# BAB III
# METODE PENELITIAN

## 3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran card match yang berfokus pada materi aksara Sunda dalam Bahasa Sunda. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan adalah *Design-Based Research* (DBR). DBR dipilih karena pendekatan ini tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga berfokus pada perbaikan dan pengembangan teori dalam konteks pembelajaran nyata melalui siklus analisis, desain, implementasi, dan refleksi (Kennedy-Clark, 2015). Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk mengevaluasi efektivitas media card match secara langsung dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya, sehingga memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Sunda.

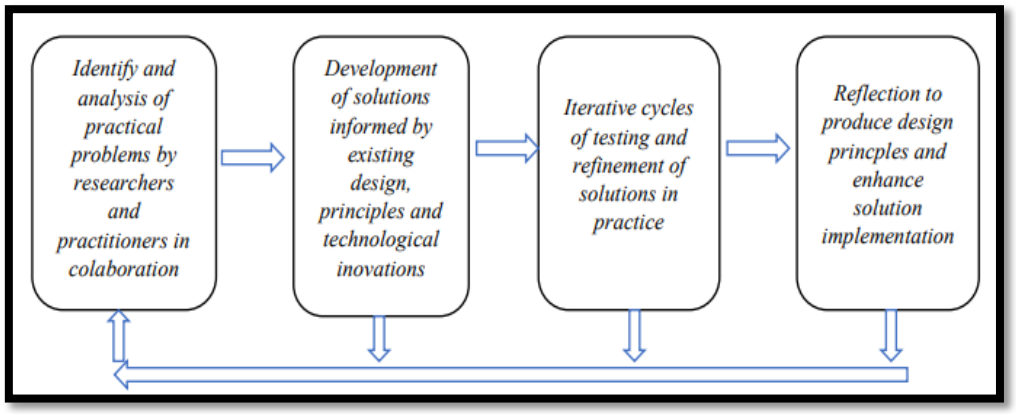
Pemilihan DBR dibandingkan model pengembangan lainnya, seperti *Research and Development* (R&D) atau model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*), didasarkan pada fleksibilitas DBR dalam mengadaptasi hasil penelitian ke dalam siklus iteratif yang melibatkan kolaborasi dengan pengguna, dalam hal ini guru dan siswa. DBR tidak hanya berorientasi pada pengembangan produk akhir seperti dalam model R&D, tetapi juga berupaya memahami bagaimana suatu desain dapat meningkatkan proses pembelajaran secara kontekstual (Rianawati et al., 2022). Sementara itu, meskipun ADDIE juga menawarkan tahapan yang sistematis dalam pengembangan media pembelajaran, model ini lebih linear dan kurang menekankan pada iterasi berbasis praktik langsung dalam konteks nyata. Dengan demikian, DBR lebih sesuai untuk penelitian ini karena memberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan dan



**Yuda Andika Prayoga, 2025**
***PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL AKSARA SUNDA PADA SISWA KELAS V SD***
**Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu**

meningkatkan desain card match berdasarkan data empiris yang diperoleh selama implementasi, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

Dalam (Herrington et al., 2007) dapat dilihat pada gambar 3.1, bahwa 4 tahapan dalam pada metode DBR menurut Reeves, sebagai berikut.




Gambar 3.1 Mekanisme Penelitian *Design-Based Research* (DBR)

a. Identifikasi dan analisis masalah

Tahap ini merupakan langkah awal dalam penelitian *Design-Based Research* (DBR). Peneliti perlu terlebih dahulu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang ada, serta meninjau kesiapan desain media pembelajaran yang ditujukan untuk pembelajaran Bahasa Sunda, khususnya pada materi aksara Sunda di kelas V SD. Pada tahap ini, sumber data yang digunakan mencakup artikel, jurnal ilmiah, dan berbagai buku yang relevan dengan topik penelitian. Selain itu, identifikasi dan analisis permasalahan diperkuat melalui kegiatan observasi dan wawancara langsung di lapangan.

Melalui observasi, peneliti dapat mengamati secara langsung kondisi pembelajaran di kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang ada. Observasi ini memberikan gambaran nyata mengenai tantangan dan kebutuhan yang ada di lapangan yang sering kali tidak sepenuhnya tergambarkan dalam literatur. Peneliti juga mengumpulkan informasi penting dengan mewawancarai guru. Guru dapat memberikan perspektif mengenai

kesulitan dalam mengajar aksara Sunda dan sejauh mana media pembelajaran yang ada membantu atau menghambat proses belajar mengajar. Kemudian, studi dokumen seperti kurikulum dan bahan ajar yang digunakan di sekolah juga dilakukan untuk memahami bagaimana aksara Sunda diajarkan secara formal. Analisis terhadap dokumen-dokumen ini membantu peneliti memahami kerangka kerja pendidikan yang berlaku dan bagaimana materi aksara Sunda disusun serta diintegrasikan dalam keseluruhan program pembelajaran.

b. Perancangan solusi

Tahap berikutnya setelah melalui proses identifikasi dan analisis masalah adalah merumuskan solusi yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang telah teridentifikasi. Pada fase ini, peneliti mulai mengembangkan desain media pembelajaran dalam bentuk kartu berpasangan (*card match*), yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Sunda, dengan fokus pada materi aksara Sunda di kelas V sekolah dasar.

Desain *card match* ini melibatkan pembuatan kartu yang terdiri dari dua jenis, yaitu kartu yang menampilkan karakter aksara Sunda dan kartu yang menampilkan padanan huruf Latin. Tujuannya adalah untuk membantu siswa menghafal dan memahami aksara Sunda melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Kartu-kartu ini dirancang dengan warna dan gambar yang menarik untuk memikat perhatian siswa dan memudahkan proses pembelajaran. Selain itu, petunjuk penggunaan dan berbagai variasi permainan juga disertakan untuk mendukung guru dalam menerapkan media ini di kelas.

Sebelum media *card match* ini diimplementasikan dalam pembelajaran, akan dilakukan uji validasi untuk menguji kelayakannya. Uji validasi ini akan melibatkan validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi akan mengevaluasi kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, sementara validator ahli media akan menilai aspek desain, keterbacaan, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran. Media diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan masukan dari para validator sebelum digunakan oleh siswa. Melalui

pendekatan ini, keterampilan dan wawasan siswa terhadap materi aksara Sunda diharapkan dapat ditingkatkan secara efektif.

c. Siklus berulang dalam pengujian dan penyempurnaan rancangan

Tahap ini diidentifikasi sebagai langkah yang signifikan dalam keseluruhan penelitian, yaitu proses ini digunakan untuk menghasilkan rancangan akhir yang ideal dan memenuhi sasaran penelitian. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji coba secara sistematis yang dilakukan sebanyak dua siklus. Kelemahan diidentifikasi, kekurangan diperbaiki, dan rancangan yang dihasilkan dipastikan memenuhi standar serta mencapai hasil yang diharapkan melalui uji coba ini. Setiap siklus melibatkan proses evaluasi, analisis, dan perbaikan yang berkelanjutan untuk mencapai hasil yang maksimal.

d. Refleksi untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain dan implementasi

Media pembelajaran *card match* yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif setelah melalui serangkaian validasi, uji coba, dan revisi, untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Sunda di kelas V SD. Pada tahap refleksi ini, juga dilakukan evaluasi yang mencakup analisis kelebihan dan kelemahan dari desain media pembelajaran *card match* tersebut.

## 3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian

### 3.2.1. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini merupakan evaluator dan pengguna media. Evaluator dalam penelitian ini merupakan ahli yang melakukan validasi terhadap media, ahli-ahli tersebut di antaranya ahli materi dan ahli media. Pengguna merupakan guru mata pelajaran Bahasa Sunda dan seluruh siswa kelas V di SDN Pasiripis dan SDN 1 Karangsambung.

### 3.2.2. Tempat Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian ini berada di SDN Pasiripis yang terletak di Desa Padakembang, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat dan SDN 1

Karangsambung yang terletak di Jl. KH. Khoer Affandi No. 164, Ciherang, Kec. Cibeureum, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di SDN Pasiripis dan SDN 1 Karangsambung dikarenakan pada kedua sekolah tersebut memiliki permasalahan yang dapat diangkat dalam penelitian ini sehingga dapat menemukan solusi yang efektif.

### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diterapkan sebagai bagian penting dari proses penelitian untuk menjamin relevansi dan kualitas data. Peneliti tidak dapat mencapai hasil pengumpulan data yang sesuai dengan standar yang ditetapkan tanpa pemahaman mendalam mengenai teknik-teknik pengumpulan data tersebut. Untuk memastikan data yang dikumpulkan dapat digunakan sebagai dasar penelitian, peneliti mengaplikasikan empat teknik khusus dalam pengumpulan data di lapangan, yang dijelaskan sebagai berikut.

#### 3.3.1. Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian guna memperoleh informasi yang mendalam dan relevan. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Pada penelitian ini, observasi dilakukan di SDN Pasiripis dan SDN 1 Karangsambung untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan. Aspek yang diamati berkaitan dengan proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran Bahasa Sunda khusus materi aksara Sunda. Observasi dilakukan secara sistematis, hal ini berarti kegiatan observasi dilakukan sesuai prosedur dan menggunakan instrumen yang dibuat khusus untuk pengamatan.

#### 3.3.2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara langsung kepada guru kelas V SDN Pasiripis dan guru kelas V SDN 1 Karangsambung untuk mengetahui

lebih lanjut permasalahan dalam media pembelajaran. Guru kelas V di kedua sekolah tersebut dipilih sebagai subjek wawancara karena mereka memiliki pengalaman langsung dalam mengajar materi aksara Sunda dan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Wawancara dengan guru-guru ini mencakup berbagai aspek, mulai dari metode pengajaran yang mereka gunakan, jenis media pembelajaran yang tersedia dan digunakan, hingga efektivitas media tersebut dalam membantu siswa memahami materi.

### 3.3.3. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi perlu dilakukan untuk melengkapi data wawancara dan observasi yang sebelumnya telah dilakukan (Ulfatin, 2014). Tujuan penggunaan teknik ini adalah untuk mendukung data yang dibutuhkan. Pada penelitian studi pendahuluan dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan sejumlah dokumen yang relevan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti kurikulum yang digunakan, bahan ajar, dan modul ajar siswa kelas V di SDN Pasiripis dan SDN 1 Karangsambung.

### 3.3.4. Angket

Angket digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui respons dari subjek penelitian terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan (Sudaryono, 2016). Angket yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan angket dengan format tertutup, artinya responden harus memilih satu jawaban yang paling sesuai dengan pernyataan dalam angket. Media *card match* aksara Sunda dinilai kelayakannya melalui uji validitas menggunakan angket yang diserahkan kepada ahli media dan ahli materi Angket juga dibagikan kepada siswa dan guru kelas V SDN Pasiripis dan SDN 1 Karangsambung untuk mengetahui respons siswa dan guru yang berkaitan dengan penggunaan media *card match* dalam pembelajaran aksara Sunda.

### 3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana yang digunakan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data (Arikunto, 2013). Adapun sarana yang dimanfaatkan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

#### 3.4.1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan observasi mengenai pembelajaran Bahasa Sunda pada materi aksara Sunda dan berisi daftar hal-hal yang akan diamati di lapangan. Pedoman observasi berkaitan dengan gambaran sekolah dan semua hal yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Sunda.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| **Keadaan Umum Sekolah** | 1. Kurikulum yang digunakan<br>2. Sarana prasarana di sekolah |
| **Proses Pembelajaran** | 1. Respons siswa terhadap media pembelajaran<br>2. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.<br>3. Kesulitan siswa dalam memahami materi aksara Sunda.<br>4. Pemahaman guru terhadap materi aksara Sunda.<br>5. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.<br>6. Ketersediaan media pembelajaran.<br>7. Media pembelajaran yang digunakan.<br>8. Keselarasan metode pembelajaran yang digunakan dengan media.<br>9. Interaktivitas metode dalam melibatkan siswa.<br>10. Relevansi bahan ajar dengan media pembelajaran. |

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| | 11. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan. |

### 3.4.2. Pedoman Wawancara

Panduan wawancara atau *interview guide* merupakan dokumen yang memuat daftar pertanyaan terstruktur yang dirancang untuk dijawab oleh responden dalam proses wawancara. Wawancara digunakan sebagai salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian pendahuluan, dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan utama serta mengeksplorasi pemahaman siswa terhadap teks berbahasa Sunda dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru untuk memperoleh perspektif profesional yang dapat memperkaya analisis penelitian.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| **Pembelajaran Bahasa Sunda Materi Aksara Sunda** | 1. Respons siswa terhadap media pembelajaran<br>2. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.<br>3. Kesulitan siswa dalam memahami materi aksara Sunda.<br>4. Pemahaman guru terhadap materi aksara Sunda.<br>5. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.<br>6. Kesesuaian metode yang digunakan dengan karakteristik siswa.<br>7. Keefektifan metode dalam melibatkan siswa seara aktif dalam pembelajaran. |

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| | 8. Relevansi bahan ajar dengan media pembelajaran.<br>9. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan. |
| **Media Pembelajaran** | 1. Kesulitan yang dialami guru atau siswa dalam menggunakan media.<br>2. Penilaian guru terhadap keefektifan media dalam pembelajaran. |

### 3.4.3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi dimanfaatkan untuk mendukung data yang ada sekaligus menjadi panduan dalam mencatat hal-hal yang diperlukan untuk pengembangan produk. Tabel di bawah ini menampilkan kisi-kisi pedoman dokumentasi.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| **Kurikulum** | Kurikulum yang digunakan. |
| **Perangkat Pembelajaran** | 1. Bahan ajar<br>2. Modul ajar |

### 3.4.4. Instrumen Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi dari para ahli berisi evaluasi yang dilakukan untuk memastikan keabsahan produk yang telah dikembangkan yaitu media *card matc*h dengan melakukan peninjauan terhadap rancangan dan melakukan evaluasi terhadap desain produk untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak untuk dikembangkan. Lembar validasi ditunjukan kepada ahli materi dan ahli media. Kisi-kisi angket validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| **Objektivitas** | Keberagaman sumber informasi. |
| **Program Pengajaran** | 1. Kesesuaian dengan kurikulum.<br>2. Relevansi materi.<br>3. Struktur pengajaran.<br>4. Kedalaman materi. |
| **Sasaran Program** | 1. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.<br>2. Aksesibilitas dan keterjangkauan |

Sumber: (Sari, 2019)

Kemudian, adapun kisi-kisi angket validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Ahli Media

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| **Sasaran Program** | 1. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.<br>2. Aksesibilitas dan keterjangkauan. |
| **Kualitas Media** | 1. Desain visual.<br>2. Interaktivitas.<br>3. Kemudahan Pengguna |
| **Keefektifan dan Efisiensi Media** | Menarik perhatian |

Sumber: (Sari, 2019)

### 3.4.5. Instrumen Lembar Angket Respons Siswa dan Guru

Lembar angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus diisi oleh siswa dan guru setelah dilakukannya uji coba untuk mengetahui respons dan mendapatkan umpan balik terhadap media *card match* yang telah digunakan dalam pembelajaran. Kisi-kisi angket respons siswa disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respons Siswa

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| **Objektivitas** | 1. Relevansi media.<br>2. Keberagaman dan keadilan. |
| **Program Pengajaran** | 1. Relevansi materi.<br>2. Struktur pengajaran. |
| **Sasaran Program** | 1. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.<br>2. Aksesibilitas dan keterjangkauan. |
| **Kualitas Media** | 1. Desain visual<br>2. Interaktivitas<br>3. Kemudahan penggunaan. |
| **Keefektifan dan Efisiensi Media** | 1. Kejelasan penyampaian.<br>2. Menarik perhatian. |

Sumber: (Sari, 2019)

Adapun untuk kisi-kisi angket respon guru yang harus diisi oleh guru disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respons Guru

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| **Objektivitas** | 1. Kolaborasi dalam pemilihan media.<br>2. Pemilihan media berdasarkan riset.<br>3. Pengaruh prefensi pribadi. |
| **Program Pengajaran** | 1. Kesesuaian dengan kurikulum.<br>2. Relevansi materi.<br>3. Struktur pengajaran. |
| **Sasaran Program** | 1. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.<br>2. Aksesibilitas dan keterjangkauan. |
| **Kualitas Media** | 1. Desain visual |

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| | 2. Interaktivitas<br>3. Kemudahan penggunaan. |
| **Keefektifan dan Efisiensi Media** | 1. Kejelasan penyampaian.<br>2. Menarik perhatian. |

Sumber: (Sari, 2019)

### 3.5. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### 3.5.1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen perlu divalidasi sehingga dapat dikatakan sebagai instrumen yang valid agar dapat memperoleh informasi yang akurat. Informasi yang akurat diperoleh melalui instrumen yang valid dan reliabel. Suatu instrumen pengukuran dianggap valid jika mampu mengukur apa yang hendak diukur secara tepat (Sappaile, 2007). Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Menggunakan teknik *Person Product Moment Correlation* (r), dengan kriteria yang diterapkan, yaitu signifikasi $\alpha = 5\%$.

Uji *product moment* dilakukan kepada 35 orang responden yang berasal dari SDN 1 Purbaratu. Siswa berasal dari kelas VI yang mengisi angket yang memiliki sebanyak 15 pernyataan. Hasil yang didapatkan dari uji *product moment* menunjukkan bahwa 15 pernyataan adalah valid sehingga 15 pernyataan tersebut dapat digunakan pada angket respons siswa dan guru. Adapun hasil validitas melalui uji konstruk yang diperoleh terdapat pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8 Hasil Validitas Uji Konstruk

| Butir Pernyataan | Nilai *Pearson Correlation* | Nilai $r_{tabel}$ | Keterangan |
|---|---|---|---|
| **1** | 0.916 | 0.334 | Valid |
| **2** | 0.579 | 0.334 | Valid |
| **3** | 0.803 | 0.334 | Valid |

| Butir Pernyataan | Nilai *Pearson Correlation* | Nilai $r_{tabel}$ | Keterangan |
|---|---|---|---|
| **4** | 0.513 | 0.334 | Valid |
| **5** | 0.416 | 0.334 | Valid |
| **6** | 0.743 | 0.334 | Valid |
| **7** | 0.614 | 0.334 | Valid |
| **8** | 0.525 | 0.334 | Valid |
| **9** | 0.503 | 0.334 | Valid |
| **10** | 0.597 | 0.334 | Valid |
| **11** | 0.718 | 0.334 | Valid |
| **12** | 0.380 | 0.334 | Valid |
| **13** | 0.731 | 0.334 | Valid |
| **14** | 0.610 | 0.334 | Valid |
| **15** | 0.710 | 0.334 | Valid |

### 3.5.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas (*reliability*) merujuk pada sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya dan konsisten. Instrumen disebut reliabel jika mampu menghasilkan hasil yang stabil ketika digunakan berulang kali pada kelompok yang sama dalam kondisi berbeda (Sappaile, 2007). Instrumen dengan reliabilitas tinggi dapat menghasilkan hasil yang stabil, sehingga pengukuran ulang akan menghasilkan data yang sebanding.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui perangkat lunak SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh adalah sebesar 0,889. Nilai ini lebih besar daripada $r_{tabel}$ sebesar 0,334, yang mengindikasikan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan dapat diandalkan sebagai instrumen pengumpulan data.

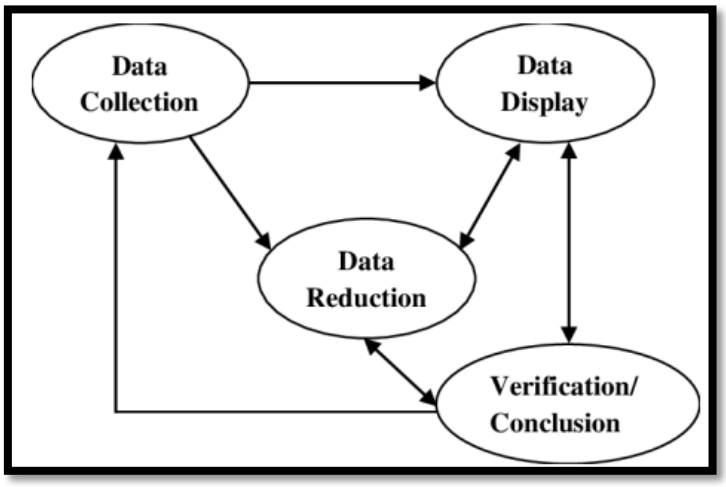
| Cronbach's Alpha | N of Items |
|---|---|
| .889 | 15 |

### 3.6. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah sistematis yang melibatkan pengolahan dan interpretasi data yang diperoleh melalui wawancara, kuesioner, atau sumber-sumber lainnya, sehingga data tersebut dapat diorganisasi dan disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh berbagai pihak (Wijaya, 2020). Tahapan analisis data memiliki peran krusial dalam proses penelitian karena analisis yang dilakukan secara tepat memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang akurat dan valid dari hasil penelitian yang dilakukan. Proses analisis data dimulai setelah pengumpulan data dari sampel penelitian selesai dilakukan. Hasil dari proses analisis ini memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian, menguji keabsahan hipotesis yang telah ditetapkan, serta mengevaluasi apakah tindakan atau intervensi yang dilakukan memberikan dampak yang signifikan sesuai dengan tujuan penelitian.

#### 3.6.1. Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan pencatatan yang dilakukan oleh peneliti. Menurut Miles dan Huberman (1992) yang dikutip Sugiyono (2019), analisis data kualitatif berlangsung melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses yang digunakan untuk menganalisis dan menafsirkan data kualitatif menurut teknik analisis data Miles & Huberman dijelaskan di bawah ini.




Gambar 3.2 Proses Teknik Analisis Data Kualitatif

a. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan tahapan esensial yang melibatkan akumulasi informasi atau fakta yang relevan dan mendukung penelitian. Langkah ini mencakup penghimpunan berbagai jenis data yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui metode observasi, wawancara, dan studi dokumentasi secara sistematis.

b. Reduksi data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses analisis yang dilakukan dengan merangkum informasi, memilih aspek-aspek utama, memusatkan perhatian pada elemen-elemen yang signifikan, serta mengidentifikasi tema dan pola yang relevan. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan rekaman kemudian diseleksi berdasarkan relevansinya, sehingga menghasilkan informasi yang ringkas dan terfokus. Data yang telah terpilih ini berfungsi sebagai dasar dalam mendukung proses analisis lanjutan oleh peneliti.

c. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan bentuk analisis yang dilakukan dengan cata mengintegrasikan informasi yang telah disusun dalam bentuk yang kohesif

sehingga dalam proses analisis dapat diketahui apa yang terjadi dengan baik untuk selanjutnya dapat menjadi dasar dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya. Data dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, dan lain sebagainya. Penyajian tersebut membantu mengorganisasi data dengan baik, menyusunnya ke dalam pola hubungan tertentu, sehingga mempermudah pemahaman.

d. Penarikan kesimpulan/verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Setelah melalui tahap reduksi dan penyajian, data dianalisis lebih lanjut untuk menghasilkan kesimpulan yang merupakan bagian akhir dari proses analisis data kualitatif. Kesimpulan ini tidak hanya berperan sebagai jawaban terhadap rumusan masalah, tetapi juga sebagai representasi atau penjelasan yang komprehensif atas pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan oleh peneliti sejak awal proses penelitian. Dengan demikian, kesimpulan ini memberikan arah yang jelas terhadap temuan penelitian serta menjawab tujuan yang telah ditetapkan.

### 3.1.1. Analisis Data Kuantitatif

Sumber data kuantitatif dalam penelitian ini mencakup validasi ahli materi dan media, serta respons dari guru dan siswa terhadap produk yang telah dirancang. Penelitian ini memanfaatkan skala Likert untuk mengukur kelayakan produk dengan analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk perhitungan persentase. Persentase hasil analisis disandingkan dengan tabel standar yang telah dirumuskan untuk mengevaluasi tingkat kesesuaiannya. Apabila hasil analisis memenuhi kategori kelayakan, penelitian dilanjutkan ke tahap berikutnya; namun, jika kriteria tidak terpenuhi proses penelitian dihentikan atau disesuaikan. Penjelasan lebih terperinci mengenai analisis keabsahan data kuantitatif dijabarkan dalam bagian berikut.

a. Validitas Angket Ahli

Proses validasi yang melibatkan ahli materi dan media menggunakan skala Likert untuk menilai tingkat validitas. Kriteria penilaian dijelaskan pada bagian berikut.

Tabel 3.9 Skor Berdasarkan Skala Likert

| **Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas** | |
|---|---|
| **Kriteria** | Skor |
| **Sangat Setuju** | 4 |
| **Setuju** | 3 |
| **Tida Setuju** | 2 |
| **Sangat Tidak Setuju** | 1 |

Sumber: (Sugiyono, 2019) dimodifikasi

Kriteria skor untuk validitas konstruk, sebagaimana disajikan dalam tabel 3.9, meliputi sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Rumus berikut digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan.

Nilai Validitas = $\frac{Jumlah\ skor\ yang\ didapat}{Jumlah\ skor\ maksimum} \times 100\%$

Sesuai kriteria berikut.

Tabel 3.10 Kategori Persentase Kelayakan

| **Kriteria Respons Siswa** | |
|---|---|
| **Presentase** | Kriteria |
| **81% - 100%** | Sangat Layak |
| **61% - 80%** | Layak |
| **41% - 60%** | Cukup Layak |
| **< 40%** | Tidak Layak |

Sumber: (Parsianti et al., 2020)

b. Validitas Angket Respons Guru dan Siswa

Pemberian angket kepada siswa dan guru bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman belajar aksara Sunda menggunakan media *card match* pada siswa kelas V. Analisis respons dilakukan dengan skala Likert dan kriteria penilaian berikut.

Tabel 3.11 Skor Kelayakan Berdasarkan Skala Likert

| **Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas** |
|---|

| **Kriteria** | Skor |
|---|---|
| **Sangat Setuju** | 4 |
| **Setuju** | 3 |
| **Tidak Setuju** | 2 |
| **Sangat Tidak Setuju** | 1 |

Sumber: (Sugiyono, 2019) dimodifikasi

Kriteria pemberian skor pada angket respons siswa dan guru, seperti ditampilkan pada tabel 3.11, meliputi sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Tingkat kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut.

Nilai Validitas = $\frac{Jumlah\ skor\ yang\ didapat}{Jumlah\ skor\ maksimum} \times 100\%$

Sesuai kriteria berikut.

Tabel 3.12 Kategori Persentase Kelayakan Media

| **Kriteria Respons Kelayakan** | |
|---|---|
| **Presentase** | Kriteria |
| **81% - 100%** | Sangat Layak |
| **61% - 80%** | Layak |
| **41% - 60%** | Cukup Layak |
| **< 40%** | Tidak Layak |

Sumber: (Parsianti et al., 2020)