

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan yang dikemukakan oleh Richey dan Klein. Menurut Richey dan Klein (2010) mengatakan bahwa *Design and Development* adalah kajian terencana tentang proses merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi, dengan tujuan membangun dasar bukti untuk menciptakan produk atau alat (baik yang digunakan untuk pembelajaran maupun tidak) serta model-model baru atau yang diperbarui untuk mendukung pengembangan tersebut. Sejalan dengan yang tertulis dalam (Sugiyono, 2019, hlm, 39) bahwa *Design and Development* adalah suatu kajian atau penelitian yang sistematis mengenai bagaimana rancangan produk, pengembangan produk, dan evaluasi produk, alat-alat, model yang dapat digunakan dalam pembelajaran ataupun di luar pembelajaran. Metode penelitian D&D menggabungkan dua jenis teknik pengumpulan data atau sering disebut dengan *mix method* yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Metode ini dipilih untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

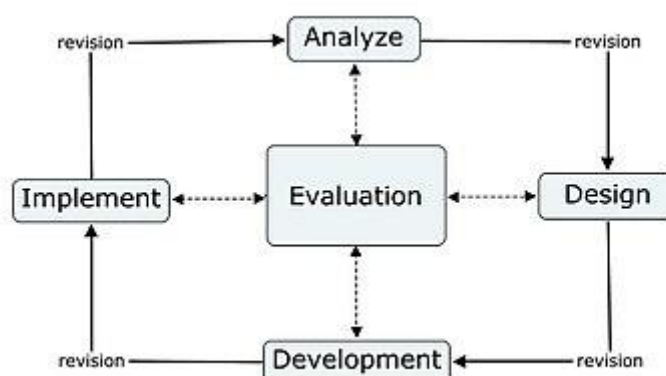
3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model tersebut berfokus pada proses pembelajaran yang sistematis. Setiap langkah memiliki fungsi yang berbeda, mulai dari menganalisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui apa yang diperlukan dalam pembelajaran, memilih pendekatan serta bahan pembelajaran yang sesuai dengan

tujuan dan karakteristik peserta didik, mengembangkan produk atau media pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung proses belajar, hingga melakukan evaluasi dan perbaikan agar produk yang dikembangkan lebih efektif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. 2024). Analisis (*Analysis*) adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan kendala yang dihadapi, perancangan (*Design*) adalah kegiatan untuk merancang media pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, pengembangan (*Development*) adalah kegiatan mengembangkan media pembelajaran menjadi produk yang siap diuji, implementasi (*Implementation*) adalah kegiatan untuk menerapkan media tersebut di kelas, untuk melihat pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik dan terakhir evaluasi (*Evaluation*) adalah kegiatan dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran serta umpan balik, sehingga perbaikan dapat dilakukan.

3.3 Prosedur Penelitian

Model ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* menggambarkan proses atau langkah pengembangan media pembelajaran yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Langkah-langkah model ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi kepada peserta didik ketika pembelajaran materi *undak-usuk basa* Sunda dan melakukan wawancara kepada guru kelas, serta melakukan analisis kurikulum serta materi yang sesuai, yaitu materi *undak-usuk basa* pada mata pelajaran bahasa Sunda untuk peserta didik fase B sekolah dasar.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti akan merancang media pembelajaran Punuk Basa dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Menentukan judul atau nama media pembelajaran yang akan dibuat, yaitu punuk basa atau akronim dari Putaran *Undak-Usuk Basa*.
- b. Menyusun materi atau kata yang akan digunakan.
- c. Membuat desain media pembelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan produksi media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya pada tahap sebelumnya. Hasil observasi dan wawancara menjadi dasar pembuatan media pembelajaran ini. Peneliti membuat desain, ilustrasi, menyusun kata *undak-usuk basa* hingga menjadi media pembelajaran Punuk Basa yang siap guna. Pada tahap ini juga, media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli praktisi pembelajaran guna memperoleh masukan terkait kelayakan penggunaannya

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan uji terbatas kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk mengukur keefektifan produk media pembelajaran Punuk Basa yang sudah dibuat.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti akan merevisi produk berdasarkan masukan dan saran dari para validator seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli

praktisi pembelajaran, kemudian diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran Puncuk Basa yang siap digunakan.

3.4 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi dan data yang dibutuhkan peneliti. Partisipan sebagai validator dalam penelitian ini yaitu para ahli dalam bidang materi atau topik yang dibahas, meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi pembelajaran. Peserta didik Fase B Sekolah Dasar Negeri Budi Asih di Kabupaten Bandung Barat sebagai partisipan uji coba terbatas.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini diantaranya yaitu studi literatur, observasi, kuisioner/angket, tes, dan validasi ahli. Berikut penjelasannya :

1. Studi Literatur

Studi literatur ini bertujuan untuk mempelajari teori-teori yang mendukung pengembangan media pembelajaran. Proses ini dilakukan di tahap awal sebagai landasan teori dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data berupa pengamatan yang dilakukan langsung oleh peneliti. Creswell dalam (Sugiyono, 2019, hlm, 214) mengatakan bahwa observasi merupakan suatu proses memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang atau proses kerja di tempat pada saat dilakukan penelitian. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati aktivitas yang dilakukan oleh objek penelitian, seperti mengamati, mencatat, mengambil gambar.

3. Kuisioner/Angket

Kuisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2011 dalam Sugiyono, 2019, hlm, 216).

Maka dari itu peneliti menggunakan kuisioner/angket ini untuk mengumpulkan

Ambar Supiaranti, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUNUK BASA BERBASIS ACTIVE LEARNING BASED CONCEPTUAL INSTRUCTION (ALBICI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATERI UNDAK USUK BASA SUNDA PADA SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

data dari para ahli terkait kelayakan media dan data dari objek penelitian terkait media yang diterapkan.

4. Tes

Tes adalah alat pengumpulan data yang berfungsi untuk mengukur kemampuan objek penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan, pengumpulan data dengan tes dilakukan untuk mengetahui kondisi awal objek sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*Posttest*) (Sugiyono, 2019, hlm, 208). Dalam penelitian ini digunakan tes berbicara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan produk media pembelajaran Punuk Basa untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara materi *undak-usuk basa* Sunda.

3.6 Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah alat untuk mengumpulkan informasi tentang kegiatan dan perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan observasi, peneliti menggunakan observasi untuk mengumpulkan data awal yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran Punuk Basa. Kegiatan observasi dilakukan seperti mencatat temuan peneliti.

Tabel 3. 1 Lembar Observasi

No	Tanggal	Temuan/Hasil Pengamatan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

2. Kuisioner atau Angket

Kuisioner atau angket digunakan untuk memperoleh data serta saran dan masukan dari para ahli terkait dengan kesesuaian materi, media, dan desain media pembelajaran. Kuisioner dan angket nantinya akan berisi pertanyaan mengenai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No
Kualitas Isi	Materi yang disajikan relevan dengan Capaian Pembelajaran.	1
	Materi yang disajikan relevan dengan Tujuan Pembelajaran.	2
	Materi <i>undak-usuk basa</i> Sunda disampaikan dengan tepat.	3
	Kosakata materi dalam media bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	4
Kebenaran Konsep Materi	Materi mendukung keterampilan berbicara siswa sesuai dengan capaian Fase B.	5
	Isi media Puncuk Basa mendukung langkah-langkah pembelajaran Active Learning Based Interactive Conceptual Instruction (ALBICI).	6
	Media menyajikan tingkatan <i>undak-usuk basa</i> secara bertahap.	7
	Materi yang disajikan mendorong keterlibatan aktif siswa.	8
Kejelasan Materi	Materi yang diberikan jelas dan mudah dipahami.	9
	Kesesuaian soal latihan dengan materi.	10

Sumber : LORI 2.0 (2009) dan Ramadhan, F. B (2024) dengan penyesuaian

b. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Ahli Media

Aspek	Indikator	No
Tampilan Media	Tampilan media digital Punuk Basa sesuai untuk siswa kelas 4 SD.	1
	Pemilihan <i>font</i> dan ukuran huruf pada media Punuk Basa cocok dan dapat dibaca dengan jelas	2
	Fitur dalam media Punuk Basa membantu siswa memahami materi dengan mudah.	3
	Terdapat tahapan ALBICI (mengarahkan pada konseptual) dalam media Punuk Basa.	4
	Terdapat tahapan ALBICI (merangsang kerja otak) dalam media Punuk Basa.	5
Kemudahan Penggunaan	Terdapat tahapan ALBICI (merangsang kembali ingatan atau memori) dalam media Punuk Basa.	6
	Tombol navigasi pada media Punuk Basa dirancang ramah pengguna untuk siswa kelas 4.	7
	Siswa dapat dengan cepat menemukan fitur dan kosakata yang dibutuhkan.	8
Kemudahan Akses	Ukuran huruf, ikon, dan tombol jelas dan mudah digunakan semua siswa.	9
	Media Punuk Basa bisa digunakan baik secara individu maupun kelompok.	10

Media Punuk Basa bisa diakses melalui perangkat umum di sekolah, seperti laptop atau tablet.	11
Media Punuk Basa dibuat sederhana, fungsional, edukatif	12

b. Sumber : LORI 2.0 (2009) Ramadhan, F. B (2024) dengan penyesuaian

a. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No
Lugas	Efektivitas kalimat yang digunakan.	1
	Struktur kalimat yang digunakan tepat.	2
	Tidak menimbulkan penafsiran ganda.	3
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan perkembangan bahasa peserta didik.	4
	Kosakata dan contoh percakapan dalam media Punuk Basa sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa.	5
	Pemahaman teks atau pesan sudah bisa tersampaikan dengan baik.	6
Komunikatif	Jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca.	7
	Penggunaan bahasa yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik.	8
	Ketepatan tata bahasa yang digunakan.	9
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Kalimat sudah menggunakan sesuai dengan ejaan yang tepat.	10
	Ketepatan penggunaan tanda baca.	11

Ambar Supiaranti, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUNUK BASA BERBASIS ACTIVE LEARNING BASED INTERACTIVE CONCEPTUAL INSTRUCTION (ALBICI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATERI UNDAK USUK BASA SUNDA PADA SISWA FASE B SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kesesuaian pemilihan kata/penggunaan istilah. 12

Sumber : Hikmah, dkk (2022) dengan penyesuaian

b. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Praktisi Pembelajaran

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Ahli Praktisi Pembelajaran

Aspek	Indikator	No
Penyajian	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	1
	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.	2
	Media Punuk Basa menyajikan kosakata dengan urutan dan penyajian yang jelas.	3
	Kosakata dan contoh percakapan dalam media Punuk Basa sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa.	4
	Media Punuk Basa sesuai dengan tahapan model ALBICI secara praktis.	5
Manfaat dan Kegunaan	Media Punuk Basa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif.	6
	Media Punuk Basa memudahkan peserta didik memahami <i>undak-usuk basa</i> Sunda.	7
	Media Punuk Basa membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.	8
Tampilan Media	Tampilan media Punuk Basa menarik dan mudah dipahami oleh siswa.	9

Navigasi dalam media Punuk Basa mudah digunakan oleh siswa.	10
Ukuran dan jenis font mudah dibaca.	11

Sumber : Tutsyania, N (2024) dengan penyesuaian

2. Tes

Tes yang digunakan peneliti untuk mengukur keterampilan berbicara *undak-usuk basa* Sunda berupa tes berbicara pada awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) penggunaan produk media pembelajaran Punuk Basa dengan indikator sebagai berikut :

1. Mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan
2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami
3. Menarik kesimpulan.

Indikator diatas dipilih peneliti dalam pengujian yang akan dilakukan.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Aspek	Indikator	Bentuk Instrumen	Skor Maksimal
1.	Kosakata & Diksi	Siswa mampu menggunakan kata yang tepat dan sesuai dengan <i>undak-usuk basa</i> Sunda.	Tes Berbicara	4
2.	Struktur Kalimat	Siswa dapat menyusun kalimat dengan jelas dan mudah dipahami.	Tes Berbicara	4
3.	Intonasi	Siswa dapat menyesuaikan nada, jeda, tempo saat berbicara.	Tes Berbicara	4

4.	Ucapan atau pelafalan	Siswa dapat melafalkan kata dengan jelas sesuai kaidah bahasa Sunda.	Tes Berbicara	4
5.	Sikap Pembicara	Siswa dapat memilih sikap saat berbicara dengan lawan bicara.	Tes Berbicara	4
6.	Gestur dan Mimik	Siswa dapat menggunakan ekspresi wajah dan gerakan yang sesuai saat berbicara.	Tes Berbicara	4
7.	Volume Suara	Siswa dapat menggunakan volume suara yang tepat saat berbicara.	Tes Berbicara	4
8.	Kelancaran	Siswa dapat berbicara dengan lancar.	Tes Berbicara	4
9.	Penguasaan topik/materi pembicaraan	Siswa dapat menggunakan kaidah bahasa Sunda dengan tepat sesuai lawan bicara.	Tes Berbicara	4

3.7 Analisis Data

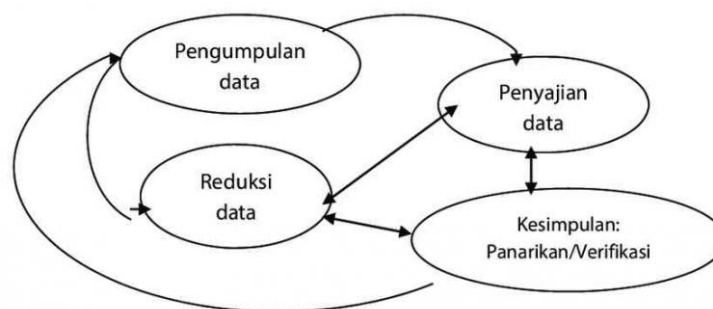
Dalam sebuah penelitian, analisis data memiliki peran penting karena menentukan bagaimana data yang diperoleh dapat diolah menjadi informasi yang bermakna. Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2022), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, dan sumber lainnya, sehingga data tersebut mudah dipahami dan temuan dapat diinformasikan kepada orang lain. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022, hlm, 320) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari

dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, dan selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. (Sugiyono, 2022, hlm. 320). Analisis data kualitatif dilakukan dengan alat data berupa hasil validasi dari para ahli dan dianalisis untuk mengetahui gambaran proses pengembangan media pembelajaran Puncuk Basa yang dikembangkan oleh peneliti.

Dalam analisis data kualitatif terdapat beberapa tahapan aktivitas yang harus dilakukan peneliti agar data lebih mudah dipahami. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2022, hlm. 321) mengemukakan bahwa tahapan tersebut meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Tahap analisis data menurut Miles and Huberman ditunjukkan pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3. 2 Tahap Analisis menurut Miles dan Huberman

Peneliti mengumpulkan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, wawancara mendalam, atau kombinasi dari ketiganya yang dikenal sebagai triangulasi data. Pada tahap ini, peneliti melakukan eksplorasi umum terhadap situasi sosial atau objek yang menjadi fokus penelitian. Semua hal yang diamati dan didengar oleh peneliti dicatat secara rinci. Melalui pendekatan ini, peneliti berhasil mendapatkan data yang kaya dan beragam.

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Menurut Sugiyono (2022, hlm. 325), reduksi data adalah proses menganalisis dan mengolah data kualitatif yang diperoleh dari lapangan. Proses ini membutuhkan kecerdasan, wawasan yang luas, dan pemahaman yang mendalam. Pada tahap ini, reduksi data bertujuan menyederhanakan data yang telah dikumpulkan menjadi lebih ringkas dan mudah dipahami. Hal ini dilakukan melalui langkah-langkah seperti merangkum, memilih informasi yang paling relevan, memusatkan perhatian pada aspek penting, mengidentifikasi tema dan pola, serta menghilangkan informasi yang tidak diperlukan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data dilakukan dengan mengelompokkan informasi yang telah dikumpulkan berdasarkan kategorinya masing-masing, sehingga memberikan gambaran umum yang jelas. Langkah ini mempermudah pemahaman terhadap situasi yang terjadi dan membantu merencanakan langkah berikutnya berdasarkan pemahaman tersebut.

3. *Conclusion Drawing/Verifying* (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)

Tahap penarikan kesimpulan berfokus pada perbaikan dan perubahan yang terlihat dari seluruh data yang telah diolah. Proses ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari kesimpulan awal hingga mencapai kesimpulan akhir. Kesimpulan awal berfungsi sebagai dasar untuk membangun kesimpulan berikutnya secara berkesinambungan. Dengan demikian, kesimpulan akhir yang dihasilkan bersifat menyeluruh dan saling terhubung.

- b. Analisis Data Kuantitatif

Peneliti menerapkan analisis data kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh dari tes dan angket validasi ahli terkait kelayakan media pembelajaran "Punuk Basa." Data ini dimanfaatkan untuk mengevaluasi kelayakan media "Punuk Basa" serta peningkatan keterampilan berbicara peserta didik terhadap materi *undak-usuk basa* Sunda. Penentuan skor maksimal dari setiap soal tes atau angket menggunakan skala Likert.

Ambar Supiaranti, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUNUK BASA BERBASIS ACTIVE LEARNING BASED INTERACTIVE CONCEPTUAL INSTRUCTION (ALBICI) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATERI UNDAK USUK BASA SUNDA PADA SISWA FASE B SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan Sugiyono (2022, hlm. 146), skala Likert adalah metode pengukuran yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, atau persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu hal tertentu. Metode ini melibatkan sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang direspon sesuai dengan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan skala Likert sebagai pedoman dalam menilai kelayakan produk dengan rincian berikut:

- 1) SS = Sangat Setuju diberi nilai skor 5
- 2) ST = Setuju diberi nilai skor 4
- 3) RG = Ragu-ragu diberi nilai skor 3
- 4) TS = Tidak Setuju diberi nilai skor 2
- 5) STS = Sangat Tidak Setuju diberi nilai skor 1

(Sugiyono, 2022, hlm. 147)

Setelah data terkumpul dan seluruh jawaban dijumlahkan, langkah selanjutnya adalah menghitung persentase menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P : Persentase hasil validasi

$\sum x$: jumlah skor jawaban

$\sum xi$: jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan persentase kelayakan media digunakan sebagai acuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Agar hasil penilaian tersebut dapat dipahami, diperlukan interpretasi terhadap kriteria penilaian yang telah ditentukan. Kriteria tersebut berfungsi untuk mengelompokkan media ke dalam kategori layak, kurang layak, atau tidak layak berdasarkan skor dan persentase kelayakan yang diperoleh.

Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Media

No.	Presentase	Kategori
1.	80% - 100%	Sangat Baik
2.	60% - 79,99%	Baik
3.	40% - 59,99%	Cukup Baik
4.	20% - 39,99%	Kurang Baik
5.	0% - 19,99%	Tidak Baik

Kamaladini, K., Abd Gani, A., & Sari, N. (2021)

Selanjutnya, analisis efektivitas penggunaan produk akan dilakukan dengan menggunakan data dari *pre-test* dan *post-test*. Dalam *pre-test* dan *post-test*, terdapat tes keterampilan berbicara. Skor setiap peserta didik ditentukan dengan menghitung jumlah kemampuan peserta didik dalam tes keterampilan berbicara.

Kemudian, skor tersebut akan diubah menjadi nilai dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Setelah memperoleh nilai dari peserta didik, langkah selanjutnya adalah menggunakan uji N-gain untuk menilai efektivitas media Puntuk Basa dalam materi *undak-usuk basa* Sunda pada peserta didik fase B Sekolah Dasar. Rumus uji N-gain adalah sebagai berikut:

$$N - \text{gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Setelah perhitungan N-gain dilakukan, hasilnya dapat dikategorikan berdasarkan tabel efektivitas untuk menilai tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran, berikut adalah tabel nilai N-gain menurut Hake yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran (Wahab, 2021):

Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat N-gain

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal