

BAB III

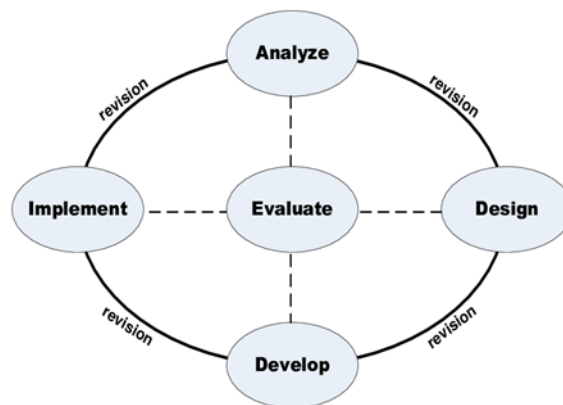
METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan dari Richey dan Klein. Menurut Richard dan Klein dalam (Nurafifah, S. et al., 2022), metode *Design and Development* (D&D) merupakan penelitian sistematis dan terstruktur mengenai proses pembuatan, pengembangan, serta evaluasi produk, alat, atau model, baik yang digunakan dalam lingkup pendidikan maupun di luar pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022) bahwa dengan menggunakan metode penelitian D&D memungkinkan terciptanya pengetahuan baru terkait pengembangan suatu produk dalam upaya meningkatkan produktivitas kerja.

Metode penelitian D&D memiliki 2 jenis teknik pengumpulan data, yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Pendekatan kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara mendalam, dokumentasi maupun kombinasi ketiganya. Sementara itu pendekatan kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data dari tes serta angket validasi ahli terhadap kelayakan media *flashcard* AKSARA.

Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yang saling berhubungan, dimulai dengan analisis kebutuhan, diikuti dengan desain instruksional, pengembangan materi, implementasi pembelajaran, dan diakhiri dengan evaluasi hasil pembelajaran (Zamsiswaya et al., 2024).



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian D&D dengan Pendekatan ADDIE

3.2 Prosedur penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan utama yang dapat diulang dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Anafi et al., 2021).

3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, penelitian dimulai dengan melakukan analisis masalah yang berkaitan dengan kesulitan siswa keterampilan membaca permulaan khususnya pada kelas 2 fase A sekolah dasar. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi langsung, pengamatan dilakukan terhadap bagaimana cara siswa mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Selain itu, wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk memperoleh wawasan lebih mendalam tentang kendala yang dialami siswa selama proses belajar membaca.

Selanjutnya, dilakukan analisis materi untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada materi khususnya kelas 2 fase A sekolah dasar. Penentuan capaian pembelajaran (CP) sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendukung pencapaian tujuan kurikulum yang sesuai. Proses analisis ini akan menghasilkan pemahaman yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran yang

harus dicapai oleh siswa, dan memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif.

Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hasil wawancara dengan guru dan kajian literatur membantu peneliti menentukan jenis media yang dapat menarik minat siswa dan sesuai dengan karakteristik mereka.

3.2.2 Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*Design*) fokus utama adalah merancang *flashcard* AKSARA sebagai media pembelajaran membaca permulaan yang menarik dan efektif bagi siswa. Proses ini diawali dengan menentukan konsep *flashcard* AKSARA, serta materi yang akan digunakan, seperti *flashcard* huruf, suku kata, atau kata sederhana, serta jumlah kartu yang diperlukan agar materi yang disampaikan sistematis. Selanjutnya, desain visual *flashcard* dirancang dengan mempertimbangkan warna, ukuran, serta tata letak yang menarik namun tetap mudah dibaca oleh siswa. Ilustrasi atau gambar yang digunakan juga harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa fase A sekolah dasar agar dapat membantu dalam belajar membaca.

Setelah itu, konten *flashcard* disusun dengan memilih kata, huruf, atau gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahasa yang digunakan harus sederhana dan mudah dipahami agar siswa dapat dengan mudah mengenali dan mengingat materi yang diberikan. Selain itu, ukuran kartu dan pemilihan bahan cetak juga menjadi bagian penting dalam tahap ini, dengan mempertimbangkan ukuran media dapat digunakan secara maksimal serta daya tahan kartu agar bisa digunakan berulang kali dalam pembelajaran. Aspek desain kemasan juga perlu diperhatikan sebagai bagian dari pengembangan produk. Kemasan tidak hanya berfungsi sebagai pelindung agar kartu tetap terjaga, tetapi juga dirancang dengan menarik dan praktis sehingga memudahkan penyimpanan serta penggunaan oleh guru maupun siswa. Dengan demikian, desain konten, media cetak, dan kemasan menjadi

satu kesatuan yang mendukung efektivitas serta keberlanjutan penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran.

Dengan perancangan yang baik, *flashcard* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan membantu siswa dalam memahami keterampilan membaca dengan cara yang menyenangkan.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*Development*), fokus utama adalah merealisasikan rancangan *flashcard* yang telah dibuat pada tahap perancangan menjadi sebuah produk nyata yang siap digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Proses ini diawali dengan pembuatan prototipe *Flashcard* berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Desain kartu dicetak menggunakan bahan yang sesuai, seperti kertas tebal dan laminasi, agar media dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak saat digunakan oleh siswa.

Selanjutnya, elemen-elemen pada *flashcard*, seperti huruf, kata, atau gambar, disusun dengan mempertimbangkan keterbacaan dan daya tarik visual agar siswa lebih mudah mengenali dan memahami materi yang disampaikan. Ukuran huruf yang digunakan harus cukup besar dan jelas, sedangkan ilustrasi harus relevan serta mendukung pemahaman konsep membaca permulaan.

Setelah *flashcard* selesai dibuat, tahap uji validasi media dilakukan dengan melibatkan tiga orang ahli yang memiliki kompetensi pada bidangnya masing-masing. Pertama, ahli media yang berperan dalam menilai aspek teknis dan tampilan visual, meliputi desain grafis, pemilihan huruf, warna, kesesuaian gambar, serta daya tahan media ketika digunakan dalam pembelajaran. Kedua, ahli materi yang memberikan penilaian terhadap konten pembelajaran, mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Fase A khususnya kelas 2, kebenaran konsep bahasa, kesederhanaan penggunaan kata, serta relevansi materi dengan kebutuhan siswa dalam membaca permulaan. Ketiga, praktisi pembelajaran atau guru

kelas sekolah dasar yang menilai penerapan media dalam konteks nyata, meliputi kemudahan penggunaan, efektivitas media dalam membantu siswa mengenali huruf dan kata, serta potensi media untuk digunakan secara berulang dalam proses belajar mengajar.

Keterlibatan ketiga ahli tersebut dimaksudkan agar media dapat ditinjau dari tiga sudut pandang yang saling melengkapi, yaitu media, materi, dan praktisi pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi yang diperoleh diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan media yang tidak hanya layak secara isi, tetapi juga menarik dan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

3.2.4 Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi melibatkan uji coba langsung yang dilakukan dengan menggunakan media *flashcard* AKSARA pada siswa fase A sekolah dasar khususnya kelas 2. Guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam menggunakan media dan memandu proses pembelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk melihat bagaimana media berfungsi dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dan mengukur dampaknya terhadap keterampilan membaca permulaan siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan membaca sebelum dan setelah siswa menggunakan media untuk mengetahui apakah ada peningkatan.

3.2.5 Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilaksanakan secara formatif, yaitu selama proses pengembangan, dan dilakukan secara sumatif, yaitu setelah melakukan implementasi, dengan tujuan menilai efektivitas media. Hasil dari evaluasi akan digunakan untuk memperbaiki media agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ADDIE setiap tahap bersifat siklus, artinya proses evaluasi dilakukan

pada setiap tahap untuk memastikan pengembangan materi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu para ahli dalam bidang yang terkait dengan topik yang dibahas, meliputi Ahli Materi, yang memiliki pengetahuan mengenai pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Ahli media pembelajaran, yang memiliki keterampilan dalam pengembangan media pembelajara. Praktisi pembelajaran, dalam penelitian ini, praktisi pembelajaran yang terlibat dari pihak sekolah adalah guru atau wali kelas 2 sekolah dasar. Peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar sebagai partisipan uji coba.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Literatur:

Dilakukan untuk mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada awal proses pengembangan media pembelajaran sebagai landasan teori yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Observasi:

Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada tahap awal sebelum pengembangan media, sebagai observasi pendahuluan. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran membaca permulaan di kelas, termasuk keterampilan siswa dalam mengenali huruf, suku kata, kluster, digraf, dan diftong, serta media pembelajaran yang biasa digunakan guru. Dengan menggunakan metode observasi berperan serta (participant observation), peneliti terlibat langsung dalam kegiatan kelas melalui pengamatan, wawancara, pencatatan, penelaahan dokumen, dan dokumentasi foto. Keterlibatan ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih mendalam, sehingga permasalahan yang ada dapat diidentifikasi secara lebih akurat. Hasil observasi inilah yang kemudian menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan media flashcard AKSARA agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran

3. Kuesioner/Angket:

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara peserta diberikan daftar pernyataan tertulis atau pertanyaan untuk dilengkapi. Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data melalui validasi ahli yang dilakukan untuk menilai kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan. Dalam proses validasi, para ahli memberikan tanggapan baik kritik maupun saran terkait media yang telah dikembangkan. Terdapat tiga ahli yang terlibat, di antaranya adalah ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran.

4. Tes

Penelitian ini menggunakan tes dengan desain *Pretest-Posttest* untuk menguji efektivitas pengembangan media pembelajaran *flashcard* AKSARA dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Soal pada instrumen tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator yang relevan dengan materi membaca permulaan. Instrumen tes menggunakan pendekatan berbasis kinerja (*performance-based test*) yang menilai kemampuan siswa melalui tugas-tugas membaca. Hasil dari tes ini akan dianalisis untuk membandingkan kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran guna menilai efektivitas media.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengumpulkan data awal yang akan digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran *flashcard* AKSARA. Kegiatan observasi ini dilakukan tanpa pedoman observasi, sehingga peneliti hanya mencatat dan mengembangkan temuannya.

3.5.2 Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket digunakan untuk mendapatkan data serta masukan dari para ahli terkait dengan kesesuaian materi, media, dan desain pembelajaran

media. Angket akan berisi pertanyaan mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek penilaian materi diadaptasi dari LORI versi 1,5 oleh Leacock dkk. (2007) meliputi 4 Aspek, yaitu; kualitas isi materi (*content quality*), pembelajaran (*Learning goal alignment*), umpan balik dan adaptasi (*Feedback and Adaptation*) serta motivasi (*motivation*).

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No butir	Jumlah butir
1	Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	1.	1
		Penggunaan bahasa media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	2	1
		Penjelasan pada media singkat, padat, dan jelas	3	1
2	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Dapat membantu peserta didik dalam belajar	4	1
		Media relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	5	1
3	Umpan Balik Dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)	Materi mudah dipahami	6	1
		Keterlibatan peserta didik aktif dalam penggunaan media	7	1
4	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Memberikan motivasi kepada peserta didik	8	1

		Materi menarik minat dan perhatian peserta didik	9	1
--	--	--	---	---

b. Kisi-Kisi Angket Ahli Media

Aspek penilaian media diadaptasi dari LORI versi 1,5 oleh Leacock dkk. (2007) meliputi 5 aspek, yaitu tampilan media (*Presentation Design*), Kemudahan penggunaan (*Interaction usability*), Kemudahan Akses (*Accessibility*), serta Penggunaan kembali (*Reusability*).

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No butir	Jumlah butir
1	Tampilan Media (<i>Presentation Design</i>)	Warna tidak mengganggu materi	1	1
		Huruf dapat dibaca dengan jelas	2	1
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	3	1
2	Kemudahan penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)	Mempermudah proses pembelajaran	4	1
		Fleksibilitas penggunaan	5	1
3	Kemudahan Akses (<i>Accessibility</i>)	Kemudahan dalam menggunakan media	6	1
		Kemudahan dalam memahami isi media	7	1
4	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)	Media bisa digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran	8	1
		Media tetap relevan digunakan	9	1

		pada tingkat dan tema pelajaran lain		
--	--	--------------------------------------	--	--

c. Instrumen Angket Ahli Pembelajaran

Angket ahli pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk menurut guru sekolah dasar kelas 2 yang sudah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli pembelajaran berdasarkan teori kelayakan media pembelajaran diadaptasi dari Asyhar (2017).

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No butir	Jumlah butir
1	Kesesuaian	Kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran.	1, 2	2
2	Kejelasan Sajian Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi.	Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat yang jelas.	3, 4, 5	3
3	Berorientasi Siswa	Memberikan kemudahan pada siswa	6, 7, 8	3
4	Kualitas Media	Kualitas tampilan media pembelajaran.	9	1
		Kejelasan dan kelengkapan penyajian materi, dan gambar	10	1

3.5.3 Lembar tes

Lembar tes diberikan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data mengenai seberapa efektif produk yang dibuat. Instrumen tes menggunakan pendekatan berbasis kinerja (*performance-based test*) yang menilai kemampuan siswa melalui tugas-tugas membaca. Untuk melihat peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media *flashcard* AKSARA. Soal tes yang digunakan terdiri dari 9 butir pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator keterampilan membaca permulaan.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Tes

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator Membaca Permulaan	Sub Indikator	Butir	Jumlah Butir	Bentuk Tes
Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik dapat membaca huruf vokal dengan tepat.	Ketepatan	peserta didik mampu: a. Mengucapkan huruf vokal dengan tepat.	1.a) Bacalah huruf berikut ini! a e i o u	5	Unjuk kerja
	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik dapat		b. Mengucapkan huruf konsonan dengan tepat. c. Mengucapkan suku kata dengan tepat.	1.b) Bacalah huruf berikut ini! b c d f g h j k l m n p q r s t v w		

	membaca huruf konsonan dengan tepat.		d. mengucapkan kata dengan tepat.	x y z		
	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik dapat membaca suku kata dengan tepat.		e. mengucapkan kalimat sederhana dengan tepat.	1.c) Bacalah suku kata berikut ini! bro – ko – li kra – yon sta – si – un spi – dol		
	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik dapat membaca kata-kata yang dikenalkan sehari-hari dengan tepat.			1.d) Bacalah kata berikut ini! nanas sendok jeruk		
	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik dapat			1.e) Bacalah kalimat berikut ini! Truk besar di jalan Bumi adalah planet		

	membaca kalimat sederhana dengan tepat.			Aku punya spidol		
	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik mampu membacakan kalimat yang mengandung digraf dan diftong dengan baik dan benar.	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan teks tertulis secara alami sesuai dengan bunyi bacaan yang benar.	2. Bacalah kata berikut ini! kucing nyamuk pisau sungai	1	Unjuk kerja
	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik mampu membacakan kalimat dengan lancar.	Kelancaran	peserta didik mampu membacakan kalimat dengan lancar tanpa terbata-bata	3. Bacalah kalimat berikut ini! Ibu beli buah anggur Stasiun kereta api	1	Unjuk kerja

				aku sudah kenyang		
	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik mampu membaca dengan intonasi yang tepat.	Intonasi	ketepatan dalam pengucapan dan irama kalimat dalam membaca tulisan.	4. Bacalah kalimat berikut ini! Penyuda di laut buku gudang ilmu ibu dapat brosur	1	Unjuk kerja
	Melalui mengamati gambar pada kartu peserta didik mampu menyuarakan tulisan dengan suara yang jelas	Kejelasan	peserta didik mampu menyuarakan tulisan dengan suara yang jelas	5. Bacalah kalimat berikut ini! andi sedang bernyanyi aku punya krayon baru	1	Unjuk kerja

				spidol merah hilang		
--	--	--	--	----------------------------	--	--

Tabel 3. 5 Rubrik penilaian

No	indikator	Sub indikator	skor			
			4	3	2	1
1	Ketepatan	Mampu membacakan huruf vokal dengan benar	Membaca 5 huruf vokal dengan tepat	Membaca 4 huruf vokal dengan tepat	Membaca 3 huruf vokal dengan tepat	Belum dapat membacakan huruf vokal
		Mampu membacakan huruf konsonan dengan benar	Membaca 21 huruf konsonan dengan tepat	Membaca 15 konsonan dengan tepat	Membaca 10 konsonan dengan tepat	Belum dapat membacakan huruf konsonan
		Mampu membacakan suku kata dengan benar	Membaca 10 suku kata dengan baik dan benar	Membaca 7 suku kata dengan baik dan benar	Membaca 3 suku kata dengan baik dan benar	Belum mampu membacakan suku kata dengan baik dan benar
		Mampu membacakan kata dengan benar	Membaca 3 kata dengan baik dan benar	Membaca 2 kata dengan baik dan benar	Membaca 1 kata dengan baik dan benar	Belum mampu membacakan kata dengan baik dan benar

		Mampu membacakan kalimat dengan benar	Membaca kan 3 kalimat dengan baik dan benar	Membaca kan 2 kalimat dengan baik dan benar	Membaca kan 1 kalimat dengan baik dan benar	Belum mampu membacakan kalimat dengan baik dan benar
2	Pelafalan	Mampu membacakan kata yang mengandung digraf dan diftong dengan lafal yang benar	Membaca kan 4 kata yang mengandung digraf dan diftong dengan sangat baik	Membaca kan 3 kata yang mengandung digraf dan diftong dengan baik	Membaca kan 2 kata yang mengandung digraf dan diftong dengan cukup baik	belum mampu membacakan kata yang mengandung digraf dan diftong
3	Kelancaran	Mampu membacakan kalimat dengan lancar tanpa terbata-bata	Membaca 3 kalimat dengan lancar	Membaca 2 kalimat dengan lancar	Membaca 1 kalimat dengan lancar	Belum mampu membacakan dengan lancar
4	Intonasi	Mampu membacakan kalimat dengan intonasi yang tepat	Membaca kan 3 kalimat dengan intonasi yang	Membaca kan 2 kalimat dengan intonasi yang tepat	Membaca kan 1 kalimat dengan intonasi yang	Membacakan kalimat dengan intonasi

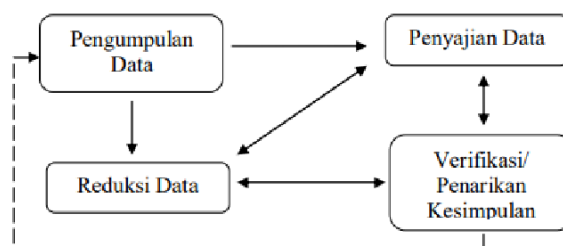
			sangat tepat		cukup tepat	yang tidak tepat
5	Kejelasan	Mampu membaca kalimat dengan suara yang jelas	Membaca 3 kalimat dengan suara sangat jelas	Membaca 2 kalimat dengan suara jelas	Membaca 1 kalimat dengan suara yang cukup jelas	Belum mampu membaca kalimat dengan suara jelas

3.6 Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengolah informasi yang diperoleh dari lapangan, yang memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam dan memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, analisis data kualitatif menggunakan instrumen berupa hasil validasi para ahli yang kemudian ditelaah untuk memberikan gambaran mengenai proses pengembangan media pembelajaran *flashcard* AKSARA yang dirancang oleh peneliti.

Analisis data kualitatif ini, menurut Sugiyono (2017), terdiri dari tiga tahapan utama yang saling berhubungan dan membentuk suatu proses yang sistematis. Tahapan-tahapan tersebut meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap analisis data menurut Miles and Huberman ditunjukkan pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3. 2 Tahap Analisis menurut Miles dan Huberman

Berikut adalah penjelasan rinci mengenai masing-masing tahapan tersebut:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah langkah awal dalam analisis data kualitatif yang berfungsi untuk menyaring dan menyederhanakan data yang telah terkumpul. Pada tahap ini, peneliti akan menyeleksi, meringkas, dan memfokuskan data pada aspek yang paling relevan dengan tujuan penelitian. Proses reduksi ini membantu peneliti untuk menyingkirkan informasi yang tidak perlu, sehingga hanya data yang mendukung fokus penelitian yang akan dipertahankan.

Reduksi data ini juga melibatkan identifikasi pola atau tema yang muncul dari data yang ada, sehingga memberikan arahan yang lebih jelas dalam proses analisis selanjutnya. Data yang berlebihan atau terlalu rinci akan dipadatkan menjadi informasi yang lebih ringkas dan mudah dipahami, sehingga memudahkan peneliti untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah tahap berikutnya setelah data direduksi. Pada tahap ini, peneliti menyusun data yang telah diproses dengan cara yang jelas dan terstruktur. Penyajian data bertujuan untuk membantu peneliti melihat pola-pola yang lebih besar, hubungan antar elemen, serta temuan-temuan yang ada dalam data. Data dapat disajikan dalam bentuk uraian naratif, bagan, diagram, tabel, atau bahkan flowchart, tergantung pada jenis data dan bagaimana peneliti ingin menggambarkan hubungan antar informasi yang ada. Penyajian data yang efektif akan memungkinkan peneliti untuk menarik pemahaman yang lebih dalam dan mengidentifikasi pola yang mungkin tidak terlihat pada tahap sebelumnya.

Hafidah Nur Hasanah, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD AKSARA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA FASE A SEKOLAH DASAR

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

Penyajian yang sistematis dan jelas juga mempermudah peneliti dalam menghubungkan hasil wawancara atau observasi dengan pertanyaan penelitian, serta memudahkan dalam proses penarikan kesimpulan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam analisis data kualitatif, yang bertujuan untuk menyatukan inti sari dari seluruh data yang telah diproses. Pada tahap ini, peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan penyajian data, dengan menghubungkan berbagai temuan yang relevan. Kesimpulan yang diambil harus mencerminkan pemahaman peneliti terhadap fenomena yang diteliti, berdasarkan data yang telah dianalisis secara mendalam. Kesimpulan ini harus kuat dan dapat dipertanggungjawabkan, serta sesuai dengan tujuan dan konteks penelitian. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga dapat memberikan rekomendasi atau tindak lanjut untuk penelitian berikutnya, berdasarkan hasil temuan yang diperoleh. Penarikan kesimpulan merupakan langkah penting dalam menyimpulkan hasil penelitian dan memberi kontribusi pada pengembangan pengetahuan di bidang yang diteliti.

Dengan mengikuti ketiga tahapan ini secara sistematis, data yang diperoleh dapat diolah dengan cara yang efektif. Proses ini memungkinkan peneliti untuk memahami lebih dalam mengenai fenomena yang sedang diteliti dan menghasilkan informasi yang dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman dalam bidang penelitian tersebut.

3.6.2 Data Kuantitatif:

Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Menurut Sugiyono (2014), skala Likert adalah metode yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan pengamatan individu atau kelompok terhadap suatu fenomena atau objek tertentu. Dalam konteks penelitian ini, skala Likert diterapkan untuk mengukur tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu untuk menilai sejauh mana media tersebut dianggap

efektif, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh para ahli atau pengguna.

a. Skala Likert

Biasanya terdiri dari serangkaian pernyataan yang mencerminkan sikap atau pandangan terhadap suatu objek, di mana responden diminta untuk memberikan penilaian pada skala yang berisi beberapa pilihan, seperti sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dengan menggunakan skala likert, peneliti dapat mengumpulkan data yang lebih terstruktur dan kuantitatif, yang dapat dianalisis untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan diterima dan dipahami oleh audiens yang menjadi objek penelitian, serta untuk mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki.

Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk mengevaluasi berbagai aspek dari media pembelajaran yang dikembangkan, termasuk kelayakan desain, kebermanfaatan konten, interaktivitas, dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Data yang diperoleh melalui skala Likert kemudian akan dianalisis untuk menentukan validitas dan potensi media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Dengan demikian, teknik analisis data ini membantu memberikan gambaran yang jelas mengenai kualitas dan penerimaan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 3. 6 Penilaian Skala Likert

No.	Penilaian	Skor
1.	Baik/sering	4
2.	Cukup	3
3.	Tidak baik	2
4.	Sangat tidak baik	1

Rumus persentase yang digunakan dalam riset produk pengembangan menurut Sugiyono (2014):

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = presentase hasil validasi

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Skor yang diperoleh melalui penerapan rumus yang telah ditetapkan dapat dimanfaatkan untuk menilai kualitas bahan ajar yang dikembangkan. Selanjutnya, hasil persentase tersebut diklasifikasikan ke dalam kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Rentang Persentase dan Kriteria Kelayakan Media

No.	Persentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Kurang Layak
5.	0% - 20%	Tidak Layak

b. N-Gain

Analisis N-Gain adalah rumus yang digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh pemberian tindakan implementasi produk media pembelajaran yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa (Kolopita et al., 2022). Data yang digunakan untuk uji N-gain diperoleh dari perbandingan selisih skor pretest dan posttest dengan selisih nilai keseluruhan dan pretest. Perhitungan dengan cara ini dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran. Rumus yang digunakan dalam mencari N-gain Menurut Hake dalam (Istiqomah, 2017):

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor posttes}}$$

Adapun kriteria N-gain Menurut Hake dalam (Istiqomah, 2017) setelah didapatkan hasil perhitungan rumus maka nilai tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria

Tabel 3. 8 Kriteria N-Gain

No.	Persentase	Kategori
1.	$g \geq 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq x < 0,7$	Sedang
3.	$g \leq$	Rendah