

BAB III

MÉTODE PANALUNGTIKAN

3.1 Desain Panalungtikan

Ieu panalungtikan ngagunakeun métode *R&D (Research and Development)*. Métode R&D mangrupa jenis métode anu panalungtikanana dilakukeun sacara sistematis tur dumasar hasil analisis pasualan, tujuanana pikeun mekarkeun hiji inovasi anyar anu mangrupa produk atawa modél luyu jeung kabutuhan masarakat anu bisa diuji tur bisa dipaluruh éféktif atawa henteuna sacara ilmiah (Waruwu, 2024, kc. 1222). Panalungtik milih métode R&D, lantaran dina ieu panalungtikan dimimitian ku nganalisis kondisi tur kabutuhan pangajaran anu lumangsung, nyieun média anu cocog jeung kondisi tur kabutuhan, tuluy dipungkas ku uji validasi maluruh éféktif atawa henteuna ku para ahli dina widangna.

Dina produk anu bakal dihasilkeun, panalungtik ngagunakeun métode R&D (*Research and Development*), kalawan modél ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Modél ADDIE mangrupa salasahiji modél dina mekarkeun bahan ajar anu diwangun ku sababaraha léngkah sistematis pikeun matotoskeun pasualan pangajaran anu leuwih fokus kana sumber diajar luyu jeung kabutuhan tur karakteristik siswa (Widyastuti & Susiana, 2019, dina Alima, spk., 2022, kc. 3). Najan kitu, modél anu dilarapkeun dina ieu panalungtikan, ngan nepi ka bagéan *development*. Éta léngkah baris dipedar ieu di handap.

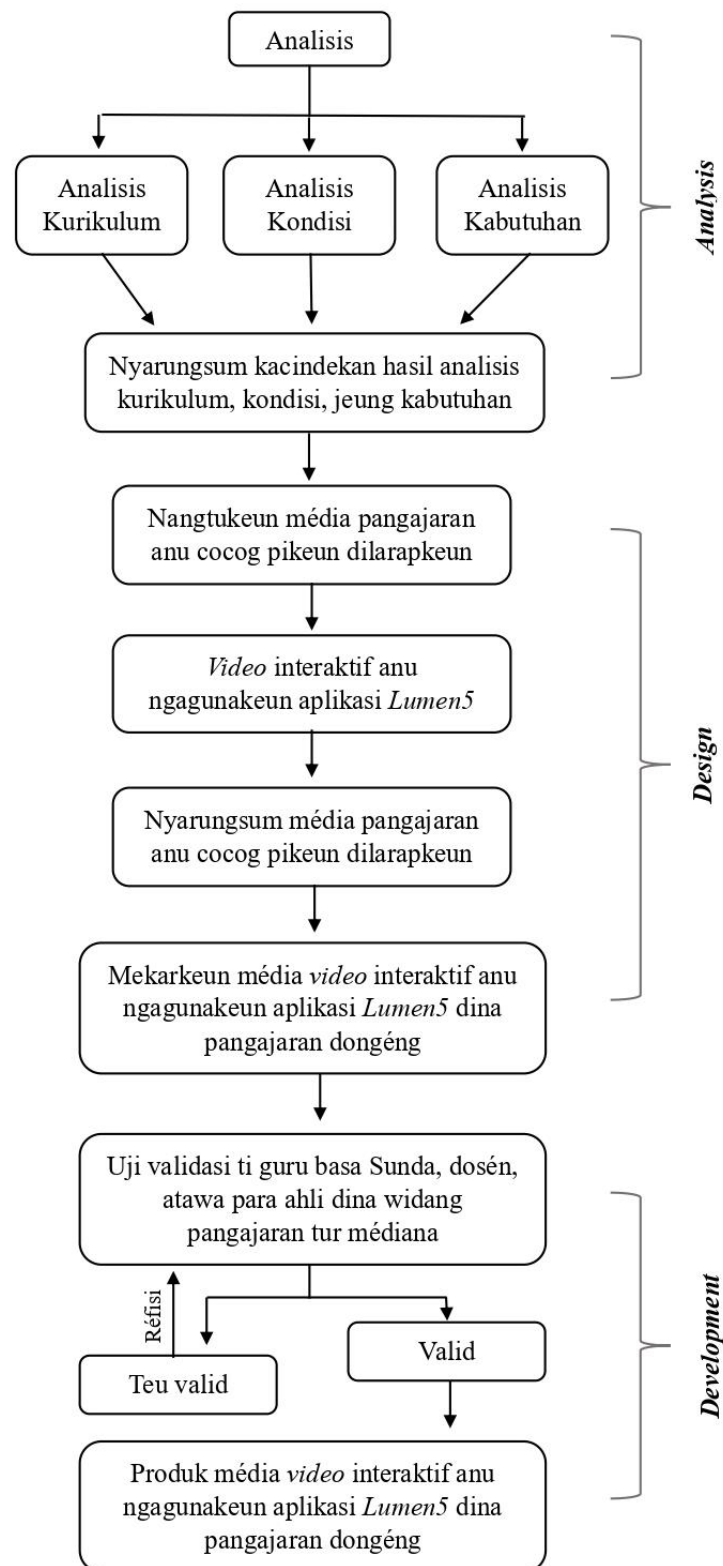
Kahiji, tahap *analysis*. Dina ieu tahap leuwih fokus kana idéntifikasi masalah, anu satuluyna bakal dipilih sababaraha masalah anu baris ditalungtik tur ditangtukeun kumaha cara matotoskeun éta masalah (Alima, spk., 2022, kc. 3). Sabada diidéntifikasi, dina ieu panalungtikan disusun dumasar kana tilu masalah, anu aya dina rumusan masalah, di antarana nyaéta (1) kumaha kondisi jeung kabutuhan média dongéng di SMA kiwari, (2) kumaha rarancang média ngagunakeun aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA, jeung (3) kumaha hasil validasi ahli kana média aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA.

Kadua, tahap *design*. Dina ieu tahap dilakukeun rarancang pikeun nangtukeun jeung nyarungsum bahan ajar anu baris dimekarkeun (Alima, spk., 2022, kc. 4). Dina ieu panalungtikan jenis bahan ajar atawa média anu baris dimekarkeun téh nyaéta *video* interaktif anu ngagunakeun aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA.

Katilu, tahap *development*. Dina ieu tahap leuwih fokus kana uji validasi atawa kaabsahan, tur révisi ti para ahli atawa jalma anu dianggap ahli dina éta widang (Alima, spk., 2022, kc. 4). Dina ieu panalungtikan ogé baris dilaksanakeun uji validasi ti para ahli dina éta widang, nyaéta guru basa Sunda, dosén, atawa jalma anu ngarti tur maham kana média *video* interaktif anu ngagunakeun aplikasi *Lumen5* dina pangajaran dongéng.

Dumasar kana métode jeung modél, dina ieu panalungtikan perlu disusun desain panalungtikan. Desain panalungtikan, boga fungsi jeung tujuan pikeun méré gambaran atawa jadi dadasar panalungtik dina ngalaksanakeun panalungtikan. Lian ti éta ogé ku ayana hiji desain, panalungtikan bisa lumangsung kalawan ngaruntuy tur sistematis. Désain panalungtikan mangrupa stratégi anu dilarapkeun ku panalungtik dina matalikeun sakabéh unsur panalungtikan, kalawan sistematis sangkan bisa leuwih éféktif tur éfisién. Désain panalungtikan patali jeung sakabéh prosés anu dibutuhkeun nalika nyusun rarancang jeung ngalaksanakeun panalungtikan (Silaen, 2018, dina Putri, 2023, kc. 25).

Sangkan nyumponan udagan tina salasahiji panalungtikan, kudu disusun léngkah-léngkah sacara sistematis. Tujuanna pikeun ngatur lumangsungna panalungtikan sacara langsung. Lian ti éta ogé, ku ayana ieu léngkah téh panalungtikan bisa kasusun jeung jelas arahna rék dibawa ka mana. Anapon lengkah tina ieu panalungtikan lengkepna, nyaéta (1) maluruh atawa nganalisis kondisi tur kabutuhan média dongéng di SMA dina mangsa kiwari; (2) nyarungsum média anu cocog dumasar hasil analisis kondisi tur kabutuhan; (3) nyieun média anu cocog; jeung (4) ngalakukeun uji validasi ka dosén, guru basa Sunda, atawa jalma anu ahli dina éta widang. Sangkan leuwih teleb desain ieu panalungtikan téh baris dipedar dina ieu bagan dina kaca satuluyna.



Bagan 3.1
Desain Panalungtikan

3.2 Sumber Data

Populasi jeung sampel nyaéta targét atawa sasaran anu kalibet dina salasahiji panalungtikan. Fadhila, spk. (2023, kc. 18) nétélakeun yén populasi, nyaéta sakabéh élemén atawa bagéan tina panalungtikan ngawengku objék jeung subjék, kalawan ciri-ciri jeung karakteristik anu tangtu. Sedengkeun sampel mangrupa bagéan tina populasi anu jadi sumber data sabenerna dina hiji panalungtikan anu baris dilaksanakeun, dina wangenan séjén bisa disebutkeun yén sampel téh data anu bisa ngawakilan sakabéh populasi anu keur ditalungtik.

Ku kituna, populasi dina ieu panalungtikan téh ngawengku siswa atawa murid SMA, guru basa Sunda, jeung para ahli dina widang pangajaran. Sedengkeun anu jadi sampel dina ieu panalungtikan téh nyaéta dua nepi ka lima urang siswa, guru basa Sunda di SMA, jeung para ahli anu maham kana widang pangajaran utamana dina mekarkeun média pangajaran anu ngagunakeun aplikasi anu tangtu saperti aplikasi *Lumen5*.

3.3 Téhnik Ngumpulkeun Data

Téhnik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan téh diwangun ku dua téhnik, nyaéta téhnik angkét jeung wawancara. Téhnik angkét mangrupa salasahiji téhnik ngumpulkeun data anu dilakukeun sacara tinulis, lantaran unggal patalékan ti panyatur jeung jawaban ti pamiarsa ditepikeun dina wangun tinulis (tulisan), anu médiana bisa mangrupa kertas. Lian ti éta, dina téhnik angkét diperlukeun dokuméntasi-dokuméntasi anu digunakeun minangka data panglengkep tina angkét anu baris disarungsum, contona foto, *video*, hasil angkét, jeung rékaman sora. Léngkah-léngkah ngumpulkeun data baris dipedar ieu di handap.

- a) nyarungsum lembar angkét jeung lembar validasi diluyukeun jeung rumusan pasualan,
- b) ngalaksanakeun panalungtikan ka sababaraha pihak anu kalibet saperti guru basa Sunda, dosén, jeung para ahli dina widangna, ngagunakeun lembar angkét anu geus disarungsum ti saanggalna,
- c) ngumpulkeun jeung ngadokuméntasikeun data hasil panalungtikan, jeung
- d) nyieun kacindekkan tina hasil panalungtikan anu geus dilaksanakeun.

3.4 Instrumén Panalungtikan

Jenis instrumén panalungtikan anu dipaké dina ieu panalungtikan téh dibagi jadi tilu bagéan, nyaéta:

3.4.1 Lembar Angkét

Ieu pedoman dipaké pikeun maluruh kondisi jeung situasi anu karandapan dina pangajaran dongéng di SMA, nyarungsum média anu cocog jeung kondisi tur kabutuhan, tuluy dipungkas ku uji validasi maluruh éféktif atawa henteuna ku para ahli dina widangna. Angkét anu disusun diwangun ku sababaraha patalékan kompléks ngarutuy diluyukeun jeung masalah anu baris ditalungtik dina ieu panalungtikan. Hasil angkétna baris dilarapkeun minangka data anu ngarojong panalungtik salila lumangsungna prosés panalungtikan, hususna dina mekarkeun média *video* interaktif anu ngagunakeun aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA. Sangkan leuwih jéntré pedoman angkét baris dipedar ieu di handap.

Tabél 3.1
Pedoman Angkét Guru

Pembelajaran Dongeng				
No	Pertanyaan	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jenis Data
1	Apakah materi dongeng bahasa Sunda diajarkan di sekolah Bapak/Ibu?	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif
2	Pada kelas berapa materi dongeng diajarkan?	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif
3	Materi dongeng sangat penting untuk disampaikan kepada peserta didik saat pembelajaran di kelas.	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif

4	Materi dongeng dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif
5	Dilihat dari kondisi pembelajaran di sekolah, tidak sedikit peserta didik yang kurang tertarik untuk belajar bahasa Sunda, khususnya materi dongeng.	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif
6	Peserta didik kurang tertarik untuk belajar materi dongeng, karena media pembelajaran yang digunakan kurang relevan dengan kondisi yang terjadi saat ini.	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif
7	Peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran dongeng, disebabkan oleh materi yang sulit dipahami, karena menggunakan bahasa yang tidak biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti bahasa Sunda.	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif
8	Menurut Bapak/Ibu hal apa yang menjadi alasan peserta didik kurang tertarik ketika menyimak materi pembelajaran dongeng di kelas?	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif
9	Hambatan apa yang dihadapi oleh Bapak/Ibu dalam menyampaikan pembelajaran Materi Dongeng Bahasa Sunda?	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dongeng	Kualitatif / Kuantitatif
10	Bagaimana cara Bapak/Ibu dalam mengatasi hambatan yang dihadapi ketika menyampaikan	Pembelajaran Bahasa Sunda	Mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan	Kualitatif / Kuantitatif

	pembelajaran dongeng bahasa Sunda?		pembelajaran dongeng	
Pengembangan Media Pembelajaran				
No	Pertanyaan	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jenis Data
1	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar?	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif
2	Media apa yang digunakan Bapak/Ibu ketika melaksanakan pembelajaran di kelas, khususnya dalam materi dongeng Sunda?	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif
3	Sudah berapa lama Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas?	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif
4	Media yang digunakan oleh Bapak/Ibu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif
5	Efektivitas penggunaan media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu dalam pembelajaran bahasa Sunda.	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif
6	Hambatan apa yang dirasakan Bapak/Ibu ketika menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, khususnya pembelajaran bahasa Sunda?	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif

7	Adanya beberapa hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, tentunya diperlukan adanya pengembangan media yang disesuaikan dengan teknologi.	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif
8	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media yang berbasis teknologi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya dalam materi dongeng?	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif
9	Media teknologi apa yang digunakan Bapak/Ibu ketika melaksanakan pembelajaran, khususnya dalam materi dongeng Sunda?	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif
10	Efektivitas penggunaan media teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	Media Pembelajaran	Mengetahui efektivitas dan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran	Kualitatif / Kuantitatif

Tabél 3.2
Pedoman Angkét Siswa

Pembelajaran Materi Dongeng Sunda				
No	Pertanyaan	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jenis Data
1	Hal apa yang menarik dalam pembelajaran bahasa Sunda?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif

2	Apakah kamu tertarik untuk belajar tentang dongeng dalam bahasa Sunda?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
3	Apakah kamu pernah belajar materi dongeng dalam bahasa Sunda?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
4	Jika pernah, di kelas berapa kamu belajar materi tersebut?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
5	Apakah kamu memahami materi dongeng bahasa Sunda yang disampaikan oleh gurumu?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
6	Jika Ya, apa yang kamu ketahui tentang dongeng dalam pembelajaran bahasa Sunda?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
7	Jika Tidak, mengapa kamu tidak dapat memahami materi tersebut?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif

8	Apa yang kamu rasakan ketika belajar bahasa Sunda, khususnya dalam pembelajaran dongeng?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
9	Menurutmu, seberapa penting materi dongeng untuk dipelajari dan disampaikan dalam mata pelajaran bahasa Sunda.	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
10	Dalam belajar di kelas, guru menggunakan beberapa cara supaya pembelajaran terkesan menarik dan mudah dipahami. Bagaimana penilaianmu terhadap pengalaman mempelajari materi dongeng dalam bahasa Sunda?	Ketertarikan dan Pemahaman Siswa	Mengetahui respon dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran dongeng dalam bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
Pengembangan Media Pembelajaran				
No	Pertanyaan	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jenis Data
1	Media pembelajaran yang digunakan oleh gurumu ketika mengajar di kelas, khususnya dalam materi dongeng bahasa Sunda?	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
2	Media yang digunakan dapat menumbuhkan motivasi mu untuk lebih bersemangat lagi ketika belajar di dalam kelas.	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif

3	Media yang dipilih, efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran bahasa Sunda.	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
4	Hambatan apa yang dirasakan ketika menggunakan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Sunda, khususnya materi dongeng Sunda?	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
5	Menurutmu apakah diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang relevan (sesuai) dengan kondisi saat ini?	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
6	Apakah kamu mengetahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media berbasis Artificial Intelligence?	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
7	Bagaimana tanggapanmu jika adanya pengembangan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence?	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
8	Jika "Ya", coba berikan salah satu contoh media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence, khususnya dalam pembelajaran bahasa Sunda!	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif

9	Media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif
10	Media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence memberikan pengalaman yang bermakna terhadap peserta didik, karena pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif, dan inovatif.	Media dan Teknologi Pembelajaran	Mengetahui tanggapan siswa terhadap media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Sunda	Kualitatif / Kuantitatif

Tabél 3.3
Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Kurikulum	Jenis kurikulum yang digunakan	Jenis kurikulum apa yang digunakan di sekolah?
2	Materi Pembelajaran	Ketersediaan materi dongeng	Dalam pembelajaran bahasa Sunda, apakah di sini ada materi yang membahas tentang dongeng?
3	Tingkatan Kelas	Kelas yang mempelajari dongeng	Pada kelas berapa materi dongeng tersebut diajarkan?
4	Jenis Materi	Variasi dongeng yang diajarkan	Jenis dongeng seperti apa yang diajarkan kepada peserta didik?
5	Media Pembelajaran	Jenis media yang digunakan	Media apa yang biasanya digunakan dalam menyampaikan materi dongeng kepada peserta didik?
6	Respon Siswa	Respon terhadap media	Bagaimana respon peserta didik terhadap media yang digunakan?
7	Ketertarikan Siswa	Minat terhadap pembelajaran	Apakah peserta didik tertarik untuk belajar materi dongeng ketika menggunakan media tersebut?
8	Alasan Ketertarikan	Faktor penarik minat siswa	Jika tertarik, hal apa yang menjadi alasan peserta didik tertarik?
9	Hambatan Pembelajaran	Alasan kurangnya minat	Jika tidak, mengapa peserta didik kurang tertarik dalam menyimak materi dongeng tersebut?
10	Kendala Guru	Hambatan dalam penyampaian materi	Hambatan apa yang dirasakan ketika menyampaikan materi dongeng di kelas?

Tabél 3.4
Pedoman Wawancara Siswa

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Minat Belajar	Ketertarikan terhadap pelajaran	Hal apa yang menarik dalam pembelajaran bahasa Sunda?
2	Pemahaman Materi	Pengetahuan tentang dongeng	Apakah kamu mengetahui bahwa dongeng ada yang termasuk ke dalam bahasa Sunda?
3	Perbandingan	Perbedaan dongeng Sunda dan Indonesia	Apakah ada perbedaan antara dongeng bahasa Sunda dengan bahasa Indonesia?
4	Pengalaman Belajar	Perasaan saat menerima materi	Apa yang dirasakan ketika guru menjelaskan materi dongeng?
5	Tanggapan	Respon terhadap materi	Bagaimana tanggapan kamu terhadap materi dongeng yang disampaikan di kelas?
6	Pemahaman Materi	Tingkat pemahaman	Sejauh ini apakah materi dongeng dapat dipahami dengan baik?
7	Strategi Guru	Cara guru menyampaikan materi	Jika jawabanmu iya, bagaimana cara gurumu menyampaikan materi tersebut?
8	Kendala Belajar	Faktor penghambat pemahaman	Sebaliknya, jika jawabanmu tidak, apa yang menyebabkan materi dongeng sulit dipahami?
9	Saran	Ide untuk peningkatan pembelajaran	Menurutmu adakah cara yang lebih efektif untuk menjelaskan materi dongeng?
10	Strategi Alternatif	Metode pembelajaran yang disukai	Cara seperti apa yang dapat dilakukan dalam pembelajaran dongeng di kelas?

3.4.2 Lembar Validasi

Ieu pedoman dipaké pikeun maluruh éfétivitas larapna éta média dumasar sawangan para ahli dina widangna. Lembar validasi disarungsum pikeun mastikeun yén instrumén panalungtikan ngawengku sakabéh aspék anu rélevan jeung tujuan panalungtikan. Lembar validasi bisa dipaké minangka pakakas anu kawilang penting dina ngajamin kualitas instrumén panalungtikan jeung berhasil henteuna éta panalungtikan. Lian ti éta, lembar validasi teu ngan saukur dipaké pikeun pakakas évaluasi hungkul, tapi bisa dipaké minangka babon atawa aturan dina mekarkeun kualitas tur narima éta produk atawa instrumén anu baris dimekarkeun

(Saputri, spk., 2023, kc. 137). Sangkan leuwih jéntré lembar validasi baris dipedar ieu di handap.

Tabél 3.5
Kisi-Kisi Angkét Validasi Ahli Matéri

No.	Aspék	Indikator	Nomer Pernyataan	Lobana Pernyataan
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Kurikulum	A1	5
2		Akurasi Materi	A2	
3		Kedalaman Materi	A3	
4		Kecukupan Materi	A4	
5		Kekinian Materi	A5	
6	Nilai Kebermaknaan	Mendorong Berpikir Kritis	B1	4
7		Penanaman Nilai Karakter	B2	
8		Relevansi Kontekstual	B3	
9		Menumbuhkan Motivasi	B4	
10	Kelayakan Penyajian	Sistematika Penyajian	C1	5
11		Kejelasan Tujuan	C2	
12		Efektivitas Contoh & Ilustrasi	C3	
13		Kualitas Instrumen Interaktif	C4	
14		Keseimbangan Tampilan	C5	
15	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian Kaidah Bahasa	D1	3
16		Komunikatif	D2	
17		Kesesuaian Diksi & Istilah	D3	

Tabél 3.6
Kisi-Kisi Angkét Validasi Ahli Média

No.	Aspék	Indikator	Nomer Pernyataan	Lobana Pernyataan
1	Desain Visual	Tata Letak & Komposisi	A1	5
2		Tipografi (<i>Typography</i>)	A2	
3		Palet Warna	A3	
4		Kualitas Aset Visual	A4	
5		Konsistensi Desain	A5	
6	Desain Audio	Kejelasan Narasi (<i>Voice Over</i>)	B1	4
7		Kualitas Musik Latar	B2	
8		Efektivitas Efek Suara (SFX)	B3	
9		Keseimbangan Audio (<i>Mixing</i>)	B4	
10	Fungsional & Aksesibilitas	Kompatibilitas Perangkat	C1	2
11		Aksesibilitas Dasar	C2	
12	Daya Tarik & Interaktivitas	Kemampuan Menarik Perhatian	D1	4
13		Relevansi Interaksi	D2	
14		Umpan Balik (<i>Feedback</i>)	D3	
15		Potensi Motivasi Belajar	D4	

3.4.3 Dokuméntasi

Ieu pedoman dipaké pikeun bahan arsip salila lumangsungna kagiatan panalungtikan di lapangan. Dokuméntasi disarungsum minangka bukti-bukti anu bisa dilarapkeun minangka bahan pertanggungjawaban, ti mimiti nyarungsum sagala kaperluan panalungtikan nepi ka bérésna panalungtikan. Jenis dokuméntasi anu dilarapkeun dina ieu panalungtikan téh, nyaéta catetan panalungtik, dokumén kaperluan panalungtikan saperti surat izin, foto, *video*, lembar angkét jeung wawancara, sarta dokumén-dokumén séjén anu bisa diarsipkeun.

3.5 Téhnik Ngolah Data

Ieu panalungtikan téh ngagunakeun métode R&D (*Research and Development*), anu leuwih fokus kana nyarungsum hiji produk atawa mekarkeun produk anu geus aya ti saanggalna. Prosedur analisis data dipaké pikeun ngajawab rumusan masalah, anapon léngkah anu dilakukeun dimimitian ku ngarobah data hasil panalungtikan jadi informasi anu bisa dilarapkeun minangka hiji kacindekkan (Nasution, 2023, kc. 44). Téhnik analisis data dina ieu panalungtikan téh ngagunakeun data angkét jeung uji validasi, tujuanana pikeun ngukur valid atawa henteuna tur éta média téh bisa digunakeun minangka bahan inovasi pikeun pangajaran.

Hasil ahir tina analisis data anu dipaké dina ieu panalungtikan téh mangrupa *Skala Likert*, lantaran dina ieu panalungtikan maluruh tur ngukur kumaha sikep jeung sawangan hiji jalma, nyaéta guru, murid, jeung para ahli ngeunaan hiji kajadian (Saputri, 2023, kc. 24). Anapom léngkah-léngkah analisis data dina ieu panalungtikan, nyaéta (1) ngumpulkeun data dumasar kana angkét anu baris disarungsum, (2) nangtukeun pedoman tur kritéria paniléyan dumasar kana hasil angkét, (3) ngolah jeung nganalisis data, tur (4) nyieun kacindekan hasil analisis. Sangkan leuwih jéntré pedoman tur kritéria paniléyan baris dipedar dina ieu tabél dina kaca satuluyna.

Tabél 3.7
Pedoman Paniléyan Angkét

Keterangan	Niléy
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Anapon, rumus atawa aturan tina hasil data anu baris dikumpulkeun, dipedar ieu di handap.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total niléy anu dimeunangkeun}}{\text{niléy maksimal}} \times 100\%$$

Éta data téh tuluy dirobah kana data déskriptif kualitatif anu diluyukeun dumasar kritéria paniléyan angkét saperti dina ieu tabél di handap.

Tabél 3.8
Kritéria Paniléyan Angkét

Keterangan	Niléy
Sangat Setuju (SS)	81 - 100%
Setuju (S)	61 - 80%
Kurang Setuju (KS)	41 - 60%
Tidak Setuju (TS)	21 - 40%
Sangat Tidak Setuju (STS)	0 - 20%

Dina ngolah data hasil paniléyan validasi ti para ahli ngagunakeun rumus saperti ieu di handap.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah sakabéh niléy tina hasil lembar validasi

N = Niléy maksimal

Luyu jeung katangtuan dina meunangkeun hiji kaputusan, naha ieu média téh perlu dirévisi atawa henteu, ku kituna diperlukeun ayana kritéria atawa babagian anu jadi ciri atawa wates dina nganiléy média anu bari divalidasi ku para ahli média jeung matéri, anu ditangtukeun dumasar skala likert, lengkepna saperti ieu tabél di handap.

Tabél 3.9
Kritéria Paniléyan Hasil Validasi

Niléy	Katégori	Keterangan
81% - 100%	layak pisan	teu kudu dirévisi
61% - 80%	Layak	dirévisi
41% - 60%	cukup layak	perlu ayana révisi
21% - 40%	kurang layak	teu bisa dipaké, perlu dirévisi
0% - 20%	kurang layak pisan	teu bisa dipaké, perlu ayana parobahan

Dumasar tabél di luhur, upama dimeunangkeun hasil validasi anu asup kana kualifikasi teu layak atawa kurang layak, hartina média pangajaran anu disarungsum téh kudu dirévisi deui dumasar hasil paniléyan ti para ahli média jeung matéri pangajaran basa Sunda. Sedengkeun, upama hasilna nyumponan kana katangtuan, kualifikasina layak atawa layak pisan, tangtuna éta média pangajaran téh teu perlu dirévisi atawa bisa dirévisi gumantung kana koméntar atawa saran ti para pangajén.