

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan penelitian berbasis pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk, baik berupa produk lama yang akan disempurnakan maupun produk baru. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model *Design and Development* (D&D) yang didefinisikan oleh Richey dan Klein (2007) sebagai berikut.

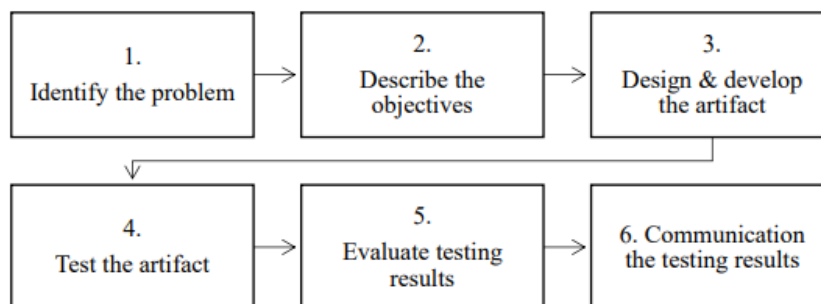
The systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development. (hlm. 1)

Pada umumnya, model D&D digunakan untuk mempelajari suatu proses mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi dengan tujuannya yaitu membentuk dasar berdasarkan pengalaman untuk menciptakan pembelajaran, produk maupun alat pembelajaran, serta model baru atau yang telah disempurnakan. Biasanya model D&D hanya berfokus pada pengembangan media atau aplikasi. Namun, model ini kemudian mampu memberikan sebuah solusi dalam permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D agar dapat membuat produk-produk pendidikan yang dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah. Jenis produk yang akan dihasilkan berupa media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi menyesuaikan materi yang akan diajarkan yaitu kosakata baku dan tidak baku. Tujuannya untuk membantu para pendidik dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan media ular tangga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku untuk

siswa kelas III sekolah dasar menggunakan langkah-langkah pada metode D&D. Langkah-langkah penelitian tersebut menggunakan dibagi ke dalam enam tahapan yang dikemukakan oleh Peffers, *et al.* (dalam Ellis dan Levy, 2010, hlm. 111) yang digambarkan melalui bagan di bawah ini.



Gambar 3.1 Diagram Prosedur Penelitian D&D Menurut Peffers, *et al.*

Sumber: Ellis dan Levy (2010, hlm. 111)

a. Identifikasi Masalah (*Identify the Problem*)

Langkah yang pertama kali dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah dengan melakukan studi pendahuluan berupa wawancara dan survei ke SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III SD mengenai permasalahan dan kesulitan yang dialami oleh siswa maupun guru selama kegiatan belajar mengajar. Poin wawancara diarahkan pada bagaimana keterampilan berbahasa siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, serta untuk mengetahui materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar. Survei dilakukan kepada siswa kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung mengenai mata pelajaran yang masih belum paham selama pembelajaran dan keterampilan berbahasa yang dikuasai.

b. Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*)

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan terhadap kesulitan siswa sekolah dasar pada materi kosakata baku dan tidak baku di kelas III dan pada pembelajaran keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar seperti keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara.

c. Desain dan Pengembangan Produk (*Design and Development the Artifact*)

Desain dan pengembangan produk merupakan langkah paling utama dalam kegiatan penelitian ini (Ellis dan Levy, 2010, hlm 112). Tahap ini terdiri dari dua tahap yaitu desain (rancangan media) dan pengembangan media bahan ajar. Adapun pada tahap desain media pembelajaran yaitu rancangan pembuatan GBPM yang berisi identitas program, materi kosakata baku dan tidak baku yang akan diambil, soal-soal untuk melatih keterampilan berbahasa siswa yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sumber rujukan yang digunakan pada media tersebut, dan spesifikasi produk yang akan dibuat. Selain itu, dalam tahap desain pun dilakukan rancangan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

d. Uji Coba Produk (*Test the Artifact*)

Dalam pelaksanaan uji coba produk media ular tangga ini terbagi menjadi dua tahap. Tahap pertama, uji coba dilakukan oleh peneliti sendiri dibantu dengan para ahli yang meninjau produk (*expert review*) yaitu ahli materi dan kebahasaan serta ahli media. Selepas ditinjau oleh para ahli, jika masih terdapat kekurangan pada produk atau masih terdapat gangguan dalam media tersebut yang dapat menghambat pengguna produk, dilanjutkan dengan revisi produk sesuai saran dari para ahli. Jika sudah tidak ada revisi, dilanjutkan pada uji coba tahap kedua.

Tahap kedua, uji coba dilakukan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas III yang terdiri dari 25 orang siswa dalam satu kelas dan wali kelas atau guru kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung. Uji coba produk dilakukan selama satu hari dengan waktu sesuai yang ditentukan dalam RPP.

e. Mengevaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate Testing Result*)

Setelah produk dikembangkan dan diujicobakan, selanjutnya pada tahap evaluasi ini dilaksanakan berdasarkan angket penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dan kebahasaan serta ahli media, serta angket respons pengguna yaitu siswa dan guru. Kemudian jika data hasil evaluasi dari angket telah terkumpul, dilakukan analisis data dan revisi data yang nantinya didapat kesimpulan mengenai produk yang dikembangkan apakah media tersebut perlu diperbaiki atau sudah layak digunakan serta telah sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak.

f. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicate the Testing Result*)

Data yang diperoleh dari hasil evaluasi uji coba produk, kemudian dibuat kesimpulan. Penyimpulan digunakan untuk mengkomunikasikan tindak lanjut dari hasil penelitian yaitu mengetahui apakah penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan atau belum. Data yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan, dilaporkan dalam bentuk tertulis yaitu laporan hasil penelitian (skripsi) dan dikomunikasikan secara lisan pada saat sidang skripsi.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan yaitu subjek penelitian sebagai sumber data dalam sebuah riset. Adapun partisipan yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD dan guru SD. Sementara itu, tempat penelitian yaitu suatu ruang yang dipakai untuk peneliti melakukan penelitian. Adapun tempat yang dijadikan penelitian oleh peneliti yaitu SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu berupa observasi, wawancara, dan angket (kuesioner). Ketiga instrumen tersebut akan digunakan untuk menguji kelayakan suatu produk, untuk mengetahui media yang dikembangkan dan telah dirancang valid atau tidak, dan untuk mendapatkan respons dari siswa serta guru sekolah dasar.

a. Observasi

Fatoni (2011, hlm. 104) mengemukakan bahwa observasi ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan disertai dengan catatan-catatan terhadap suatu perilaku atau objek yang akan diamati. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2014, hlm. 203) menjelaskan bahwa observasi digunakan jika penelitian berhubungan dengan berbagai perilaku manusia, cara bekerja, gejala alam, dan bila responden terlalu besar untuk diamati. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah pengamatan terhadap suatu peristiwa maupun objek yang akan diteliti di dalam suatu lapangan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis:

Rakata Nurul Syafa, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATERI KOSAKATA BAKU DAN TIDAK BAKU

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

- 1) Observasi partisipan, artinya dalam penelitian ini observer terlibat langsung dan ikut aktif pada kegiatan yang akan diobservasi;
- 2) Observasi sistematis, artinya dalam penelitian ini observasi dilakukan secara terstruktur berdasarkan kategori dan masalah yang akan diobservasi, serta mengacu pada pedoman yang telah disiapkan terlebih dahulu.

Dalam observasi, disiapkan lembar observasi untuk mengamati penggunaan media. Adapun data yang diamati dalam penelitian ini saat observasi:

- 1) Situasi dan kondisi siswa dan guru di kelas III SD saat menggunakan media ular tangga;
- 2) Partisipasi siswa kelas III SD saat menggunakan media ular tangga;
- 3) Pelaksanaan panduan dan peraturan permainan pada media ular tangga.

b. Wawancara

Sugiyono (2014, hlm. 194) mengemukakan bahwa wawancara ialah salah satu teknik pengumpulan data yang kegunaannya untuk meneliti segala sesuatu dari responden dan biasanya jumlah responden sedikit lebih kecil. Wawancara berisi mengenai beberapa pertanyaan yang bisa mencakup fakta, data, persepsi, pendapat, maupun evaluasi responden terhadap masalah yang dikaji dalam penelitian. Adapun menurut Fatoni (2011, hlm. 105), wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab verbal dan berlangsung satu arah.

Dalam proses pengumpulan data, pada penelitian ini menggunakan metode wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur artinya ketika melaksanakan wawancara, harus sesuai dengan pedoman wawancara atau pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan lebih dahulu (Sukardi, 2019, hlm. 103). Wawancara dilakukan kepada guru kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung untuk mengetahui respons atau masukan yang lebih mendalam atas media yang diujicobakan dalam pembelajaran serta melihat bagaimana materi yang disampaikan pada media tersebut selama kegiatan belajar mengajar keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kosakata baku rambu-rambu lalu lintas dan kepada siswa kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung.

c. Angket (Kuesioner)

Sugiyono (2014, hlm. 199) mengemukakan bahwa kuesioner ialah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan baik lisan maupun tulisan untuk dijawab oleh responden. Tujuannya yaitu sebagai bahan acuan dalam penilaian keberhasilan produk. Adapun pendapat menurut Sukardi (2019, hlm. 97) kuesioner sering disebut dengan angket dan terdapat beberapa pertanyaan yang berkenaan dengan masalah yang akan disebarakan dan dipecahkan kepada responden untuk mendapatkan informasi di lapangan.

Angket dalam penelitian ini berupa pertanyaan maupun pernyataan dalam menemukan informasi dan mengumpulkan data seperti kelayakan media ular tangga, ketepatan isi materi dalam media ular tangga, tampilan desain, serta respons pengguna setelah menggunakan media ular tangga. Angket ini akan diisi oleh siswa dan guru kelas III sekolah dasar. Selain itu, angket juga akan diisi oleh para ahli seperti ahli materi dan kebahasaan serta ahli media guna untuk memperoleh penilaian validasi.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara, dan angket. Adapun penjabaran dari instrumen penelitian antara lain:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Observasi dilakukan menggunakan lembar evaluasi dengan butir pengamatan digambarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1

Lembar Observasi Siswa dan Guru

No.	Butir Pengamatan	Ya	Tidak
1	Situasi di kelas III SD saat menggunakan media ular tangga kondusif		

2	Siswa di kelas III SD berpartisipasi aktif dalam menggunakan media ular tangga		
3	Guru di kelas III SD berpartisipasi aktif dalam menggunakan media ular tangga		
4	Panduan dan aturan menggunakan media ular tangga dibacakan terlebih dahulu oleh siswa atau guru		
5	Siswa dapat memahami panduan dan aturan permainan media ular tangga		
6	Guru dapat memahami panduan dan aturan permainan media ular tangga		
7	Siswa menyiapkan peralatan yang digunakan untuk bermain media ular tangga		
8	Siswa mengikuti panduan penggunaan media ular tangga		
9	Siswa mengikuti aturan permainan media ular tangga		
10	Guru mengikuti petunjuk atau kartu misi media ular tangga		
11	Guru membantu jalannya permainan media ular tangga		
12	Guru membantu siswa yang kesulitan menggunakan media ular tangga		
13	Siswa merapikan kembali peralatan yang digunakan untuk bermain media ular tangga		
14	Siswa antusias dalam menggunakan media ular tangga		
15	Guru antusias dalam menggunakan media ular tangga		
Deskripsi dan Catatan Hasil Pengamatan:			

Sumber: Modifikasi dari Ratnaningsih (2014, hlm. 92)

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru kelas III SD untuk mengetahui respons yang lebih mendalam terhadap pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Berikut daftar beberapa pertanyaan wawancara yang digambarkan pada tabel di bawah ini.

Rakata Nurul Syafa, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATERI KOSAKATA BAKU DAN TIDAK BAKU

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

Tabel 3.2
Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Siswa

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kalian suka menggunakan media ular tangga pada pembelajaran ini?	
2	Apakah media ular tangga mudah digunakan oleh kalian?	
3	Apakah saat menggunakan media ular tangga terdapat kesulitan?	
4	Apakah kalian menjadi aktif dalam belajar setelah menggunakan media ular tangga?	
5	Apakah kalian menjadi lebih paham materi kosakata baku rambu lalu lintas setelah menggunakan media ular tangga?	
6	Apakah kalian menjadi lebih suka membaca setelah menggunakan media ular tangga?	
7	Apakah kalian menjadi lebih suka menulis setelah menggunakan media ular tangga?	
8	Apakah kalian menjadi lebih suka berbicara setelah menggunakan media ular tangga?	
9	Apakah kalian menjadi lebih suka mendengar audio setelah menggunakan media ular tangga?	
10	Adakah kesan dan saran untuk media ular tangga yang digunakan?	

Sumber: Modifikasi dari Orowala (2017, hlm. 47)

Tabel 3.3
Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Guru

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah media ular tangga sudah pernah digunakan pada pembelajaran ini?	
2	Apakah media ular tangga mudah digunakan oleh siswa?	

3	Apakah media ular tangga mudah digunakan oleh guru?	
4	Apakah dalam menggunakan media ular tangga terdapat kesulitan?	
5	Apakah media ular tangga sudah memfasilitasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran?	
6	Apakah media ular tangga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kosakata baku dan tidak baku?	
7	Apakah media ular tangga dapat mempermudah guru dalam memahami materi kosakata baku dan tidak baku?	
8	Apakah media ular tangga sudah sesuai dengan karakteristik dan kompetensi dasar siswa sekolah dasar?	
9	Apakah media ular tangga bisa memfasilitasi dalam keterampilan berbahasa siswa?	
10	Apakah media ular tangga aman dan tidak berbahaya bagi siswa dan guru?	
11	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu terkait dengan tampilan media ular tangga yang digunakan?	
12	Adakah saran dan kritik yang membangun untuk media ular tangga?	

Sumber: Modifikasi dari Orowala (2017, hlm. 47)

c. Angket

1. Lembar Angket Ahli Media

Lembar angket ahli media digunakan untuk memvalidasi bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media permainan ular tangga dan diisi oleh ahli media. Adapun isi angket untuk validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media ular tangga terdapat judul dan petunjuk penggunaannya					
2	Media ular tangga sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar					
3	Media ular tangga memfasilitasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran					
4	Media ular tangga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kosakata baku dan tidak baku					
5	Media ular tangga mudah digunakan untuk guru dan siswa					
6	Media ular tangga menggunakan gambar yang jelas dan tidak buram					
7	Media ular tangga menarik perhatian dalam pemilihan warnanya					
8	Media ular tangga dapat digunakan berulang kali dan tahan lama					
9	Ukuran media ular tangga proporsional					
10	Media ular tangga aman dan tidak berbahaya bagi siswa					
11	Biaya yang digunakan cukup murah dan bahan pembuatan media ular tangga mudah didapat					
12	Media ular tangga dapat mempermudah siswa dalam keterampilan menyimak materi kosakata baku dan tidak baku					
13	Media ular tangga dapat mempermudah siswa dalam keterampilan membaca materi kosakata baku dan tidak baku					

14	Media ular tangga dapat mempermudah siswa dalam keterampilan menulis materi kosakata baku dan tidak baku					
15	Media ular tangga dapat mempermudah siswa dalam dalam keterampilan berbicara materi kosakata baku dan tidak baku					
Jumlah Skor						
Total Jumlah Skor						
Saran dan Komentar:						

Sumber: Modifikasi dari Ariyanto (2020, hlm. 11)

2. Lembar Angket Ahli Materi dan Kebahasaan

Lembar angket ahli materi dan kebahasaan digunakan untuk memvalidasi kelayakan materi dan kebahasaan media permainan ular tangga. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan dan diisi oleh ahli materi. Adapun isi angket untuk validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi dan Kebahasaan

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi						
Kesesuaian materi	Materi sudah sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran					
	Materi sudah mengacu pada KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran					
Kemutakhiran Materi	Gambar dan cerita sudah sesuai dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari					
	Materi yang disajikan lengkap dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari					
	Materi mendorong rasa ingin tahu					

Mendorong Keingintahuan	Menciptakan kemampuan bertanya maupun berbicara				
	Materi yang disajikan mudah dipahami sesuai kemampuan siswa				
Aspek Kelayakan Penyajian					
Pendukung Penyajian	Terdapat gambar dan audio untuk membantu siswa memahami materi				
Penyajian Pembelajaran	Terdapat soal latihan untuk melatih kemampuan siswa				
	Penyajian materi melibatkan siswa menjadi aktif, interaktif, dan partisipatif				
Aspek Penilaian Kontekstual					
Hakikat Kontekstual	Adanya keterkaitan materi dengan dunia nyata				
	Materi pembelajaran mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari				
Aspek Kebahasaan					
Kalimat pertanyaan yang disajikan jelas dan mudah dipahami					
Kalimat yang digunakan sederhana					
Kalimat yang digunakan menggunakan kosakata baku					
Kalimat yang digunakan efektif					
Kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa					
Bahasa yang digunakan mendorong kemampuan berpikir kritis siswa.					
Ketepatan tata bahasa					
Ketepatan ejaan					
Jumlah Skor					

Total Jumlah Skor	
Saran dan Komentar:	

Sumber: Modifikasi dari Perta (2021, hlm. 34)

3. Lembar Angket Respons Siswa

Lembar angket respons siswa yaitu berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Adapun isi angket untuk respons siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Instrumen Lembar Angket Respons Siswa

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media ular tangga menarik					
2	Media ular tangga mudah digunakan					
3	Panduan dan aturan penggunaan media ular tangga mudah dipahami					
4	Huruf yang digunakan dalam media ular tangga mudah dibaca					
5	Bahasa dan materi dalam media ular tangga mudah dipahami					
6	Kegiatan membaca lebih mudah dan menyenangkan					
7	Kegiatan menulis lebih mudah dan menyenangkan					
8	Kegiatan berbicara lebih mudah dan menyenangkan					
9	Kegiatan mendengar audio di <i>scan barcode</i> lebih mudah dan menyenangkan					
10	Media ular tangga tidak membuat bosan					
Jumlah Skor						
Total Jumlah Skor						

Sumber: Modifikasi dari Suriaty dan Prakasa (2020, hlm. 4096)

4. Lembar Angket Respons Guru

Lembar angket respons guru yaitu berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respons guru setelah melihat dan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Adapun isi angket untuk respons guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7
Instrumen Lembar Angket Respons Guru

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan dan pemilihan warna media ular tangga menarik dan indah dilihat					
2	Media ular tangga mudah digunakan					
3	Petunjuk dan aturan penggunaan media ular tangga mudah dipahami					
4	Kegiatan belajar menggunakan media ular tangga lebih menyenangkan					
5	Huruf yang digunakan dalam media ular tangga mudah dibaca					
6	Bahasa dan materi dalam media ular tangga mudah dipahami					
7	Media ular tangga sudah sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran					
8	Media ular tangga sudah sesuai dengan karakteristik siswa di kelas III					
9	Media ular tangga dapat mempermudah untuk pembelajaran empat keterampilan berbahasa siswa dan guru					
10	Media ular tangga dapat menambah kosakata baku siswa dan guru					
Jumlah Skor						
Total Jumlah Skor						

Sumber: Modifikasi dari Suriaty dan Prakasa (2020, hlm. 4096)

3.6 Teknik Analisis Data

Pada tahap ini, perolehan data selanjutnya dianalisis untuk menemukan hasil penjelasan dari data yang sudah diteliti. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data yang bersifat kualitatif dianalisis secara non-statistik dengan penyajian yang deskriptif. Data deskriptif yang dihasilkan yaitu data-data yang didapat dari hasil observasi, wawancara yang telah dilakukan, dokumentasi, serta hasil pemaduan data. Agar lebih terstruktur, digunakan juga analisis data menurut

Sugiyono (dalam Pratiwi, 2017) yaitu reduksi data, penyajian data, dan membuat kesimpulan.

a. Reduksi data

Menurut Sugiyono (dalam Pratiwi, 2017) reduksi data merupakan meringkas, memilih dan memfokuskan hal-hal yang penting, serta mencari tema dan pola. Berdasarkan penjelasan tersebut, data yang sudah dikumpulkan, direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal pokok, dan difokuskan pada hal-hal yang penting berdasarkan tema maupun pola yang sudah ditentukan

b. Penyajian Data

Menurut Sugiyono (dalam Pratiwi, 2017) penyajian data merupakan data yang disajikan dalam laporan tertulis dalam bentuk grafik, uraian singkat, bagan, tabel, *flowchart*, dan lain-lain. Fungsi dari penyajian data ini adalah untuk memberi kemudahan dalam memahami temuan dan pembahasan yang sudah diperoleh dari hasil skor angket.

c. Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan ini dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sejak awal secara singkat dan jelas dengan cara mendeskripsikan hasil penyajian data.

2. Data Kuantitatif

Data yang diperoleh merupakan data dari hasil angket validasi ahli media, angket ahli materi dan kebahasaan, angket respons siswa, dan angket respons guru. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata dengan kriteria kelayakan skor menggunakan skala Likert. Skala Likert ialah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, maupun sudut pandang antara individu dan kelompok untuk suatu fenomena yang terjadi dan dianalisis berdasarkan lima kategori pilihan (Sugiyono, 2014, hlm 132). Berikut ini merupakan tabel kategori penilaian skala Likert dengan skor lima.

Tabel 3.8
Kriteria Kelayakan Skor Skala Likert

Interval Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik

2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2014)

Skor yang sudah diperoleh dari kriteria penilaian skala Likert tersebut, kemudian dilakukan perhitungan. Hasil persentase rata-rata tiap komponen disajikan menggunakan rumus menurut Arikunto (dalam Hartono dan Pramukantoro, 2013, hlm. 656).

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

ΣX = Jumlah skor jawaban

ΣXi = Jumlah skor maksimal

Hasil analisis lembar validasi digunakan untuk mengetahui gambaran kualitas media pembelajaran, ketertarikan, dan penyajian materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian, hasil tersebut diubah dengan menggunakan interpretasi skor menurut (Arikunto dan Safruddin, 2009) seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.9
Interpretasi Skor Kuesioner Validasi

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
81 — 100	Sangat Layak
61 — 80	Layak
41 — 60	Cukup Layak
21 — 40	Kurang Layak
0 — 20	Sangat Kurang Layak

Sumber: Arikunto dan Safruddin (2009)

Berdasarkan kriteria di atas, media ular tangga dinyatakan valid apabila memenuhi skor $\geq 61\%$ dari seluruh yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi dan kebahasaan, respons siswa dan respons guru.