

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan bukan untuk menguji hipotesis atau membuktikan teori tertentu. Namun, jenis penelitian pengembangan digunakan untuk merancang produk. Sebagaimana pendapat Sugiyono (2011, hlm. 752), bahwa sebuah produk baru akan dihasilkan melalui proses penelitian dan pengembangan. Keoriginalan suatu produk dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Penelitian ini merupakan penelitian *Desain & Development* (D&D). Penelitian D&D merupakan penelitian untuk cakupan *Instructional Design and Technology* (IDT) yang mengarah pada pembuatan produk. Penelitian D&D akan menghasilkan suatu kesimpulan yang bersifat generalisasi dan spesifik secara kontekstual. Desain dan pengembangan produk dalam program pembelajaran penting dalam *Instructional Design and Technology* (IDT). Menurut Munawaroh (2015), tujuan penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk pendidikan yang baru untuk menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Richey dan Klein (2007, hlm. 9) menyebutkan bahwa ada 2 kategori dalam penelitian D&D yaitu (1) *Product and Tool Research* dan (2) *Model Research*. Penelitian ini termasuk kategori *Product and Tool Research* karena berfokus pada perancangan dan pengembangan yang dideskripsikan, dianalisis lalu produk yang telah dibuat akan dievaluasi.

Model penelitian ini berfokus pada analisis awal sampai akhir, dimulai dari analisis, perencanaan, pembuatan kemudian evaluasi. “*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 products and tools and new or enhanced models that govern their development*” Artinya, serangkaian proses sistematis dimulai dari desain, pengembangan, dan evaluasi sebagai dasar empiris untuk menciptakan produk pembelajaran atau pun nonpembelajaran dalam model baru atau mengembangkan model yang sudah ada (Richey dan Klein, 2007, hlm. 1).

Perancangan dan penelitian merupakan kajian yang sistematis tentang bagaimana merancang suatu produk, mengembangkan rancangan tersebut dan mengevaluasi yang bertujuan agar memperoleh data empiris sehingga dapat digunakan sebagai dasar pembuatan produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun non pelajaran. Dalam penelitian D&D, Penelitian produk biasanya dalam proses pengembangannya dijelaskan, dianalisis, dan produk akhir dievaluasi. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan sebagai penelitian untuk mengujicoba dan memvalidasi produk berupa media pembelajaran yang akan dibuat.

Model penelitian ini membahas validitas atau efektivitas yang sudah ada sebelumnya atau model, proses, dan teknik pengembangan yang belum ada/baru. Hal ini seperti dikemukakan Richey dan Klein (2007, hlm. 11) “*Model research may address the validity or effectiveness of an existing or newly constructed development model, process, or technique*”. Dalam hal ini, penelitian D&D bisa menggunakan model, teknik, dan proses yang dikembangkan atau yang sudah ada. Metode penelitian dalam penelitian *Design and Development* bisa menggunakan metode yang ada baik kuantitatif maupun kualitatif sesuai dengan kebutuhan yang dipilih peneliti.

Berdasarkan pada desain penelitian di atas, penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk mengembangkan atau membuat produk pendidikan berupa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan metode D&D dengan teknik pengumpulan dan analisis data secara kualitatif dan kualitatif yang digunakan untuk menguji validitas media yang dikembangkan. Produk media pembelajaran yang akan didesain dan dikembangkan ialah Modul Digital untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

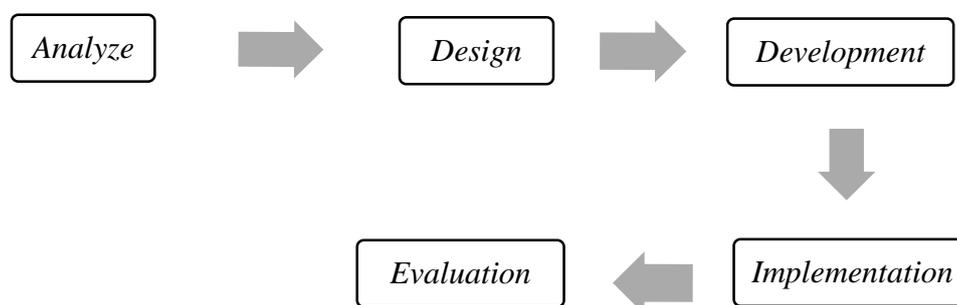
3.2 Definisi Operasional

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang berbeda terhadap definisi judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Digital untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar”, akan dijelaskan secara garis besar definisi operasional. Modul digital membaca permulaan mengacu pada keterampilan dasar membaca yang harus dimiliki siswa yang mengacu pada buku

tematik, tema 1 sampai tema 4. Akan dibuat modul membaca permulaan dalam bentuk digital berupa *flipbook* yang dapat diakses pada laptop/PC dan berupa aplikasi berbentuk *flipbook* yang dapat diakses pada *handphone*. Modul digital berbasis *flipbook* ini merupakan aplikasi berbentuk *e-book* dengan bentuk tiga dimensi dan setiap halamannya bisa dibuka seperti membaca buku pada layar *handphone*. Modul digital berbasis *flipbook* digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan yang dilengkapi multimedia (audio dan gambar). Membaca permulaan merupakan keterampilan membaca dasar yang diajarkan oleh guru kepada kelas I dan kelas II sekolah dasar dengan tujuan agar siswa mampu membaca atau mampu menerjemahkan lambang bahasa tertulis.

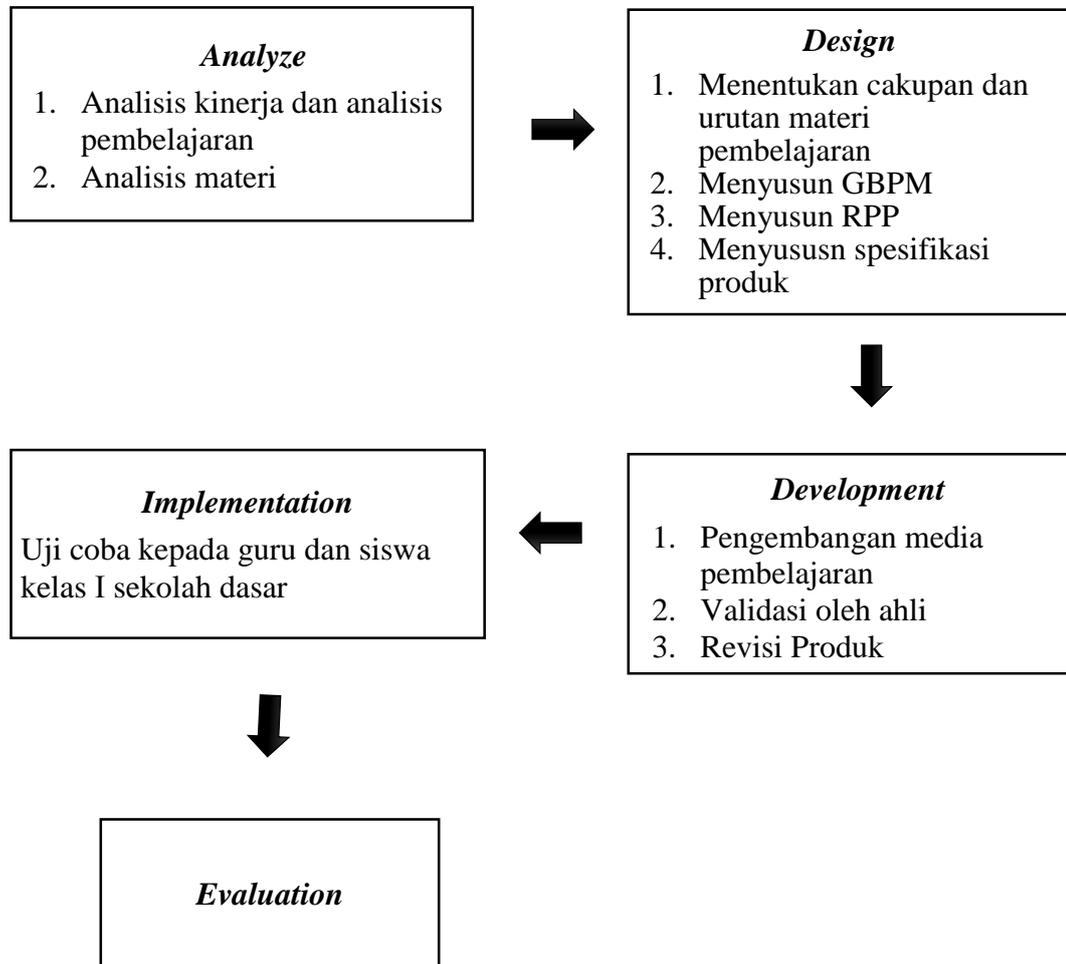
3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) yang merupakan konsep pengembangan produk (Branch, 2009, hlm 2). Model ADDIE digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Branch, 2009, hlm 2).

Implementasi prosedur penelitian model ADDIE dalam pengembangan produk modul digital jika disajikan secara visual sebagai berikut.



Gambar 3.2 Langkah-langkah Pengembangan Berdasarkan Model ADDIE

Prosedur penelitian dengan ADDIE yang digunakan terdiri dari enam tahap menurut Brunch (2009, hlm. 3) sebagai berikut.

3.3.1 Analyze (Analisis)

Analisis yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk sesuai dengan kebutuhan dan pemikiran tentang produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2015, hlm. 200). Analisis kebutuhan dilakukan dengan dengan melakukan analisis kinerja dan analisis pembelajaran serta analisis materi. Analisis kinerja dan analisis pembelajaran dilakukan dengan studi literature untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran dan melakukan wawancara kepada guru kelas I SD. Selanjutnya analisis materi yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

3.3.2 Design (Desain)

Tahap selanjutnya ialah tahap desain, yaitu tahap pembuatan desain dan isi media modul digital. Pada tahapan ini, dilakukan dengan menentukan seperti apa tampilan dan isi pada modul. Langkah yang dilakukan pada tahap ini: 1) menentukan cakupan dan materi pembelajaran; 2) menyusun Garis Besar Program Media (GBPM); 3) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); dan 4) menentukan spesifikasi produk.

3.3.3 Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan yaitu proses mewujudkan desain yang sebelumnya sudah dibuat menjadi media. Langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan media pembelajaran modul digital: 1) pengembangan media pembelajaran modul digital, dilakukan dengan mengembangkan penyajian isi modul melalui aplikasi *Canva* dan pembuatan modul digital melalui *Flip PDF Professional* dan *Appsgeyser*; 2) Validasi oleh ahli, dengan melibatkan ahli materi dan bahasa serta ahli media; dan 3) Revisi produk berdasarkan saran ahli.

3.3.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, pengembangan media modul digital untuk membaca permulaan sudah selesai. Tahap implementasi dilakukan uji coba/penerapan produk yang sudah dibuat. Pada tahap ini, pengujian dilakukan kepada pengguna yaitu guru dan siswa kelas I sekolah dasar.

3.3.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai dari langkah sebelumnya, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk berhasil dan layak digunakan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Data yang dihasilkan melalui tahap implementasi kemudian dibuat kesimpulan sebagai tindak lanjut untuk kemudian direvisi atau sebagai kesimpulan akhir.

3.4 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan pada penelitian ini menggunakan subjek penelitian berdasarkan *nonprobability sampling* yaitu *sampling purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019, hlm. 400). Untuk mendapatkan validasi, penelitian ini melibatkan satu sekolah di Kabupaten Majalengka dengan pengguna media pembelajaran yaitu guru dan siswa kelas I sekolah dasar. Partisipan dalam uji kelayakan media modul digital untuk membaca permulaan melibatkan ahli materi dan ahli bahasa serta ahli media. Penjabaran partisipan penelitian sebagai berikut.

- a. Ahli materi dan ahli bahasa, menilai isi dan kesesuaian materi dengan kompetensi yang harus dicapai siswa serta menilai kebahasaan pada materi dalam modul digital.
- b. Ahli media, melibatkan dosen media untuk menilai produk modul digital untuk membaca permulaan.
- c. Guru kelas I, merupakan guru kelas yang terdapat di SDN Suniabarur I.
- d. Sepuluh orang siswa kelas I SDN Suniabarur 1.

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui respons dan tanggapan guru serta siswa mengenai modul digital untuk membaca permulaan.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan observasi, wawancara dan angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan:

1) Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data memiliki ciri spesifik dibanding dengan teknik lain karena observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga

pada objek-objek alam yang lain. Pada penelitian ini, bentuk observasi yang dilakukan dengan observasi non partisipan. Dalam observasi non partisipan, peneliti tidak terlibat; hanya sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2019, hlm. 239).

2) Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan data dengan komunikasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan (subjek penelitian). Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam. Penelitian ini menggunakan wawancara semiterstruktur. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan permasalahan lebih terbuka dengan meminta pendapat atau meminta ide-ide dari pihak yang diwawancara (Sugiyono, 2019, hlm. 421).

3) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab secara tertulis (Sugiyono, 2019, hlm. 234). Angket digunakan untuk memvalidasi media dari sudut pandang dan pertimbangan ahli materi dan ahli bahasa serta ahli media.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat ukur penelitian (Sugiyono, 2017, hlm. 181). Instrumen data digunakan peneliti untuk mengukur validitas media pembelajaran yang sudah dibuat. Pengumpulan data digunakan dengan angket/kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden (Subjek Penelitian). Dalam penelitian ini, responden atau subjek penelitiannya yaitu siswa, guru, ahli materi dan ahli bahasa, serta ahli media. Instrumen penelitian yang digunakan dibagi menjadi dua bagian, yaitu validasi ahli meliputi ahli materi dan ahli bahasa serta ahli media dan respons dari siswa dan guru. Instrumen yang digunakan mencakup dua domain, yaitu domain isi/materi dan domain tampilan media pembelajaran modul digital yang diujicobakan.

Tabel 3.1
Data, Instrumen, dan Teknik yang digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi ahli materi dan ahli bahasa untuk media modul digital	Angket Validasi	<i>Judgment/Angket Review</i>
2.	Validasi ahli media untuk media modul digital	Angket Validasi	<i>Judgment/Angket Review</i>
3.	Respons guru terhadap media pembelajaran modul digital	Angket respons	<i>Judgment/Angket Review</i>
4.	Respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran modul digital	Angket wawancara	Wawancara

Penjabaran teknik dan instrumen yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

3.6.1 Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Lembar validasi ahli materi dan ahli bahasa digunakan untuk memvalidasi kelayakan materi dan kebahasaan yang terdapat dalam media pembelajaran modul digital untuk membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Aspek yang dinilai oleh ahli materi dan ahli bahasa berkaitan dengan kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa yang digunakan. Instrumen untuk mengukur validitas media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli bahasa menggunakan bentuk instrumen angket dengan *rating scale*. Instrumen angket validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3.2
Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
Kelayakan Isi	Kelayakan Materi	1. Kesesuaian antara kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.				
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.				
		3. Kejelasan isi materi.				

	Kelengkapan Materi	4. Keruntutan isi materi.				
		5. Menggunakan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.				
	Keakuratan Materi	6. Keakuratan materi yang tersedia.				
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian Materi	7. Kelengkapan struktur modul.				
		8. Kejelasan penyampaian materi.				
		9. Kemenarikan materi.				
		10. Keruntutan penyajian materi.				
		11. Keterlibatan siswa.				
		12. Fleksibilitas penggunaan.				
	Pendukung Penyajian	13. Disertai gambar yang sesuai dengan materi.				
		14. Kata Pengantar.				
		15. Daftar pustaka.				
		16. Indeks/glosarium.				

(Sumber: Salfia, 2021; LPP, 2008)

(dengan penyesuaian)

Keterangan skor:

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

Instrumen validasi ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 3.3

Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
Kelayakan Bahasa	Kelugasan	1. Penggunaan kalimat efektif.				
	Komunikatif	2. Bahasa bersahabat atau komunikatif.				
		3. Kalimat instruksi dapat dipahami.				
		4. Kalimat yang digunakan sederhana.				

Kesesuaian Bahasa	5. Kalimat yang digunakan mudah dipaami siswa.				
	6. Diksi/pilihan kata tepat penggunaanya.				
	7. Bahasa mudah dipahami.				
	8. Bahasa sesuai dengan siswa kelas I SD.				
	9. Penulisan sesuai dengan kaidah bahasa.				
	10. Ketepatan tata bahasa.				
	11. Ketetapan ejaan dan penulisan.				

(Sumber: LPP, 2008)

(dengan penyesuaian)

Keterangan skor:

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

3.6.2 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran modul digital untuk membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Aspek yang dinilai oleh ahli media berkaitan dengan kelayakan kegrafikan dan kualitas teknis. Berikut kisi-kisi dari lembar validasi ahli media. Instrumen yang digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran oleh ahli media menggunakan menggunakan bentuk instrumen angket dengan *rating scale*. Instrumen angket validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 3.4

Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
Kelayakan Kefrafikan	Ukuran Modul Digital	1. Kesesuaian modul dengan standar ISO. 2. Kesesuaian ukuran dengan isi materi.				

	Desain Sampul Modul (<i>Cover</i>)	3. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca. 4. Penggunaan warna pada <i>cover</i> senada. 5. Tata letak tampilan. 6. Menampilkan pusat pandang yang baik. 7. Merepresentasi isi materi.				
	Isi Modul	8. Pemisahan antar-submateri jelas.				
		9. Spasi antarteks dan gambar sesuai.				
		10. Tidak terlalu banyak kombinasi jenis huruf.				
	Grafis Media	11. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf.				
		12. Kecerahan <i>background</i> dan warna huruf.				
		13. Huruf dapat terbaca dengan jelas.				
		14. Pemilihan warna <i>background</i> tidak mengganggu isi materi (teks).				
		15. Tata letak tampilan.				
		16. Penulisan subjudul dan halaman.				
17. Keterangan multimedia (<i>caption</i>).						
18. Kemerarikan sajian materi (teks, gambar dan video).						
Kualitas Teknis	Kemanfaatan Media	19. Kesesuaian penempatan gambar.				
		20. Kesesuaian penempatan video.				
		21. Mempermudah proses pembelajaran.				
		22. Meningkatkan minat belajar siswa.				
	23. Mempermudah penyampaian materi.					
	24. Dapat digunakan dalam waktu dan tempat secara fleksibel.					

(Sumber: Salfia, 2021; Sugiarto, 2013)

(dengan penyesuaian)

Keterangan skor:

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

3.6.3 Angket Respons Guru dan Siswa

Setelah penggunaan media dalam pembelajaran, guru memberikan respons dengan mengisi lembar angket respons guru. Instrumen angket respons guru sebagai berikut.

Tabel 3.5

Instrumen Angket Respons Guru

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
Kelayakan Isi	Kelayakan Materi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar.				
		2. Materi sesuai dengan tujuan media.				
	Kelengkapan Isi	3. Materi disajikan dengan jelas.				
Kelayakan Bahasa	Kesesuaian Bahasa	4. Bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa kelas I SD.				
Kelayakan Kegrafikaan	Desain Sampul Modul (<i>cover</i>)	5. Desain sampul menarik.				
		6. Desain sampul merepresentasikan isi materi pada modul.				
	Grafis Media	7. Penataan tampilan rapi.				
		8. Pemilihan warna sesuai.				
		9. Multimedia (gambar, video, audio) sesuai dengan materi.				
		10. Multimedia (gambar, video, audio) memudahkan siswa memahami materi.				
		11. Jenis huruf sesuai dan terbaca jelas.				
12. Ukuran huruf sesuai dan terbaca jelas.						

Kualitas Teknis	Kemanfaatan Media	13. Media membantu guru menyampaikan materi pembelajaran.				
		14. Media mempermudah guru dalam proses pembelajaran.				
		15. Media meningkatkan minat belajar siswa.				
		16. Media dapat digunakan dalam waktu dan tempat secara fleksibel.				
		17. Media dapat digunakan dengan mudah.				

(Sumber: Salfia, 2021; LPP 2008)

(dengan penyesuaian)

Keterangan skor:

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

Selain guru, siswa juga memberikan respons terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Instrumen angket respons siswa sebagai berikut.

Tabel 3.6

Instrumen Angket Respons Siswa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
Kelayakan Isi	Isi materi	1. Materi yang disampaikan jelas				
		2. Materi yang disampaikan mudah dipahami				
		3. Latihan soal /permainan sesuai dengan materi yang dipelajari.				
	Bahasa	4. Bahasa mudah dipahami.				
Kelayakan kegrafikan	Grafis media	5. Gambar, suara dan video yang ditampilkan jelas.				
		6. Gambar, suara, dan video yang ditampilkan menarik.				
		7. Tampilan isi modul menarik.				

Renita Melvianny, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL DIGITAL UNTUK MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

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

		8. Huruf terbaca dengan jelas.				
Kualitas teknis	Kemanfaatan media	9. Modul digital mudah digunakan				
		10. Modul digital dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.				

(Sumber: Salfia, 2021; LPP 2008)

(dengan penyesuaian)

Keterangan skor:

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

3.6.4 Daftar Wawancara Guru dan Siswa

Selain angket, guru diberikan pertanyaan wawancara untuk menambah informasi yang didapat dari guru sebagai pengguna. Daftar pertanyaan wawancara guru sebagai berikut.

Tabel 3.7

Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran buku digital untuk membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar?
2.	Bagaimana pendapat ibu mengenai desain media modul digital ini?
3.	Bagaimana kualitas dari multimedia pada modul digital?
4.	Bagaimana pendapat ibu mengenai materi membaca permulaan yang terdapat pada modul digital?
5.	Apakah materi pada modul digital sesuai dengan kurikulum?
6.	Bagaimana kejelasan dan kelengkapan materi pada modul digital?
7.	Apakah media pembelajaran modul digital untuk membaca permulaan membantu proses pembelajaran?
8.	Apakah ada perbedaan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media modul digital dengan pembelajaran membaca permulaan sebelumnya?

9.	Apakah ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan modul digital untuk membaca permulaan tersebut?
10.	Apakah ada saran perbaikan untuk media modul digital?

a. Daftar Wawancara untuk Siswa

Selain guru, siswa juga melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dan tanggapan siswa sebagai pengguna. Wawancara dilakukan agar mudah mendapatkan informasi dari siswa kelas I sekolah dasar.

Tabel 3.8

Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Siswa

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah kamu bisa menggunakan modul digital pada <i>handphone</i> ?
2.	Apakah kamu suka dengan modulnya?
3.	Apakah kamu suka warna, bentuk, dan tampilan pada modul?
4.	Apakah modul ini mudah untuk digunakan?
5.	Apakah ada kesulitan ketika menggunakan modul?
6.	Apakah setelah belajar membaca dengan modul digital kamu jadi suka membaca?
7.	Hal apa yang paling kamu suka dari modul digital ini?

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran modul digital untuk membaca permulaan ini digunakan dua teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu teknik pengolahan data kuantitatif dan kualitatif.

3.7.1 Pengolahan Data Kuantitatif

Pengolahan data kuantitatif memerlukan analisis data mentah (*raw data*) yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis secara empiris. Analisis data menggunakan penelitian kuantitatif meliputi beberapa proses di antaranya pengolahan dan penyajian data, melakukan perhitungan untuk mendeskripsikan data, kemudian melakukan analisis untuk menguji hipotesis (Suryana, 2008, hlm. 20).

Data penelitian yang diperoleh dari angket ahli materi dan ahli bahasa serta ahli media dianalisis untuk kemudian diinterpretasikan. Pengumpulan data

digunakan dengan angket dengan skala likert yaitu berupa skor dari skala 1—4. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran keadaan sebenarnya dan menjawab pertanyaan penelitian (Isnawati, dkk., 2020). Analisis ini dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Skor yang didapatkan dari setiap pertanyaan dijumlahkan, dirata-ratakan, kemudian diubah menjadi bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari subjek sebagai berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = jumlah skor yang didapat

N = jumlah skor ideal

Perhitungan dari rumus tersebut akan menghasilkan angka yang diubah menjadi bentuk kualitatif yang mengacu pada kriteria implementasi skor. Kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2016) sebagai berikut.

Tabel 3.9

Kriteria Interpretasi Skor

Kriteria Validasi	Kategori
0%—21%	Sangat kurang (SK)
21%—40%	Kurang (K)
41%—60%	Cukup (C)
61%—80%	Baik (B)
81%—100%	Sangat baik (SB)

Berdasarkan skor yang diperoleh, kelayakan media pembelajaran dapat diketahui dari persentase yang didapat. Kategori kelayakan menurut Arikunto 2009 (dalam Sari, 2022, hlm. 92) sebagai berikut.

Tabel 3.10

Kriteria Tingkat Kelayakan

Persentase	Kategori	Kualifikasi
0%—21%	Sangat tidak layak	Sangat tidak valid
21%—40%	Tidak layak	Tidak valid

41%—60%	Cukup layak	Cukup valid
61%—80%	Layak	valid
81%—100%	Sangat Layak	Sangat valid

Berdasarkan tabel 3.9 dan 3.10 di atas, media pembelajaran yang valid dan layak digunakan berada pada kategori Baik (B) atau memperoleh persentase skor sebesar $\geq 61\%$.

3.7.2 Pengolahan data Kualitatif

Proses penelitian dari pengolahan data secara kualitatif memunculkan prosedur untuk menjawab pertanyaan penelitian. Prosedur yang terdapat pada penelitian ini di antaranya mengumpulkan data dari partisipan, analisis data yang dilakukan secara induktif dari hal khusus ke hal umum dan langkah terakhir dengan membuat interpretasi makna data. Akhir dari penelitian ini berupa laporan tertulis yang memiliki struktur fleksibel (Cresswell, 200, hlm. 4). Pengolahan data kualitatif menurut Creswell (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 465) meliputi beberapa langkah di antaranya mengorganisasikan dan menyiapkan data yang akan dianalisis, membaca dan melihat seluruh data, membuat koding (memberikan tanda) pada seluruh data, menggunakan koding sebagai bahan membuat deskripsi, menghubungkan antartema, dan memberikan interpretasi tentang tema. Data kualitatif digunakan untuk digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data kuantitatif (Isnawati, dkk., 2020). Pengolahan data kualitatif ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif dilakukan untuk memilih data penting yang berkaitan dengan rumusan masalah berdasarkan data yang terkumpul melalui berbagai teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2019, hlm. 480). Teknik analisis data kualitatif secara deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data review ahli materi dan ahli bahasa serta ahli media melalui angket validasi serta respons pengguna (guru dan siswa) melalui wawancara. Hasilnya berupa penilaian, kritik, masukan, tanggapan dan saran perbaikan yang terdapat pada hasil wawancara maupun angket. Data yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

3.7.3 Reduksi dan Penyajian Data

Reduksi terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian dilakukan sebelum data disajikan. Hal ini dilakukan agar data yang disajikan hanya mencakup hal-hal pokok yang menjadi fokus penelitian. Reduksi data dilakukan untuk

memilih data yang agar memudahkan dalam membuat kesimpulan dengan jelas (Rijali, 2018). Reduksi data ini digunakan untuk memilih data yang digunakan dalam penelitian. Reduksi data dihasilkan dalam berbagai bentuk seperti bagan, uraian singkat, tabel, grafik, gambar, dan lainnya. Reduksi data dilakukan berdasarkan angket yang sudah diisi oleh ahli materi dan ahli bahasa, ahli media dan guru sebagai pengguna serta berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa sebagai pengguna.

3.7.4 Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dari analisis data yaitu penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan permasalahan. Kesimpulan diambil dari data yang telah dianalisis dan direduksi. Penarikan kesimpulan ini ialah mengenai kelayakan Media Pembelajaran Modul Digital untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar.