

BAB III

METODE PENELITIAN

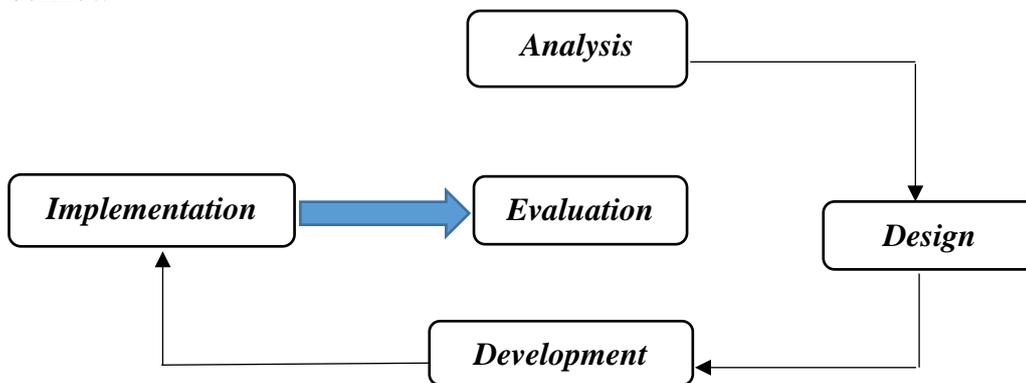
3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Metode penelitian D&D bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang akan dilakukan serta mempermudah jalannya penelitian mengenai langkah – langkah yang akan dilakukan. Richey dan Klein (dalam Noviyanti, 2020) menjelaskan model D&D merupakan sebuah metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non-instruksional yang baru maupun pengembangan yang sudah ada. Model ini biasa digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non – pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Rusdi (2019) menjelaskan penelitian desain dan pengembangan (D&D) merupakan kegiatan yang menggunakan pengetahuan untuk menciptakan dan mengembangkan produk baik yang sudah ada maupun yang belum tersedia.

Richey dan Klein (dalam Noviyanti, 2020) juga menjelaskan dalam pengembangan dengan penggunaan *Design and Development* (D&D) memiliki dua kategori diantaranya, (1) *Product and Tool Research* dan (2) *Model Research*. Penelitian ini termasuk pada kategori penelitian *Product and Tool Research*, yang berfokus pada proses perancangan dan pengembangan, kemudian dianalisis serta dilaksanakan evaluasi terhadap produk yang dibuat. Berdasarkan pada desain penelitian di atas maka penelitian ini akan menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan membuat produk media pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Produk yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti yaitu *e-book* berupa buku bacalah digital berbasis *flipbook* di kelas 1 Sekolah Dasar dengan menggunakan metode deskriptif dalam penyajian hasil penelitiannya. Arikunto (2010) menjelaskan metode penelitian dekriptif merupakan metode yang bertujuan untuk menganalisa dan mencari data yang dikumpulkan berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam metode D&D ini menggunakan desain penelitian ADDIE. Menurut Pribadi (2014) penelitian dengan penggunaan desain penelitian ADDIE memiliki lima tahapan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Adapun penjelasan lima tahapan di atas adalah sebagai berikut :

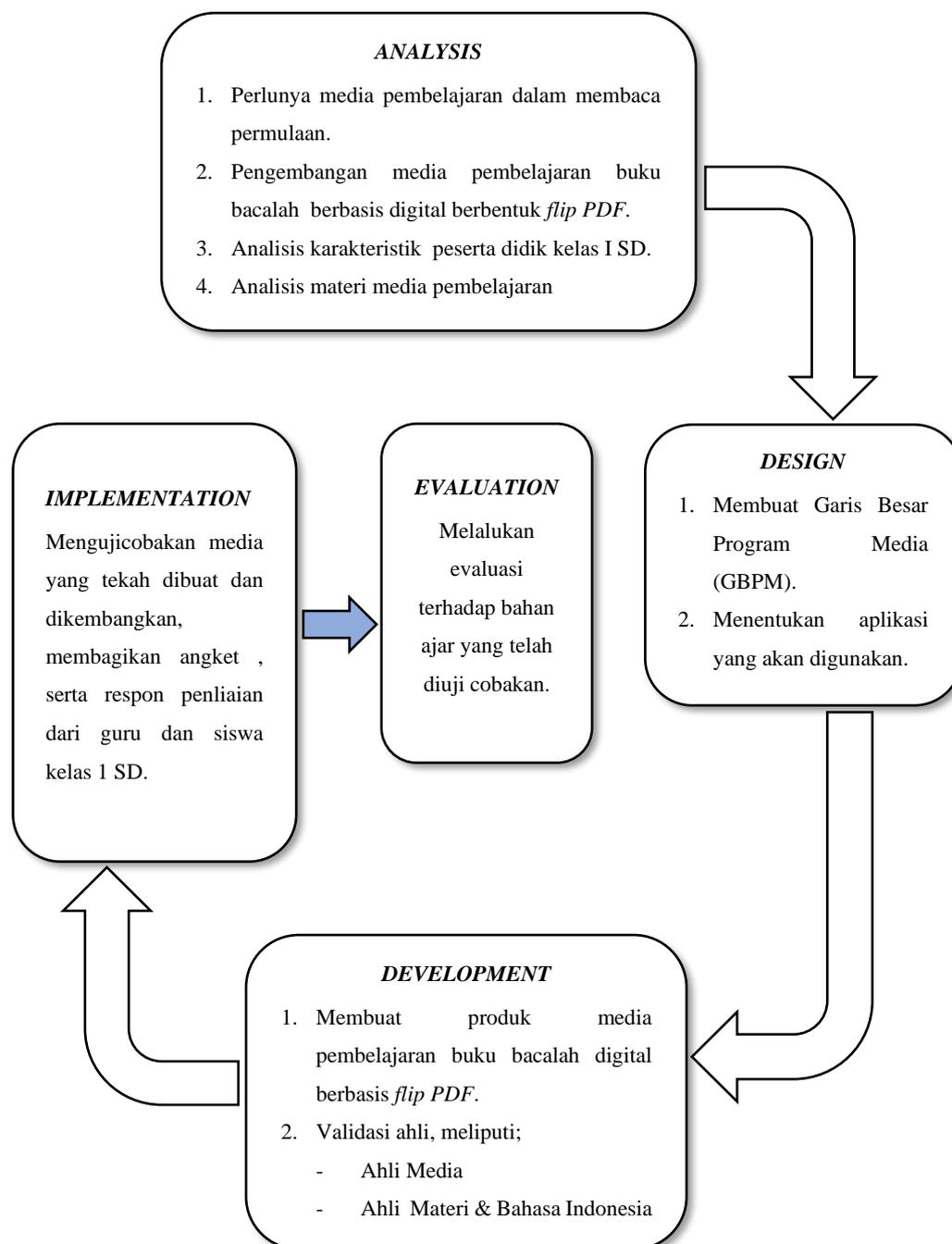
- a. *Analysis*, yaitu analisis produk yang akan dibuat dan dikembangkan
- b. *Design*, yaitu desain produk yang akan dibuat dan dikembangkan
- c. *Development*, yaitu perencanaan produk yang akan dibuat dan dikembangkan
- d. *Implementation*, yaitu implementasi atau penggunaan dari produk
- e. *Evaluation*, yaitu evaluasi atau perbaikan dari produk

Sedangkan menurut Sugiyono (2015) tahapan dalam pengembangan ADDIE sebagai berikut.

- *Analysis* (analisis), yaitu melaksanakan analisis kebutuhan. Dimana meliputi identifikasi masalah, identifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, serta pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
- *Design* (desain), tahap desain adalah tahap perancangan konsep produk yang akan dibuat serta dikembangkan.
- *Development* (pengembangan), tahap atau sebuah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan.
- *Implementation* (penggunaan), tahap penggunaan merupakan uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.

- *Evaluation* (evaluasi), tahapan akhir untuk melihat apakah produk yang sudah dibuat dan dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Impelementasi prosedur model ADDIE dalam penelitian ini dapat digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 3. 3 Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE

Dari gambar 3.2 di atas, implementasi prosedur ADDIE dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Deskripsi Prosedur Penelitian

No.	Prosedur	Tahapan Kegiatan
1.	<i>Analysis</i> (analisis)	<p>Pada tahap analisis peneliti menganalisis beberapa aspek diantaranya;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perlunya media pembelajaran dalam keterampilan membaca permulaan guna membantu serta mengakomodasi terutama siswa kelas 1 Sekolah Dasar dalam kegiatan membaca permulaan yang dapat digunakan kapan dan dimana saja. • Perlu adanya pengembangan media pembelajaran buku bacalah berbasis digital yang disajikan dalam bentuk <i>flip pdf</i>, sebagai sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. • Pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat serta dikembangkan tentu harus berdasar pada karakteristik siswa kelas 1 Sekolah Dasar yang senang dengan pembelajaran bersifat nyata (konkret) yang juga berdasar pada Kompetensi Dasar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. • Materi yang dimuat dalam media buku bacalah berbasis <i>flipbook</i> juga dikaitkan dengan materi anggota tubuh sesuai dengan KD kelas I SD.
2.	<i>Design</i> (desain)	<p>Pada tahap desain ini, peneliti merancang beberapa hal dalam pengembangan media pembelajaran diantaranya;</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Garis Besar Program Media (GBPM). GBPM merupakan acuan peneliti dalam membuat sebuah media pembelajaran buku bacalah berbasis <i>flipbook</i> ini. Lestari (2018) menjelaskan GBPM dapat dijadikan acuan dalam pembuatan sebuah media karena didalamnya terdapat rancangan mengenai judul media, topik media yang akan dibuat, mata pelajaran, serta deskripsi dari media yang akan dibuat dan dirancang. • Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menentukan aplikasi apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan dan pengembangan dalam media pembelajaran yang akan dibuat. Peneliti menggunakan aplikasi diantaranya; <ul style="list-style-type: none"> - Canva (sebagai aplikasi desain) - <i>Flip PDF Professional</i> (mengeksktra desain yang telah dibuat ke dalam format <i>flipbook</i>). - <i>Website Apk 2 Builder</i> (aplikasi yang dapat mengesktra media pembelajaran yang dibuat dapat didownload dan menjadi aplikasi pada hp android).
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah merancang dan membuat GBPM, peneliti selanjutnya melakukan pengembangan serta pembuatan media pembelajaran untuk menjadi sebuah produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran buku bacalah digital berbasis <i>flipbook</i> dengan menggunakan beberapa aplikasi. • Produk yang sudah dibuat kemudian akan dilakukan validasi yang melibatkan beberapa ahli, dalam penelitian ini ahli yang akan dilibatkan

		diantaranya ahli media oleh dosen yang ahli dalam bidang media serta ahli materi & Bahasa Indonesia.
4.	<i>Implementation</i> (Penggunaan)	Pada tahap penggunaan ini dilaksanakan uji coba media yang telah dibuat. Dalam pelaksanaannya tahap uji coba ini melibatkan peserta didik kelas 1 sebanyak 15 orang dan satu orang guru wali kelas 1 Sekolah Dasar. Penggunaan media yang dilakukan pada peserta didik serta guru wali kelas adalah untuk mengetahui penilaian respons terhadap media buku bacalah digital berbasis <i>flipbook</i> ini. Penilaian respons peserta didik dan guru wali kelas tersebut dilaksanakan secara luring dengan penyebaran angket sebagai bentuk format penilaian media.
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat apakah sudah dapat digunakan atau masih harus dilakukan revisi pada media yang telah dibuat dan dikembangkan.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini di antaranya adalah ahli untuk menguji kelayakana media serta penggunaannya yang meliputi guru dan juga siswa. Para partisipan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ahli media merupakan dosen yang berkompeten dalam bidang desain/gambar, dosen tersebut merupakan salah satu dosen media UPI Kampus di Cibiru.
2. Ahli materi & Bahasa Indonesia merupakan dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli materi & Bahasa Indonesia yang nantinya akan memeriksa kelayakan media yang telah dibuat dari segi materi dan juga bahasa. Ahli yang terlibat tersebut merupakan salah satu dosen UPI Kampus di Cibiru.

3. Guru kelas I merupakan satu guru wali kelas dari SDN Cimarga yang memberikan respons sebagai partisipasi penelitian.
4. Peserta didik kelas I Sekolah Dasar yang terdiri dari 15 orang dalam melihat keterbacaan media pembelajaran membaca permulaan buku bacalah berbasis *flipbook*.

Pada penelitian ini, uji coba produk yang dilakukan adalah uji coba produk pada kelompok kecil. Sejalan dengan hal tersebut Rusdi (2019) mengemukakan uji coba produk pada kelompok kecil terdiri atas 9-20 orang. Uji coba produk dilaksanakan secara luring (tatap muka) di SDN Cimarga.

3.4 Instrumen Penelitian

1. Lembar Angket

Pada penelitian ini, lembar angket bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh produk yang telah dibuat yakni buku bacalah digital berbasis *flipbook* sudah layak untuk dilakukan uji coba. Selaras dengan hal tersebut Baharsah dan Puspitaningsih (2021) mengemukakan lembar angket merupakan suatu media untuk pengumpulan data dan mendapatkan informasi yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang merujuk ke dalam suatu penilaian baik kesan maupun saran yang akan diisi oleh responden. Lembar angket pada penelitian ini akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi Bahasa Indonesia. Angket bersifat tertutup dan terbuka, yang berarti bahwa bersifat tertutup yaitu angket dibuat menyediakan beberapa kemungkinan jawaban seperti sangat kurang, kurang, cukup baik, dan sangat baik. Kemudian angket yang bersifat terbuka berfungsi untuk memberikan beberapa masukan yang tidak ada di dalam angket tertutup, sehingga partisipan bisa menambahkan sebuah saran maupun solusi terkait produk buku bacalah digital berbasis *flipbook* setelah divalidasi.

Lembar angket yang dibuat dan digunakan pada penelitian ini mengacu kepada penyusunan lembar angket yang didalamnya mencakup beberapa aspek yang berdasar pada Badan Standar Nasional Pendidikan (dalam Hafizah, Nataria, Iqnatian, 2021) mengenai aspek dan penilaian media pembelajaran. Beberapa aspek yang dikembangkan sebagai berikut.

a. Angket Validasi Ahli Media

Angket ini berisi beberapa pertanyaan yang akan diisi oleh ahli media, hasil dari data angket validasi media ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	No.
Kegrafikaan	Desain Isi	Teks dan gambar dapat dilihat dengan jelas	1
		Gambar dan warna tidak mengganggu penglihatan	2
		Gambar disesuaikan dengan karakter siswa	3
		Tulisan dapat dibaca dengan jelas	4
		Keselarasan antara gambar, tulisan dan warna yang digunakan sesuai	5
		Kesesuaian desain dengan materi	6
		Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	7
		Tata letak tampilan jelas dan tersusun	8
Penyajian	Penyajian Pembelajaran	Kreatif	9
		Inovatif	10
		Menarik perhatian	11
		Memunculkan motivasi belajar	12
		Efektivitas	13
		Kemudahan penggunaan	14
		Dapat digunakan dimana saja	15
		Dapat digunakan oleh siapapun	16
		Dapat digunakan dan dikembangkan kembali	17

Tabel 3. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
			SB	B	KB	TB
Kegrafikaan	Desain Isi	Teks dan gambar dapat dilihat dengan jelas				
		Gambar dan warna tidak mengganggu penglihatan				
		Gambar disesuaikan dengan karakter siswa				
		Tulisan dapat dibaca dengan jelas				
		Keselarasan antara gambar, tulisan dan warna yang digunakan sesuai				
		Kesesuaian desain dengan materi				
		Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran				
		Tata letak tampilan jelas dan tersusun				
Penyajian	Penyajian pembelajaran	Kreatif				
		Inovatif				
		Menarik perhatian				
		Memunculkan motivasi belajar				
		Efektivitas				
		Kemudahan penggunaan				
		Dapat digunakan dimana saja				

		Dapat digunakan oleh siapapun				
		Dapat digunakan dan dikembangkan kembali				

b. Angket Validasi Ahli Materi & Bahasa Indonesia

Angket ini berisi beberapa pertanyaan yang akan diisi oleh ahli materi & bahasa Indonesia. Hasil dari data angket ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materi dan bahasa yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi & Bahasa Indonesia

Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	No.
Kelayakan Isi	Sesuai dengan KI dan KD	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)	1
		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) kelas 1 SD	2
	Keakuratan Materi	Keterkaitan contoh dengan lingkungan sekitar	3
		Kejelasan contoh yang ada	4
		Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	5
		Terdapat bagian yang memuat abjad/huruf untuk dibelajarkan kepada peserta didik	6
		Terdapat bagian yang memuat kata untuk dibelajarkan kepada peserta didik	7
		Terdapat bagian yang memuat kalimat sederhana untuk dibelajarkan kepada peserta didik	8
Kebahasaan	Sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	Kesesuaian penggunaan bahasa	9
		Tulisan tidak ada kesalahan	10
Penyajian	Penyajian Pembelajaran	Kreatif	11
		Inovatif	12
		Menarik perhatian	13
		Memunculkan motivasi belajar	14

		Dapat digunakan dan dikembangkan kembali	15
--	--	--	----

Tabel 3. 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi & Bahasa Indonesia

Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
			SB	B	KB	TB
Kelayakan Isi	Sesuai dengan KI dan KD	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)				
		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) kelas 1 sekolah dasar				
	Keakuratan Materi	Keterkaitan contoh dengan lingkungan sekitar				
		Kejelasan contoh yang ada				
		Kesesuaian dengan karakter peserta didik				
		Terdapat bagian yang memuat abjad/huruf untuk dibelajarkan kepada peserta didik				
		Terdapat bagian yang memuat kata untuk dibelajarkan kepada siswa				
		Terdapat bagian yang memuat kalimat sederhana untuk dibelajarkan kepada siswa				

Kebahasaan	Sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	Kesesuaian penggunaan bahasa				
		Tulisan tidak ada kesalahan				
Penyajian	Penyajian pembelajaran	Kreatif				
		Inovatif				
		Menarik perhatian				
		Memunculkan motivasi belajar				
		Dapat digunakan dan dikembangkan kembali				

c. Angket Respons Guru

Angket ini berisi beberapa pertanyaan mengenai bagaimana respons guru setelah menggunakan media yang telah dibuat dan dikembangkan. Angket ini diisi oleh guru wali kelas, hasil data dari angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru bersangkutan terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Respons Guru

Aspek	Butir Pernyataan	No.
Umum	Kreatif	1
	Inovatif	2
	Menarik perhatian	3
	Mudah digunakan	4
Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)	5
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia kelas 1 Sekolah Dasar	6
	Kesesuaian penggunaan bahasa	7
	Kejelasan contoh yang diberikan	8
	Terdapat bagian yang memuat abjad/huruf untuk dibelajarkan kepada peserta didik	9

	Terdapat bagian yang memuat kata untuk dibelajarkan kepada siswa	10
	Terdapat bagian yang memuat kalimat sederhana untuk dibelajarkan kepada siswa	11
Media	Teks dan gambar dapat dilihat dengan jelas	12
	Gambar, warna dan tulisan tidak mengganggu penglihatan	13
	Keselarasan antara gambar, tulisan dan warna yang digunakan sesuai dan pas	14
	Tampilan isi buku menarik	15
Reusabilitas	Dapat digunakan dan dikembangkan lagi	16

Tabel 3. 7 Lembar Angket Respons Guru

Aspek	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Umum	Kreatif				
	Inovatif				
	Menarik perhatian				
	Mudah digunakan				
Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)				
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia kelas 1 Sekolah Dasar				
	Kesesuaian penggunaan bahasa				
	Kejelasan contoh yang diberikan				
	Terdapat bagian yang memuat abjad/huruf untuk dibelajarkan kepada peserta didik				
	Terdapat bagian yang memuat kata untuk				

	dibelajarkan kepada siswa				
	Terdapat bagian yang memuat kalimat sederhana untuk dibelajarkan kepada siswa				
Media	Teks dan gambar dapat dilihat dengan jelas				
	Gambar, warna dan tulisan tidak mengganggu penglihatan				
	Keselarasan antara gambar, tulisan dan warna yang digunakan sesuai dan pas				
	Tampilan isi buku menarik				
Penyajian	Dapat digunakan dan dikembangkan kembali				

d. Angket Respons Siswa

Angket ini berisi beberapa pertanyaan mengenai bagaimana respons peserta didik setelah menggunakan media yang telah dibuat dan dikembangkan. Angket ini diisi oleh peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar, hasil data dari angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru bersangkutan terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Respons Siswa

Aspek	Kriteria	No.
Umum	Merasa tertarik dengan media	1
	Senang menggunakan media	2
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3
	Gambar menarik dan jelas	4
	Tulisan mudah terbaca	5
	Ukuran gambar sesuai	6

Media	Warna dan tampilan menarik	7
	Audio jelas	8
Materi	Video yang ditampilkan jelas dan dipahami	9
	Materi berhubungan dengan kehidupan sehari – hari	10

Tabel 3. 9 Lembar Angket Respons Siswa

Aspek	Butir Pernyataan	Skala Penilaian			
					
					
		SB	B	KB	TB
Motivasi	Saya merasa tertarik dengan media pembelajaran ini				
	Saya senang menggunakan media ini				
Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam buku bacalah ini mudah dipahami				
Media	Gambar yang disajikan menarik dan jelas				
	Tulisan dalam media buku bacalah ini mudah terbaca				
	Ukuran gambar sesuai dan pas				
	Warna dan tampilannya menarik				
	Audio pada buku bacalah ini jelas dan mudah dipahami				
Materi	Video yang ditampilkan jelas mudah dipahami				
	Materi yang disajikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari				

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai langkah selanjutnya dalam uji kelayakan terhadap produk yang diuji coba. Wawancara dilaksanakan secara terstruktur dengan berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan mendapatkan data dari partisipan yang diuji dalam uji coba produk yang dilakukan. Pertanyaan-pertanyaan disusun sedemikian mudah dan dapat dipahami oleh partisipan yang diuji. Wawancara ditujukan kepada partisipan guru wali kelas 1 terkait penggunaan buku bacalah digital berbasis *flipbook* sebagai langkah mudah untuk belajar membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Berikut lampiran pedoman wawancara yang dibuat.

Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru (Sebelum Penelitian)

No.	Pertanyaan
1.	Apakah sekolah ini sudah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran?
2.	Apakah siswa kelas 1 dalam keterampilan membaca sudah menguasai dan mampu membaca dengan lancar?
3.	Apakah sekolah sudah menggunakan media pembelajaran dalam keterampilan membaca permulaan berbasis teknologi digital sudah digunakan?
4.	Hambatan apa yang dialami guru ketika melatih keterampilan membaca permulaan kepada siswa?
5.	Media apa saja yang biasanya digunakan Bapak/Ibu guru dalam melatih keterampilan membaca permulaan di sekolah?
6.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu jika media pembelajaran dalam keterampilan membaca permulaan didesain dan dibuat secara digital?

Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Respons Pengguna Guru (Saat Penelitian)

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat Bapak / Ibu untuk media pembelajaran ini (buku bacalah digital berbasis <i>flipbook</i>) ?
2.	Apakah media pembelajaran (buku bacalah digital berbasis <i>flipbook</i>) ini dapat digunakan oleh Bapak / Ibu guru dalam membantu kegiatan membaca permulaan untuk peserta didik ?
3.	Adalah masukan dan saran dari Bapak/Ibu untuk media buku bacalah berbasis <i>flipbook</i> ?

3.5 Pengumpulan Data

Metode pada penelitian ini menggunakan metode campuran (*mix method*) dimana data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif sesuai dengan angket sebagai instrumen penelitian yang disusun dengan ketentuan skala Likert (1-4) sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Skoring Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
4	3	2	1

Adapun pengumpulan data dalam penelitian didapatkan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Data dari ahli materi dan bahasa Indonesia, ahli media.
 - a. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB), dan Tidak Baik (TB)
 - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SB = 4, B= 3, KB= 2, TB=1
2. Data dari respons guru dan respons siswa
 - a. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB), dan Tidak Baik (TB)
 - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SB = 4, B= 3, KB= 2, TB=1

3.6 Analisis Data

Penelitian ini dalam proses uji kelayakan melibatkan beberapa ahli untuk menguji produk baik dari segi kesesuaian media, penggunaan bahasa dan respons pengguna media yang telah dibuat serta dikembangkan. Peneliti berencana menggunakan analisis data dengan teknik Deskriptif Kualitatif. Pada tahap analisis data ini peneliti nantinya akan menganalisis hasil *review* yang telah diberikan oleh beberapa ahli dan juga pengguna media, seperti ahli media, materi dan bahasa, guru serta peserta didik yang menggunakan media yang telah dibuat. Setelah mendapatkan *review* dari responden pada penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan hasil tanggapan serta saran yang telah diberikan oleh responden tersebut. Analisis data akan menggunakan presentase nilai pada masing-masing data yang diukur dengan menggunakan rumus berikut:

$$Ps : \frac{s}{N} \times 100 \%$$

Ps : Presentase

S : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah Skor Ideal

Hasil skor di atas didapatkan dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam angket yang kemudian diubah menjadi presentase (%). Berdasarkan proses tersebut akan menghasilkan data mengenai kelayakan media yang telah dibuat serta dikembangkan. Setelah itu, data yang telah didapatkan diubah menjadi bentuk data kualitatif dengan kriteria penilaian menurut Riduwan (2016) sebagai berikut.

Tabel 3. 13 Interpretasi Skor

Presentase Pencapaian (%)	Kategori
0% - 20 %	Tidak Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan Predikat “Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak dan Sangat Layak”. Dari tabel diatas media yang sudah dikembangkan ini akan dikatakan layak ketika mendapatkan presentasi skor $\geq 61\%$.

3.7 Penyajian Data

Dari hasil angket yang telah diisi oleh responden terdapat data-data kemudian diolah serta disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif dengan kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Layak dan Sangat Layak. Kemudian data akan disajikan dalam bentuk serta dideskripsikan agar mudah terbaca dan dipahami, hal tersebut sejalan dengan Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa penyajian data yang tersusun, terorganisi dan keterhubungan akan menghasilkan informasi yang mudah dipahami.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan-rumusan masalah yang telah dirumuskan kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan ini merupakan hasil dari kelayakan media yang telah dibuat serta dikembangkan.