

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

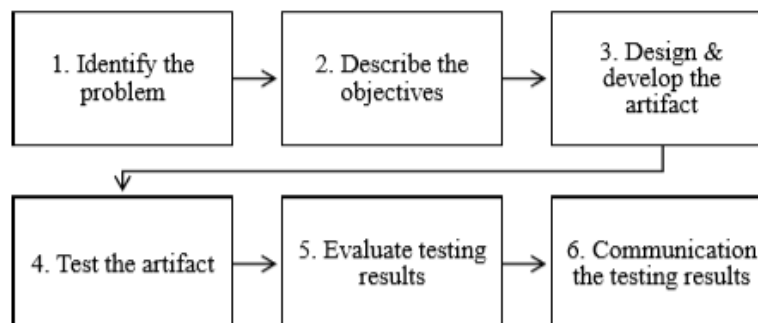
#### **A. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (dalam Syafa'at, 2017), metode D&D atau Desain dan Pengembangan merupakan sebuah studi sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk atau alat yang bersifat instruksional atau non-instruksional berupa produk baru atau produk lama kemudian ditingkatkan atau diperbaiki kembali agar menjadi lebih baik.

Aspek dalam penelitian *Design and Development* (D&D) ini berfokus pada aspek analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. Model penelitian perencanaan dan pengembangan (D&D) tidak hanya mendapatkan hasil akhir, tetapi juga mengetahui proses penemuan dari penelitian terhadap produk yang telah dirancang (Richey, R.C. dan Klein, dalam Ammatulloh dkk., 2021, hlm. 1410).

Dalam penelitian D&D terdapat 2 kategori yaitu penelitian model dan penelitian produk dan alat. Peneliti menggunakan kategori penelitian produk dan alat yaitu untuk mengembangkan sebuah rancangan media pembelajaran berbentuk visual berupa buku album kartu bergambar. Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dilakukan tahap uji coba untuk melihat dan menilai kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Model yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model penelitian Peffers dkk, (Sani, dalam Azizah dkk., 2020, hlm. 57) yang meliputi 6 (enam) fase, yaitu: (1) mengidentifikasi suatu masalah, (2) mendeskripsikan tujuan dalam penelitian, (3) merancang dan mengembangkan sebuah produk, (4) menguji coba produk, (5) mengevaluasi hasil uji coba produk, dan (6) mengkomunikasikan hasil penelitian.

Tahapan pada model Peffers dkk, (Ellis dan Levy dalam Ammatulloh dkk., 2021, hlm. 1410) digambarkan dengan menggunakan alur sebagai berikut:



**Gambar 3. 1** Alur Penelitian *D&D* Model Peffers

## B. Prosedur Penelitian

Terdapat 6 (enam) tahapan dalam model Peffers dkk., (dalam Ellis dan Levy, 2010, hlm. 111) yaitu *Identify the Problem*, *Describe the Objectives*, *Design and Develop the Artifact*, *Test the Artifact*, *Evaluate the Testing Result*, dan *Communicating the Testing Result*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode desain dan pengembangan produk untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Adapun tahapan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

### 1. Tahap Identifikasi Masalah (*Identify the Problem*)

Tahap ini dilakukan sebagai langkah awal peneliti dalam melakukan sebuah penelitian yaitu dengan melakukan pengamatan dan observasi serta mengumpulkan data terkait dengan permasalahan yang ada di lapangan. Dari hasil pengamatan dan observasi di lapangan, diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar masih sangat rendah dan minimnya media pembelajaran yang digunakan karena guru hanya terfokus dengan penggunaan buku tematik saja. Hal tersebut tentunya akan mempengaruhi dan menghambat kemampuan siswa dalam membaca karena materi yang

ada dalam buku tematik lebih menunjukkan banyaknya teks daripada ilustrasi gambar yang mendeskripsikan isi materi. Selain itu, siswa juga kurang terfasilitasi dalam kemampuan membacanya karena minimnya penggunaan buku penunjang atau media pembelajaran lainnya dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, hal tersebut akan menjadi acuan awal peneliti dalam menentukan media yang cocok untuk dijadikan solusi atas permasalahan tersebut.

## **2. Tahap Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*)**

Setelah mengidentifikasi suatu masalah, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian agar menjadi dasar dalam keberlangsungan seluruh kegiatan penelitian. Berdasarkan permasalahan sebelumnya, didapatkan bahwa tujuan utama adanya penelitian ini yaitu untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar yang dapat mempermudah siswa kelas 1 SD dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

## **3. Tahap Desain dan Pengembangan Produk (*Design & Develop the Artifact*)**

Hal yang paling utama dan penting dalam penelitian ini yaitu tahap desain dan pengembangan produk. Peneliti merancang desain dan pengembangan produk yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Adapun produk yang dirancang dan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu buku album kartu bergambar. Pada tahap desain (*design*) yaitu peneliti membuat rancangan awal terlebih dahulu terkait pengembangan media pembelajaran dan melakukan penyusunan instrumen untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran. Di tahap perancangan awal, peneliti merumuskan beberapa unsur yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar yang disesuaikan dengan tujuan

pembelajaran dan penyusunan media pembelajaran yang baik dan sesuai berdasarkan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran.

Beberapa tahapan desain yang dilakukan peneliti dalam penelitian yang akan dikembangkan yaitu:

- a) Membuat format untuk desain awal pada media pembelajaran
  - 1) Merumuskan judul media pembelajaran
  - 2) Analisis materi pembelajaran
  - 3) Menyusun petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran
- b) Menyusun kerangka media pembelajaran

Peneliti menyusun kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan yang terdiri dari 3 (tiga) bagian pokok meliputi pendahuluan, isi dan penutup.

Pada tahap pengembangan (*develop*) yaitu peneliti merealisasikan produk yang sudah didesain sebelumnya menggunakan bantuan aplikasi dan beberapa media lainnya, menentukan gambar ilustrasi yang mendukung isi materi serta membuat *layout* sebagai penunjang pengembangan produk kemudian dituangkan ke dalam wujud aslinya. Selain itu, dalam perencanaan dan pengembangan media pembelajaran ini, peneliti berpedoman pada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang tepat.

Kemudian peneliti konsultasikan hasil pengembangan media pembelajaran ini kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan perbaikan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

#### 4. Tahap Uji Coba Produk (*Test the Artifact*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan untuk menilai kelayakan media “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan oleh peneliti

berupa lembar angket. Berbagai penilaian berupa saran perbaikan dari para ahli menjadi dasar sebagai bahan revisi untuk memperbaiki media pembelajaran tersebut.

Siswa kelas 1 SDN 2 Karangsong juga dilibatkan dalam tahap uji coba produk melalui teknik wawancara dan pengimplementasian secara terbatas. Instrumen yang digunakan untuk melaksanakan uji coba produk kepada siswa yaitu pedoman wawancara. Hasil wawancara tersebut dianalisis kemudian menghasilkan sebuah kesimpulan.

##### **5. Tahap Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate the Testing Result*)**

Pada tahap ini, media “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar yang sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru serta hasil wawancara dari siswa kemudian dievaluasi. Evaluasi hasil uji coba dilakukan melalui kegiatan pengolahan data yang sudah diperoleh sehingga didapatkan sebuah kesimpulan mengenai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak.

##### **6. Tahap Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating the Testing Result*)**

Hasil evaluasi dan analisis dari proses sebelumnya kemudian dibuatkan suatu kesimpulan berupa laporan tertulis yaitu skripsi dan dikomunikasikan secara lisan pada saat ujian sidang skripsi dihadapan dosen penguji.

#### **C. Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari peneliti yaitu dengan melibatkan dosen ahli materi, dosen ahli media pembelajaran, guru serta siswa dari Sekolah Dasar Negeri di Kota Indramayu. Dosen ahli materi merupakan salah satu dosen aktif di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPI yang berperan

untuk menilai kelayakan dari segi muatan materi dalam media pembelajaran. Dosen ahli media pembelajaran merupakan salah satu dosen aktif di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPI yang berperan untuk menilai dari segi desain dan penampilan teknis dari media pembelajaran. Guru dalam penelitian ini merupakan guru wali kelas 1 sekaligus menjadi sumber informasi mengenai permasalahan yang timbul berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan siswa dan menilai seberapa praktis dan layaknnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar dan berperan untuk melihat respon terhadap media yang dikembangkan dari segi keterbacaan media tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kota Indramayu, yaitu di SDN 2 Karangsong yang beralamat di Jl. Pantai Song Rt/Rw 02 Ds. Karangsong Kec/Kab. Indramayu, Kota Indramayu, Provinsi Jawa Barat.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, validasi ahli, dan wawancara.

##### **1. Observasi**

Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengumpulkan data dari proses pencatatan suatu fenomena secara sistematis dengan mengamati hal-hal yang erat kaitannya dengan tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan adalah *worklog*, dimana lembaran ini dibuat dan diisi oleh peneliti itu sendiri sesuai dengan kebutuhan. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Observasi dilakukan selama proses pengembangan media pembelajaran berlangsung dengan menuliskan temuan hasil identifikasi masalah dan tiap tahapan pengembangan produk untuk membantu dan memudahkan peneliti dalam mendeskripsikan serta

merefleksi setiap tahapan pengembangan media pembelajaran yang sudah dilakukan.

## 2. Validasi Ahli

Validasi ahli ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dengan diuji coba kepada beberapa validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media dan guru. Validasi ahli dilakukan dengan penilaian melalui lembar angket. Angket adalah suatu teknik dengan memanfaatkan susunan pertanyaan yang harus diisi oleh responden yaitu para ahli yang sudah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.

## 3. Wawancara

Menurut Moleong (dalam Ammatulloh dkk., 2021, hlm. 1411), mengatakan bahwa wawancara adalah membangun pengetahuan terhadap suatu individu. Dalam hal ini, kegiatan wawancara dilakukan melalui percakapan atau tanya jawab kepada narasumber dengan tujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi untuk digunakan dalam penelitian. Narasumber dalam wawancara ini adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar yang dilakukan secara langsung berdasarkan pedoman wawancara yang memuat bentuk pertanyaan. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran khususnya berkaitan dengan keterbacaan media pembelajaran pada siswa.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini merupakan data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif dimana data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dan masukan serta tanggapan dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui hasil lembar angket validasi ahli. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu *worklog*, lembar angket validasi ahli, dan pedoman wawancara.

## 1. Worklog

Instrumen yang digunakan peneliti dalam teknik observasi yaitu *worklog*, dimana lembaran ini dibuat dan diisi oleh peneliti itu sendiri sesuai dengan kebutuhan. *Worklog* digunakan untuk mengumpulkan data terkait proses pengembangan dan hasil media pembelajaran “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar. Data yang dikumpulkan dalam *worklog* tersebut merupakan hasil temuan dari tiap tahapan pengembangan media pembelajaran sebagai studi pendahuluan dan pengamatan terkait media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran khususnya dalam melatih dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui 6 (enam) tahap, yaitu 1) *Identify the Problem* atau Mengidentifikasi Suatu Masalah, 2) *Describe the Objectives* atau Mendeskripsikan Tujuan, 3) *Design & Develop the Artifact* atau Mendesain dan Mengembangkan Sebuah Produk, 4) *Test the Artifact* atau Melakukan Uji Coba Produk, 5) *Evaluate the Testing Result* atau Mengevaluasi Hasil Uji Coba Produk, dan 6) *Communicating the Testing Result* atau Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba Produk dalam Penelitian.

## 2. Lembar Angket Validasi Ahli

Untuk melihat kelayakan dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti maka dilakukan validasi ahli dengan menguji coba kepada beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media dan penilaian guru kelas 1. Validasi oleh ahli ini dilakukan melalui penilaian lembar angket. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan produk dalam bentuk angka sebagai acuan dalam melakukan revisi produk.

### a) Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi mengenai kelayakan dari segi muatan materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen angket



validasi ahli materi sebagai acuan dalam penilaian terhadap isi materi produk media pembelajaran “BUMKAR” dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3. 1**

Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Penyajian	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar
		Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran
		Gambar yang disajikan dalam media “BUMKAR” sudah jelas dan sesuai dengan materi
		Aktivitas dalam media “BUMKAR” melibatkan siswa secara aktif
2.	Isi Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami
		Materi pada media “BUMKAR” sesuai dengan konsep keterampilan membaca permulaan siswa
		Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa
		Kesesuaian penggunaan bahasa/kata-kata yang bersifat komunikatif
3.	Manfaat	Media “BUMKAR” dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa
		Media “BUMKAR” disajikan dengan menarik dan dapat mendorong rasa ingin tahu serta merangsang imajinasi siswa

## b) Angket Validasi Ahli Media

Angket ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli media mengenai kelayakan dari segi desain dan penampilan teknis dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli media sebagai acuan dalam penilaian desain produk media pembelajaran “BUMKAR” dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**

Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Desain Media	Tampilan desain media dan cover buku album disajikan dengan perpaduan warna yang menarik dan ilustrasinya jelas
		Petunjuk penggunaan media “BUMKAR” sudah jelas, sesuai dan mudah dipahami
		Kerangka media “BUMKAR” sudah lengkap dan sesuai (pendahuluan, isi materi dan penutup)
2.	Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran
3.	Ilustrasi	Media “BUMKAR” menggunakan ilustrasi/gambar yang jelas dan sesuai dengan karakter siswa
		Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media “BUMKAR” sudah jelas dan mudah dibaca
		Penggunaan ilustrasi/gambar, warna dan tulisan dalam media “BUMKAR” tidak mengganggu penglihatan

4.	Kualitas dan Tampilan Media	Media “BUMKAR” dibuat dengan bahan yang praktis dan tahan lama
		Ukuran Media “BUMKAR” proporsional
5.	Daya Tarik	Tampilan media “BUMKAR” mendorong rasa ingin tahu siswa

c) Angket Validasi Guru

Angket ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari guru mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen angket validasi guru sebagai acuan dalam penilaian produk media pembelajaran “BUMKAR” dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3. 3**

Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Guru

No.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Tujuan Media	Materi yang disajikan dapat membantu kemampuan membaca permulaan siswa
2.	Manfaat Media	Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa
3.	Fleksibilitas Media	Media “BUMKAR” bersifat fleksibel (dapat digunakan oleh guru maupun siswa dan dapat dipakai berulang-ulang kali)
		Media ini dapat digunakan siswa baik secara individu maupun kelompok
4.	Kualitas dan Tampilan Media	Perpaduan/komposisi warna buku album dengan kartu bergambar dikemas menarik dan bervariasi
		Ukuran media “BUMKAR” proporsional
		Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi pembelajaran pada media

		“BUMKAR”
5.	Efektivitas Media	Warna dan jenis huruf yang digunakan sesuai
		Guru lebih mudah mengajarkan materi menggunakan media “BUMKAR”
		Media “BUMKAR” dapat digunakan guru untuk mengatasi sifat pasif siswa

### 3. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan narasumber yaitu siswa kelas 1 Sekolah Dasar berdasarkan pedoman wawancara yang memuat panduan pertanyaan terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui lebih spesifik tanggapan pengguna yaitu siswa kelas 1 Sekolah Dasar dari segi keterbacaan media yang dikembangkan oleh peneliti. Pedoman wawancara ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan butir pertanyaan disesuaikan pada topik pertanyaan.

**Tabel 3. 4**

Pedoman Wawancara dengan Siswa Kelas 1 SD

No.	Topik Pertanyaan
1.	Penyajian kartu
2.	Penggunaan media dalam pembelajaran
3.	Keterbacaan bahasa dalam media “Bumkar”
4.	Kesesuaian materi yang termuat dalam media “Bumkar”

**Tabel 3. 5**

Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan
1.	Apakah gambar yang ditampilkan dalam media “BUMKAR” sudah jelas?

2.	Apakah ukuran gambar dalam media “BUMKAR” sudah pas?
3.	Apakah tulisan yang ditampilkan dalam media “BUMKAR” sudah jelas?
4.	Apakah penggunaan jenis huruf dalam media “BUMKAR” mudah dibaca?
5.	Apakah ukuran huruf dalam media “BUMKAR” sudah cukup untuk dibaca?
6.	Apakah perpaduan warna pada media “BUMKAR” sudah sesuai?
7.	Apakah petunjuk penggunaan media mudah dimengerti?
8.	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?
9.	Apakah penggunaan media menimbulkan suasana yang menyenangkan?
10.	Apakah media “BUMKAR” secara keseluruhan menarik?

## F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

### 1. Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi dan saran perbaikan dari ahli materi, ahli media serta guru terhadap media pembelajaran “BUMKAR” serta hasil wawancara dengan siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Kemudian peneliti menganalisis hasil perolehan data tersebut sehingga diperoleh kesimpulan mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar yang telah dibuat.

Berikut langkah-langkah dalam menganalisis data pada penelitian kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Saleh, 2017) sebagai berikut:

a) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data yaitu proses penyempurnaan data, baik pengurangan data yang tidak relevan maupun penambahan terhadap data yang dirasa masih kurang.

Pada saat data sudah terkumpul, peneliti memilih data yang relevan untuk difokuskan dalam pemecahan masalah dan menjawab pertanyaan penelitian berdasarkan tiap tahapan dalam pengembangan media “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar yaitu 1) *Identify the Problem*, 2) *Describe the Objectives*, 3) *Design & Develop the Artifact*, 4) *Test the Artifact*, 5) *Evaluate the Testing Result*, dan 6) *Communicating the Testing Result*. Berdasarkan hasil tersebut, kemudian peneliti menyederhanakan dan menyusun secara sistematis tentang hasil temuan dan maknanya.

b) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi yang disusun berdasar kategori atau pengelompokan data yang diperlukan. Penyajian data ini dapat berupa bentuk tulisan atau kata-kata, gambar, grafik maupun tabel. Tujuan penyajian data ini adalah untuk menggabungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Agar peneliti tidak kesulitan dalam penguasaan informasi baik secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian, maka peneliti mendeskripsikan data dari setiap tahap pengembangan media pembelajaran “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar dalam bentuk teks narasi untuk memudahkan penguasaan informasi atau data tersebut.

c) Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Penarikan kesimpulan merupakan sebuah proses dalam perumusan makna dari hasil penelitian yang diuraikan dengan kalimat yang singkat, padat dan mudah dipahami.

Penarikan kesimpulan ini dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung yaitu setelah data terkumpul maka diambil sebuah kesimpulan sementara dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir.

Dalam hal ini, peneliti menarik sebuah kesimpulan dan memverifikasi suatu data dari tiap tahapan pengembangan media pembelajaran “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar yang sudah disajikan dan menganalisis beberapa saran perbaikan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media serta guru.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Dalam penelitian ini, data kuantitatif didapatkan melalui hasil lembar angket validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran. Kemudian data terkait angket tersebut dianalisis agar mendapatkan gambaran mengenai hasil pengembangan media “BUMKAR” atau Buku Album Kartu Bergambar yang dikembangkan oleh peneliti.

a) Skala Likert

Skala likert ini menggunakan beberapa butir pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur perilaku individu dengan 5 titik pilihan untuk merespon setiap butir pertanyaan meliputi sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Likert, dalam Budiaji, 2013, hlm. 128).

Dalam penelitian ini, skala likert yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu menggunakan format respon 5 (lima) poin atau kategori dimana alternatif responnya adalah Sangat Baik (5 poin), Baik (4

poin), Cukup Baik (3 poin), Kurang Baik (2 poin), dan Sangat Kurang Baik (1 poin).

**Tabel 3. 6**  
Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Terkait penilaian skala likert tersebut, kemudian peneliti melakukan proses perhitungan untuk mendapatkan persentase rata-rata tiap kategorinya menggunakan rumus menurut Riduwan dan Akdon (dalam Aththibby dan Salim, 2015, hlm. 28) yaitu:

$$P(s) = \frac{s}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

$P(s)$  = Persentase hasil validasi

$s$  = Jumlah skor jawaban

$N$  = Jumlah skor maksimal

Dari proses perhitungan rata-rata dan analisis data di atas, maka akan didapatkan kesimpulan mengenai kelayakan suatu pengembangan media pembelajaran. Adapun kategori kelayakan dengan menggunakan skala likert berdasarkan kriteria menurut Arikunto (dalam Ernawati dan Sukardiyono, 2017, hlm. 207) sebagai berikut:



**Tabel 3. 7**

## Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Skala	Penilaian	Kriteria
5	81 % - 100 %	Sangat Baik/Sangat Layak
4	61 % - 80 %	Baik/Layak
3	41 % - 60 %	Cukup Baik/Cukup Layak
2	21 % - 40 %	Tidak Baik/Tidak Layak
1	0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Layak

Kriteria pada tabel 3.7 dapat dijabarkan dengan penjelasan sebagai berikut:

81% - 100% : Media pembelajaran “BUMKAR” (Buku Album Kartu Bergambar) yang dibuat sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

61% - 80% : Media pembelajaran “BUMKAR” (Buku Album Kartu Bergambar) yang dibuat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

41% - 60% : Media pembelajaran “BUMKAR” (Buku Album Kartu Bergambar) yang dibuat cukup layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

21% - 40% : Media pembelajaran “BUMKAR” (Buku Album Kartu Bergambar) yang dibuat tidak layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

0% - 20% : Media pembelajaran “BUMKAR” (Buku Album Kartu Bergambar) yang dibuat sangat tidak layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.