

BAB III

METODE PENELITIAN

Sugiyono (2014, hlm. 22) mengungkapkan bahwa metode penelitian merupakan cara yang dilakukan dalam penelitian. Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan agar dapat mengembangkan atau membuktikan serta menemukan teori ataupun pengetahuan, tindakan, produk tertentu yang memiliki kegunaan untuk memahami dan mengatasi masalah. Adapun pendapat lainnya yang menyatakan bahwa metode penelitian merupakan serangkaian tata cara atau langkah yang sistematis serta dilakukan oleh seorang peneliti dengan tujuan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang ada (Karmanis dan Karjono, 2020)

3.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah berbasis penelitian pengembangan (*Design Based Research*) yakni sebuah strategi untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Gay, Millis dan Airasian (2009) menyatakan bahwa tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ialah membuat atau mengembangkan produk-produk yang akan digunakan di sekolah-sekolah. Maka dari itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D).

Richey dan Klein (2007, hlm. 1) mendefinisikan D&D sebagai metode penelitian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan proses evaluasi yang berhubungan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional (pengembangan baru ataupun pengembangan yang sudah ada). Penelitian D&D ini meliputi analisis, perencanaan, produksi maupun evaluasi. Adapun Thomas & Rothman (1994) menyebutkan bahwa sebagian penelitian D&D dapat mengembangkan berbagai kegiatan yang inovatif untuk menghasilkan kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal. Solusi tersebut salah satunya merupakan pengembangan sebuah produk dan alat yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar siswa yaitu media pembelajaran elektronik.

Karakteristik penelitian D&D ini salah satunya terdapat pada teknik pengumpulan data yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (*mixed methods research*). Akan tetapi, penelitian D&D ini kebanyakan bergantung menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan didalam penelitian tersebut terdapat sebuah proyek dan proses (Richey dan Klein, 2007, hlm. 42). Satori dan Komariah (2014) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berfokus pada kualitas dari suatu barang ataupun jasa yang berupa fenomena, kejadian atau gejala sosial. Utamanya, tujuan dari penelitian tersebut untuk mengembangkan berbagai definisi dan berbagai konsep yang nantinya dapatnya menjadi teori. Berdasarkan hal tersebut yang berkaitan dengan kegiatan penulis, maka penelitian ini dilakukan agar dapat melihat sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan materi Cerita Fiksi dikelas 4 SD.

Richey dan Klein (2007) menyatakan bahwa penelitian D&D ini memiliki dua kategori umum yang didasarkan kepada jenis dan tujuannya, yaitu sebagai berikut :

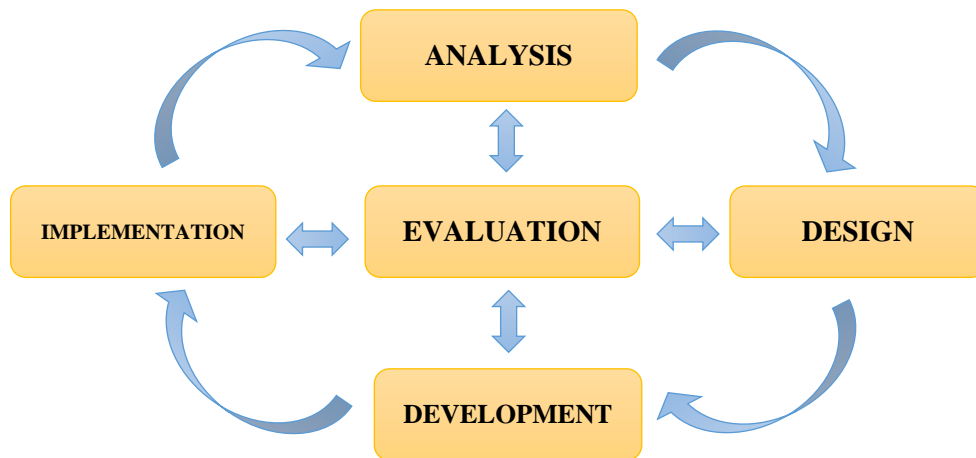
1. Penelitian produk dan alat (*Product and tool research*)
2. Penelitian Model (*research model*)

Sebagaimana melihat kedua kategori diatas, maka penelitian ini menggunakan kategori yang pertama yaitu produk dan alat yang dimana penelitian ini akan memiliki fokus terhadap proses perancangan, pengembangan yang dijelaskan, dianalisis dan adanya evaluasi terhadap produk yang sudah dibuat.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam Pengembangan Produk, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Romiszowki dalam Tegeh (2014, hlm. 41) menyatakan bahwa ADDIE adalah model desain pembelajaran sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem yang diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi, audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Adapun tahapan penelitian model ADDIE ini meliputi; 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) pengembangan, 4) Implementasi dan 5)

Evaluasi. Berikut kelima tahapan ADDIE yang dapat dilihat berdasarkan bentuk bagan prosuderalnya untuk penelitian ini:



Gambar 3.1 Metode *Design and Development* (D&D) Model pengembangan (Tegeh, 2014)

Berikut ini prosedur penelitian sesuai bagan metode *Design and Development* (D&D) yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui berbagai kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Hal-hal yang perlu dianalisis adalah kurikulum, karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan. Berikut berbagai analisis tersebut:

a. Analisis kurikulum

Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan materi Bahasa Indonesia yang akan dikembangkan dalam media dengan menyesuaikan kepada standar kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pencapaian peserta didik yang harus dicapai sesuai dengan materi pokok.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Untuk mengetahui karakteristik peserta didik yaitu melakukannya sebuah wawancara terhadap pendidik yang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4. Sehingga pengembangan media pembelajaran ini akan disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan tingkat berfikir peserta didik.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui terkait yang dibutuhkan peserta didik atau pendidik dalam interaksi pembelajaran. Analisis ini menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan karakter peserta didik, memberikan kemudahan pendidik dalam pembuatan maupun penggunaannya serta penyesuaian dengan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap kedua, pada tahap ini merupakan tahap pembuatan rancangan dari spesifikasi produk, merancang garis besar program media (GBPM) dan merancang tata letak (*Layout*) buku digital yang akan. Pada tahap spesifikasi produk merupakan langkah rencana awal gambaran dari produk media yang akan dirancang. Setelah tahap membuat spesifikasi produk, langkah selanjutnya adalah menyusun GBPM yang terdiri dari identitas media dan materi, tujuan pembelajaran, Kompetensi dasar, indikator, pokok materi, sub pokok materi format media dan sumber belajar. Kemudian setelah selesai menyusun GBPM, maka dilanjutkan ke perancangan tata letak (*Layout*) buku, dalam tahap *layout* buku ini dibuat bentuk gambarannya dari setiap halaman buku yang akan dibuat. Ketiga rancangan tersebut akan menjadi acuan didalam tahap proses pembuatan media buku digital multimedia materi cerita fiksi yang akan baku.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan melaksanakan rencana yang telah dirancang pada tahap desain yaitu melakukan *import* rancangan materi desain dan yang lainnya ke aplikasi yang sudah ditentukan sebelumnya. Kemudian mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk dilakukannya tindak lanjut yang akan dilakukan. Selanjutnya dilaksanakannya validasi terhadap media pembelajaran buku digital multimedia kepada validator (Dosen-dosen yang sudah ditentukan sebagai ahli materi dan media) untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Validator memberikan nilai, saran, dan komentar terkait media yang peneliti kembangkan. Berbagai hasil yang sudah diperoleh dari validator tersebut digunakan sebagai acuan untuk revisi produk sehingga media pembelajaran

mengalami perbaikan dan dapat menjadi media yang layak untuk digunakan dari segi materi maupun tampilannya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Buku digital multimedia yang sudah dikembangkan melalui proses pengembangan dan telah mendapat perolehan hasil yang layak berdasarkan penilaian para ahli maka tahap selanjutnya melakukan uji coba produk kepada pendidik dan peserta didik dengan bertujuan untuk mengetahui tingkat kebergunaan dan kemenarikan media tersebut. Implementasi ini dilakukan oleh seorang pendidik dan peserta didik yang mengisi angket respon yang dilaksanakan di SDN Tanjungsari 1 dengan jumlah responden yang terdiri dari 1 orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 dan 10 orang peserta didik kelas 4.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari berbagai langkah pengembangan di atas. Dari hasil instrument angket validasi dari ahli materi dan media, angket respon pendidik dan peserta didik akan dievaluasi terhadap produk sudah dikembangkan agar dapat diperbaiki jika masih memiliki kekurangan-kekurangan pada media pembelajaran buku digital multimedia tersebut. Dengan demikian, hasil dari evaluasi terhadap rancang bangun media pembelajaran buku digital multimedia pada materi cerita fiksi kelas 4 Sekolah dasar ini diharapkan layak untuk digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia karena media buku digital multimedia ini telah melalui prosedur penelitian pengembangan secara bertahap dan tepat.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1 Partisipan

Penelitian ini melibatkan beberapa partisipan, yaitu :

a. Ahli

Ahli yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan validator buku digital multimedia yang terdiri dari kedua ahli berikut:

1) Ahli Materi

Dalam penelitian ini diperlukan ahli materi sebagai validator atau pemberi komentar serta saran terkait kualitas isi, kebahasaan serta

penyajian dan kesesuaian materi cerita fiksi yang terdapat pada media buku digital multimedia. Untuk Ahli materi ini merupakan salah satu dosen yang mengampu secara khusus dibidang mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

2) Ahli Media

Dalam penelitian ini diperlukan juga seorang ahli media sebagai validator terhadap kualitas teknis, kualitas desain, dan prinsip multimedia pada media yang dikembangkan. Untuk ahli media ini merupakan dosen yang mengampu secara khusus dibidang mata kuliah Pengembangan media pembelajaran digital di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

b. Pendidik

Dalam penelitian ini guru akan menjadi bagian partisipan/responden terhadap uji coba dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh kedua ahli diatas. Untuk guru merupakan Guru yang khusus mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Tanjungsari 1.

c. Peserta didik

Dalam penelitian ini peserta didik akan menjadi bagian partisipan/responden uji coba dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh kedua ahli diatas. Untuk peserta didik merupakan 10 orang siswa yang duduk di kelas 4 SDN Tanjungsari 1.

3.3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini berlokasi di SDN Tanjungsari 1, Jalan Raya Tanjungsari, Jatisari, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Tempat penelitian tersebut ditentukan oleh peneliti berdasarkan melihat kondisi lingkungan sekolah, kurikulum sekolah, serta fasilitas yang ada disekolah.

3.4 Instrumen Penelitian

Arikunto (2010) mendefinisikan instrumen sebagai fasilitas atau alat yang memiliki kegunaan untuk mengumpulkan data supaya pekerjaan dari peneliti dapat dilakukan secara lebih mudah dan dapat memiliki hasil yang lebih baik.

Sementara itu, indrawan dan Yaniawati (2014, hlm. 122) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat pengukur yang dapat dijadikan faktor penting dalam menghimpun data yang diharapkan dalam suatu penelitian. Berdasarkan pemaparan dari kedua ahli tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait variabel yang sedang diteliti.

Kegunaan dari instrumen untuk penelitian ini ditujukan agar dapat mengetahui kelayakan dari media buku digital multimedia yang didasarkan dari validator materi dan validator media. Berdasarkan pernyataan tersebut, instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab baik secara langsung ataupun tidak langsung bersama responden agar dapat mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2014). Selaras dengan pernyataan tersebut, Esterberg dalam Sugiyono (2015) mendefinisikan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk melakukan pertukaran informasi ataupun ide dengan cara tanya jawab. Berdasarkan pemaparan pernyataan tersebut, maka wawancara adalah kegiatan pertukaran informasi dengan cara tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Wawancara yang dilakukan peneliti merupakan wawancara secara langsung (tidak ada perantara). Bentuk pertanyaan dalam wawancara yang dipakai dalam penelitian adalah pertanyaan tidak terstruktur. Adanya kegiatan wawancara ini dimaksudkan agar peneliti dapat mengumpulkan informasi sebagai bentuk memenuhi salah satu tahapan ADDIE yaitu bagian untuk menganalisis karakteristik peserta didik dan kebutuhan melalui responden (guru) sehingga peneliti dapat memiliki informasi yang diperlukan secara langsung.

3.4.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dimana responden atau partisipan mengisi pertanyaan atau pernyataan yang kemudian apabila sudah diisi secara lengkap akan dikembalikan lagi kepada peneliti (Sugiyono, 2016). Adapun

tambahan definisi lain, angket merupakan daftar pertanyaan untuk menjangkau informasi atau data yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden), angket tersebut dapat diisi atau dijawab oleh responden sesuai dengan pendapatnya secara bebas (Arikunto, 2013; Arifin, 2014).

Angket ini bertujuan untuk menghimpun data dalam menilai media buku digital multimedia yang dikembangkan melalui *expert review* yaitu ahli materi dan media serta untuk mengetahui tanggapan dari pengguna yaitu guru dan siswa. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup, dimana angket jenis ini menyediakan beberapa kemungkinan jawaban. Sedangkan angket terbuka untuk memberikan masukan berupa tambahan yang tidak terfasilitasi diangket tertutup.

3.4.2.1 Angket Ahli Materi

Angket ini akan diisi oleh ahli materi, ahli materi mengisi untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah dirancang. Pada angket validasi materi ini akan digunakan sebagai instrumen terhadap penilaian kualitas isi materi, pembelajaran dan kebahasaan. Berikut angket validasi materi pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Materi
Walker & Hess dalam Kustandi (2020)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/materi	Ketepatan	Kesesuaian dengan KD	1	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	2	1
		Kesesuaian topik dengan materi	3	1
		Kesesuaian urutan penyajian materi	4	1
		Kesesuaian materi dengan peserta didik	5	1

	Kelengkapan	Kelengkapan pembahasan materi yang disajikan	6	1
		Kelengkapan audio, video, dan gambar yang memperjelas bahasan materi	7	1
	Minat/perhatian	Menarik perhatian siswa	8	1
		Kesesuaian dengan situasi belajar	9	1
		Memberi kesempatan belajar kepada siswa	10	1
Aspek Pembelajaran	Fleksibilitas intruksional	Fleksibilitas pembelajaran	11	1
	Memberikan dampak bagi siswa	Memberi dampak positif bagi siswa	12	1
	Memberikan dampak bagi guru	Memudahkan guru dalam pembelajaran	13	1
Aspek Bahasa	Penggunaan Bahasa	Keterbacaan	14	1
		Struktur kalimat yang digunakan jelas	15	1
		Bahasa yang digunakan tepat	16	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	17	1
Jumlah				17

3.4.2.2 Angket Ahli Media

Angket ini akan diisi oleh ahli media, ahli media mengisi untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah dirancang. Pada angket media pembelajaran ini akan digunakan sebagai instrumen terhadap penilaian kualitas teknis, kualitas desain dan prinsip multimedia pada media

pembelajaran buku digital multimedia ini. Berikut angket validasi media pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Media
Sugiarto (2019) dan Kustandi (2020)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Desain Sampul (cover) Buku Digital	Tata Letak Cover buku digital	Penataan unsur tata letak pada sampul muka sesuai (harmonis), memberikan kesan irama yang baik.	1	1
		Penataan unsur tata letak pada sampul punggung sesuai (harmonis), memberikan kesan irama yang baik.	2	1
		Komposisi unsur tata letak (Judul, pengarang, ilustrasi, logo dll) proposional dengan tata letak isi.	3	1
		Penggunaan unsur warna menampilkan kontras yang baik	4	1
	Tipografi cover buku digital	Penggunaan warna pada huruf sesuai	5	1
		Penggunaan ukuran pada huruf sesuai	6	1
		Penggunaan jenis huruf sesuai	7	1
	Ilustrasi Cover buku	Ilustrasi menggambarkan isi/materi buku digital.	8	1
Desain Isi Buku Digital	Tata Letak Isi Buku Digital	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.	9	1
		Pemisahan antar paragraf jelas	10	1
		Penempatan setiap judul (kata pengantar, daftar isi, judul, sub judul dll) konsisten	11	1
		Unsur tata letak (<i>margin</i> , spasi dll) sesuai	12	1

		Penempatan angka halaman	13	1	
		Penampilan ilustrasi isi buku digital sesuai dengan karakteristik peserta didik	14	1	
		Penampilan ilustrasi memperjelas dan mempermudah pemahaman	15	1	
		Penampilan ilustrasi isi menimbulkan daya tarik	16	1	
		Penempatan teks, gambar, audio/suara, maupun video harmonis (disajikan saling berdekatan agar memberikan kesan materi lebih mudah dipahami)	17	1	
	Tipografi isi buku	Penggunaan jenis dan variasi huruf tidak banyak	18	1	
		Penggunaan warna dan ukuran huruf sesuai	19	1	
		Penggunaan huruf sesuai dengan tingkat Pendidikan peserta didik	20	1	
	Kualitas Teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	21	1
			Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	22	1
Media dapat digunakan kapan dan dimana saja			23	1	
Jumlah				23	

3.4.2.3 Angket Respon Guru

Angket ini akan diberikan dan diisi oleh guru di sekolah dasar yang bertujuan untuk dapat melihat tanggapan/respon terhadap media yang sudah dirancang. Berikut angket respon bagi pendidik/guru :

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Respon Guru
Kustandi (2020)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	1	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	1
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD	3	1
	Kejelasan	Materi yang disampaikan jelas	4	1
		Materi yang disajikan mudah untuk dipahami oleh peserta didik	5	1
	Kelengkapan	Terdapat gambar, audio, dan video yang membantu memperjelas pembahasan materi	6	1
Kualitas Media	Minat/Perhatian	Media pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar	7	1
		Media pembelajaran memberi kesempatan belajar kepada siswa secara mandiri	8	1
	Kebergunaan	Media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan situasi belajar	9	1
		Media pembelajaran mudah digunakan	10	1

		Dapat digunakan dimana dan kapan saja	11	1
	Kualitas tampilan	Tampilan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	12	1
		Tampilan media pembelajaran menimbulkan daya tarik	13	1
Jumlah				13

3.4.2.3 Angket Respon Siswa

Angket ini akan diberikan dan diisi oleh siswa di kelas IV sekolah dasar yang bertujuan untuk dapat melihat tanggapan/respon terhadap media yang sudah dirancang. Berikut angket respon bagi siswa:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Respon Siswa
(Cecep Kustandi, 2020)

Aspek	Pernyataan	No	Jumlah
Isi/Materi	Materi yang disampaikan jelas	1	1
	Materi yang disampaikan menarik	2	1
	Materi yang disampaikan bermanfaat	3	1
Media	Tampilan media buku digital menarik	4	1
	Media buku digital mudah digunakan	5	1
	Tulisan dalam media buku digital dapat terbaca	6	1
	Suara audio dalam media buku digital terdengar	7	1
	Video dalam media buku digital menarik dan dapat ditonton dengan jelas.	8	1
	Media Buku digital dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	9	1
	Media buku digital dapat memotivasi siswa	10	1

Jumlah	10
---------------	----

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan uji coba pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik dan analisis deskriptif kualitatif. Berikut penjelasan dari kedua analisis tersebut:

a. Analisis Statistik Deskriptif

Data yang telah dikumpulkan dilanjutkan dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala *likert*. Skala *likert* digunakan sebagai pengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau fenomena sosial (Sugiyono, 2016)

Tabel 3.5 Skoring berdasarkan Skala *Likert*

Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
4	3	2	1

(Widoyoko. 2015)

Agar data kualitatif dapat terbaca dalam bentuk informasi yang terstruktur maka dalam hal ini bentuk analisis datanya menggunakan presentase terhadap masing-masing pengukuran dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

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

Keterangan:

PS : Presentase

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor ideal

Atau bisa dijabarkan sebagai berikut:

$$\text{Presentase Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Kemudian hasil perhitungan diatas diubah bentuknya menjadi kualitatif dengan mengarah kepada kriteria interpretasi skor menurut Arikunto dan Safrudin (2009):

Tabel 3.6 Interpretasi skor

Skor Rata-rata	Kategori	Tingkat Validitas
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak	Sangat tidak valid
21 % - 40 %	Tidak Layak	Tidak valid
41 % - 60 %	Cukup Layak	Kurang Valid
61 % - 80 %	Layak	Valid
81 % - 100 %	Sangat Layak	Sangat Valid

b. Analisis Deskriptif Kualitatif

Winartha (2006) mengungkapkan bahwa metode analisis deskriptif adalah menganalisis, menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan baik berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.

Analisis ini dipergunakan sebagai pengelola data dari hasil dari wawancara kepada pendidik dan hasil angket validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa.