

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam Penelitian ini,peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau di kenal dengan istilah *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan sendiri merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Selain itu metode ini di gunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena– fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*).

Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang nantinya dapat di pertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan berawal dari adanya kebutuhan,permasalahan yang di temukan di lapangan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Flascard dengan menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD.

Dengan jenis penelitiannya metode *research and development* yang di harapkan

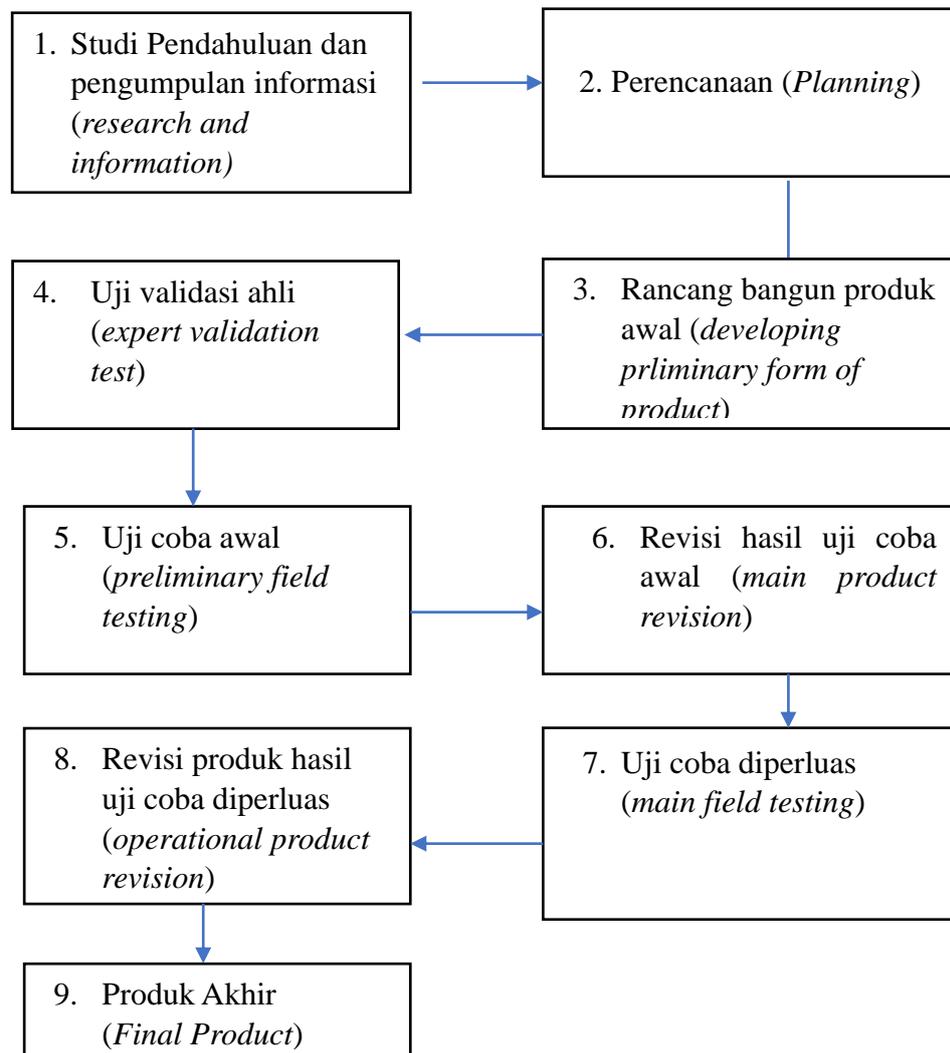
Mampu mengembangkan media yang akan dikembangkan berbantuan sebuah aplikasi, yang nantinya diharapkan bisa membantu tenaga pendidik yaitu guru dalam pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media, yang akan di desain sedemikian rupa supaya mudah untuk dipahami oleh siswa terutama di kelas rendah dan mempermudah dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media Flascard. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Flascard menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *Canva*. Tahapan penelitian mengikuti tahapan pengembangan (Borg, W R & Gall, 1983). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:298) terdapat 10 langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk dan (10) Produksi masal.

Akan tetapi pada penelitian ini penulis hanya menggunakan 9 langkah yaitu sampai tahapan revisi produk, akan tetapi langkah-langkah R&D dapat juga disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, karena penelitian menggunakan R&D dengan skala besar akan membutuhkan biaya yang tidak sedikit, waktu yang cukup lama, dan originalitas. Keterbatasan pada aspek waktu dan pelaksanaan penelitian yang di gunakan hanya sampai langkah ke 9, dan itu sudah cukup bagi peneliti untuk menguji kevalidan dan kelayakan suatu media yang dikembangkan.

## B. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan Prosedur pengembangan yang mengacu pada langkah-langkah (Borg, W R & Gall, 1983) yang terdiri dari 9 tahap digambarkan pada bagan dibawah ini



Gambar 3.1 prosedur pengembangan

Penjelasan mengenai masing-masing langkah pengembangan dipaparkan sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*)

Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi terdiri dari studi lapangan dan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang ada dilapangan dan studi kepustakaan sebagai referensi pada penelitian yang di lakukan, adapun studi pendahuluan adalah sebagai berikut :

a. Studi Lapangan

Analisis kebutuhan di lakukan melalui observasi peneliti yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara kegiatan observasi di laksanakan di SDN CITIRU 1, SDN PAMEUNTASAN 1, SDN GAJAH KARAMAT, SDN PADASUKA 01 dan PADASUKA 02 Kab Bandung. Observasi tersebut dilakukan melalui wawancara kepada guru dan melakukan pengamatan kepada siswa. untuk mengumpulkan data-data yang nantinya di gunakan untuk referensi peneliti dalam pembuatan produk pengembangan yang di harapkan dapat mengatasi masalah kesulitan yang di temukan di lapangan.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan informasi, mengkaji teori, dan melihat referensi dari hasil penelitian yang pernah dilakukan. Data yang dikumpulkan dalam studi pustaka terkait variabel peneliti yaitu mengenai media flascard, dalam proses belajar untuk meningkatkan ketarampilan membaca permulaan.

## 2. Perencanaan (Planning)

Langkah yang diambil dalam perencanaan peneliti yaitu: 1) Merumuskan tujuan penelitian; 2) Menganalisis mengenai media pembelajaran yang di butuhkan di lapangan dalam proses belajar; 3) Mengidentifikasi karakteristik siswa kelas I sekolah dasar, 4) Membuat draft rancangan media flascard dan instrumen-instrumen penelitian; 5) Merencanakan pelaksanaan uji coba media pembelajaran flascard di lapangan dengan melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan wali kelas I Sekolah Dasar. di bawah ini merupakan table perencanaan penelitian.

**Tabel 3.1**

Tabel perencanaan

<b>RANCANG BANGUN MEDIA FLASCARD MENGGUNAKAN METODE SCRAMBLE BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN KELAS I SD</b>				
<b>(R&amp;D LEVEL 4)</b>				
<b>NO</b>	<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Alat untuk mendapatkan data (instrument penelitian)</b>	<b>Data yang akan didapatkan</b>	<b>Cara Mendapatkan Data</b>
1.	Bagaimana Proses rancang bangun media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan membaca	1. Observasi 2. Wawancara 3. Desain atau rancangan media flascard 4. Langkah-langkah pembuatan mdia 5. Sasaran ketrampilan	1. Desain atau blue print 2. Desain canva 3. Desain media pembelajaran 4. Keterampilan membaca permulaan siswa SD kelas 1	1. Menggunakann laptop 2. Internet 3. Menggunakan aplikasi canva

	permulaan kelas 1 SD?	membaca permulaan siswa yang akan ditingkatkan		
2.	Apakah terdapat hasil kalayakan terhadap rancang bangun media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa ?	1. Uji validitas	1. Data kuantitatif mengenai uji validitas dari ahli media tentang rancang bangun media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva 2. Data kuantitatif mengenai uji validitas dari ahli materi tentang rancang bangun media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva	1.Menyebarkan angket lembar validasi kepada ahlinya
3	Apakah terdapat respon dari siswa terhadap rancang bangun Media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva untuk	1.Angket respon siswa	1.Hasil pengolahan data	1.Penyebaran angket setelah pembelajaran menggunakan media flascard

	meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD?			
4	Apakah terdapat peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD melalui rancang bangun media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva?	1. Uji Pretest 2. Uji Posttess	1.Hasil dari data pretTest dan Posttess	1.Exel 2.Spss

### 3. Rancang bangun Desain Produk Awal (*Developing Preliminary Form of Product*).

Tahapan ini merupakan langkah awal Rancang bangun media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva. Produk yang akan di rancang memperhatikan aspek-aspek yang telah dipersiapkan, hal ini bertujuan untuk menghasilkan media flascard yang berbeda dari produk serupa. Prosedur pengerjaan pada tahap ini adalah:

- a. Menentukan tema pada kelas I sebagai dasar penyusun media yang sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 dan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar.
- b. Menyusun materi yang akan dimuat dalam media flascard berbantuan Aplikasi Canva untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

#### 4. Uji validasi ahli (*expert validation test*)

Uji validasi ahli dilakukan kepada validator sebelum melakukan uji coba awal dengan tujuan untuk menilai kelayakan produk, cocok dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Validasi ini melibatkan 3 orang validator yaitu:

##### a. Validasi Ahli Materi

Sebelum media diuji coba pemakaian, produk rancang bangun media flascard perlu melakukan validasi oleh ahli materi. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar yang biasa menanggapi terkait kedalaman materi dengan media yang dikembangkan, sesuai dengan isi/konten dan penyajian materi sesuai dengan perkembangan peserta didik.

##### b. Validasi Ahli Media

Selain dilakukan penilaian oleh ahli materi, produk yang digunakan dilakukan penilaian oleh ahli media untuk menilai apakah media yang digunakan untuk pembelajaran layak atau tidak untuk dikembangkan atau digunakan sebagai media pembelajaran, ahli media menilai dari segi tampilan, keindahan, dan teknik pembuatan media.

Di bawah ini merupakan kriteria validitas produk menurut (Akbar,2017)

Skor	Kriteria	Tingkat Validasi
75% - 100%	Sangat Valid	Produk bisa langsung digunakan tanpa perbaikan
50% - 75%	Valid	Produk dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
25% - 50%	Cukup valid	Produk dapat digunakan dengan banyak perbaikan
0% - 25 %	Invalid	Produk tidak dapat digunakan

**Table 3.2** Kriteria validitas produk

5. Uji coba awal (*preliminary field testing*)

Produk yang sudah diperbaiki, kemudian digunakan untuk uji coba lapangan awal dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan produk yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses belajar. Langkah-langkah uji coba lapangan awal meliputi:

- a. Melaksanakan uji coba produk berupa uji produk awal kepada siswa kelas I SD di dua sekolah yaitu SDN CITIRU 1,SDN PAMEUNTASAN 1. Pada subjek uji coba ini dengan mempertimbangan representasi siswa dari aspek akademik kelompok rendah, sedang dan tinggi.
- b. Memberikan angket respon kepada siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan kepraktisan penggunaan produk.
- c. Menganalisis data hasil uji coba.

6. Revisi hasil uji coba awal (*main product revision*)

Revisi hasil uji coba awal peneliti memperbaiki hasil uji coba awal berdasarkan masukan dari guru dan siswa pada tahap uji coba lapangan awal.

Produk yang telah direvisi kemudian digunakan dalam uji coba lapangan diperluas.

7. Uji coba diperluas (*main field testing*)

Uji coba diperluas produk yang selesai direvisi mengacu dari hasil uji coba awal digunakan kembali pada uji coba lapangan diperluas. Langkah pelaksanaannya meliputi:

- a. Melakukan uji coba produk kepada siswa kelas I sekolah dasar, Subjek uji lebih banyak di lakukan di 3 sekolah yaitu SD Gajah Karamat, SD Padasuka 01 dan 02. dengan mempertimbangkan representasi siswa dari aspek akademik kelompok rendah, sedang dan tinggi.
- b. Memberikan angket respon siswa.
- c. Menganalisis hasil uji coba.

8. Revisi produk hasil uji coba diperluas (*operational product revision*)

Langkah ini merupakan langkah perbaikan produk yang mengacu kepada masukan dan saran setelah melakukan uji coba lapangan diperluas.

9. Produk akhir (*Finaly product*)

Langkah ini merupakan proses perbaikan media flascard setelah dilakukan uji pemakaian lebih luas, langkah ini ini bertujuan untuk menghasilkan media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva yang valid dan siap untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran.

### **C. Subjek Penelitian**

#### 1. Subjek ujicoba

Dalam Penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN Citiru 1, SDN pameuntasan 1, SDN Gajah Karamat, SDN Padasuka 01 dan SDN Padasuka 02. Peneliti menggunakan penelitian populasi karena subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Citiru 1 berjumlah 30 siswa, SDN pameuntasan 1 berjumlah 12, SDN Padasuka 01 berjumlah 27 orang, SDN Padasuka 02 berjumlah 10 orang dan SDN Gajah Karamat berjumlah 26 orang siswa. Hal ini disesuaikan dengan pendapat Arikunto (2013:173) apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada pada wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Rincian subjek penelitian ialah sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian ini untuk subjek ujicoba terbatas di lakukan di 2 sekolah yaitu SDN Citiru 1 berjumlah 30 siswa, SDN pameuntasan 1 berjumlah 12.
- b. Untuk subjek ujicoba luas di lakukan di 3 sekolah diantaranya, SDN Padasuka 01 berjumlah 27 orang, SDN Padasuka 02 berjumlah 10 orang dan SDN Gajah Karamat berjumlah 26 orang siswa.

#### 2. lokasi penelitian

Lokasi penelitian di laksanakan di SDN Citiru 1, SDN Pameuntasan 1, SDN Padasuka 01, Padasuka 02 dan SDN Gajah Karamat, kab. Bandung.

### **D. Instrument penelitian**

Tujuan utama dalam sebuah penelitian adalah untuk mendapatkan data di lapangan, untuk mengumpulkan informasi terkait fakta yang ada di lapangan tentu

harus adanya sebuah instrument yang harus di siapkan, sehingga nantinya bisa dihadirkan dalam data-data pendukung penelitian. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data ini di lakukan melalui *non-test* dan *test*. Teknik non-test terdiri dari wawancara tidak terstruktur kepada guru. Angket penilaian produk kepada validator ahli materi dan media, angket respon siswa terhadap penggunaan produk dalam pembelajaran. Sedangkan teknik tes yang dipakai meliputi *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum menggunakan media flascard, sedangkan *post-test* diberikan setelah pembelajaran.berikut beberapa penjelasan mengenai instrument non-test diantaranya:

#### 1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu instrument non-test yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan guru mengenai media pembelajaran di lapangan dan permasalahan atau kendala guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Subjek wawancara adalah seorang (wali kelas) I Sekolah Dasar,kegiatan wawancara di lakukan pada saat observasi atau penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan di lapangan dan Solusi yang di butuhkan di lapangan.

#### 2. Angket

Angket ini digunakan sebagai instrument oleh peneliti dalam penelitian,yang memiliki tujuan di antaranya:

- a. Mendapatkan data mengenai kelayakan produk yang akan dikembangkan yaitu media flascard dari ahli materi dan ahli media.

- b. Memperoleh data respon siswa terhadap penggunaan media Flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD.

### 3.Observasi

Observasi ini dilakukan untuk melihat kebutuhan siswa sebelum penelitian dilaksanakan. Observasi difokuskan untuk melihat fakta di lapangan masalah siswa saat pembelajaran di kelas, media pembelajaran yang digunakan, keadaan proses belajar mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia dan proses pengembangan apa yang di butuhkan untuk mengatasi masalah yang di temukan.

Sedangkan untuk Instrumen tes dilakukan dalam penelitian untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan membaca permulaan di kelas 1 Sekolah Dasar. Instrumen tes ini diberikan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Instrumen tes yang diberikan terdiri dari pre-test sebelum menggunakan media flascard bertujuan untuk melihat sudah sejauh apa keterampilan membaca permulaan siswa di kelas 1 sekolah dasar. dan Tes post-test sesudah menggunakan media flascard digunakan bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa. Tes yang digunakan berupa tes tulis, dengan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan membaca permulaan setelah menggunakan media flascard..

### **E. Instrument Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk menggali data yang diperlukan dalam pengembangan media adalah sebagai berikut :

### 1. Pedoman Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Observasi digunakan sebagai acuan pelaksanaan observasi peneliti terhadap siswa untuk melihat pelaksanaan aktivitas pembelajaran, dengan melakukan pengamatan terhadap keterampilan membaca permulaan. Adapun kisi-kisi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3. 3**

Lembar observasi guru

No	Aktifitas	Ya	Tidak
1.	Guru mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran		
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
3.	Guru mempersiapkan media yang akan di gunakan		
4.	Guru menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi		
5.	Guru kreatif dalam menciptakan media pembelajaran		
6.	Guru meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran		
7.	Guru memberikan pengalaman secara konkrit dalam pembelajaran		
8.	Guru dan siswa melaksanakan interaksi melalui media pembelajaran		
9.	Interaksi siswa satu sama lain terjalin selama pembelajaran		
10.	Guru menggunakan lebih dari satu media dalam sehari		

## 2. Pedoman Wawancara Terstruktur

Wawancara dilakukan peneliti kepada guru kelas 1 untuk mendapatkan data yang objektif terkait dengan perangkat media pembelajaran. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara.

**Tabel 3. 4**

Lembar wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Terkait dengan membaca permulaan di kelas 1 kendala apa yang Ibu/Bapak hadapi?	
2.	Solusi apa yang ibu/bapak berikan dalam menghadapi kendala tersebut?	
3.	Berapa lama waktu kegiatan siswa dalam membaca?	
4.	Adakah siswa yang masih memerlukan bimbingan dalam membaca?	
5.	Ada berapa banyak siswa yang masih mengalami kendala dalam membaca permulaan?	
6.	Bagaimana karakteristik kesulitan membaca pada setiap siswa?	
7.	Menurut Bapak/Ibu faktor apa yang berpengaruh dalam mengajarkan siswa membaca permulaan?	
8.	Apakah menurut bapak/Ibu media pembelajaran itu sangat di butuhkan oleh siswa?	
9.	Selama ini media apa yang di gunakan dalam menunjang pembelajaran membaca?	
10.	Apakah media yang di gunakan selama ini mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran?	
11.	Apakah ada perbedaan selama guru menggunakan media pembelajaran dan tidak saat pembelajaran?	
12.	Media pembelajaran seperti apa yang Ibu/Bapak harapkan agar	

	dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa?	
--	---	--

### 3. Validasi Ahli

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data kevalidan media flascard. Penilaian kevalidan Media berguna untuk melihat kevalidan media flascard yang digunakan, sementara penilaian kevalidan materi berguna untuk melihat kevalidan bahasa yang digunakan dalam media flascard, dan untuk penilaian validasi ahli praktisi atau guru berguna untuk melihat kesesuaian kompetensi dasar, inti dan materi yang digunakan dalam media komik. Berikut kisi-kisi untuk validasi ahli media, materi dan praktisi.

**Tabel 3. 5**

Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	No Item	Jumlah
1	Isi materi	1,2,3,4,5	5
2	Bahasa	6	1
3	Tampilan media	7,8,9,10	4
4	Daya Tarik	11,12,13	3
5.	Cara penggunaan	14,15	2
Jumlah Soal			15 Butir

**Tabel 3. 6**

Kisi-Kisi Validasi Instumen Ahli Materi

No	Aspek	No Item	Jumlah
1	Kesesuaian KI KD	1,2	2
2	Kesesuaian dengan tujuan	3,4,5,6	4
3	Kesesuaian Materi	7,8,9,10	4
4	Kesesuaian media	11,12,13	3
Jumlah Soal			13 Butir

#### 4. Angket Respon Media flascard

Angket digunakan bertujuan untuk pengumpulan informasi yang efektif untuk mengetahui jawaban dari responden. Angket ini dilakukan untuk mengetahui kendala siswa sekolah dasar, kelas 1 pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media flascard dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar. Angket disusun merujuk pada kisi-kisi yang telah dikembangkan dan disusun menggunakan skala likert.

**Tabel 3. 7**

Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	No Item	Jumlah
1	Membaca permulaan	1,2,3,4,	4
2	Media flascard	5,6,7,8	4
3	Matode	9,10	2
Jumlah Soal			10 butir

#### 5. Soal Tes

Soal tes diberikan kepada siswa berupa pre-test dan post-test untuk mengukur Tingkat pencapaian dalam membaca permulaan siswa, selain itu, untuk melihat ada peningkatan atau tidak dalam kegiatan pembelajaran.

#### **F. Uji coba instrument tes**

Uji coba instrumen test bertujuan untuk mengetahui pertanyaan-pertanyaan yang sesuai untuk digunakan yang sesuai untuk digunakan dalam penilaian. Soal yang diujikan sebanyak 15 soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Analisis yang digunakan pada uji coba pemakaian yaitu uji validitas, dan reliabilitas.

## 1. Uji Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk penentuan soal yang akan digunakan dalam penelitian, namun soal untuk yang akan di uji validitas harus diberikan kepada sample yang sudah menerima materi. Selanjutnya instrumen yang telah disusun dikonsultasikan kepada ahli sebelum di uji cobakan. Jumlah soal yang diuji cobakan pada sample yaitu 10 soal pilihan ganda yang akan digunakan peneliti. Analisis perhitungan data uji validitas menggunakan bantuan SPSS 25, untuk mengetahui validitas item instrumen digunakan rumus korelasi moment yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2018)

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi suatu butir pertanyaan/item

N = Jumlah subyek

X = Skor suatu butir pertanyaan/item

Y = Skor total

Uji coba instrumen test dengan jumlah 10 butir soal pertanyaan , dilaksanakan di kelas I Sekolah Dasar, Perhitungan skor pilihan ganda 1 jika jawaban benar,dan 0 jika jawaban salah, Peneliti dapat mengetahui valid atau tidaknya item-item dalam instrumen .

Pengambilan keputusan uji validitas adalah:

a). Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka data valid

b). Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka data tidak valid

Analisis hasil uji coba instrumen tes pada siswa kelas I, menunjukkan bahwa instrumen valid untuk soal yang berjumlah 10 butir soal dinyatakan dapat digunakan untuk soal *pre-test* dan *post-test*. (data uji validitas terdapat di dalam lampiran)

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017: 130) dijelaskan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden sebanyak, berdasarkan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya. Dengan menggunakan program SPSS 25.0 for windows. ( data uji reabilitas terdapat di dalam lampiran).

## G. Teknik analisis data

Teknik analisis data difungsikan untuk mengetahui kualitas produk media media flascard berbantuan aplikasi canva yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan dan efektivitasnya berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan. Data hasil uji coba yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

### a. Data awal sebelum melaksanakan penelitian

Data awal yang didapat dari hasil wawancara lembar kebutuhan dan observasi kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, kemudian Hasilnya digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dilapangan dan harapan

terhadap media yang di kembangkan nantinya bisa membantu guru dalam hal meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

b. Analisis Kelayakan Produk Yang Dihasilkan

Analisis data kevalidan media flascard yang dilakukan ialah :

1) Data yang didapat dari validator untuk setiap komponen dan butir penilaian yang tersaji dalam instrumen penilaian.

a. Menghitung skor rata-rata dari setiap komponen berdasarkan rumus berikut:

$$V_a = \frac{TSh}{Tse} \times 100 \%$$

$$V_p = \frac{TSh}{Tse} \times 100 \%$$

$$V_e = \frac{TSh}{Tse} \times 100 \%$$

Keterangan :

$V_a$  = Validitas dari ahli

$V_p$  = Validitas dari pengguna

$V_e$  = Validitas dari *audience*

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

Tse = Total skor empiris ( hasil validasi dari validator)

(Akbar, 2017)

Hasil nilai masing-masing (ahli dan pengguna) dan hasil analisis validitas gabungan setelah diketahui tingkat presentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas. Penelitian pengembangan akan akurat bila instrumen yang digunakan

valid, yaitu berhubungan dengan seberapa tepat instrumen tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria penilaian yang diadaptasi dari buku instrumen perangkat pembelajaran (Akbar, 2017) sebagai berikut:

**Tabel 3. 8**

Tabel Kriteria Validasi Produk

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01 % - 100,00 %	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Maka nilai presentase minimal yang diperlukan agar produk dapat digunakan sesuai dengan tingkat kriteria kelayakan adalah 70,01% produk dapat dipergunakan dengan sedikit revisi, sehingga presentase validasi akan naik dengan adanya revisi tersebut. Setelah diuji kelayakan oleh validator ahli, peneliti juga mengumpulkan tanggapan dari siswa tentang produk yang dihasilkan. Tanggapan hasil dari angket respon siswa yang telah diberikan skor kemudian dianalisis dengan rumusan deskriptif presentase sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n}$$

(Sudjana, 2016)

Keterangan :

- $\bar{x}$  : Nilai rata-rata  
 $\sum \chi_i$  : Jumlah seluruh nilai data  
 $n$  : Jumlah indikator

Hasil presentase data yang diperoleh dari angket respon siswa yang sudah dilakukan penelitian akan dikonversikan berdasarkan kriteria yang sudah ada, sebagai berikut :

**Tabel 3. 9**

kriteria Interpretasi Angket Respon Siswa

Skor Rata-Rata	Kriteria Respon
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup Baik
21 % - 40 %	Kurang Baik
0 % - 20 %	Tidak Baik

Riduwan, 2010 dalam (Lestari Novi Elyana, 2015)

#### 1. Data Awal (Uji Normalitas)

Setelah melakukan penelitian, peneliti melakukan analisis terhadap hasil belajar siswa dengan menghitung skor yang diperoleh siswa untuk mengetahui keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest*, skor yang diperoleh siswa akan diuji normalitasnya dalam SPSS versi 25. Hasil analisis setelah melakukan peningkatan rata-rata dilakukan pengujian dengan statistik inferensial dengan menggunakan SPSS 25 untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan dan mengetahui hasil yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dalam penelitian.

Dasar pengambilan keputusan pada uji SPSS 25 yaitu:

Apabila taraf signifikansi  $> 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal,

sedangkan jika taraf signifikansi  $< 0,05$  maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

## 2. Data Akhir

### a. Uji Perbedaan (Uji T)

Uji t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari hasil belajar kelas maka dapat diuji dengan menggunakan Uji t-test. jika hasil data diatas  $> 0,05$ . uji T-test merupakan uji parametrik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata dua kelompok.

Dasar pengambilan keputusan pada uji SPSS 25 yaitu:

Dalam uji T-Test ini Jika nilai signifikan  $< 0.05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar,

Sedangkan Jika nilai signifikan  $> 0.05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar.

### b. Uji Peningkatan Rata-Rata (*N-Gain*)

Peningkatan hasil rata-rata dari *pretest* dan *posttest* sebelum menggunakan media flascard dan sesudah menggunakan media flascad dengan menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva dihitung menggunakan analisis rata-rata (*N-gain*). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Posttest}$$

Kriteria interpretasi menurut Hake, 1998 dalam (Ariesta Freddy Widya, 2018)

**Tabel 3. 10**Kriteria Nilai *N-gain*

<b>Indeks Gain</b>	<b>Kriteria</b>
N-gain $\geq$ 0,70	Tinggi
0,30 < N-gain < 0,70	Sedang
N-gain $\leq$ 0,30	Rendah

## c. Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif merupakan analisis hasil observasi aktivitas siswa pada keterampilan membaca permulaan menggunakan media flascard berbantuan aplikasi canva Analisis data deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase aktivitas siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan presentase siswa tersebut dimasukan ke dalam kriteria tertentu. Kriteria presentase keaktifan siswa menurut sudjiono 2018, (dalam Lestari Novi Elyana, 2015).

**Tabel 3. 11**

Kriteria persentase aktivitas belajar siswa

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang

