

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Penelitian Pengembangan

Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya, *Research dan Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal. (Fayrus et al.,2022:1)

Pada jenis penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE (*Analisis Design Develop Implement Evaluate*) adalah desain model pengembangan berorientasi kelas, menggunakan lima tahap, kelima tahap tersebut merupakan panduan bagi para desainer agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil maksimal. (Winaryati,2021:22–25). Alasan menggunakan model pengembangan ADDIE karena merupakan salah satu model pengembangan yang cocok dan disarankan dalam pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Produk media yang dikembangkan akan diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana mengatasi kesulitan membaca peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu suku kata.

Pada pengembangan media ini, peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan tahapan:

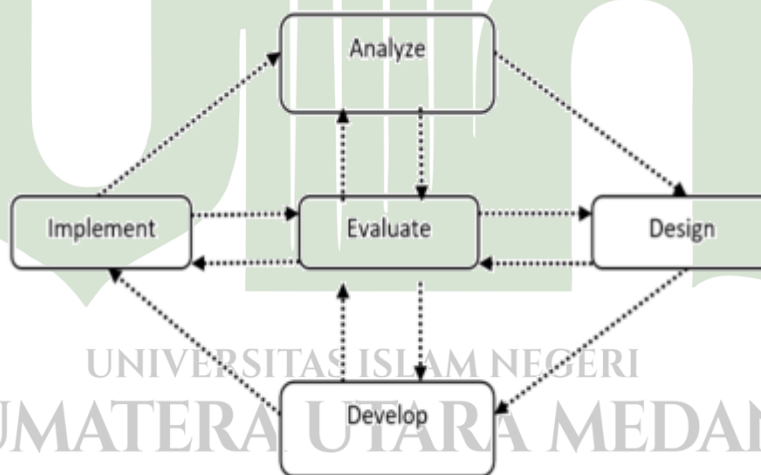
1. Observasi: Dalam observasi tersebut, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan proses pembelajaran untuk menemukan sebuah permasalahan

yang ada disekolah dan mengobservasi dalam uji coba penggunaan media yang dikembangkan

2. Wawancara: peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh informasi awal mengenai permasalahan di sekolah.
3. Angket: peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa dengan memberikan angket penilaian.
4. Tes: peneliti melakukan tes kepada siswa untuk mengukur kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Dick & Carey, 2015). Bagan Model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Gambar Bagan Model ADDIE (Dick & Carey, 2015)

Dari Gambar tersebut, menggambarkan pendekatan pengembangan pembelajaran yang dinamis dan iteratif. Model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) ditampilkan sebagai proses yang saling terhubung, dengan evaluasi sebagai pusat yang berinteraksi dengan semua tahap lainnya.

Struktur ini menekankan fleksibilitas dan perbaikan berkelanjutan, memungkinkan pengembang untuk merevisi dan menyempurnakan setiap tahap berdasarkan umpan balik dan penilaian. Pendekatan ini mendorong adaptabilitas terhadap perubahan kebutuhan dan memastikan kualitas produk akhir melalui evaluasi yang konsisten di seluruh proses pengembangan.

Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu:

1. Tahap I Analisis (*Analyze*): Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) melakukan analisis karakter peserta didik tentang kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Pada tahap ini, peneliti telah menganalisis berdasarkan observasi dan wawancara awal, bahwa peserta didik dikelas awal sudah bisa membaca, namun sebagian siswa di MIS Ar Rahman masih ada yang belum bisa membaca, hal tersebut dikarenakan siswa mengalami kesulitan membaca dikarenakan kurang nya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Kartu Suku Kata, adapun materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi penguraian kosa kata pada kelas 2 Tema 2 bermain di lingkunganku subtema 3 bermain dilingkungan sekolah, materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan kompetensi Dasar (KD) 3.2 menguraikan kosa kata dan konsep tentang keragaman benda dalam Bahasa Indonesia. Dan Kompetensi Dasar Keterampilan 4.2 Melaporkan penggunaan kosa kata Bahasa Indonesia yang tepat.

Pada tahap ini peneliti juga menganalisis RPP yang disediakan oleh guru dengan RPP yang dirancang oleh peneliti , hasilnya adalah dalam analisis perbandingan antara RPP guru dan RPP peneliti, ditemukan beberapa kesesuaian dan perbedaan yang signifikan. Kedua RPP mengacu pada kurikulum dan kompetensi dasar yang sama, dengan tujuan pembelajaran yang sejalan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Materi pembelajaran pada keduanya berfokus pada kosa kata benda di lingkungan sekolah. Namun, perbedaan utama terletak pada penggunaan

media pembelajaran, di mana RPP peneliti mengintegrasikan kartu suku kata sebagai media utama. Hal ini berdampak pada metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, serta langkah-langkah pembelajaran yang lebih rinci dalam penggunaan media tersebut. RPP peneliti juga menyertakan penilaian khusus terkait penggunaan kartu suku kata dan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk aktivitas hands-on dengan media ini. Perbedaan-perbedaan ini menunjukkan bahwa RPP peneliti dirancang untuk mengoptimalkan penggunaan media kartu suku kata dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca pada siswa kelas 2.

2. Tahap II Perancangan (*Design*):

Pada penelitian ini, Pada tahap Perancangan (*Design*) dalam pengembangan media pembelajaran kartu suku kata, beberapa poin atau tahapan penting yang dapat digunakan adalah:

a. Penentuan Tujuan Pembelajaran:

- Merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan relevan dengan kompetensi dasar.
- Menentukan indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan.

b. Pemilihan Materi:

- Mengidentifikasi materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi dasar.
- Menyeleksi kosa kata dan suku kata yang akan digunakan dalam media.

c. Perancangan Konsep Media:

- Menentukan format kartu suku kata (ukuran, bentuk, warna).
- Merancang layout dan desain visual kartu.
- Memilih jenis huruf yang sesuai untuk tingkat kelas 2 SD.

d. Penyusunan Skenario Penggunaan:

- Merancang alur penggunaan media dalam pembelajaran.
- Menyusun langkah-langkah penggunaan media oleh guru dan siswa.

e. Pembuatan Storyboard:

- Membuat sketsa atau gambaran awal dari setiap kartu suku kata.

- Merencanakan urutan dan pengelompokan kartu.
- f. Perancangan Evaluasi:
- Menyusun instrumen evaluasi untuk mengukur efektivitas media.
 - Merancang rubrik penilaian kemampuan membaca siswa.
- g. Penentuan Bahan dan Alat:
- Memilih bahan yang akan digunakan untuk membuat kartu (kertas, plastik, dll).
 - Menentukan alat-alat yang diperlukan dalam pembuatan media.
- h. Perancangan Panduan Penggunaan:
- Menyusun draft panduan penggunaan media untuk guru.
 - Merancang petunjuk sederhana untuk siswa.
- i. Perencanaan Produksi:
- Membuat rencana produksi, termasuk estimasi waktu dan biaya.
 - Menentukan jumlah set kartu yang akan diproduksi untuk uji coba.
- j. Perancangan Uji Validitas:
- Menyusun instrumen validasi untuk ahli materi dan ahli media.
 - Menentukan kriteria penilaian untuk validasi media.
3. Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*Development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk *prototype*.

Pada penelitian ini, pengembangan yang dilakukan yakni melakukan pembuatan kartu suku kata, mulai dari pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*): Kegiatan tahap keempat adalah Implementasi (*Implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

Pada tahapan implementasi, produk yang telah dikembangkan dilakukan pengujian kelayakan dan kepraktisan. Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan dilakukan validasi terlebih dahulu kepada ke 2 ahli yakni ahli materi dan ahli media. Kedua ahli tersebut merupakan dosen ahli dibidangnya, yang akan menguji apakah produk tersebut sudah layak atau belum. Dalam segi kepraktisan produk, produk tersebut dinilai oleh guru bidang studi yang akan diminta pendapatnya mengenai produk kartu suku kata tersebut.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*): Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Tahapan terakhir adalah evaluasi, untuk menguji sejauh mana efektivitas produk yang dikembangkan, peneliti mengujicobakan produk media kartu suku kata kepada siswa kelas II, sehingga nantinya hasil tersebut untuk mengetahui apakah media kartu suku kata efektif digunakan dalam mengatasi kesulitan membaca siswa.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dengan cara melakukan percobaan kepada beberapa subjek untuk mencari kelemahan dan kekurangan dari media pembelajaran ini. Dengan uji coba ini,

diharapkan produk yang dihasilkan nanti sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan dapat mengatasi masalah kesulitan membaca bagi siswa.

3.3.1 Desain Uji Coba

Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap, yaitu:

1. Uji coba awal

Uji coba ini dilakukan ada dua macam lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi ahli desain media.

2. Uji lapangan

Uji coba lapangan adalah uji coba dalam lingkup luas, yaitu pada seluruh siswa kelas II MIS Ar - Rahman sebanyak 29 siswa dan salah satu guru di MIS Ar Rahman di kelas II pada bidang studi Bahasa Indonesia.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Dalam hal ini peneliti melakukan dua uji coba yakni uji coba awal dan uji coba lapangan.

1. Uji coba awal

Subjek uji coba awal dilakukan pada untuk ahli materi/isi pembelajaran Ibu Tri Indah Kusumawati, M.Hum selaku dosen PGMI UINSU pada bidang studi Bahasa Indonesia dan untuk ahli desain media akan dilakukan validasi oleh Ibu Andina Halimsyah Rambe, M.Pd selaku dosen PGMI UINSU pada mata kuliah media pembelajaran.

2. Uji lapangan

Subjek uji lapangan adalah seluruh siswa kelas II siswa MIS Ar Rahman dan guru bidang studi Bahasa Indonesia.

3.3.3 Jenis Data

Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya, yaitu:

a. Data Kuantitatif

Data ini diperoleh dari hasil skor berupa persentase melalui penilaian validasi ahli, angket penilaian guru kelas, dan hasil tes belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Penilaian validasi ahli materi, dan ahli desain pembelajaran tentang kesesuaian isi media pembelajaran. Kesesuaian media meliputi kemenarikan pengemasan, ilustrasi, dan kelengkapan komponen lainnya, yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang efektif.
- 2) Hasil tes belajar siswa yang menggunakan produk yang dikembangkan dengan yang tanpa produk media hasil pengembangan yang diukur dari hasil *pre-test* dan *post-test* (hasil tes awal dan hasil test akhir).
- 3) Angket tanggapan guru kelas dan siswa tentang media pembelajaran kartu suku kata

b. Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini diperoleh dari:

- 1) Hasil pengamatan pembelajaran siswa yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media selama pembelajaran hasil pengembangan.
- 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli materi, dan ahli media.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa, angket dan tes. Angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi, serta guru bidang studi Bahasa Indonesia. Dan tes hasil belajar diberikan kepada siswa kelas II. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Validasi

a. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi berupa angket validasi dan aspek penilaian, yaitu terkait dengan kelayakan isi dan penyajian pada produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dapat digunakan dalam revisi produk yang akan dikembangkan. Kisi-kisi instrumen angket ahli materi pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Kisi – Kisi Angket Untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kelayakan Isi	1. Cakupan Materi
		2. Keterkaitan Kompetensi Inti/ Dasar 1. Relevansi tujuan pembelajaran dengan kompetensi Inti/Dasar 2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
		3. Akurasi Materi (kebenaran dan ketepatan) 1. Kebenaran dan ketepatan konsep 2. Kebenaran dan ketepatan teori
2	Kelayakan penyajian	1. Aspek Penyajian A. Mendorong siswa untuk mengetahui isi media pembelajaran B. Merangsang keterlibatan/partisipasi siswa untuk belajar mandiri C. Sistematis/alur jelas/runtut D. Kemudahan untuk dipelajari E. Dapat mengatasi kesulitan membaca
		1. Aspek Bahasa 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa 2. Tidak bermakna ganda (ambigu)

Pada Tabel tersebut, menunjukkan struktur evaluasi yang komprehensif untuk materi pembelajaran, berfokus pada dua aspek utama: Kelayakan Isi dan Kelayakan Penyajian. Pada aspek Kelayakan Isi, evaluasi mencakup cakupan materi, keterkaitan dengan kompetensi inti/dasar, dan akurasi materi. Aspek Kelayakan Penyajian meliputi penilaian terhadap cara penyajian materi dan aspek bahasa yang digunakan. Instrumen ini dirancang untuk memastikan materi tidak hanya akurat dan sesuai dengan kurikulum, tetapi juga disajikan dengan cara yang mendorong partisipasi aktif siswa, sistematis, dan mudah dipahami. Khususnya, ada penekanan pada kemampuan materi untuk

mengatasi kesulitan membaca. Evaluasi ini merupakan penilaian menyeluruh terhadap kualitas dan efektivitas materi pembelajaran, memberikan dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut berdasarkan masukan ahli materi.

b. Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen untuk ahli media berupa angket validasi dengan aspek penilaian, yang digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan media yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, keefektifan dari media yang digunakan dan kualitas media. Data yang diperoleh kemudian dianalisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dan merevisi media yang dikembangkan.

Kisi-kisi instrumen angket ahli media dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.2 Kisi – Kisi Angket Untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan membaca
		2. Kesesuaian untuk individu/kelompok
2	Keefektifan Media yang digunakan	1. Efektif dan Efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran
		2. Kreatif dalam penggunaan ide gagasan
3	Kualitas Tampilan	1. Dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah
		2. Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya
		3. Media pembelajaran terbuat dari bahan yang baik
		4. Media pembelajaran dapat dikembangkan kembali untuk media pembelajaran lain
		5. Sesuai dengan sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran

Tabel ini menyajikan struktur evaluasi komprehensif untuk media pembelajaran, mencakup tiga aspek utama: Kelayakan Isi, Keefektifan Media, dan Kualitas Tampilan. Fokusnya adalah pada kesesuaian media untuk mengatasi kesulitan membaca, efisiensi penggunaan, kreativitas, kemudahan pengelolaan, dan potensi pengembangan lebih lanjut. Instrumen ini dirancang untuk memastikan media tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penilaian ini menjadi evaluasi menyeluruh terhadap kualitas dan kegunaan media pembelajaran, memfasilitasi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut berdasarkan masukan ahli media.

3. Angket Respon Guru

Angket Respon guru bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran kartu suku kata tersebut praktis atau tidaknya digunakan. Adapun angket respon guru menilai 3 aspek yaitu aspek teknis dan penyajian media, aspek tampilan dan aspek kualitas. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Aspek Teknis dan Penyajian Media	1. Tampilan Media
		2. Tampilan Gambar, teks, dan warna
		3. Petunjuk penggunaan media
2	Aspek Penyajian Isi Materi	1. Penyajian Materi
		2. Bahasa yang digunakan
3	Aspek Kualitas	1. Media dapat mengatasi kesulitan membaca
		2. Media dapat menambah pengetahuan siswa
		3. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa

Tabel ini menggambarkan struktur evaluasi komprehensif untuk mendapatkan respon guru terhadap media pembelajaran. Terbagi dalam tiga

getahui apakah produk yang dihasilkan dapat memberikan
g diharapkan. Keefektifan produk ditentukan dengan meliha
jar peserta didik.(Mustami,2015:137) Tes hasil belajar dibe
rta didik dimaksudkan untuk mendapatkan data keefektifan
efektifan diperoleh dari tes hasil belajar yang berbentuk soal t
gan menggunakan jenis tes *Pretest* dan *Posttest* yang berjumla
guna melihat peningkatan hasil belajar peserta didik selama
ia kartu suku kata. Berikut ini adalah kisi – kisi instrumen tes

Tabel 3.4 Kisi–kisi Instrumen

an media tidak ha
katkan minat belaj
asil belajar peserta
ian pertanyaan at

getahui apakah produk yang dihasilkan dapat memberikan
g diharapkan. Keefektifan produk ditentukan dengan meliha
jar peserta didik.(Mustami,2015:137) Tes hasil belajar dibe
rta didik dimaksudkan untuk mendapatkan data keefektifan
efektifan diperoleh dari tes hasil belajar yang berbentuk soal t
gan menggunakan jenis tes *Pretest* dan *Posttest* yang berjumla
guna melihat peningkatan hasil belajar peserta didik selama
ia kartu suku kata. Berikut ini adalah kisi – kisi instrumen tes

Tabel 3.4 Kisi–kisi Instrumen

an media tidak ha
katkan minat belaj
asil belajar peserta
ian pertanyaan at

No	Ruang Lingkup Indikator	Aspek Kognitif						No Item Soal	Jumlah Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Pemahaman simbol bahasa (huruf) vokal		✓					1,2,3	3
2	Pemahaman simbol bahasa (huruf) konsonan		✓					4,5,6	3
3	Membaca suku kata	✓						7,8,9,10,	4
Total Keseluruhan Soal									10

Dari tabel tersebut, menggambarkan instrumen penilaian yang dirancang untuk mengukur kemampuan membaca awal siswa kelas 2 SD. Instrumen ini terdiri dari 10 soal yang mencakup tiga ruang lingkup indikator utama: pemahaman simbol bahasa vokal, pemahaman simbol bahasa konsonan, dan kemampuan membaca suku kata. Dari aspek kognitif, mayoritas soal (7 dari 10) berada pada level C1 (Pengetahuan), yang melibatkan kemampuan mengingat atau mengenali informasi. Tiga soal lainnya berada pada level C2 (Pemahaman), yang menuntut siswa untuk memahami makna dari apa yang mereka baca. Tidak ada soal yang mencakup level kognitif yang lebih tinggi (C3-C6), yang sesuai dengan tahap perkembangan membaca awal siswa kelas 2 SD. Instrumen ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif tentang kemampuan dasar membaca siswa, mulai dari pengenalan huruf hingga membaca suku kata.

3.5 Teknik Analisis Data

Adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengubah data penelitian menjadi informasi baru dan terukur sehingga dapat digunakan untuk membuat kesimpulan. Data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif yaitu mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan penyajian data menggunakan tabel biasa maupun distributif frekuensi, grafik garis maupun batang dengan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku (Sugiyono, 2017: 243). Penelitian ini teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk pembelajaran yang layak digunakan yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Adapun teknis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Analisis Data Kuantitatif

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi ahli. Data kevalidan diperoleh dari penilaian oleh dosen ahli media dan ahli materi. Analisis validasi ahli dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Validitas } (v) = \frac{\text{Total skor validasi dua validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Produk

Interval Skor	Kategori
85 - 100%	Sangat Valid
70 - 84 %	Cukup Valid
50 - 69 %	Kurang valid
0 - 49 %	Tidak valid

Berdasarkan analisis kevalidan di atas, produk yang dihasilkan dikatakan valid apabila skor rata-rata penilaian kevalidan media pembelajaran kartu suku kata memenuhi kriteria minimal cukup valid.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari angket respon guru. Dilakukan dengan menggunakan rumus dengan cara:

$$Praktis (p) = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan Produk

No.	Tingkat pencapaian	Kriteria
1	86-100%	Sangat praktis
2	76-85%	Praktis
3	60-75%	Cukup praktis
4	55-59%	Kurang praktis
5	0-54%	Tidak praktis

Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini sudah ditentukan secara spesifik oleh peneliti (Sugiyono,2017:95). Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert

ini akan dibuat dalam bentuk *checklist*. Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, produk yang dihasilkan dikatakan praktis apabila presentase hasil angket respon guru memenuhi kriteria minimal praktis.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan didasarkan pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Tes hasil belajar disini digunakan untuk menentukan keefektifan media kartu suku kata yang telah dikembangkan dari data hasil belajar sehingga memperoleh dari tes komunikasi matematis siswa. Setelah dilakukan penghitungan score pada soal tes, Dalam hal ini keefektifan produk di uji dengan Uji *N- Gain Score*. Uji *N-Gain score* adalah uji analisis yang digunakan untuk mengetahui selisih rata-rata *Pretest* dan *Posttest* masing-masing kelompok. Uji *N-Gain score* juga digunakan untuk melihat ada tidaknya peningkatan atau penurunan skor sehingga dapat ditemukan tingkat keefektifan media pembelajaran yang sedang digunakan. Adapun cara untuk menentukan *N-Gain score* yakni sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Prettest}{Skor\ Ideal(100) - Skor\ Prettest}$$

Setelah nilai *N - Gain* diperoleh maka langkah selanjutnya adalah, mencocokkan dengan tabel kriteria tafsiran Efektivitas *N-Gain* yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran Efektivitas

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 45	Kurang Efektif
50 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berdasarkan tabel tafsiran efektivitas *N-Gain* diatas, dapat disimpulkan apabila nilai *N-Gain* berada diatas 76 maka, produk media kartu suku kata tersebut efektif digunakan, begitu juga sebaliknya.

b. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Data kualitatif itu sendiri terdiri dari saran, masukan, serta komentar pada lembar penilaian media pembelajaran oleh validator. Kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN