

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and development* (R&D). Jenis penelitian tersebut diambil bertujuan untuk memperoleh suatu produk dan menguji kelayakan agar produk tersebut efektif diterapkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Menurut *Borg and gall* penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang diawali dengan analisis kebutuhan sehingga mampu menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan.⁸⁸ Pengertian itu sama dengan pengertian penelitian dan pengembangan menurut Sugiono. Menurut Sugiono, penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk dengan cara menguji keaktifan dari produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini merupakan suatu penelitian yang mengembangkan suatu produk, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media *flash card* materi tentang pengenalan huruf, kata, dan suku kata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I Madrasah Ibtidaiyah.

B. Model Penelitian dan Pengembangan

Model Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada teori ADDIE. Menurut Tegeh, dkk model ADDIE merupakan salah satu model

⁸⁸ Wiwin Yuliani dan Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling" 5, No. 3 (2015): 115.

desain pembelajaran sistematis.⁸⁹ Model ini merupakan salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) yang berfungsi untuk membantu menghasilkan produk tertentu dan mengaju keefektifitasan produk pembelajaran.⁹⁰ Pada model tersebut terdapat 5 tahapan yang diungkapkan oleh Teguh, dkk antara lain: (1) Analisis kebutuhan dan analisis masalah yang dialami di sekolah dasar, (2) Desain media *Flash Card*, (3) Pengembangan media *Flash Card*, (4) Implentasi media *Flash Card*, dan (5) Evaluasi media *Flash Card* berdasarkan hasil revisi pada tahap implentasi.

Tahapan–tahapan tersebut telah ditetapkan akan dilakukan secara bertahap. Pada model ADDIE ini tahapan tahapan yang dirancang secara sederhana dan mudah dipahami oleh peneliti. Hal tersebut memudahkan peneliti dalam melakukan pengembangan terhadap media *Flash Card* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatus Sholihin Turus.

Pengembangan merupakan salah satu cara untuk menciptakan sebuah inovasi terbaru pada proses belajar dan mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti merupakan media yang baru dikembangkan, sehingga belum ada penelitian yang sejenis. Peneliti melakukan sebuah pengembangan media *Flash Card* pada pembelajaran bahasa indonesia kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatus Sholihin Turus. Hal

⁸⁹ Teguh dan dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 24.

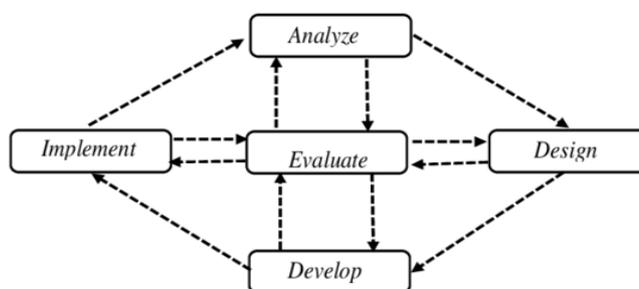
⁹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 407.

ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE, langkah yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE dipilih karena model pengembangan ini memiliki tahapan yang sistematis, rinci dan mudah dipahami. Selain itu model ADDIE memiliki tahapan evaluasi diakhir, sehingga produk yang dikembangkan akan direvisi beberapa kali sehingga produk memiliki keefektifan yang tinggi. Sedangkan menurut Branch, model ADDIE cocok digunakan dalam penelitian yang rumit.⁹¹

Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE



Berikut adalah penjelasan secara rinci terkait prosedur pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada model penelitian ADDIE tahap pertama yaitu menganalisis.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta

⁹¹ Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

didik dan kurikulum dengan tujuan agar peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua yaitu perencanaan, Pada tahap ini peneliti menentukan media yang ingin dikembangkan maka langkah selanjutnya yaitu membuat rancangan konsep terkait media yang ingin dikembangkan. Langkah dalam merancang suatu media dapat dilihat dari segi desain dan segi materi. Peneliti juga perlu merancang bahan media yang sesuai digunakan untuk peserta didik sekolah dasar.

Materi dan membuat rancangan model produk, meliputi bahan, ukuran, dan biaya pengadaan yang disesuaikan pada kebutuhan. Berdasarkan problematika pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di MI Hidayatus Sholihin Turus pada materi pengenalan huruf, kata, dan suku kata, peneliti merancang media *Flash Card* dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan tahapan membuat dan mengembangkan media pembelajaran sesuai rancangan yang sudah dibuat diawal. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *flash card* yaitu 1) membuat media, pembuatan media pembelajaran ini dilihat dari segi desain dan segi materi yang sudah dikonsep pada tahap perencanaan; 2) Melakukan uji kelayakan dengan menyerahkan media yang akan divalidasi oleh kepada tim ahli media dan

ahli materi, dan 3) Memperbaiki atau merevisi media pembelajaran sesuai masukan dan saran dari tim ahli tersebut.

a. Desain Validasi

Validasi yang akan dilaksanakan oleh penelitian dan pengembangan ini adalah validasi terhadap media pembelajaran *flash card* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Validasi produk ini akan dilakukan dengan menyiapkan instrumen angket untuk ahli media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Kemudian menunjukkan media pembelajaran kepada para ahli dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk dan memperoleh data berupa skor maupun penilaian serta saran-saran terkait media yang dikembangkan dari para ahli. Terakhir pada tahap validasi produk ini yaitu dengan merevisi media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kritik dan saran dari para ahli.

b. Subjek Validasi

Subjek validasi atau validator pada penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, bahasa dan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam menentukan validator yang akan dipilih, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Berikut ini kriteria validator yang dipilih pada penelitian dan pengembangan ini:

- 1) Validasi ahli media pembelajaran
 - a) Ahli yang menguasai media pembelajaran
 - b) Ahli yang berpengalaman membuat media pembelajaran
- 2) Validasi ahli materi pembelajaran

- a) Ahli yang mempunyai wawasan yang berkompeten dibidang pelajaran Bahasa Indonesia
 - b) Ahli yang menguasai materi Bahasa Indonesia pada materi huruf, suku kata dan kata
- 3) Validasi ahli bahasa
- a) Ahli yang mempunyai wawasan yang berkompeten di bidang pembelajaran bahasa
 - b) Ahli yang menguasai pada pembelajaran bahasa
- 4) Validasi ahli pembelajaran
- a) Ahli yang menguasai dan memiliki pemahaman tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I pada materi huruf, suku kata, dan kata
 - b) Ahli yang memiliki pemahaman terkait kurikulum yang berlaku di SD/MI
- c. Jenis Data Validasi

Jenis data yang didapatkan pada validasi produk ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif dari validasi produk ini didapatkan dari saran dan kritik dari validator terkait pengembangan produk media *flash card*.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil presentase validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Data yang di dapat berupa pecahan atau presentase.

d. Instrumen Pengumpulan Data Validasi

Pada penelitian ini validasi produk menggunakan beberapa angket validasi, diantaranya angket validator (validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) serta angket respon peserta didik. Adapun uraian kisi-kisi instrument dalam angket validasi tersebut adalah sebagai berikut:

1) Angket Validasi Ahli Media

Angket ahli media merupakan sebuah lembar penilaian terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Angket ini ditujukan kepada salah satu dosen di IAIN Kediri yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Adanya angket ini bertujuan untuk memberikan evaluasi dan mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berikut indikator angket validasi media pembelajaran flashcard:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator
1.	Tampilan cover media flashcard memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan usia peserta didik
2.	Warna pada media flashcard selaras dan tidak berlebihan
3.	Gambar dalam media flashcard sesuai dengan materi pembelajaran
4.	Tampilan gambar yang digunakan dalam media flashcard memiliki kualitas yang baik, jelas dan menarik peserta didik dalam pembelajaran membaca

5.	Jenis font yang digunakan mudah dibaca dan sesuai dengan usia peserta didik
6.	Ukuran font cukup besar dan jelas untuk memudahkan peserta didik dalam membaca
7.	Ukuran media flashcard sesuai dengan kebutuhan peserta didik
8.	Elemen (gambar, teks, dan ikon) dalam media flashcard seimbang dan tidak mengganggu keterbacaan
9.	Bahan yang digunakan dalam media flashcard berkualitas baik dan tahan lama
10.	Bahan media Flashcard aman digunakan oleh peserta didik
11.	Tata letak elemen dalam media Flashcard dapat memudahkan peserta didik memahami materi
12.	Penempatan gambar, teks, dan elemen lainnya tidak mengganggu keterbacaan peserta didik
13.	Intruksi dalam permainan flashcard jelas, tidak membingungkan, dan mudah difahami oleh peserta didik

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi merupakan angket penilaian yang memuat pernyataan tentang kesesuaian materi pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian pada angket ini dilakukan oleh dosen di IAIN Kediri yang berkompeten dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun indikator validasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator
1.	Materi yang terdapat dalam media Flashcard sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia.
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran pada elemen membaca dan memirsa dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia

3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik
4.	Tingkat kelengkapan materi yang terdapat dalam media yang sudah dikembangkan
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan juga media yang dikembangkan
6.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman suku kata pada peserta didik
7.	Materi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman diftong pada peserta didik
8.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada peserta didik
9.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik

3) Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli Bahasa merupakan angket penilaian yang memuat pernyataan tentang kesesuaian Bahasa dengan media yang dikembangkan. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sesuai dengan kaidah pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian pada angket ini dilakukan oleh dosen di IAIN Kediri yang berkompeten dalam bidang Bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun indikator validasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator
1.	Bahasa yang digunakan dalam media flashcard sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
2.	Ejaan, tata Bahasa, dan tanda baca dalam media flashcard sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
3.	Kalimat yang digunakan dalam media flashcard mudah difahami oleh peserta didik
4.	Penggunaan Bahasa dalam media flashcard mampu meningkatkan minat peserta didik dalam membaca permulaan
5.	Bahasa yang digunakan sopan, mendidik, dan sesuai dengan budaya literasi peserta didik

4) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui opini peserta didik setelah penerapan media flashcard. Dari opini tersebut akan diketahui kelayakan media yang dikembangkan. Adapun indikator angket respon peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik

No	Indikator
1.	Media flashcard memudahkan saya untuk belajar membaca dan mengenal huruf dan kata
2.	Media flashcard meningkatkan semangat saya dalam belajar membaca
3.	Media flashcard dapat memudahkan saya saat belajar membaca
4.	Media flashcard dapat menarik perhatian saya selama belajar membaca

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti menerapkan media *Flash Card* kepada peserta didik kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus pada materi pengenalan huruf, kata, dan suku kata. Dengan tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui apakah media dapat mengatasi permasalahan yang ada.

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan tahapan di mana peneliti melakukan sebuah uji coba media yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan efektif dan layak diterapkan dalam

pembelajaran. Uji coba media dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang, sedangkan uji coba kelompok besar sebanyak 22 orang.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini dilaksanakan oleh siswa kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus yang berjumlah 32 peserta didik dengan materi huruf, kata, dan suku kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengambilan sampel pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik yang mana semua populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.⁹² Alasan peneliti menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi relative kecil.

c. Jenis Data Uji Coba

Jenis data uji coba yang didapatkan pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1) Data kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini diambil dari data observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di MI Hidayatus Sholihin Turus kelas I.

2) Data kuantitatif

⁹² William dan Hita, "Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Power Point Memggunakan QuasiEksperiment One-Group Pretest-Posttest," *JSM STMIk Mikroskill* 20, No. 1 (2019): 72.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil presentase angket kemampuan membaca peserta didik. angket ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik pada penerapan media *flash card*.

d. Instrumen Pengumpulan Data Uji Coba

a. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu.⁹³ Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru wali kelas I MI Hidayatus Sholihin Turus. Topik yang dibahas dalam wawancara adalah proses pembelajaran dan kendala yang dialami peserta didik mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia materi huruf, suku kata dan kata.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Wawancara

No	Indikator
1.	Strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan
2.	Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
3.	Perangkat pembelajaran
4.	Respon peserta didik selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia
5.	Kendala peserta didik pada materi huruf, suku kata, dan kata

b. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik terhadap suatu bidang ilmu, baik berupa pengetahuan atau keterampilan. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan tahap *pretest* dan *post*

⁹³ Hardani et al, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020), 137.

test. Adanya kedua tahap tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik pada materi huruf, suku kata, dan kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Soal yang diberikan pada tahap *pretest* adalah soal pilihan ganda, untuk tahap *post test* adalah soal essay.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal *Pretest*

Indikator Soal	Level Kongnitif	Nomor Soal
Menyebutkan huruf vokal	C1	1&2
Membedakan bentuk huruf besar dan kecil	C2	3&4
Menyebutkan huruf konsonan	C1	5&6
Menyebutkan suku kata awal dari suatu kata	C1	7&8
Menyusun dua suku kata menjadi kata	C3	9&10

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal *Post Test*

Indikator Soal	Level Kongnitif	Nomor Soal
Menulis huruf vokal yang didiktekan guru	C1	1&2
Menulis huruf pertama dari nama suatu benda	C1	3&4
Melengkapi urutan huruf abjad	C2	5&6
Melengkapi kata yang huruf/suku katanya hilang	C2	7&8
Menulis nama benda berdasarkan gambar	C1	9&10

c. Penilaian Kemampuan Membaca

Penilaian kemampuan membaca adalah proses untuk mengukur dan mengevaluasi seberapa mampu peserta didik mengenal huruf, membaca suku kata, menyusun suku kata menjadi kata, membaca kata dan membaca serta memahami kalimat sederhana secara lisan. Penilaian ini bertujuan untuk

mengetahui tingkat pengembangan membaca peserta didik dan mengetahui kesulitan yang dialami oleh peserta didik. adapun tabel penilaian kemampuan membaca dan tabel tingkat kompetensi membaca sebagai berikut:

Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca⁹⁴

No	Unsur Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Skor 5
			20	40	60	80	100
1.	Mengenai Huruf	Mengenai semua huruf dari A-Z	Belum mengenali	A-G (7 huruf)	A-N (14 huruf)	A-T (20 huruf)	Lengkap
		Mengenai huruf vokal	Belum mengenali	1 huruf	1-2 huruf	1-3 huruf	Lengkap
		Mengenai huruf konsonan	Belum mengenali	5 huruf	10 huruf	15 huruf	Lengkap
		Mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	Belum bisa	Bisa beberapa saja	Sebagian	Hampir semua	Semua
		Menyebutkan huruf secara acak	Belum bisa	1-7 huruf	1-14 huruf	1-21 huruf	Semua
2.	Membaca suku kata	Membaca suku kata terbuka (ba, bu, bi)	Tidak bisa	1-2 suku kata	3-4 suku kata	5-6 suku kata	≥ 7 suku kata
		Membaca suku kata tertutup (dan, dia)	Tidak bisa	1-2 suku kata	3-4 suku kata	5-6 suku kata	≥ 7 suku kata
		Menggabungkan huruf menjadi suku kata	Tidak bisa	Setengah benar	Beberapa benar	Hampir benar	Semua benar
		Melafalkan suku kata dengan tepat	Banyak salah	Setengah salah	Beberapa salah	Hampir tepat	Tepat semua
		Mengenalinya suku kata dari gambar	Tidak bisa	1-2 suku kata	3-4 suku kata	5-6 suku kata	≥ 7 suku kata
3.	Membaca kata	Membaca kata 2-3 suku kata	Tidak bisa	1-2 kata	3-4 kata	5-6 kata	≥ 7 kata
		Membaca kalimat diftong	Tidak bisa	Kurang tepat	Kadang tepat	Hampir tepat	Tepat

⁹⁴ Sulistyono, *Assessing Reading for Elementary Students: A Guide for Teachers* (Malang: Universitas Negeri Malang Press, 2013), 34.

		Membaca kata dengan intonasi yang tepat	Tidak bisa	Belum tepat	Kadang tepat	Hampir tepat	Tepat dan lancar
		Melafalkan kata dengan tepat	Banyak salah	Setengah salah	Beberapa salah	Hampir tepat	Tepat semua
		Membaca kata dengan gambar	Tidak bisa	1-2 kata	3-4 kata	5-6 kata	≥ 7 kata
4.	Menyusun kata	Menyusun kata berdasarkan gambar	Tidak bisa	1-2 kata	3-4 kata	5-6 kata	≥ 7 kata
		Menyusun kata berdasarkan warna	Tidak bisa	1-2 kata	3-4 kata	5-6 kata	≥ 7 kata
		Menyusun huruf berdasarkan bunyi	Tidak bisa	Setengah benar	Beberapa benar	Hampir benar	Semua benar
		Menggabungkan huruf menjadi kata	Tidak bisa	Setengah benar	Beberapa benar	Hampir benar	Semua benar
		Menyusun kata dengan bantuan	Belum mampu	Sering dibantu	Kadang dibantu	Hampir mandiri	Mandiri
5.	Membaca kalimat sederhana	Membaca kalimat (3-5 kata) tanpa terbata-bata	Tidak bisa	1 kalimat	2-3 kalimat	4 kalimat	5 kalimat
		Membaca dengan intonasi yang tepat	Tidak bisa	Belum tepat	Kadang tepat	Hampir tepat	Tepat dan lancar
		Membaca kalimat sederhana berdasarkan gambar	Tidak bisa	Kurang tepat	Kadang tepat	Hampir tepat	Tepat
		Membaca kalimat sederhana yang mengandung diftong	Tidak bisa	Kurang tepat	Kadang tepat	Hampir tepat	Tepat
		Membaca kalimat sederhana dengan bunyi "ng"	Tidak bisa	Kurang tepat	Kadang tepat	Hampir tepat	Tepat

Tabel 3.9 Tingkatan Kompetensi Membaca⁹⁵

No	Tingkatan Kompetensi Membaca	Indikator Tingkatan Kompetensi Membaca
1.	Perlu Intervensi Khusus	Murid belum mampu menemukan dan mengambil informasi
2.	Dasar	Murid mampu menemukan dan mengambil informasi
3.	Cakap	Murid mampu membuat kesimpulan dari informasi
4.	Mahir	Murid mampu mengabungkan beberapa informasi

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi apakah media sudah memenuhi tujuan dan apa saja kekurangan serta kelebihan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi akhir didasarkan pada saran dan pengamatan pada proses uji coba yang telah dilakukan. Kelebihan dari model pengembangan ADDIE adalah pada setiap tahapan yang dijalankan bisa melakukan tahap evaluasi maupun revisi dengan tujuan dapat menghasilkan produk yang valid dan praktis.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Dari hasil penilaian kelayakan media flashcard dari validator dirubah kedalam bentuk presentase. Berikut ini cara perhitungan menurut masyud:

$$\text{Valpro} = \frac{Srt}{Smt} \times 100\%$$

⁹⁵ Asrijanty, *AKM dan Implikasinya pada pembelajaran* (Jakarta, 2020), 33.

Keterangan:

Valpro = Validasi produk

Srt = Skor rill tercapai (skor dari para validator)

Smt = Skor maksimal yang tercapai

Setelah dilakukan analisis hasil validasi produk, maka langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria. Adapun kriteria validitas produk adalah sebagai berikut⁹⁶:

Tabel 3.10 Kategori Kelayakan Produk

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Sangat kurang layak

Berdasarkan penyajian tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media flashcard dikatakan layak apabila hasil presentase dari validator ahli > 60 %.

2. Analisis Peningkatan Kemampuan Membaca

a. Uji normalitas

Uji normalitas adalah sebuah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS *Statistic 24*. uji normalitas adalah salah satu teknik analisis yang dipakai untuk mengetahui skor pada Shapiro-Wilk dengan ketentuan ukuran signifikansi $\alpha = 0,05$. Sebuah data bisa

⁹⁶ Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan*, 4 ed. (Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK), 2014), 243.

dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. sedangkan sebuah data dikatakan tidak normal apabila nilai signifikansi $< 0,05$.⁹⁷

b. Uji T

Menurut Sugiyono Uji T dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan atau tidak mengenai dua data yaitu data angket sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum melakukan uji T, data yang akan di uji harus memenuhi syarat. Syarat data melakukan uji T yaitu data sudah terdistribusi normal dengan uji normalitas.⁹⁸ Uji T yang dilakukan pada penelitian ini yaitu *paired sample t-test* karena pada penelitian ini terdapat dua sampel yang berpasangan. *Paired Sample t-test* pada penelitian ini menggunakan uji dua arah. Untuk mempermudah menganalisis data tersebut maka peneliti menggunakan *software* SPSS versi 25,5.

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media *flash card*, maka hasil uji dibandingkan dengan taraf sig 0,05 atau 5% dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan antara kemampuan membaca peserta didik sebelum menggunakan media *flash card* dengan sesudah menggunakan media *flash card*.

⁹⁷ Nuryadi, *Dasat-Dasar Statstk Penelitian*, 2017, 80.

⁹⁸ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, 92.

H_1 : Ada perbedaan antara kemampuan membaca peserta didik sebelum menggunakan media *flash card* dengan sesudah menggunakan media *flash card*.

Berikut ini pengambilan keputusan uji t dua arah⁹⁹:

- 1) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka hasilnya non signifikan, artinya H_0 ditolak
- 2) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca menggunakan data pretest dan posttest. Pengujian N-Gain ini dapat digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca siswa. Sehingga dari hasil N-Gain ini kita dapat mengetahui apakah terjadi peningkatan pada siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk yang dikembangkan. Adapun rumus dari uji N-Gain sebagai berikut¹⁰⁰:

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

Keterangan:

N-Gain = besarnya faktor gain

Skor posttest = nilai hasil akhir

Skor pretest = nilai hasil awal

Skor maksimal = nilai maksimal

⁹⁹ Ridwan, *Pengantar Statistika Sosial* (Jakarta: ALFABETA, 2015), 184.

¹⁰⁰ Anggie Bagoes Kurniawan dan Rusly Hidayah, "Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 5, No. 2 (2021): 94.

Skor gain ternormalisasi atau *N-gain* adalah salah satu metode untuk menganalisis hasil tes awal dan tes akhir dan merupakan indikator terbaik untuk mengidentifikasi tingkat keefektifan perlakuan yang diberikan.¹⁰¹

Tabel 3.11 Kriteria Hasil Uji *N-gain*

Nilai	Kategori
$N-gain > 0,70$	Tinggi
$0,70 > N-gain \geq 0,30$	Sedang
$N-gain < 0,30$	Rendah

¹⁰¹ Hake, R, "Lessons from The Physics Education Reform Effort," *Conservation Ecology* 5, No. 2 (2001): 60.