

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian yang berlandaskan pada teori tertentu dan bertujuan mengumpulkan data empiris dalam bentuk angka atau data numerik yang diperoleh dari lapangan. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Research and Development* (R&D). Borg dan Gall menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, serta menguji kelayakan suatu produk pendidikan. Tujuan dari metode ini adalah untuk menghasilkan pengetahuan baru sekaligus mengimplementasikannya dalam bentuk produk yang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran.⁶⁶ Pengertian *Borg dan Gall* sejalan dengan pengertian penelitian menurut sugiyono Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk melalui proses pengujian terhadap efektivitas produk yang telah dikembangkan.⁶⁷

Penelitian jenis *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji ke efektifan produk tersebut.⁶⁸ Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa

⁶⁶ Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45.

⁶⁷ Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung Alfabeta, 2021).

metode *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan suatu produk pendidikan. Dalam penelitian ini, Pengembangan yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran *Rodaca* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN Blabak 3 Kediri pada materi Pengenalan Huruf.

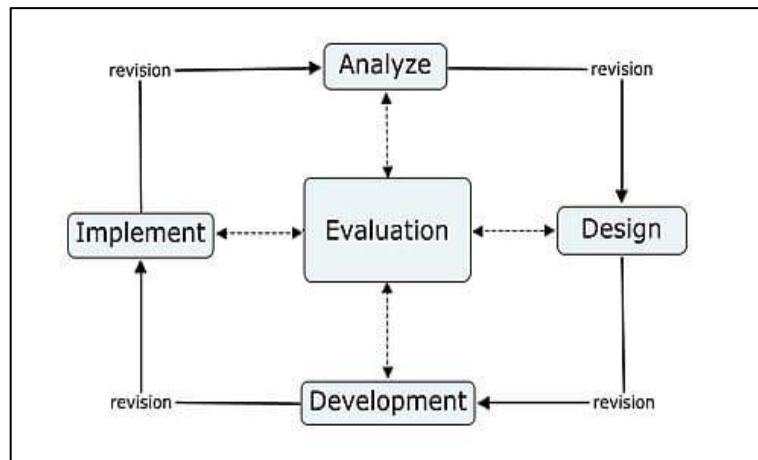
B. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation.*) Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang runtut, mudah dipahami, serta dinilai efektif dalam proses pengembangan. Model ini dikemukakan oleh dua ahli, yakni *Reiser* dan *Molenda*, yang memiliki perbedaan dalam cara menjelaskan komponennya. *Reiser* memaparkan tahapan ADDIE dalam bentuk kata kerja, sedangkan *Molenda* menguraikannya dalam bentuk kata benda.⁶⁹ Setiap proses dalam model ADDIE saling berhubungan dan memengaruhi satu sama lain. Dengan demikian, agar dapat menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan optimal, penerapan model ADDIE perlu dilakukan secara berurutan dan menyeluruh pada setiap tahapnya.⁷⁰ Tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:

⁶⁹ Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). *Cendikia pendidikan konsep model pembelajaran. Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 3 (1), 41–55.

⁷⁰ Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE Menurut Branch⁷¹



Peneliti akan mengikuti setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE secara sistematis mulai dari tahap awal hingga akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran *Rodaca*. Setiap tahap dilakukan dengan cermat untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Pengenalan Huruf untuk siswa kelas I SDN Blabak 3.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini adalah sebuah model penelitian *Research and Development (R&D)*. Berbagai model penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) telah dikembangkan untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif. Setiap model dirancang dengan tahapan dan karakteristik tersendiri agar sesuai dengan kebutuhan pengembangan di bidang pendidikan. Beberapa model yang banyak diterapkan antara lain:

⁷¹ Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan tahap analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk.⁷² Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan analisis terhadap permasalahan dengan mengumpulkan berbagai data serta informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif, melalui kajian terhadap beberapa komponen berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi saran, menemukan kesenjangan antara kondisi ideal dengan keadaan sebenarnya, serta menentukan langkah yang perlu di ambil.⁷³ Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I melalui kegiatan observasi dan wawancara.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan proses untuk mengenali kebutuhan, kemampuan, serta ciri khas peserta didik guna menentukan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku, tujuan pembelajaran, serta materi yang sesuai. Dalam penelitian ini, analisis

⁷² Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, Jurnal, 2021,

⁷³ Briggs Leslie J., *Instructional Design: Principles and Applications*, Illustrated edition (Educational Technology Publications, 1991), https://books.google.com/books/about/Instructional_Design.html?id=aOcWFqPw4JQC&utm_source.

tersebut dilakukan melalui observasi terhadap siswa kelas I di SDN Blabak 3 Kediri.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional serta memastikan kesesuaian antara proses pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku.⁷⁴ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis kurikulum guna memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk mempersiapkan dan merancang media pembelajaran yang akan digunakan sebagai penelitian.⁷⁵ Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan penyampaian materi pengenalan huruf dengan media pembelajaran RODACA, sehingga diperlukan alat untuk membuat media pembelajaran RODACA. Media Rodaca merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kayu akrilik yang mempunyai 26 huruf Abjad yang masing-Roda nya terdapat huruf abjad dan huruf konsonan. Dan terdapat Papan Baca yang berisi rangkaian huruf yang nantinya akan di susun oleh siswa sesuai dengan roda yang di putar.

⁷⁴ Bahri, S. (2017). Pengembangan kurikulum dasar dan tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15-34.

⁷⁵ Ermawita Ermawita et al., "Perancangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran Autoplay Media Studio 8.5 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas Ix Smp Negeri 5 Muara Batang Gadis," *Jurnal Education and Development* 10, no. 1 (2022): 438–44.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Kegiatan pengembangan ini meliputi mengumpulkan bahan, pembuatan desain serta pencetakan produk⁷⁶. Perancangan produk ini diterapkan menjadi produk awal media pembelajaran dengan menggunakan Media Rodaca sebagai media pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli materi, tahap ini membantu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan sebelum diujikan kepada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi diterapkan pada pengembangan pembelajaran untuk mengetahui dampaknya terhadap kualitas pembelajaran meliputi keefektifan, daya tarik, serta efisiensi pembelajaran.⁷⁷ Keefektifan berkaitan dengan sejauh mana pengembangan produk dapat mencapai tujuan dan kemampuan yang diinginkan. Ketertarikan berkaitan dengan sejauh mana pengembangan produk dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, menantang serta memotivasi peserta didik untuk belajar sedangkan efisiensi berkaitan dengan uang, waktu serta tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

⁷⁶ Khirjan Nahdi and Mohzana Mohzana, "Pengembangan Bahan Ajar Model Mind Mapping Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SDN 1 Setanggor Selatan," *Khatulistiwa* 3, no. 1 (2022): 17–32.

⁷⁷ Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada titik ini, pendidik harus mengevaluasi bahan pembelajaran yang telah digunakan untuk menentukan apakah sudah memenuhi tujuan. Ini adalah langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Revisi akhir didasarkan pada saran dan pengamatan peserta.

D. Validasi Produk

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan dengan melibatkan para ahli, serta melakukan validasi terhadap instrumen angket hasil belajar. Adapun penjelasan mengenai proses validasi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Desain Validasi

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap beberapa orang ahli yang berkompeten dalam pengembangan media. Pelaksanaan uji kelayakan media yang dikembangkan dilaksanakan dengan cara menyerahkan media yang sudah jadi dan setelah itu validator memberikan penilaian apakah media yang digunakan layak atau tidak.

2. Subjek Validasi

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan guru yang memiliki kompetensi mendalam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Ahli materi idealnya memiliki kualifikasi pendidikan di bidang Bahasa Indonesia berpengalaman mengajar di jenjang SD/MI sekurang-kurangnya 5 tahun, serta memahami implementasi Kurikulum Merdeka. Selain itu,

keterlibatan ahli materi dalam pengembangan bahan ajar atau media pembelajaran menjadi nilai tambah karena dapat memberikan penilaian yang lebih tepat terhadap kelayakan isi media, khususnya pada materi Pengenalan Huruf yang diterapkan di SD/MI.

b. Ahli Media

Ahli media adalah seseorang yang memiliki keahlian dan kompetensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran untuk menilai aspek desain dan kualitas dari media Rodaca yang dikembangkan. Ahli media yang dipilih memiliki latar belakang pendidikan di bidang Teknologi Pendidikan atau Desain Pembelajaran, serta pengalaman dalam merancang dan mengevaluasi media pembelajaran untuk jenjang SD/MI. Dengan keterlibatan ahli media, diharapkan produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang baik sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa adalah seseorang yang memiliki kompetensi dalam bidang kebahasaan, khususnya Bahasa Indonesia. Ahli ini memahami kaidah penggunaan bahasa yang baik dan benar, meliputi aspek ejaan, kosakata, struktur kalimat, keterbacaan, serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik kelas I sekolah dasar. Dengan kompetensi tersebut, ahli bahasa dapat menilai ketepatan penggunaan bahasa dalam media Rodaca sehingga materi dan petunjuk yang disajikan mudah

dipahami serta sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik..

d. Subjek uji pengguna

Uji penggunaan dilaksanakan untuk menilai media dari sisi peserta didik selaku pengguna, subjek uji coba produk terdiri dari enam peserta didik kelas I SDN Blabak 3 Kediri yang dipilih secara acak dari seluruh siswa kelas I untuk menguji kelayakan dan keterterapan media pembelajaran Rodaca.

3. Jenis Data Validasi

Data yang dikumpulkan dari proses validasi dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data merupakan unit informasi yang direkam pada media yang dapat dianalisis dan dikaitkan dengan masalah tertentu.⁷⁸ Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data Kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil verifikasi dan skor angket peserta didik berupa angka dalam makna yang sebenarnya. Data ini berupa nilai pecahan atau presentase dari hasil validasi dan angket belajar peserta didik.⁷⁹ Sedangkan Data Kualitatif merupakan data yang didapatkan berupa komentar, kritik, saran dan masukan dari validator.⁸⁰ Data ini berhubungan dengan hasil

⁷⁸ Sumarno Sumarno, "Analisis Isi Dalam Penelitian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra," *Edukasi Lingua Sastra* 18, no. 2 (2020): 36–55.

⁷⁹ Nurita Primasatya and Bagus Amirul Mukmin, "Validitas Multimedia Interaktif K13 Pada Materi Pecahan Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Bagi Siswa Kelas IV," *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)* 6, no. 1 (2020): 84–93.

⁸⁰ Rokhim, D. A., Asrori, M. R., & Widarti, H. R. (2020). Pengembangan virtual laboratory pada praktikum pemisahan kimia terintegrasi telepon pintar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 216-226.

produk pengembangan media RODACA serta deskripsi hasil pelaksanaan uji coba produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data Validasi

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data validasi pada penelitian ini berupa angket yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu angket untuk memperoleh data kuantitatif dan lembar komentar serta saran dari para validator untuk memperoleh data kualitatif. Angket sendiri merupakan alat untuk mengumpulkan data yang berisi pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban,⁸¹ sehingga penggunaannya sangat sesuai untuk menggali penilaian para validator terhadap produk yang dikembangkan. Data kualitatif yang diperoleh melalui komentar dan saran tersebut dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Adapun kisi-kisi angket yang digunakan dalam proses validasi pada penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan CP TP	Kesesuaian CP TP dengan materi yang ditetapkan oleh kurikulum
2.	Ketetapan informasi	Kelengkapan dan keakuratan konsep materi
3.	Keterkaitan antar materi	Hubungan antar sub topik dan alur penyajian yang mudah di pahami peserta didik
4.	Relevansi contoh dan ilustrasi	Contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, dan ilustrasi yang mudah dipahami
5.	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat pemahaman siswa SD	Penggunaan Bahasa yang sesuai tidak rumit dan mudah di pahami

⁸¹ Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84-94.

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
6.	Minat dan motivasi belajar	Materi disajikan dengan cara menarik, mendorong eksplorasi peserta didik lebih lanjut
7.	Evaluasi Pemahaman	Adanya kuis, latihan soal yang bervariasi

Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian desain dengan peserta didik	Desain sederhana menarik dan sesuai karakteristik peserta didik
2.	Keterbacaan teks	Teks cukup besar, jenis huruf sesuai, warna kontras
3.	Tata letak	Penempatan elemen tidak berantakan, memudahkan peserta didik melihat dan membaca
4.	Pemilihan warna	Pemilihan warna sesuai tidak terlalu mencolok atau terlalu pudar
5.	Kejelasan visual	Kualitas gambar tajam tidak buram atau kabur
6.	Keseimbangan antara teks dan gambar	Jumlah teks dan gambar seimbang tidak terlalu banyak teks dan gambar
7.	Kemenarikan desain	Desain memotivasi siswa untuk belajar karena tampilan menarik
8.	Kelengkapan instruksi penggunaan	Instuksi jelas dan membantu siswa cara penggunaan media

Tabel 3.3 Kisi Kisi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1.	Kejelasan Bahasa	Siswa kelas I SD/MI dapat dengan mudah memahami konsep tersebut
2.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah dan penulisan Bahasa Indonesia
3.	Penggunaan istilah	Istilah ilmiah dan Bahasa asing sesuai dengan standar dan mudah di pahami oleh siswa Tingkat dasar
4.	Pemanfaatan kalimat sederhana	Kalimat sederhana dan sesuai karakteristik siswa kelas I
5.	Bahasa yang konsisten	Bahasa yang konsisten tidak menimbulkan ambiguitas atau mempunyai makna 2
6.	Bahasa menarik	Bahasa menarik dapat memotivasi peserta didik untuk belajar
7.	Kreativitas Bahasa	Bahasa kreatif dan mampu menciptakan imajinasi peserta didik

E. Revisi Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi desain yang telah diberikan oleh para ahli. Setelah memperoleh informasi mengenai kelemahan dan ketidaksesuaian pada media pembelajaran *Rodaca* melalui proses validasi, peneliti kemudian melakukan perbaikan terhadap seluruh komponen produk sesuai kritik dan saran yang disampaikan oleh ahli materi dan ahli desain. Revisi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan, baik dari aspek isi maupun aspek tampilan, sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

F. Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar efektif, berkualitas, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahap pengujian juga menjadi bagian penting yang harus dilakukan dalam penelitian berbasis model pengembangan. Adapun penjelasan mengenai uji coba produk *Rodaca* yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu metode eksperimen yang melibatkan satu kelompok peserta didik yang diberi tes sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Rodaca*. Desain ini digunakan untuk mengetahui adanya perubahan minat belajar setelah penerapan media.

Adapun rancangan desain uji coba tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*⁸²

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posstest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Nilai *pre-test* (sebelum diberi treatment)

O2 : Nilai *post-test* (setelah diberi treatment)

X : *Treatment*

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN Blabak 3 yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Pengenalan Huruf.” Uji coba skala kecil melibatkan 5 peserta didik kelas I yang dipilih secara acak untuk menilai keterpahaman dan kelayakan awal media pembelajaran *Rodaca*, sedangkan uji coba skala besar dilakukan dengan melibatkan 25 peserta didik kelas I untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan Kemampuan membaca siswa.

3. Jenis Data Uji Coba

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap proses

⁸² MUNIROH, V. M. (2024). *Keefektifan Teknik Brainstorming Dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kesadaran Diri Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Balen* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAH NAHDLATUL ULAMA SUSAN GIRI).

pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN Blabak 3. Khususnya pada materi “Pengenalan Huruf.” Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Rodaca*.

4. Instrumen Pengumpulan Data Uji Coba

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data uji coba dapat diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan sistematis terhadap proses pembelajaran di kelas.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan langsung antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan wali kelas I SDN Blabak 3 guna memperoleh data mengenai karakteristik peserta didik, pelaksanaan kurikulum yang digunakan, media pembelajaran yang selama ini diterapkan, serta kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Pengenalan Huruf.

c. Tes

Tes merupakan salah satu instrumen evaluasi yang terdiri atas serangkaian pertanyaan atau tugas yang disusun secara sistematis untuk mengukur kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan pada tahap pengumpulan data uji coba produk berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk tes lisan yang berfokus pada materi “Pengenal Huruf.” Tes ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Rodaca* Hasil dari tes tersebut digunakan sebagai data kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen *pretest* dan *posttest*.⁸³

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Membaca Penilaian

Pretest dan Posttest

No	Indikator kemampuan membaca	Aspek penilaian	Aspek Kognitif	Jumlah Butir
1.	Kemampuan mengenal huruf vokal	Menggunakan huruf vokal secara tepat dalam membaca suku kata sederhana	(C3)	1
2.	Kemampuan mengenal huruf konsonan	Menggunakan huruf konsonan secara tepat dalam membaca suku kata sederhana	(C3)	1
3.	Kemampuan mengaitkan huruf dengan bunyi	Menghubungkan huruf dengan bunyi yang sesuai	(C3)	1
4.	Kemampuan membaca suku kata	Membaca dan menggunakan kata sederhana secara lisan dengan benar	(C3)	1
5.	Kemampuan membaca	Membaca kata	(C3)	1

⁸³ Riyanti, A. (2021). Keterampilan membaca. Yogyakarta: K-Media.hlm 81

	kata sederhana	sederhana secara lisan dengan benar		
6.	Kemampuan menyebutkan bunyi huruf	Menggunakan bunyi huruf dengan tepat dalam membaca suku kata sederhana secara lisan	(C3)	1
7.	Kemampuan menyebutkan suku kata	Menggunakan suku kata dalam membaca kata sederhana secara lisan dengan tepat	(C3)	1
8.	Kemampuan membaca kalimat sederhana	Membaca kalimat sederhana secara lisan	(C3)	1
9.	Ketepatan pelafalan	Ketepatan lafal dan intonasi saat membaca	(C3)	1
10.	Kelancaran membaca	Kelancaran membaca tanpa banyak jeda	(C3)	1

Tabel 3.6 rubrik penilaian kemampuan membaca siswa⁸⁴

Skor	Kriteria	Penilaian
4	Mahir	Siswa mampu membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan lancar, tepat, dan percaya diri. Pelafalan jelas serta mampu memahami isi bacaan sederhana.
3	Fasih	Siswa mampu membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan cukup lancar, terdapat sedikit kesalahan dalam pelafalan namun masih dapat memperbaiki secara mandiri.
2	Mulai berkembang	Siswa mampu mengenali sebagian huruf, suku kata, atau kata sederhana, tetapi masih terbata-bata, membutuhkan bantuan guru, dan masih terdapat beberapa kesalahan membaca.
1	Belum berkembang	Siswa belum mampu mengenali sebagian besar huruf, suku kata, dan kata sederhana, masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan huruf dengan bunyinya serta membutuhkan bimbingan intensif

Keterangan penilaian:

1. Skor 4 (Mahir) = kemampuan membaca sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Skor 3 (Fasih) = kemampuan membaca sudah baik dengan sedikit perbaikan.
3. Skor 2 (Mulai Berkembang) = kemampuan membaca mulai muncul tetapi masih memerlukan latihan.

⁸⁴ Surtikayati, Y., & Ritonga, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Multisensori Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 53-62.

4. Skor 1 (Belum Berkembang) = kemampuan membaca masih perlu pendampingan lebih lanjut.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berfungsi sebagai bukti fisik maupun visual dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan.⁸⁵ Dokumentasi dapat berupa catatan, foto, kutipan, maupun data pendukung lainnya yang menggambarkan proses pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi meliputi foto-foto kegiatan observasi, proses pembuatan dan uji coba media *Rodaca* pelaksanaan pembelajaran di kelas, serta hasil kerja peserta didik. Seluruh dokumen tersebut digunakan sebagai bukti pendukung yang memperkuat hasil observasi, wawancara, dan tes dalam proses pengumpulan data.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hasil dari uji coba media *Rodaca* yang telah dilaksanakan sebelumnya. Proses analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, analisis data disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu menilai kelayakan, respon peserta didik, dan efektivitas media dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut ini merupakan tahapan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

⁸⁵ Febriyanti, N. (2021). Implementasi konsep pendidikan menurut ki hajar dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631-1638.

1. Teknik Analisis Data Validasi

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan tahapan untuk mengukur tingkat ketepatan dan kesesuaian isi dari instrumen penelitian yang dikembangkan. Tujuan dari uji validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana instrumen atau alat ukur yang digunakan benar-benar mampu mengukur aspek yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian ini, angket penilaian yang digunakan oleh validator ahli media dan ahli materi terlebih dahulu diuji validitasnya guna memastikan bahwa butir-butir pernyataan yang terdapat dalam angket layak dan relevan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran *Rodaca*.

Teknik uji validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*) dengan menghitung nilai V Aiken (*Aiken's V*) pada setiap item pernyataan. Perhitungan ini dilakukan berdasarkan penilaian para ahli, baik dari segi materi Bahasa Indonesia maupun kualitas media pembelajaran. Uji validitas dapat dihitung menggunakan rumus berikut:⁸⁶

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

⁸⁶ Sari, A. P., & Suryelita, S. (2023). Uji Validitas E-Modul Struktur Atom-Keunggulan Nanoteknologi Sesuai Kurikulum Merdeka untuk Peserta Didik SMA/MA Fase E. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(1), 235-142.

- V : Indeks Validitas
- S : r-Io
- r : Skor yang diberikan panel ahli
- Io : Skor terendah dalam kategori penilaian
- n : Banyak validator
- c : Banyaknya kategori pilihan

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan⁸⁷

Persentase	Kriteria Kepraktisan
$86\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Valid
$71\% < \text{Skor} \leq 85\%$	Valid
$51\% < \text{Skor} \leq 70\%$	Kurang Valid
$0\% < \text{Skor} \leq 50\%$	Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen diuji validitasnya, tahap berikutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan kestabilan suatu instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Dengan demikian, instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang tetap konsisten meskipun digunakan beberapa kali dalam kondisi yang serupa. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS Statistic 22 dengan teknik *Cronbach's Alpha*. Suatu angket atau kuesioner dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ atau lebih besar dari r tabel, yang menunjukkan bahwa butir pernyataan pada instrumen memiliki

⁸⁷ Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334.

tingkat keajegan yang baik. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut.⁸⁸

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} (1) - \frac{\sum S_t^2}{S_t^2}$$

Keterangan

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrument

n : Jumlah butir pertanyaan atau item

$\sum S_t^2$: Jumlah varians skor tiap butir

S_t^2 : Varians total

Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas⁸⁹

Persentase	Kriteria Reliabilitas
$0,85 < r \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi
$0,71 < r \leq 0,84$	Reliabilitas Tinggi
$0,51 < r \leq 0,70$	Reliabilitas Rendah
$0,00 < r \leq 0,50$	Reliabilitas Sangat Rendah

c. Uji Kelayakan Produk

Setelah instrumen angket dinyatakan valid dan reliabel melalui uji validitas dan reliabilitas, langkah berikutnya adalah melakukan uji kelayakan produk dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan salah satu teknik pengukuran yang digunakan untuk menilai sikap, pendapat, atau persepsi responden terhadap suatu fenomena atau objek tertentu. Skala ini digunakan

⁸⁸ Anderha, R. R., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2021). Pengaruh kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.

⁸⁹ Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).

untuk memperoleh data kualitatif yang dapat dikuantitatifkan, sehingga memudahkan peneliti dalam menganalisis hasil penilaian.⁹⁰ Dalam penelitian ini, skala *Likert* digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *Rodaca* berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Skala ini memiliki rentang penilaian dari kategori sangat rendah hingga sangat tinggi, yang menggambarkan tingkat kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut kategori skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Angket Kelayakan⁹¹

Persentase	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Data hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *Rodaca* yang diberikan oleh para validator dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mempermudah proses analisis dan penafsiran hasil. Persentase ini menggambarkan tingkat kelayakan produk berdasarkan skor penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik. Adapun rumus untuk menghitung persentase kelayakan adalah sebagai berikut:⁹²

⁹⁰ Maulana, A. (2023). Analysis of validity, reliability and feasibility of student confidence assessment instruments. *Schola*, 1(1), 1-12.

⁹¹ Manisa, T., Aryati, E., & Marlina, R. (2018). Respon Siswa terhadap LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Submateri Sistem Pernapasan Manusia Kelas XI. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1-10.

⁹² Sari, N. P., Suhirman, S., & Walid, A. (2020). Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis etnosains materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya untuk menanamkan jiwa konservasi siswa kelas VII SMP. *Bio-Edu*, 5(2), 62-73.

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Keterangan:

P= Presentase Skor

$\sum X$ = Jumlah skor

N= Skor Maksimal

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil validasi produk oleh para ahli, langkah berikutnya adalah menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran. Kriteria ini digunakan untuk menafsirkan nilai persentase hasil penilaian sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan *Rodaca* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun kriteria kelayakan produk dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Produk⁹³

Skala	Kategori	Presentase
4	Sangat Layak	> 86% - 100%
3	Layak	>71% - 85%
2	Kurang Layak	>51% - 70%
1	Tidak Layak	>50%

2. Teknik Analisis Data Uji Coba

Peneliti melakukan analisis data sebagai langkah untuk mengevaluasi hasil uji coba media pembelajaran *Rodaca* yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Proses analisis ini dilakukan secara sistematis dan disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui kelayakan, efektivitas, serta respon peserta didik terhadap

⁹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 93.

media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun uji-uji yang dilakukan dalam proses analisis data meliputi beberapa tahapan berikut:

a. Analisis Hasil Kemampuan Membaca Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil kemampuan membaca peserta didik dilakukan secara bertahap, yaitu pada tahap sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media *Rodaca*. Pada tahap *pretest*, analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor perolehan, persentase, dan kategori kemampuan membaca peserta didik berdasarkan hasil rekapitulasi *pretest posttest*.

Selanjutnya, pada tahap *posttest*, Teknik ini digunakan untuk mengetahui persentase peserta didik yang mencapai kategori kemampuan membaca “tinggi” atau “sangat tinggi” sesuai indikator yang telah ditetapkan dalam instrumen. Kemampuan membaca peserta didik dikategorikan berdasarkan skor yang diperoleh, kemudian dibandingkan dengan batas minimal ketercapaian kategori kemampuan membaca. Suatu kelas dinyatakan mengalami peningkatan kemampuan membaca secara klasikal apabila sekurang-kurangnya 80% peserta didik mencapai

kategori kemampuan membaca ‘tinggi’ atau ‘sangat tinggi’ pada hasil angket setelah menggunakan media *Rodaca*.⁹⁴

Dengan demikian, teknik ketercapaian klasikal digunakan untuk menilai sejauh mana media *Rodaca* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada materi Pengenalan Huruf.

Adapun kriteria kategori kemampuan membaca peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.11 Kriteria Kategori Kemampuan Membaca⁹⁵

Nilai	Kriteria
76-100	Sangat Baik
51-76	Baik
26-50	Cukup
1-25	Kurang

Berdasarkan tabel kriteria penilaian di atas, nilai yang diperoleh peserta didik dikategorikan menjadi empat tingkat, yaitu sangat baik (76–100), baik (51–75), cukup (26–50), dan kurang (1–25). Kriteria tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan peserta didik berdasarkan hasil penilaian, di mana semakin tinggi nilai yang diperoleh maka semakin baik tingkat penguasaan kemampuan yang dicapai.

Setelah diperoleh jumlah peserta didik pada masing-masing kategori kemampuan membaca, langkah selanjutnya adalah menghitung

⁹⁴ Aisyah, N., Agussalim, H., Nursamsi, N., Sukmawati, S., & Indahwati, I. (2025). Effect of Mastery Learning Model Implementation on Student Learning Outcomes at Darussalam Islamic Middle School. *International Journal of Mathematics and Science Education*, 2(3), 06-22.

⁹⁵ Kamilia, F. S., & Nurdianasari, N. (2025). Penggunaan Metode Shared Reading dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar pada Peserta Didik Kelas III SDN Wirolegi 02 Jember. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 12(2), 136-142.

persentase ketercapaian kemampuan membaca secara klasikal. Persentase ini digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran *rodaca* dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:⁹⁶

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS : Ketercapaian Klasik

ST : Jumlah peserta didik yang tuntas

N : Jumlah peserta didik dalam satu kelas

100% : Angka tetap untuk presentase

b. Uji Wilcoxon Signed- Rank

Uji *Wilcoxon Signed-Rank* digunakan untuk menganalisis perbedaan tingkat kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Rodaca*. Uji ini merupakan uji non-parametrik yang digunakan ketika data penelitian tidak berdistribusi normal, serta melibatkan dua pengukuran berpasangan (*pretest-posttest*) pada subjek yang sama.⁹⁷ Penggunaan uji *Wilcoxon* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan minat belajar yang

⁹⁶ Arabi, M. A., Aisah, N., Nurhalizah, S., & Angraini, R. D. (2024). MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG MENGGUNAKAN MEDIA KONKRIT DI KELAS V SDN 186/1 SRIDADI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1053-1069.

⁹⁷ Putri, F., & Darmayanti, N. (2025). The Effectiveness of Group Counseling with Assertive Training Techniques in Enhancing Self-Esteem among Adolescents Victimized by Bullying. *Journal of Educational Sciences*, 9(5), 3718-3730.

signifikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media *Rodaca*. Hipotesis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kemampuan membaca *pretest* dan *posttest*.
- 2) H_a (Hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kemampuan membaca *pretest* dan *posttest*.

Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi:

- 1) Jika Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.
- 2) Jika Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Dengan demikian, uji *Wilcoxon* digunakan untuk memastikan bahwa penggunaan *Rodaca* memberikan dampak peningkatan kemampuan membaca peserta didik secara signifikan berdasarkan hasil perbandingan skor angket *pretest* dan *posttest*.

c. Uji N Gain

Uji Normalitas *Gain* (*N-Gain*) adalah uji penelitian yang bertujuan untuk memastikan apakah perlakuan yang di tawarkan dalam suatu masalah bersifat efektif atau tidak. Pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Adapun

rumus dasar yang di gunakan untuk mengetahui keefektifan tersebut adalah: ⁹⁸

$$N\text{ Gain} = \frac{SKOR\text{ Posttest} - SKOR\text{ Pretest}}{SKOR\text{ ideal} - SKOR\text{ pretest}}$$

Keterangan:

N gain : besar faktor gain
 Nilai posttest : nilai awal tes
 Nilai pretest : nilai akhir tes
 Nilai maksimal : nilai maksimal tes

Adapun kategori hasil uji N-Gain di sajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.12 Kategori Peningkatan Hasil N-Gain⁹⁹

Hasil N- Gain	Kriteria Peningkatan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Semakin besar nilai N-Gain yang diperoleh, semakin tinggi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, kategori N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas media Rodaca dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Blabak 3 Kediri.

⁹⁸ Ramadhani, R., & Amudi, A. (2020). Efektifitas penggunaan modul matematika dasar pada materi bilangan terhadap hasil belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 64-71.

⁹⁹ Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1).