

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris istilah yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Afifah, Kurniaman, & Noviana 2022). Pada penelitian ini, penulis membuat media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. Subjek, predikat, objek, dan keterangan merupakan pola kalimat yang terdapat pada kartu kuartet yang berfungsi sebagai media pembelajaran.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPT SD Negeri 23 Gresik tepatnya di desa kedanyang, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Alasan peneliti memilih untuk melakukan penelitian di SD tersebut karena, letak UPT SD Negeri 23 Gresik dekat dengan tempat tinggal saya. Selain itu, peneliti telah melakukan observasi awal ke SD, dan lokasi penelitian ini belum menggunakan media saat kegiatan

pembelajaran terutama di kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian media yang dikembangkan untuk keterampilan menulis kalimat sederhana kelas IV di UPT SD Negeri 23 Gresik dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian pengembangan media kartu kuratet untuk keterampilan menulis kalimat ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 23 Gresik yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023-2024.

### **D. Fokus Penelitian**

Pokok bahasan utama dalam topik penelitian adalah fokus penelitian. Tujuan dari fokus penelitian adalah untuk memastikan bahwa penelitian terfokus secara tepat dan mampu mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian. Pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana menjadi topik utama dari penelitian ini.

### **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran kartu kuartet adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

## **1. Analyze**

Pada tahap ini peneliti menggunakan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan. Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas IV. Wawancara kepala sekolah dimaksudkan untuk mendapatkan izin penelitian di sekolah. Sementara itu, tujuan wawancara dengan wali kelas IV adalah untuk mengetahui permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas IV yang berjumlah 43 siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yaitu pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode ceramah, guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar, serta sebagian siswa yang masih kesulitan dalam menulis pola kalimat subjek, predikat, objek dan keterangan. Oleh karena itu, dari beberapa permasalahan yang dialami peneliti berdiskusi dengan guru kelas IV. Peneliti memberi usulan tentang pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana dan diterima oleh guru kelas sebagai sarana untuk mengatasi permasalahan tersebut.

## **2. Design**

Pada tahap ini merupakan perancangan media yang akan dibuat. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu membuat rancangan media kartu kuartet mulai dari menentukan materi yang akan dimuat dalam kartu kuartet serta mencari bahan kertas yang akan digunakan serta

desain dari media kartu kuartet. Peneliti memilih materi menulis sederhana subjek, predikat, objek, dan keterangan. Desain dari kartu kuartet sama dengan kartu kuartet pada umumnya terdapat tema atau judul di bagian atas lalu gambar dan empat sub judul di bawahnya. Perbedaan dengan kartu kuartet pada umumnya adalah peneliti membuat kartu kuartet yang di dalamnya memuat materi subjek, predikat, objek, dan keterangan.

### **3. *Development***

Tahap menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu kuartet. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media kartu kuartet dengan menggunakan aplikasi canva. Kartu kuartet yang dikembangkan oleh peneliti berisi materi pola kalimat sederhana subjek, objek, predikat dan objek. Setelah media dikembangkan, peneliti memvalidasikan media kartu kuartet kepada ahli media dan ahli materi. Terakhir, merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran atau masukan dari ahli media dan ahli materi.

### **4. *Implementation***

Tahap dimana media kartu kuartet dapat di terapkan jika media tersebut telah di validasi dan di revisi sesuai dari ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini penerapan media kartu kuartet akan dilakukan di UPT SD Negeri 23 Gresik oleh guru kelas IV dengan 43 siswa. Implementasi ini dilaukan dengan melaksanakan pembelajaran menulis kalimat sederhana menggunakan media kartu kuartet.

## 5. *Evaluation*

Tahap evaluasi adalah tahap akhir yang digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran kartu kuartet sesuai saran dari ahli dan saran dari guru serta siswa.

Tujuan dari adanya evaluasi ini yaitu untuk menilai kualitas dan kelayakan penggunaan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana kelas IV SD. Pemberian angket respon siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap permainan kartu kuartet yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu, setelah penerapan media kartu kuartet, siswa diminta untuk menuliskan pola kalimat pada kartu yang telah dikumpulkan dengan judul yang sama.

### **F. Teknis dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

##### a) Validasi Media

Validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memvalidasikan media kepada validator ahli. Uji validasi dilakukan oleh peneliti kepada dua validator. Validator media yaitu dosen dari pendidikan guru Sekolah Dasar, sedangkan validator materi yaitu guru kelas IV UPT SD Negeri 23 Gresik. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh data dari pendapat validator mengenai kevalidan media yang dikembangkan oleh peneliti.

b) Angket

Angket adalah lembar yang berisikan pertanyaan mengenai masalah yang akan diteliti. Peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian sebagai berikut:

a) Lembar Validasi Ahli

Lembar ini digunakan untuk menilai dan memperoleh data media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media kartu kuartet untuk keterampilan menulis sederhana. Validator diminta untuk memberikan skor penilaian, saran untuk perbaikan media.

1) Lembar validasi ahli media

**Tabel 3. 1 Lembar validasi media**

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan	Warna media menarik					
	Ukuran media sesuai dengan standart ISO					
	Penataan tata letak (judul, gambar, teks) setiap kartu					

	diatur secara proporsional					
	Gambar pada media kartu kuartet jelas dan menarik					
	Tampilan media menarik bagi siswa					
Penyajian	Kejelasan tulisan teks (jenis dan ukuran font)					
	Media kartu kuartet disajikan secara praktis					

(Khusnia & Rukmi, 2021)

2) Lembar validasi ahli materi

**Tabel 3. 2 Lembar validasi materi**

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Isi	Pemilihan gambar sesuai materi					
	Penataan materi pada kartu yang tepat					
	Kemudahan memahami isi materi pada kartu kuartet					
	Kejelasan penyajian materi menulis kalimat sederhana					
	Memberikan pengalaman belajar pada siswa					

	Ketertarikan siswa terhadap media kartu kuartet					
Bahasa	Ketepatan penggunaan kalimat dalam media					
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					

(Khusnia & Rukmi, 2021)

b) Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa diberikan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Lembar angket diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap media kartu kuartet untuk keterampilan menulis sederhana.

**Tabel 3. 3 Lembar angket respon siswa**

No.	Pertanyaan	Respon Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah media kartu kuartet menarik ?		
2.	Apakah belajar menggunakan media kartu kuartet menyenangkan ?		
3.	Apakah kamu menjadi lebih bersemangat belajar dengan menggunakan media kartu kuartet ?		
4.	Apakah media kartu kuartet mudah untuk dimainkan ?		
5.	Apakah belajar menggunakan media kartu kuartet membosankan ?		



6.	Apakah penulisan kata pada media kartu kuartet jelas dan mudah dipahami ?		
7.	Apakah kamu senang belajar menggunakan kartu kuartet ?		
8.	Apakah kamu kesulitan dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu kuartet ?		
9.	Apakah dengan media kartu kuartet kamu memahami materi pola kalimat sederhana ?		
10.	Apakah dengan media kartu kuartet kamu dapat menuliskan dan menentukan subjek, predikat, objek, dan keterangan ?		

(Khusnia & Rukmi, 2021)

## G. Analisis dan Keabsahan Data

### 1. Analisis Validasi Ahli Media

Analisi kevalidan berdasarkan penilain dari validator ahli media dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P (\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P(%) : Persentase

(N.F., Roesminingsih, & Yani 2022)

**Tabel 3. 4 Kriteria kevalidan media**

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(N.F., Roesminingsih, & Yani 2022)

Media pembelajaran dapat digunakan jika memenuhi skor minimal  $\geq 61\%$  atau kriteria minimal valid dan media pembelajaran dapat diperbaiki apabila ada saran. Sedangkan, jika skor  $\leq 41\%$  maka media pembelajaran harus diperbaiki dan akan melakukan validasi ulang.

## 2. Analisis Validasi Ahli Materi

Analisi kevalidan berdasarkan penilaian dari validator ahli materi dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P (\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P(%) : Persentase

(N.F., Roesminingsih, & Yani 2022)

**Tabel 3. 5 Kriteria kevalidan materi**

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(N.F., Roesminingsih, & Yani 2022)

Media pembelajaran dapat digunakan jika memenuhi skor minimal  $\geq 61\%$  atau kriteria minimal valid dan media pembelajaran dapat diperbaiki apabila ada saran. Sedangkan, jika skor  $\leq 41\%$  maka media pembelajaran harus diperbaiki dan akan melakukan validasi ulang.

### 3. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Analisis hasil dari angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon dari media pembelajaran. Jawaban responden dalam hal ini siswa diberikan nilai 1 untuk jawaban “Ya” dan nilai 0 untuk jawaban “Tidak” (Ningsih, 2019).

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

Keterangan:

PS: Pesentase Skor

S: Skor yang diperoleh

T: Total Skor maksimum

**Tabel 3. 6 Kriteria Respon Peserta Didik**

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Positif
61% – 80%	Positif
41% - 60%	Cukup
21% – 40%	Negatif
0%- 20%	Sangat Negatif

(Humaidi, Qohar, dan Rahardjo 2021)

Media pembelajaran kartu kuartet dikatakan positif jika hasil respon peserta didik memenuhi skor minimal  $\geq 61\%$  atau kriteria minimal positif.

#### 4. Analisis Keefektifan Media

Tes yang digunakan berupa pertanyaan pola kalimat sederhana setelah menggunakan media kartu kuartet. Nilai hasil tes dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator berikut:

- a. Rata – rata skor tes pengerjaan soal siswa mencapai ketuntasan. Media kartu kuartet dikatakan efektif apabila hasil tuntas setiap siswa mendapat skor  $\geq$  KKM dan secara klasikan siswa yang tuntas sebanyak 75% dari seluruh siswa.