

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), (Afifah dkk., 2022). Sebagai bagian dari penelitian ini, peneliti membuat media kartu berpasangan untuk media pembelajaran sederhana yang valid dan efektif.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik tepatnya di Jl. Veteran Madya No.01, Gending Wetan, Gending, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61123.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian media yang dikembangkan untuk kelas III di UPT SD Negeri 17 Gresik dilaksanakan pada Bulan Desember tahun ajaran 2024/2025.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian pengembangan media ini adalah peserta didik kelas III di UPT SD Negeri 17 Gresik dengan jumlah sebanyak 20 peserta didik, validator ahli media dan validator ahli materi.

#### **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 melanjutkan pengumpulan data berdasarkan fokus tersebut. Pengembangan media kartu berpasangan menjadi tema utama penelitian ini.

## E. Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti agar pembuatan produk bisa sesuai dengan pengembangan dan kebutuhan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lapangan. Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran kartu berpasangan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

### 1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis pentingnya pengembangan media dan cara menentukan kelayakan serta langkah pengembangannya. Pada tahap analisis, ada 3 hal yang dapat mengembangkan media yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap ini dapat memutuskan media mana yang akan dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kondisi yang muncul pada saat pembelajaran dan saat menggunakan media pembelajaran sebagai wadah informasi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa peneliti perlu membantu peserta didik mendapatkan informasi melalui media yang sesuai dengan kebutuhannya serta menarik dan efektif untuk kegiatan pembelajaran.

#### b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini mengkaji kurikulum yang digunakan, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cuaca.

### c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik melalui observasi kelas. Analisis ini dilakukan agar media pembelajaran kartu berpasangan dapat sesuai dengan peserta didik dan bermanfaat bagi penggunaannya.

## 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media. Peneliti melakukan perancangan produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik. Menentukan bentuk, desain medianya dan juga mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dibuat. Pada saat itu peneliti terlebih dahulu menentukan bahan-bahan yang akan dipakai untuk pembuatan kartu berpasangan, kemudian mempertimbangkan bahan kertas yang akan digunakan dan desain media kartu berpasangan.

Pada tahap ini peneliti juga membuat flyer yang berisi panduan pemakaian media kartu berpasangan untuk mempermudah dalam penggunaan media pembelajaran kartu berpasangan. Menyiapkan lembar instrumen yang diambil dari validasi, efektifitas dan respon peserta didik. Tahap ini menyusun instrumen yang digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran kartu berpasangan yang akan dikembangkan. Instrumen ini terdiri dari lembar validasi ahli media, ahli materi, kemudian efektifitas berupa lembar tes hasil belajar dan lembar respon peserta didik.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu berpasangan. Pada kesempatan ini peneliti mengembangkan media kartu berpasangan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Kartu berpasangan yang dikembangkan peneliti berisi pertanyaan dan jawaban materi pembelajaran pada 2 kartu dengan warna yang berbeda. Kartu warna biru berisi pertanyaan dan kartu warna hijau berisi jawaban. Setelah pengembangan media dibuat

selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Selain validasi, peneliti juga membuat modul ajar untuk uji coba dalam pembelajaran di kelas.

Pada proses validasi, peneliti menggunakan instrumen yang telah dirancang sebelumnya. Validator diminta untuk menilai media dan isi yang ada didalam media yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran. Selain itu, validator juga dapat memberikan komentar dan saran kepada peneliti mengenai isi media yang dikembangkan, yang nantinya digunakan sebagai acuan pada tahap revisi atau perbaikan. Validasi dilakukan sampai media dinyatakan layak untuk diterapkan dalam suatu kegiatan proses pembelajaran yang nantinya mendapat nilai validitas media.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media kepada peserta didik. Pada tahap ini peneliti menggunakan media yang dikembangkan dan mengimplementasikannya kepada peserta didik. Tahap implementasi ini juga digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu berpasangan yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan uji coba media pembelajaran kartu berpasangan. Media pembelajaran di uji cobakan terhadap 20 peserta didik kelas III UPT SD Negeri 17 Gresik yang dilaksanakan secara luring. Peneliti menguji cobakan sendiri media yang telah dibuat dengan menyesuaikan modul ajar yang telah dirancang.

Setelah proses pembelajaran selesai peserta didik akan diberi lembar soal dan angket respon. Angket respon pengguna digunakan untuk mengetahui respon setelah menggunakan media yang dikembangkan.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir untuk merevisi atau memperbaiki media pembelajaran kartu berpasangan setelah adanya implementasi. Tahap ini dilakukan untuk melihat masih adakah kekurangan atau kelemahan media pembelajaran kartu berpasangan. Jika tidak ada maka

media pembelajaran kartu berpasangan yang dikembangkan dikatakan layak digunakan.

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

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan data dari penggunaan media kartu berpasangan melalui beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya:

#### **a. Wawancara**

Peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik atau kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran materi cuaca.

#### **b. Validasi**

Fitur validasi memudahkan pengumpulan data mengenai kevalidan perangkat yang digunakan. Bentuk khusus validasi yang digunakan adalah formulir validasi ahli media dan ahli materi. Formulir ini digunakan khusus untuk menilai kesesuaian produk simulator sebagai bahan ajar. Formulir ini kemudian dilengkapi oleh ahli media dan ahli materi untuk keperluan evaluasi media pembelajaran sebelum melakukan uji lapangan.

#### **c. Tes Hasil Belajar Peserta Didik**

Tes digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan individu melalui pengukuran. Dengan adanya tes ini, didapatkan data hasil belajar peserta didik yang sebelumnya diberikan sebuah lembar soal. Pengumpulan data ini untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu berpasangan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **d. Angket Respon Peserta Didik**

Peneliti melakukan penyebaran angket untuk mengumpulkan informasi dan data setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran

menggunakan media kartu berpasangan. Angket tersebut dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana respon dan tanggapan peserta didik kelas III terhadap media kartu berpasangan.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data penelitian adalah:

### a. Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh peneliti saat melakukan wawancara di kelas. Sehingga peneliti dapat mengetahui apa saja yang digunakan saat proses kegiatan pembelajaran dan tanggapan peserta didik terhadap materi cuaca.

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kurikulum	Kurikulum yang digunakan sekolah
Karakteristik Peserta Didik	Karakteristik peserta didik kelas III
Media Pembelajaran	Media yang digunakan saat kegiatan pembelajaran
Metode Pembelajaran	Metode yang digunakan saat kegiatan pembelajaran
Kendala	Kendala atau kesulitan guru saat mengajar di kelas
Proses Pembelajaran	Bagaimana proses pembelajaran saat berlangsung
Respon Peserta Didik	Bagaimana respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran

Pemahaman Peserta Didik	Bagaimana pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran
Informasi	Informasi yang berkaitan dengan sekolah dan peserta didik kelas III

b. Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Lembar ini dirancang untuk mengevaluasi dan mengumpulkan data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi tentang media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, khususnya media kartu berpasangan. Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media kartu berpasangan yang telah dikembangkan dan bertujuan untuk mendapatkan nilai, masukan maupun saran dari ahli media dan ahli materi.

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator
Tampilan media	Ukuran media kartu berpasangan
	Kejelasan cara penggunaan
	Daya tarik desain media kartu berpasangan
	Kesesuaian warna media kartu berpasangan
	Kemudahan pengoperasian media kartu berpasangan
	Ketahanan atau keawetan media kartu berpasangan
Penyajian	Jenis dan ukuran huruf media kartu berpasangan
	Bahasa media kartu berpasangan
	Penyajian media kartu berpasangan
	Pengalaman belajar

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Isi	Pertanyaan sesuai materi
	Pertanyaan mudah dipahami
	Kelengkapan materi
	Kemudahan pemahaman materi
	Kejelasan materi
	Materi sesuai TP
	Materi sesuai indikator pembelajaran
Bahasa	Ketepatan kalimat
	Pemahaman bahasa
	Penafsiran ganda kata

c. Lembar Soal Tes

Pada lembar tes yang telah disusun oleh peneliti disesuaikan dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik dan diajarkan melalui penerapan media. Tes hasil belajar ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi cuaca. Lembar tes hasil belajar untuk mengetahui hasil kognitif setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu berpasangan.

d. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Angket respon ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu berpasangan dan penggunaan kartu berpasangan saat pembelajaran. Angket ini berisi tentang respon peserta didik setelah menggunakan media kartu berpasangan yang telah dikembangkan.

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1.	Tampilan Media	Warna dan tampilan media menarik	6
		Tulisan dapat dibaca dan ukuran tulisan jelas	7
2.	Penyajian Media	Bahasa dan kosa kata mudah dipahami	5
		Media mudah untuk digunakan dan dimainkan	10
3.	Aspek Materi	Isi pada media mempermudah peserta didik memahami materi	2
		Isi pada media mempermudah peserta didik mengingat materi	9
		Penyajian materi jelas	4
4.	Aspek Sikap/Respon Peserta Didik	Menyenangkan dan menarik untuk belajar	1
		Belajar sambil bermain	8
		Semangat dalam belajar	3

## G. Analisis dan Keabsahan Data

### 1. Analisis Validasi Ahli Media

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

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

Keterangan:

P(%): Persentase

**Tabel 3. 5 Presentase Hasil Validitas Media**

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

(N.F. dkk., 2022)

Media pembelajaran kartu berpasangan dapat digunakan jika skor hasil validasi dari ahli media mendapat  $\geq 61\%$  dengan kategori “Valid”. Jika skor yang diperoleh  $< 61\%$  maka media harus direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli media. Peneliti melakukan perbaikan apabila terdapat komentar atau saran dari validator.

## 2. Analisis Validasi Ahli Materi

Analisis skor kevalidan berdasarkan penilain dari validator ahli materi dapat dihitung dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

P(%): Persentase

**Tabel 3. 6 Presentase Hasil Validitas Materi**

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

(N.F. dkk., 2022)

Media pembelajaran kartu berpasangan dapat digunakan jika skor hasil validasi dari ahli materi mendapat  $\geq 61\%$  dengan kategori “Valid”. Jika skor yang diperoleh  $< 61\%$  maka media harus direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli materi. Peneliti melakukan perbaikan apabila terdapat komentar atau saran dari validator.

### 3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Tes yang digunakan berupa pertanyaan mengenai materi cuaca setelah menggunakan media kartu berpasangan. Nilai hasil tes dihitung dengan rumus berikut:

Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KBK = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\%$$

**Tabel 3. 7 Presentase Hasil Keefektifan Media**

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

(Awalia dkk., 2019)

Media pembelajaran kartu berpasangan dapat dikatakan efektif jika skor hasil keefektifan mendapat  $\geq 61\%$  dengan kategori “Efektif”. Jika skor yang diperoleh  $< 61\%$  maka media harus direvisi.

### 4. Analisis Angket Respon Peserta Didik

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

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

Keterangan:

PS: Pesentase Skor

S: Skor yang diperoleh

T: Total Skor maksimum

**Tabel 3. 8 Presentase Hasil Respon Peserta Didik**

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

(Humaidi dkk., 2021)

Media pembelajaran kartu berpasangan dapat digunakan jika media dari hasil angket respon “Ya” mendapat skor dengan rata-rata  $\geq 61\%$  dengan kategori “Valid”. Jika media mendapatkan rata-rata skor  $\leq 61\%$  maka, peneliti melakukan perbaikan pada media kartu berpasangan sampai media tersebut layak untuk digunakan.