

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 1 (satu) atau ganjil tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini bertempat di SDN 77 Prabumulih Kota Prabumulih, dimana SDN 77 salah satu SDN yang tepatnya berada dikelurahan Payuputat Kota Prabumulih. Menjadi tempat penelitian karena peneliti ingin meneliti pengembangan media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas 1 pada SDN 77 Prabumulih tersebut.

B. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan (*research and development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivannya. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk *hardware* atau *software* melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan *need assessment*, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi.⁶⁰

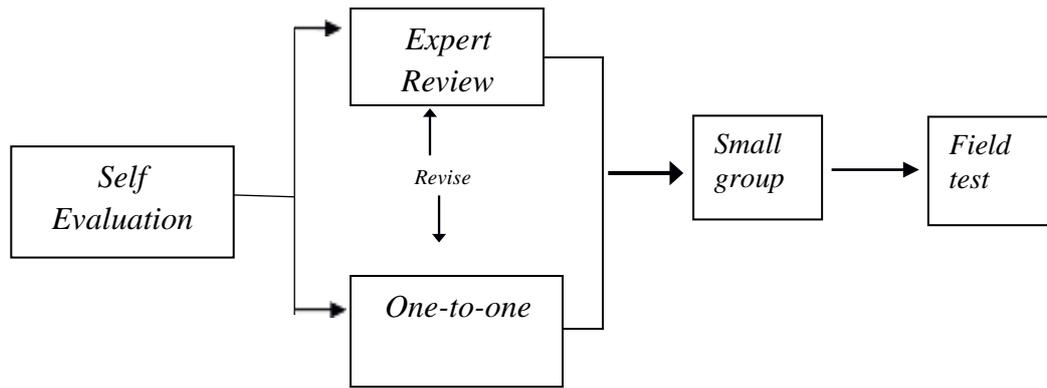
⁶⁰ Sigit Purnama. 2013. Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi*. 4 (1)

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang diuji coba keefektivan dan kelayakannya untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (*disseminasi*).

Dalam hal ini pendekatan penelitian dan pengembangan digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu dapat menghasilkan media pembelajaran *puzzle* materi membaca permulaan yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan pendekatan kualitatif) serta untuk menguji kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran (digunakan pendekatan kuantitatif). Pada penelitian ini, peneliti hanya menguji validasi, kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran *puzzle*.

Analisis kebutuhan yang dimaksud adalah menganalisis data yang dibutuhkan dan dikumpulkan, dalam hal ini yakni media pembelajaran *puzzle* yang tersedia dan dikembangkan menjadi media pembelajaran hasil pengembangan. Kepraktisan media pembelajaran dimaksud adalah media pembelajaran yang telah di desain akan di uji kepraktisannya oleh beberapa peserta didik pada tahap *one-to-one* dan *small group* sebelum media pembelajaran tersebut dapat digunakan langsung dalam kelas.

Hal ini sejalan dengan desain penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti, yakni desain yang dikembangkan oleh *Tessmer* bernama evaluasi formatif (*formatif evaluation*). Adapun alur desain *formative evaluation* sebagai berikut.



Gambar Alur Desain Evaluasi Formatif (Tessmer, 1993)

C. Definisi Operasional

No.	Variabel	Rumusan Masalah	Indikator	Instrumen
1.	Media pembelajaran <i>puzzle</i>	Kevalidan media pembelajaran <i>Puzzle</i>	Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan valid atau tidak untuk siswa	Ahli materi Ahli desain Ahli Bahasa
		Kepraktisan media pembelajaran <i>Puzzle</i>	Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan praktis atau tidak untuk siswa	angket
2.	Membaca permulaan	Keefektivan membaca Permulaan	Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan efektif atau tidak untuk siswa.	Tes hasil belajar

D. Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang menjadi pusat penelitian yang padanya terkandung informasi yang ingin diketahui, objek ini disebut dengan satuan analisis. Satuan analisis ini memiliki kesamaan perilaku atau karakteristik yang ingin diteliti. Populasi dalam penelitian adalah siswa/siswi kelas 1 SDN 77 Prabumulih.

Sampel

Sampel adalah contoh atau himpunan bagian dari suatu populasi yang dianggap mewakili populasi tersebut sehingga informasi apa pun yang dihasilkan oleh sampel ini bisa dianggap mewakili keseluruhan populasi. Berhubung dalam penelitian ini hanya ada 1 kelas untuk kelas 1, maka sampel yang diambil adalah sampel jenuh, yakni keseluruhan dari populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono, “Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana anggota populasi dapat digunakan sebagai sampel”.⁶¹ Jadi di sini peneliti meneliti 25 siswa yang dijadikan sampel dari siswa kelas I SDN 77 Prabumulih.

E. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu:

- a. Data Kuantitatif, yaitu suatu data yang disajikan dalam perolehan angka. Data kuantitatif yang didapatkan dari angket, pre test, dan post test penilaian peserta didik.
- b. Data Kualitatif, yaitu suatu data yang disajikan dalam deskripsi bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi terlaksananya uji coba produk.⁶²

⁶¹ Siska Eka Fitria. Analisis Faktor Kondisi Ekonomi, Tingkat Pendidikan dan Kemampuan Berwirausaha Terhadap Kinerja Usaha bagi Pengusaha Pandang di Desa Cukanggenteng. *Jurnal Manajemen Indonesia*. 2018, 18 (3)

⁶² Pepi Karlina. 2021. *Skripsi: Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Siswa Kelas III di SD/MI*. Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

2. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

- a. Data Primer adalah data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau objek penelitian yang dilakukan. Misalnya: Guru dan siswa.
- b. Data Sekunder adalah data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

F. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut.

1. Tahap *Preliminary*

Tahapan ini terdiri dari dua tahapan, yaitu tahap persiapan dan tahap pendesainan.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah analisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui kemampuan tiap peserta didik dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia kesulitan peserta didik dalam membaca permulaan, untuk mengetahui subjek penelitian. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah yang kelasnya digunakan sebagai subjek penelitian. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui materi yang sesuai dengan pengembangan media yang akan peenlitian kembangkan. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) materi membaca permulaan yang digunakan untuk menyusun RPP, kisi-kisi media ajar.

b. Tahap Pendesainan

Pada tahap ini dilakukan pendesainan media pembelajaran dalam bentuk *prototype awal*.

2. Tahap *Prototyping* menggunakan Alur *Formative Evaluation*

Tahapan-tahapan pada tahap *Prototyping* menggunakan alur *Formative Evaluation* sebagai berikut.

- a. *Self Evaluation* adalah tahap dimana peneliti mengevaluasi sendiri *prototype awal* yang telah dikembangkan dengan meminta saran dari teman sejawat sebanyak 3 (tiga) orang dosen sesuai kompetensinya untuk perbaikan *prototype awal* sehingga dapat diujicoba ke tahap selanjutnya. Hasil revisi pada tahap ini berupa *prototype I*.
- b. *Expert Review* adalah tahap evaluasi *prototype 1* produk pengembangan media *puzzle* kalimat yang telah didesain dan dievaluasi sendiri oleh peneliti, selanjutnya divalidasi oleh teman sejawat sebanyak 3 (tiga) orang dosen sesuai kompetensinya.

- c. *One-to-one Evaluation* adalah tahap evaluasi *prototype* I produk pengembangan media pembelajaran *puzzle* kalimat yang telah divalidasi oleh teman sejawat, selanjutnya di ujicobakan pada seorang peserta didik. Hasil validasi pada tahap *expert review* dan uji coba pada tahap *one-to-one* akan digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan *prototype* I menjadi *prototype* II.
- d. *Small Group Evaluation* merupakan lanjutan dari evaluasi pada tahap *expert review* dan *one-to-one*. *Prototype* II hasil revisi pada tahap *expert review* dan *one-to-one* akan di ujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang peserta didik kelas I SD/MI. Peserta didik diminta untuk mengamati, mengerjakan perintah pada *prototype* II. Kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket kepraktisan untuk mengisi komentarnya mengenai media ajar peserta didik.
- e. *Field test*
- Saran-saran serta hasil uji coba pada prototipe kedua dijadikan dasar untuk merevisi instrumen prototipe kedua sehingga diperoleh prototipe ketiga. Hasil revisi diujicobakan ke subjek penelitian dalam hal ini sebagai *field test*. Pada tahap ini produk yang telah direvisi tadi diujicobakan kepada siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih yang menjadi subjek penelitian. Produk yang diujicobakan pada *field test* merupakan produk yang telah memenuhi standar validitas, kepraktisan dan keefektivan.⁶³

Jadi, yang di uji dalam penelitian ini yaitu validasi, kepraktisan dan

⁶³ Khusnul Khotimah. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Mengacu pada Pembelajaran Berbasis Masalah bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Rambang Kuang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2012. 6 (1)

keefektivan produk yang dikembangkan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian dengan menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini metode yang digunakan antara lain:

a. Walkthrough

Walkthrough : the design researcher and one or a few representatives of the targetgroup together go through the set up of the intervention. Usually this is carried out in a face to face setting.

Walkthrough merupakan suatu cara atau desain penelitian untuk mengevaluasi atau memvalidasi suatu *prototype* (rancangan) dan sasarannya bisa jadi satu orang atau beberapa perwakilan dari kelompok. *Walkthrough* dilakukan dengan cara wawancara secara lisan *Walkthrough* digunakan pada tahap *expert review* yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran peserta didik yang meliputi aspek: Konten (isi), konstruk, dan bahasa. Selain digunakan untuk mengetahui kevalidan, *walkthrough* juga digunakan untuk merevisi media ajar peserta didik. Komentar dan saran pada tahap *expert review* digunakan untuk merevisi *prototype* pertama media pembelajaran peserta didik. Hasil revisi pada *tahap expert review* dan *one-to-one* akan menghasilkan *prototype II*.

b. Angket

Menurut Widoyoko, “Angket atau kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai

permintaan pengguna”.⁶⁴

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain (responden) sesuai permintaan anggota. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket secara tertutup. Peneliti akan memberikan *descriptor* berupa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab oleh peserta didik seperti, “media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca di kelas I SD/ MI”.

Angket digunakan peneliti pada tahap *one to one, small group* dan *field test* yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca di kelas I SD/ MI” berupa : media *puzzle* mudah dipahami dan menarik, (2) Memiliki kegunaan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, dan (3) Menarik minat peserta didik untuk belajar.

1. Angket responden untuk ahli/pakar

Angket ini diberikan kepada pakar/ahli pada tahap *expert review* yang bertujuan untuk menguji kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti memberikan angket kepada tiga pakar/ahli meliputi ahli desain, materi dan bahasa sebagai berikut:

2. Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh dosen yang ahli dibidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu. tujuannya untuk mengetahui kualitas media ajar yang dikembangkan baik dari segi tampilan,

⁶⁴ Puji Purnomo. 2016. Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah yang Berkaitan dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, (20) 2

daya tarik, dan sebagainya.

3. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru yang ahli di bidang pendidikan atau pembelajaran di SD/MI tujuannya untuk mengetahui kesesuaian materi dalam bahan ajar yang dikembangkan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator atau tujuan pembelajaran di kelas I SDN 77 Prabumulih.

4. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen yang ahli dibidang bahasa yaitu: tujuannya untuk mendapatkan penilaian, masukan dan komentar yang dikembangkan dengan peserta didik kelas I SD/MI yang akan diajar.

5. Angket responden untuk peserta didik

Angket ini diberikan pada peserta didik pada tahap *one-to-one* yang bertujuan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain diberikan pada tahap *one-to-one* angket responden untuk peserta didik juga diberikan pada tahap *small group* yang bertujuan untuk menguji efektif media pembelajaran dikembangkan.

c. Tes

Tes adalah metode atau alat untuk melakukan penyelidikan yang menggunakan soal-soal, pertanyaan-pertanyaan, atau tugas-tugas yang telah dipilih dengan seksama dan telah distandarisasikan. Artinya sudah ada standar tertentu. Baik tidaknya suatu tes tergantung pada validitas dan reliabilitas dari tes tersebut. Validitas suatu tes uialah ukuran sampai dimana tes itu dapat mengukur apa yang ingin diukur atau di tes. Sedangkan realibilitas tes ialah

adalah keajegan dalam tes itu. Apabila tes itu diberikan pada subjek yang sama pada waktu yang berbeda hasil tes tadi akan menunjukkan hasil yang sama pula atau dengan kata lain tes tersebut menunjukkan adanya keajegan asli.⁶⁵

Ada bermacam-macam instrumen tes yang dapat digunakan oleh penelitian diantaranya tes kepribadian, tes bakat, tes intelegensi, tes minat dan tes prestasi.

Tes kepribadian yaitu tes yang digunakan untuk mengungkap kepribadian seseorang. Yaitu diukur bisa *self-concept*, kreativitas, disiplin, kemampuan khusus, dll. Tes bakat yaitu tes yang digunakan untuk mengukur atau mengetahui tingkat bakat seseorang. Tes intelegensi yaitu tes yang digunakan untuk mengadakan estimasi atau perkiraan terhadap tingkat intelektual seseorang dengan cara memberikan berbagai tugas kepada orang yang akan diukur intelegensinya. Sering disebut tes IQ. Tes sikap yaitu alat yang digunakan mengadakan pengukuran terhadap sikap seseorang. Tes minat yaitu alat yang digunakan menggali minat seseorang terhadap sesuatu. Tes prestasi adalah alat yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.⁶⁶

Tes digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ajar. Tes diartikan sebagai alat yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur dan menilai keterampilan pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok, menyatakan bahwa tes merupakan alat

⁶⁵ Faisal Abdullah. 2021. *Bimbingan dan Konseling*. Palembang: Noer Fikri Offset

⁶⁶ Hamni Fadilah Nasution. *Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif*.

yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan yang sudah ditentukan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tes adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan terhadap seperangkat konten atau materi tertentu.

Pada penelitian ini menggunakan tes prestasi dimana peneliti akan mengetes kemampuan siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran *puzzle*, apakah ada peningkatan kemampuan membaca setelah penggunaan media tersebut.

H. Uji Keabsahan Data

Uji coba produk pengembangan ini di lakukan dalam rangka mengumpulkan data sebagai dasar penetapan kelayakan, kevalidan, keefektivan, dan kemenarikan produk pengembangan media sebelum digunakan siswa. Kegiatan uji coba ini dilakukan pada uji coba ahli isi materi pelajaran, uji coba ahli desain media pembelajaran, dan uji coba ahli pembelajaran. Adapun perolehan tes pemahaman melalui *pre-test* dan *post test* digunakan untuk tingkat keefektivan media pembelajaran. Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran *puzzle* antara lain:

1. Ahli Isi Mata Pelajaran

Ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditunjuk sebagai validator atau subjek uji coba media pembelajaran memiliki kualifikasi sebagai berikut:

- a. Dosen yang ahli dibidang Bahasa Indonesia
- b. Menguasai materi Bahasa Indonesia

2. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran yang ditunjuk sebagai validator atau subjek uji coba media pembelajaran pengetahuan memiliki kualifikasi sebagai berikut:

- a. Dosen PGMI yang berpengalaman dalam pengembangan media pembelajaran
- b. Guru Mata Pelajaran

Guru Bahasa Indonesia yang ditetapkan sebagai sasaran uji coba produk pengembangan memiliki pertimbangan sebagai berikut:

- a. Guru yang berpengalaman dalam mengajar Bahasa Indonesia SD/MI
- b. Menguasai materi Bahasa Indonesia SD/MI
- c. Sasaran penggunaan produk hasil pengembangan
- d. Sasaran pengguna produk hasil pengembangan adalah peserta didik kelas I di SD/MI

I. Instrumen Penelitian

Instrumen ini biasanya disebut alat ukur dalam penelitian. Jadi, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur segala sesuatu (variabel penelitian) yang akan diamati. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen.⁶⁷

1. Kisi-kisi Validitas

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Desain

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Konten isi Media <i>Puzzle</i>	Media ajar sesuai dengan materi, KI dan KD	1
	Media ajar memuat materi dan gambar yang	1

⁶⁷ *Ibid*, hal 48

	mendukung pembelajaran.	
	Media ajar memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca permulaan	1
	Media pembelajaran berbasis <i>puzzle</i>	1
	Kesesuaian isi media ajar dengan kondisi dan strategi yang ingin dicapai.	1
Konstruk	Media ajar yang dirancang sesuai dengan kemampuan siswa kelas 1.	1
	Kriteria media ajar mampu menyampaikan materi dengan pembawaan yang menarik.	1
	Media pembelajaran <i>puzzle</i> membangun kecakapan peserta didik dan membangun komunikasi antar siswa dan murid,	1
	Ketepatan <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar pada media pembelajaran.)	1
	Ketepatan ukuran, jenis dan warna pada media ajar	1
Penyajian/ tampilan	Ketepatan gambar yang digunakan dengan materi yang jelas.	1
	Penyajian gambar menambah daya tarik media ajar.	1
	Penyajian ilustrasi menambah wawasan peserta didik.	1
Bahasa	Menggunakan kalimat yang komunikatif	1
	Menggunakan bahasa yang baik dan benar menurut EYD.	1
	Tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	1
Jumlah Instrumen		16

2. Angket Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
	Keefektivan kata	1
	Kebakuan istilah	1
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1
	Kata tidak menimbulkan multitafsir	1
	Konsisten huruf dengan gambar	1
Dialogis dan interaktif	Kemampuan motivasi peserta didik	1
	Mendorong berpikir kritis pada peserta didik	1
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	1
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	1
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	Bahasa sesuai dengan sasaran SD/MI	1
	Ketetapan ejaan	1
	Kemampuan bahasa yang memotivasi peserta didik	1
	Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi	1
Jumlah		14

3. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Format materi	Materi yang disajikan sistematis dan jelas	1
	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan indicator	1
	Kejelasan isi materi	1
	Materi menarik dan tidak membosankan	1
	Materi yang disajikan mudah dipahami	1
	Ketepatan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>puzzle</i>	1
	Kesinambungan materi jelas dan tepat	1
	Materi yang diajarkan tepat, baik dari segi kecukupan maupun kedalamannya	1
	Materi yang disajikan bermanfaat dan mendorong keinginan peserta didik.	1
Isi materi	Kesesuaian judul dengan isi materi	1
	Isi materi memuat nilai moral dan social	1
	Uraian materi membantu peserta didik meningkatkan kemampuan dalam membaca permulaan	1
Jumlah		13

4. Kisi- kisi Data Kepraktisan

Peneliti menggunakan lembar angket (kuisisioner) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket responden Peserta didik

Indikator/ Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
Media pembelajaran <i>puzzle</i> sangat menarik	1
Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> merupakan pengalaman baru bagi saya.	1
Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>puzzle</i> dalam membaca permulaan membuat saya menjadi lebih semangat dalam belajar membaca.	1
Media pembelajaran <i>puzzle</i> meningkatkan minat belajar saya dalam belajar membaca.	1
Media pembelajaran <i>puzzle</i> membantu mempermudah saya dalam mengeja bacaan/tulisan	1
Media pembelajaran <i>puzzle</i> meningkatkan motivasi saya untuk belajar mandiri	1
Media pembelajaran <i>puzzle</i> membantu saya memahami pembelajaran lebih mudah.	1

Media pembelajaran <i>puzzle</i> menampilkan cara belajar baru yang mengasah otak untuk berpikir sambil bermain	1
Jumlah	8

5. Kisi-kisi soal Keefektivan

Peneliti menggunakan lembar soal untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran *puzzle* yang diberikan kepada peserta didik, yaitu sebagai berikut:

No.	Gambar	Keterangan
1.		SPIDOL
2.		PENGGARIS
3.		BUKU
4.		PENGHAPUS
5.		PENSIL

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis *Walkthrough*

Data hasil validasi sebanyak 3 (tiga) orang guru yang sesuai kompetensinya pada tahap validasi desain yang berupa hasil revisi media pembelajaran peserta didik berisikan komentar dan saran. Data ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif yang digunakan sebagai masukan untuk merevisi media pembelajaran yang memenuhi aspek konten (isi), konstruk, dan bahasa. Analisis *walkthrough* digunakan pada tahap *expert review*. Pada tahap *expert review* dilakukan validasi oleh guru yang hasilnya merupakan prototype II. Jika media pembelajaran dengan pendekatan memenuhi aspek kevalidan yang di validasi oleh guru maka dapat dikatakan bahwa media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca permulaan di kelas I SD/ MI tersebut valid.

2. Analisis Angket

Untuk mengetahui media pembelajaran yang telah dibuat, diadakan analisis kepraktisan oleh peserta didik kelas I SD/MI. Angket akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari angket berupa jawaban dari peserta didik. Data ini digunakan sebagai masukan untuk merevisi media pembelajaran yang sesuai dengan indikator kepraktisan yaitu, (1) media pembelajaran mudah digunakan, dipahami peserta didik SD/MI, (2) Memiliki kegunaan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, dan (3) Menarik minat peserta didik untuk belajar membaca permulaan.

Angket akan diberikan kepada peserta didik pada tahap *one to one*. Angket diberikan kepada peserta didik setelah mengerjakan soal tentang

membaca permulaan. Jawaban peserta didik pada tahap *small group* akan digunakan untuk merevisi *prototype II*. Apabila masih memerlukan revisi tahap akhir. Jika media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca permulaan di kelas I SD/ MI memenuhi aspek kepraktisan pada lembar angket maka dapat dikatakan bahwa media tersebut praktis.

3. Analisis Data Validitas

Setelah diketahui jawaban pada tahap *expert review*, maka peneliti akan mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif untuk mengetahui kevalidan desain dan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam menguji kevalidan tersebut menggunakan *skala likert*.

Skala likert menurut Sugiyono, “skala ini dimaksudkan untuk mengukur sikap yang dimiliki oleh responden. Bisa juga digunakan untuk melihat pendapat atau persepsi seseorang maupun sekelompok orang, sehingga mendapatkan jawaban yang tepat untuk fenomena sosial yang diteliti”.⁶⁸

Rumus:

$$V = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

V : Nilai Validasi

F : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Kategori validitas pengembangan media pembelajaran *puzzle* berdasarkan nilai akhir yang didapatkan, dapat dilihat dari tabel berikut:

⁶⁸ Azka Dani. 2021. *Materi Skala Likert Lengkap dengan Contohnya*. Di akses di <https://wikielektronika.com/skala-likert/#> pada Kamis, 21 Oktober 2021.

Tabel 3.5 Kategori dan interval kevalidan

No.	Skor	Kategori
1.	81 – 100	Sangat valid
2.	61 – 80	Valid
3.	41 – 60	Cukup valid
4.	21 – 40	Tidak valid
5.	0 – 20	Sangat tidak valid

(Sugiyono, 2017)

4. Analisis Data Kepraktisan

Perhitungan data nilai akhir hasil kepraktisan dalam skala (0-100)

dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

N

Keterangan:

P : Nilai Praktis

F : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Kategori kepraktisan pengembangan media pembelajaran *puzzle* berdasarkan nilai akhir yang didapatkan, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.6 Kategori dan interval kepraktisan

No.	Skor	Kategori
1.	81 – 100	Sangat praktis
2.	61 – 80	Praktis
3.	41 – 60	Cukup praktis
4.	21 – 40	Tidak praktis
5.	0 – 20	Sangat tidak praktis

5. Analisis Data Efektivitas

Perhitungan data nilai akhir hasil efektivitas dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$E = \frac{F}{N} \times 100$$

N

Keterangan:

E : Nilai Efektivitas

F : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Kategori efektivitas pengembangan media pembelajaran *puzzle* berdasarkan nilai akhir yang didapatkan, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori dan interval efektivitas

No.	Skor	Kategori
1.	81 – 100	Sangat efektif
2.	61 – 80	Efektif
3.	41 – 60	Cukup efektif
4.	21 – 40	Tidak efektif
5.	0 – 20	Sangat tidak efektif