

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk. Produk yang dihasilkan diuji di lapangan kemudian direvisi hingga mencapai tingkat tertentu yang ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development). *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi. *Research and Development* berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji keefektifitas atau validitas produk tersebut dan mengembangkan produk berarti memperbarui produk yang telah ada sehingga lebih efektif, efisien, dan praktis (Sugiyono, 2019:395).

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan yang logis, kemudian menggunakan *output* langkah sebelumnya untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya (Alvina dkk, 2023:508). Pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan

dari *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluations* Andi (2021:58).

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan desain penelitian di atas, prosedur pengembangan media pembelajaran Teksil (Teka-teki Silang) yang dipilih terdiri atas langkah-langkah yang dimulai dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Tahap Berikut dijelaskan secara rinci mengenai alur pengembangan yang akan digunakan.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kondisi lapangan tempat uji coba produk yang akan dikembangkan dengan mengidentifikasi materi atau apa saja yang dipelajari oleh siswa yang akan menggunakan *game* ini. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi langsung kelokasi lapangan tempat uji coba produk yang akan dikembangkan untuk melakukan analisis kebutuhan sekolah dan analisis materi penguasaan kosa kata. Pada hasil observasi dilapangan peneliti menemukan masalah yaitu penguasaan kosa kata baru siswa kelas III yang masih rendah. Setelah dilakukan obervasi lebih lanjut peneliti menemukan bahwa sekolah sasaran sudah pernah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar pada meteri penguasaan kosa kata yaitu media teka-teki silang. Selanjutnya, peneliti akan melakukan analisis terhadap media teka-teki silang, yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan dilapangan tempat uji coba produk. Pada

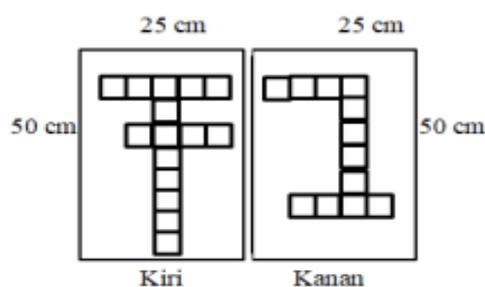
tahap analisis, peneliti akan lebih fokus dalam menganalisis media pembelajaran teka-teki silang untuk bisa ketahap berikutnya.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan terdiri atas proses perencanaan dan penyusunan produk media pembelajaran Teksil (Teka-teki Silang) yang ditujukan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Kegiatan ini dimulai dengan penetapan tujuan pembelajaran, perumusan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta penyusunan modul dan butir-butir soal yang akan digunakan dalam media. Materi Bab 8 Sahabat dari Seberang disesuaikan dengan kurikulum merdeka buku paket kawan seiring.

Langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan yang relevan untuk pengembangan media, pemilihan desain yang sesuai, serta penyusunan aturan main yang akan diterapkan dalam media pembelajaran Teksil. Pada tahap ini, peneliti merancang media Teksil menggunakan aplikasi Canva. Setelah seluruh komponen media selesai dirancang, dilakukan proses pencetakan untuk kebutuhan implementasi. Berikut adalah rancangan setiap item media Teksil:

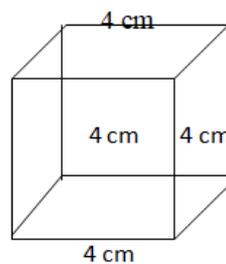
a) Papan Teksil



Gambar 3.1 Rancangan Papan Teksil

Keterangan: Papan Teksil terbuat dari bahan plastik berbentuk papan, dengan ukuran keseluruhan 50x50 cm. Papan Teksil terbuat dari dua papan yang saling terhubung dan memiliki ruang didalamnya. Ruang pada papan Teksil berguna untuk menyimpan item-item lain dari media Teksil. Desain gambar papan teksil dibuat dengan bantuan aplikasi canva.

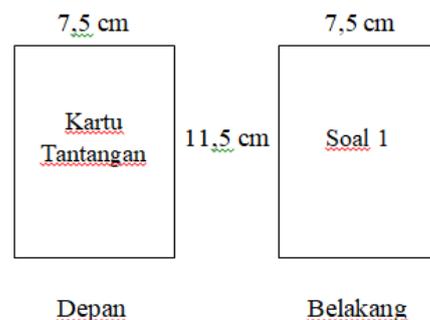
b) Dadu Teksil



Gambar 3.2 Rancangan Dadu Teksil

Keterangan: Dadu teksil terbuat dari kayu dan dibuat berbentuk kubus dengan ukuran masing-masing sisi 4 cm. Setiap sisi dadu diberikan warna yang berbeda. Pewarna dadu Teksil menggunakan cat akrilik dengan enam warna yang berbeda.

c) Kartu Tantangan Teksil



Gambar 3.3 Rancangan Kartu Tantangan

Keterangan: Kartu tantangan Teksil terbuat dari kertas jasmine/glitter dengan ukuran 7,5 x 11,5 cm. Desain kartu tantangan dibuat menggunakan aplikasi canva dengan warna yang berbeda-beda setiap masing-masing lima kartu dengan memuat soal pada permainan Teksil.

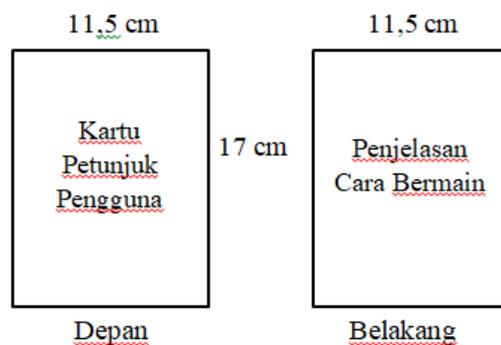
d) Kartu Pintar Teksil



Gambar 3.4 Rancangan Kartu Pintar

Keterangan: Kartu pintar Teksil terbuat dari kertas jasmine/glitter dengan ukuran 7,5 x 11,5 cm. Desain kartu pintar dibuat menggunakan aplikasi canva dengan warna yang berbeda-beda setiap masing-masing tiga kartu dengan memuat penjelasan dari jawaban.

e) Kartu Petunjuk Pengguna Teksil



Gambar 3.5 Rancangan Kartu Petunjuk Pengguna Teksil

Keterangan: Kartu petunjuk pengguna Teksil terbuat dari kertas jasmine/gliter dengan ukuran 11,5 x 17 cm. Kartu petunjuk pengguna Teksil berisi aturan tata cara bermain Teksil.

f) Spidol Teksil



Gambar 3.6 Spidol Teksil

Keterangan: Spidol teksil terbuat dari pewarna cair warna hitam, digunakan untuk menulis jawaban pada papan teksil.

Setiap butir dalam media Teksil disusun dengan menggunakan ilustrasi yang sesuai dan desain yang menarik, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media Teksil yang pada awalnya hanya berbentuk lembaran kertas dikembangkan lebih lanjut melalui penambahan elemen-elemen baru yang menggunakan bahan-bahan yang aman dan sesuai untuk anak usia sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan memproduksi produk yang berupa media pembelajaran Teksil (Teka-teki Silang). Hasil dari tahapan ini adalah rancangan produk awal media pembelajaran Teksil (Teka-teki Silang). Hasil rancangan produk yaitu: (a) papan Teksil; (b)

dadu Teksil; (c) kartu tantangan Teksil; (d) kartu pintar Teksil; (e) kartu petunjuk pengguna Teksil; (f) spidol Teksil.

a. Item Media Pembelajaran Teksil (Teka-teki Silang)

1) Papan Teksil

Papan Teksil merupakan papan tempat bermain teka-teki silang yang terbuat dari plastik yang dilapisi stiker berbentuk kotak yang bisa dibuka tutup sehingga bisa sekaligus menjadi tempat menyimpan *item* media Teksil yang lain. Papan teksil jika dibuka akan menjadi tempat bermain Teksil yang berisi kotak-kotak kosong Teksil. Papan Teksil didesain dengan berbagai macam gambar yang akan menarik perhatian siswa dalam belajar.

2) Kartu Tantangan Teksil

Kartu tantangan merupakan kartu yang berisi tantangan yang akan dilalui oleh siswa dan soal yang akan dijawab oleh siswa dalam spanduk Teksil. Dalam setiap kartu tantangan terdapat nomor yang sudah disesuaikan dengan kotak-kotak pada spanduk Teksil dan kartu pintar yang berisi jawaban dan penjelasan lebih rinci. Soal yang terdapat dalam kartu ini akan lebih fokus pada kosa kata baru pada mata pelajaran bahasa Indonesia bab 8 Sahabat Dari Seberang.

3) Dadu Teksil

Dadu Teksil ini merupakan alat yang akan membantu siswa dalam mendapatkan kartu tantangan/soal. Dadu Teksil terbuat

dari kayu dengan setiap sisinya mempunyai warna yang berbeda-beda yang akan mengarahkan siswa dalam mendapatkan kartu tantangan/soal. Siswa akan melemparkan dadu secara acak dan mendapatkan warna tertentu, kemudian siswa akan memilih kartu sesuai dengan warna yang ia dapatkan pada saat melempar dadu.

4) Kartu Pintar Teksil

Kartu pintar berisi jawaban dari kartu tantangan. Kartu pintar dibuat untuk memberikan timbal balik kepada siswa yang sudah menjawab soal semampu mereka baik jawabannya benar maupun salah.

5) Kartu Petunjuk Pengguna

Kartu petunjuk pengguna merupakan kartu yang berisi tentang aturan maupun pedoman siswa dan guru dalam menggunakan media pembelajaran Teksil. Kartu petunjuk pengguna berisi tahap-tahap bermain Teksil. Siswa akan diberi petunjuk tentang penggunaan media Teksil dalam kegiatan belajar.

6) Spidol Teksil

Spidol Teksil merupakan alat tulis yang akan digunakan oleh para siswa dalam menuliskan jawaban yang dianggap benar pada spanduk Teksil. Spidol Teksil terdiri dari dua warna yang berbeda yaitu merah dan hitam. Warna merah akan fokus digunakan untuk mengisi kotak-kotak menurun sedangkan warna

hitam untuk mengisi kotak-kotak mendatar. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih semangat lagi.

Tabel 3.1 Item Media Teksil



(a) Papan Teksil; (b) Dadu Teksil; (c) Kartu Tantangan;
(d) Kartu Pintar; (e) Kartu Petunjuk Pengguna; (f) Spidol Teksil.

b. Petunjuk Penggunaan Teksil (Teka-teki Silang)

Dalam permainan Teksil ada tahap-tahap yang harus dilalui oleh siswa. Selain itu ada peraturan juga yang harus dipatuhi oleh siswa. Adapun tahapan dalam penggunaan media Teksil, yaitu:

- 1) Setiap siswa maju kedepan kelas secara bergantian dan mulai bermain Teksil dengan tahap pertama yaitu memperkenalkan diri.
- 2) Kemudian, siswa akan melemparkan dadu Teksil dan siswa akan mendapatkan warna masing-masing.
- 3) Kemudian, siswa akan memilih kartu tantangan sesuai dengan yang didapat ketika melemparkan dadu.
- 4) Setelah itu, siswa akan melakukan intruksi yang ada dalam kartu tantangan sesuai dengan tantanganya masing-masing.

- 5) Jika siswa mendapatkan kartu tantangan soal, maka siswa akan mencari jawaban jawaban yang dianggap benar.
- 6) Setelah itu, siswa akan menuliskan jawabannya pada papan Teksil.
- 7) Jika jawaban benar, siswa akan menyebutkan jawaban didepan teman-teman kelasnya.
- 8) Setelah itu, siswa akan mendapatkan kartu pintar dan siswa membacakan kartu pintar didepan kelas.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan validasi ahli media dan materi. Setelah pengembangan produk, maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memvalidasi muatan akan dikembangkan dalam pembelajaran, dan ahli media akan memvalidasi media Teksil sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli.

Setelah dilakukannya revisi, maka akan dilakukan uji coba produk pada subjek skala terbatas pada siswa kelas IIIA SD Negeri 27 Sintang. Berdasarkan hasil penilaian, masukan, tanggapan serta saran dari siswa, dan guru kemudian dilakukan analisis dan revisi produk jika produk yang dibuat kurang baik. Jika sudah diperoleh hasil yang baik maka produk siap diuji cobakan ke lapangan.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan media Teksil ini. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas IIIB dan siswa kelas IIIC SD Negeri 27 Sintang. Penilaian pada uji coba lapangan ini didapatkan dari respon siswa dan juga respon guru melalui instrumen angket yang telah disusun.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluations*)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat dan soal penguasaan kosa kata, evaluasi untuk mengetahui bagaimana hasil dari penggunaan media Teksil yang sudah dikembangkan terhadap penguasaan kosa kata siswa.

C. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum diuji coba produk media Teksil (Teka-teki Silang) telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diuji cobakan sebanyak 2 kali yaitu uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) digunakan untuk dan uji coba produk skala luas dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Uji coba skala terbatas adalah tahap awal dari proses pengujian suatu produk dan instrumen pembelajaran yang dilakukan dalam lingkup terbatas dan jumlah siswa yang sedikit. Uji coba skala terbatas

dilakukan untuk memastikan media pembelajaran Teksil (Teka-teki Silang) dan instrumen pengumpulan data yang akan digunakan apakah sudah valid/belum dan layak/tidaknya media yang digunakan. Tujuan uji coba skala terbatas untuk mendapatkan tanggapan/penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran Teksil (Teka-teki Silang) yang dikembangkan dan untuk menguji instrumen pengumpulan data yang digunakan sudah sesuai atau belum dari hasil mengisi angket dan soal yang dilakukan oleh siswa sebelum dilakukan uji coba skala luas. Uji coba terbatas oleh siswa kelas IIIA SD Negeri 27 Sintang dengan jumlah siswa 22 orang.

2. Uji coba lapangan, uji coba lapangan dilakukan pada lokasi penelitian sesungguhnya dengan jumlah siswa lebih besar, biasanya uji coba skala luas dilakukan setelah perbaikan dari uji coba skala terbatas selesai dilakukan. Pada uji coba luas produk akan diuji terhadap kelompok besar yaitu dari populasi kelas IIIB dan kelas IIIC SD Negeri 27 Sintang dengan jumlah keseluruhan 40 siswa.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan *one group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian *one group Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono, (2019:120) adalah salah satu bentuk penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok subjek. Kelompok ini diberi perlakuan

(*treatment*) dan hasilnya dibandingkan antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan dan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 2 Rancangan *One Grup Pretest-Posttest Design*

| | | |
|----------------|---|----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |
|----------------|---|----------------|

Keterangan:

O₁ = tes awal (*pretest*)

O₂ = tes akhir (*posttest*)

X = perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Teksil

Kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IIIA, kelas IIIB dan kelas IIIC SD Negeri 27 Sintang dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini:

Tabel 3. 3 Kegiatan Uji Coba Penelitian

| Uji Validitas Ahli | Skema | Teknik Pengumpulan Data |
|--|--------------------|--|
| Ahli media | Produk Analisis | Lembar Validasi |
| Ahli materi | Revisi | |
| Uji Coba Terbatas | | |
| Siswa Kelas IIIA SDN 27 Sintang | Produk Analisis | 1. Angket Respon Siswa dan Guru 2. Tes hasil penguasaan kosa kata setelah menggunakan media Teksil. |
| Uji Coba Lapangan | | |
| Siswa Kelas IIIB dan Kelas IIIC SDN 27 Sintang | Produk Analisis | 1. Angket Respon Siswa dan Guru 2. Tes hasil penguasaan kosa kata setelah menggunakan media Teksil. |

E. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini pada skala terbatas dilakukan oleh siswa kelas IIIA SD Negeri 27 Sintang. Sedangkan skala luas siswa kelas IIIB dan kelas IIIC SD Negeri 27 Sintang yang terdiri atas subyek uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Dengan jumlah populasi terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 4 Sebaran Populasi Penelitian

| No. | Nama Sekolah | Jumlah Siswa Kelas III |
|-----|---------------------------|------------------------|
| 1. | Kelas IIIA SDN 27 Sintang | 22 |
| 2. | Kelas IIIB SDN 27 Sintang | 20 |
| 3. | Kelas IIIC SDN 27 Sintang | 20 |
| | Jumlah | 62 |

Sumber: SD Negeri 27 Sintang

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian tergantung dari alat pengumpul data yang digunakan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif yaitu hasil saran dan masukan validator ahli media dan materi dan data kuantitatif yaitu:

1. Hasil angket validator ahli media dan validator ahli materi
2. Tes penguasaan kosa kata.
3. Hasil angket guru dan siswa.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

2. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan media Teksil (Teka-teki Silang) dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran pada tempat yang sudah disediakan.

3. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggap siswa terhadap media Teksil (Teka-teki Silang) dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

4. Tes Penguasaan Kosa Kata

Tes penguasaan kosa kata dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan. Tes yang digunakan dalam mengukur penguasaan kosa kata yaitu *pretest* dan *posttest*.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Penelitian Pakar dan Tanggapan Pengguna

Analisis data angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase analisis penelitian pakar dikategorikan sesuai Tabel 3.5. Nilai persentase tanggapan pengguna dianalisis dikategorikan sesuai Tabel 3.6.

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

Keterangan:

% = hasil persentase

F = jumlah perolehan skor

N = jumlah keseluruhan skor total

Tabel 3. 5 Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar

| Interval Kriteria Penilaian Pakar | Kriteria |
|-----------------------------------|--------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Tidak layak |
| ≤ 21% | Sangat tidak layak |

Sumber: Arikunto (Puti, Latief, Rohandi, & Suwandi, 2023:82)

Tabel 3. 6 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna

| Interval Kriteria Tanggapan Pengguna | Kriteria |
|--------------------------------------|----------------|
| 85,10-100,00% | Sangat Praktis |
| 70,00-85,00% | Praktis |
| 50,00-70,00% | Kurang Praktis |
| 01,00-50,00% | Tidak Praktis |

Sumber: Akbar (Puti, Latief, Rohandi, & Suwandi, 2023:83)

2. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang ada diuji validitas dan reliabilitas. Instrument yang baik harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Maka peneliti mengadakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Rusydi & Fadhi, 2018:110). Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi sebaliknya bila tingkat validitasnya rendah maka instrument tersebut kurang valid. Validitas menunjukkan seberapa baik suatu alat ukur mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam menilai validitas, fokusnya ada pada isi dan kegunaan instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur benar-benar mengukur hal yang ingin diukur. Dalam uji validitas, setiap pertanyaan diukur dengan cara menghubungkan skor tiap pertanyaan dengan total skor dari semua pertanyaan dalam satu variabel.

Menguji validitas angket peneliti melakukan aspek-aspek yang akan diukur kepada ahli (expert judgement), untuk memvalidasi keabsahan atau kesesuaian instrumen dengan subjek yang akan diteliti. Pengujian validitas dengan menggunakan expert judgment

dilaksanakan dengan penelaahan terhadap kisi-kisi instrumen apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian dilakukan penelaahan terhadap kesesuaian alat ukur penelitian terhadap item-item pertanyaan yang diajukan terhadap responden.

Sebelum peneliti menggunakan soal dan angket yang akan digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu soal tes dan angket akan diuji coba pada skala terbatas. Untuk menguji validitas soal tes dan angket menggunakan uji validitas dengan membandingkan nilai r hitung (*Pearson Correlation*) dengan r tabel. Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka pertanyaan tersebut dianggap valid dan layak digunakan dalam penelitian dengan bantuan SPSS 26 dan tahap-tahapnya menurut Darma, (2021:8-16) sebagai berikut:

- a) Siapkan data dalam format excel
- b) Buka SPSS, Isikan data dengan menyesuaikan banyaknya pertanyaan/penyataan misalnya Soal1, Soal2 dan seterusnya.
- c) Klik data *view*.
- d) *Copy-paste*kan data yang ada dalam excel ke SPSS.
- e) Klik menu *Analyze – Correlate – Bivariate*.
- f) Pindahkan semua *item* ke sisi sebelah kanan kolom variabel.
- g) Klik ok. Akan muncul tampilan *output* hasil dari uji validitas.
- h) Pada tampilan *output* akan terlihat nilai dari r hitung dan akan dibandingkan dengan nilai r tabel.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Berdasarkan hal itu, maka instrumen yang realibel adalah instrumen yang hasil pengukurannya dapat dipercaya (Rusydi & Fadhli, 2018:122). Agar pengujian reliabilitas soal tes dan angket dengan bantuan SPSS 26. Peneliti pada penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan dasar apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ maka butir soal konsisten dan reliabel dan apabila nilainya $< 0,60$ maka butir soal tidak reliabel (Fahmi, Rizqi, & Elmira, 2022:100). Untuk kriteria reliabilitas dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Reliabilitas

| Nilai | Keterangan |
|--------------|----------------------------|
| 0,00 – 0,20 | Reabilitas Sangat Rendah |
| 0,20 - 0,40 | Reliabilitas Rendah |
| 0,40 - 0,70 | Reliabilitas Sedang |
| 0,70 - 0,90 | Reliabilitas Tinggi |
| 0,90 – 1,00 | Reliabilitas Sangat Tinggi |

Sumber: Lestari, Fitrianna, & Sylviana, (2023:370)

Konsep dalam reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran yang digunakan bersifat tetap terpercaya. Sedangkan uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh.

Pada dasarnya, uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat/ taraf signifikan yang digunakan pada tabel 3.7. Dengan menggunakan data pertanyaan/ pernyataan yang sama dalam uji validitas di atas, dengan asumsi semua pertanyaan/ pernyataan dinyatakan valid semua, maka langkah pengujian uji reliabilitas menggunakan SPSS menurut Darma, (2021:17-21) adalah sebagai berikut:

- a) Tampilan setelah pengujian validitas
 - b) Klik menu *Analyze – Scale – Reliability Analysis*.
 - c) Pindahkan hanya pernyataan/ pertanyaan saja tanpa memindahkan jumlah tanggapan yang telah diberi nama variabel.
 - d) Klik ok. Akan muncul tampilan output hasil uji reabilitas.
 - e) Kemudian bandingkan *Cronbach's alpha* dengan taraf signifikan.
- c. Analisis Daya Pembeda

Analisis daya pembeda berfungsi untuk mencari siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi (Lestari, Fitrianna, & Sylviana, 2023:371). Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasi) dengan siswa yang tergolong kurang (lemah prestasi). Tes dikatakan tidak memiliki daya pembeda apabila tes tersebut jika diujikan kepada

siswa berprestasi tinggi, hasilnya rendah, namun bila diujikan kepada anak yang lemah prestasinya lebih tinggi atau sama saja. Cara yang dapat dilakukan dalam analisis daya pembeda dengan memberikan penafsiran pada daya pembeda soal pada tabel 3.8 dengan SPSS 26.

Tabel 3.8 Analisis Daya Pembeda

| No. | Daya Pembeda Item | Keterangan |
|-----|-------------------|---------------------------|
| 1 | 0,00-0,19 | Daya pembeda kurang |
| 2 | 0,20-0,39 | Daya pembeda cukup |
| 3 | 0,40-0,69 | Daya pembeda baik |
| 4 | 0,70-1,00 | Daya pembeda baik sekali |
| 5 | Bertanda negative | Daya pembeda sangat jelek |

Sumber: Lestari, Fitrianna, & Sylviana, (2023:371).

Pada penelitian ini untuk melakukan uji analisis daya pembeda menggunakan bantuan SPSS 26 dengan tahap-tahap sebagai berikut.

- a) Tampilan sesudah uji validitas dan reabilitas
- b) Klik *Analyze – scale – reability analysis*
- c) Akan muncul tampilan *reability*, pindahkan data pada kolom variabel tanpa skor total.
- d) Klik ikon *statistics*, centang *item*, *scale*, dan *item of item deleted*.
- e) Klik *Continue – ok*.
- f) Kemudian akan muncul tampilan hasil uji daya beda dilihat dari item total *statistics*. Kemudian sesuaikan hasil yang ada pada kolom *correted item total* dengan tabel 3.8 analisis daya pembeda.

d. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Analisis tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengukur seberapa derajat tingkat kesukaran soal (Lestari, Fitrianna, & Sylviana, 2023:371). Soal yang baik dan benar adalah soal yang mempunyai taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswa dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Untuk analisis kesukaran soal peneliti menggunakan bantuan program SPSS 26 untuk soal. Analisis tingkat kesukaran soal dengan memberikan penafsiran pada tingkat kesukaran dengan pada tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Analisis Tingkat Kesukaran

| No. | Daya Pembeda Item | Keterangan |
|-----|-------------------|--------------|
| 1 | 0,00 | Sangat sukar |
| 2 | 0,00-0,29 | Sukar |
| 3 | 0,30-0,69 | Sedang |
| 4 | 0,70-0,99 | Mudah |
| 5 | 1,00 | Sangat mudah |

Sumber: Lestari, Fitrianna, & Sylviana, (2023:371).

Pada penelitian ini untuk melakukan uji analisis tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan SPSS dengan tahap-tahap sebagai berikut.

- a) Masih dengan data yang sama seperti uji validitas, reabilitas dan analisis daya pembeda.
- b) Klik *Analyze – Descriptive Statistics – Frequencies*.

- c) Akan muncul tampilan *Frequencies*, pindahkan data pada kolom variabel tanpa skor total.
- d) Klik icon *statistics*, centang mean – *continue* – ok.
- e) Kemudian akan muncul tampilan *Frequencies* dan sesuaikan hasil pada kolom mean dengan tabel 3.9 kriteria analisis tingkat kesukaran soal.

3. Teknik Analisis Tes

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka untuk menganalisis datanya dilakukan dengan menggunakan analisis statistik. Peneliti menggunakan alat bantu *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Pada penelitian ini SPSS yang digunakan peneliti adalah SPSS 26. Dalam teknik analisis data ada dua macam yang digunakan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

a) Uji Prasyarat

Untuk melakukan hipotesis dalam penelitian ini memerlukan uji prasyarat tertentu yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, berikut penjelasannya.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Rusydi & Fadhli, 2018:158). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bagaimana penyebaran data pada suatu kelompok ataupun populasi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis

normalitas Shapiro-Wilk dengan menggunakan bantuan SPSS 26. Uji *Shapiro-Wilk* adalah metode statistik untuk mengetahui apakah data yang kita miliki berdistribusi normal atau tidak. Menurut Pratama & Permatasari, (2021:43) kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila $\text{sig} > 0,05$ maka berdistribusi normal

Apabila $\text{sig} < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.

Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan bantuan SPSS dengan tahap-tahap sebagai berikut.

- a) Siapkan data dalam bentuk excel
- b) buka spss.
- c) lihat pada variabel *view*.
- d) klik data *view*. satukan data *pretest* dan *posttest* dengan masing-masing kode 1 untuk *pretest* dan 2 untuk *posttest*.
- e) klik *analyze* selanjutnya pilih *descriptive statistics* kemudian klik *explore*.
- f) selanjutnya masukkan variabel nilai ke dalam kotak *dependent list*.
- g) kemudian klik *both* pada bagian *display* (terletak dibagian bawah) dan biarkan kotak *statistics* sesuai *default* spss.
- h) selanjutnya klik kotak *plots*,
- i) lihat pada *boxplots* kemudian klik *factor level together*.
- j) lihat pada bagian *descriptive*, kemudian klik *histogram*.

k) kemudian klik *normality plots with tests*

l) selanjutnya klik *continue* dan kemudian klik ok, lalu lihat hasil atau outputnya. lalu sesuaikan dengan kriteria signifikansi.

Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data variabel homogen atau tidak (Rusydi & Fadhli, 2018:158). Pengujian homogenitas yaitu dengan SPSS 26, memperhatikan nilai sig yang didapat. Taraf signifikan (α) = 0,05.

Pada penelitian ini untuk menghitung uji homogenitas peneliti menghitung dengan metode *Levene's Test* menggunakan bantuan *software SPSS 26*. Uji Homogenitas dengan metode *Levene's Test* adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk menguji apakah varians (keragaman) antara dua atau lebih kelompok data sama atau tidak (homogen atau heterogen). Menurut Pratama & Permatasari, (2021:44) Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila $\text{sig} > 0,05$ maka homogen

Apabila $\text{sig} < 0,05$ maka tidak homogen

Berikut adalah tahap-tahap uji homogenitas dengan menggunakan bantuan SPSS.

- a) siapkan data dalam bentuk excel
 - b) buka spss.
 - c) lihat pada *variabel view*.
 - d) klik data *view*. satukan data *pretest* dan *posttest* dengan masing-masing kode 1 untuk *pretest* dan 2 untuk *posttest*.
 - e) klik *analyze* selanjutnya pilih *descriptive statistics* kemudian klik *explore*.
 - f) selanjutnya masukkan variabel nilai ke dalam kotak *dependent list*.
 - g) kemudian klik *both* pada bagian *display* (terletak dibagian bawah) dan biarkan kotak *statistics* sesuai default spss.
 - h) selanjutnya klik kotak *plots*,
 - i) lihat pada *boxplots* kemudian klik *factor level together*.
 - j) lihat pada bagian *descriptive*, kemudian klik *histogram*.
 - k) kemudian klik *power estimation*
 - l) selanjutnya klik *continue* dan kemudian klik *ok*, lalu lihat hasil atau *output*-nya.
- b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengambil keputusan tentang apakah Hipotesis Nol (H_0) atau Hipotesis Alternatif (H_a) dapat diterima atau ditolak berdasarkan bukti yang ada pada data sampel. Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji t berpasangan (*Paired t-test*) yang berguna untuk menguji perbedaan

rata-rata (untuk mengetahui apakah nilai meningkat sesudah perlakuan atau tidak) dalam satu kelompok yang diukur dua kali (sebelum dan sesudah perlakuan). Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS. Kriteria signifikansi dapat dilihat sebagai berikut:

Apabila $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 diolak dan H_a diterima

Apabila $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tahap-tahap uji hipotesis dengan uji t berpasangan (*Paired t-test*) menggunakan SPSS sebagai berikut:

- 1) misal *pretest* : sebelum perlakuan dan *posttest* : setelah diterapkan perlakuan. masukkan data diatas pada data *view*, namun sebelumnya kita harus menentukan nama dan tipe datanya pada *variable view*.
- 2) klik menu *analyze compare means paired sample t-test*
- 3) masukkan *pretest* ke variable 1 dan *posttest* ke variable 2
- 4) klik option dan pada *interval confidence*. kemudian klik *continue*
- 5) kemudian klik ok
- 6) tampilan *output*.

Perhatikan nilai sig-2 tailed dan bandingkan dengan kriteria uji hipotesis.

c) Uji *N-Gain Score*

Penelitian ini menggunakan uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan penguasaan kosa kata siswa pada nilai *pretest* dan

posttest. Menurut Sukarelawan, Indratno, & Ayu, (2024:9) uji *N-Gain* adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Uji *N-Gain* ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Pendekatan *N-Gain* mengukur perubahan relatif antara tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah suatu pembelajaran. Pada penelitian ini analisis *N-Gain* memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas suatu media pembelajaran Teksil terhadap penguasaan kosa kata siswa. Hasilnya dapat menggambarkan secara kuantitatif sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang diajarkan. Rumus *N-Gain* menurut Sukarelawan, Indratno, & Ayu, (2024:10) dapat dilihat sebagai berikut:

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain*, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi dalam Tabel 3.10. Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada Tabel 3.11 sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria *Gain Ternormalisasi*

| N-Gain | Interpretasi |
|------------------------|---------------------------|
| $0,70 \leq g \leq 100$ | Tinggi |
| $0,30 \leq g < 0,70$ | Sedang |
| $0,00 < g < 0,30$ | Rendah |
| $g = 0,00$ | Tidak terjadi peningkatan |
| $-1,00 \leq g < 0,00$ | Terjadi Penurunan |

Sumber: Sukarelawan, Indratno, & Ayu, (2024:11)

Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Keefektifan

| Persentase % | Interpretasi |
|--------------|----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 - 55 | Kurang Efektif |
| 56 - 75 | Cukup Efektif |
| > 76 | Efektif |

Sumber: Sukarelawan, Indratno, & Ayu, (2024:11)

Pada penelitian ini, uji *N-Gain* dilakukan dengan bantuan SPSS 26 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) klik *variable view* untuk spesifikasi data.
- b) pada bagian name, isikan *pretest* pada baris pertama dan *posttest* pada baris kedua.
- c) klik *transform* lalu klik *computer variable*. akan muncul kotak dialog *computer variable*. pada kotak target *variable*: ketik nama variabel "*posttest_kurang_pretest*". pada tabel *numeric expression* masukan *posttest-pretest*. klik ok
- d) klik *transform* lalu klik *computer variable*. akan muncul kotak dialog *compute variable*. pada kotak target *variable*: ketik nama

variabel "skor_ideal_kurang_pretest". pada tabel *numeric expression* masukan 100-pretest. klik ok

- e) klik *transform* lalu klik *computer variable*. akan muncul kotak dialog *compute variable*. pada kotak target *variable*: ketik nama variabel "n-gain_score". pada tabel *numeric expression* masukan "posttest_kurang_pretest: skor_ideal_kurang_pretest". klik ok
- f) klik *transform* lalu klik *computer variable*. akan muncul kotak dialog *computer variable*. pada kotak target *variable*: ketik nama variabel "n-gain_persen". pada tabel *numeric expression* masukan "n-gain x 100". klik ok
- g) kemudian klik *analyze*, klik *descriptive statistic*, klik *descriptive*. masukan data *n-gain score* dan *n-gain* persen pada kolom variabel dan klik ok. munculah output dan lihat nilai mean, lalu bandingkan dengan tabel tingkat keefektifan media teksil.

4. Analisis Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk mendukung pembuktian kebenaran data yang berupa data tertulis atau arsip-arsip serta gambar atau foto-foto yang ada di lapangan selamaproses penelitian yang dilakukan oleh peneliti.