

BAB III

METODE PENELITIAN

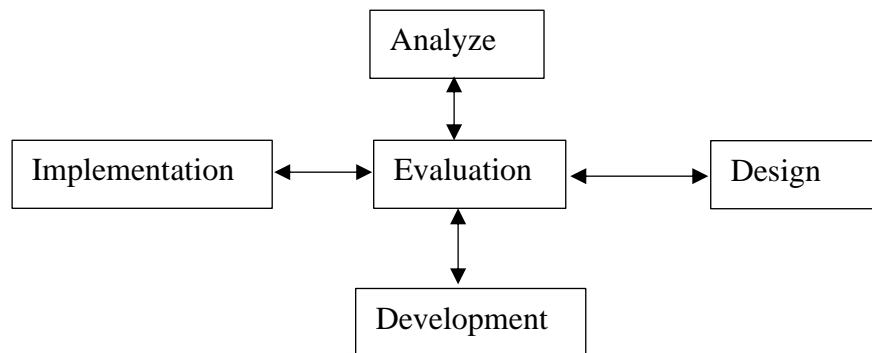
3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kata pada pelajaran tema 3 kelas I sekolah dasar yang berkualifikasi baik dengan memperhatikan tiga aspek kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif

1.2 Model Penelitian

Berdasarkan tujuan peneliti dalam pengembangan media kartu kata ini maka peneliti memilih menggunakan jenis *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan yaitu pengembangan model 4-D. Pengembangan media secara nyata dikarenakan pemakaian media dapat merangsang pikiran peserta didik yang bersifat abstrak menjadi kongkrit dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Model ini merupakan model pengembangan perangkat belajar yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Hasil tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Dalam bidang pendidikan, metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan buku, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, model kurikulum, dan lain-lain (Hamdi, 2014 :16). Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model penelitian 4 D ini terdapat 4 tahap, namun penelitian ini hanya terbatas pada tahap ke 3 yaitu develop, yaitu: (Sugiyono, 2015: 28)



Gambar 3. 1 Skema Model ADDIE

(Sumber: Sugiyono, 2015) Modifikasi

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Diantaranya mengenai analisis karakteristik peserta didik dan analisis media. Tahap analisis ini merupakan tahapan mencari informasi di lapangan, yang dapat dijadikan sebagai alasan perlunya dikembangkan sebuah media.

2) *Design* (Desain)

Tahap kedua adalah tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap kedua ini peneliti membuat rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran *flashcard* bergambar, pada kegiatan pagi, siang dan sore hari tema 3 kegiatanku subtema 3 kegiatan sore hari. Terdiri atas *constrating criterion-referenced test* (penyusunan tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), *initial design* (desain awal).

Selain itu hal-hal yang dilakukan antara lain: penyusunan instrument pengumpulan data penelitian, pengetikan materi, pembuatan animasi, penamaan dan gambar.

3) *Development* (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan tahap *design* yang telah dibuat. Media yang telah dibuat, kemudian dilakukan pengujian ahli. Terdiri atas *expert appraisal* (penilaian ahli), *development testing* (uji pengembangan). Hal ini bertujuan untuk mendapatkan masukan atau saran dari dosen pembimbing agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan. Selanjutnya Tahap pengujian oleh validator (dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru kimia). Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan dan direvisi sesuai dengan saran dosen pembimbing kemudian diserahkan kepada ahli materi, ahli media dan guru bahasa Indonesia, PPKn untuk diberikan penilaian atau validasi terkait aspek kevalidan.

4) *Implementation* (Implementasi)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru bahasa Indonesia, PPKn selanjutnya diimplementasikan kepada para peserta didik yang berjumlah 15 orang di kelas 1 di SD Tamban. Kemudian para peserta didik mengisi angket evaluasi media.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu pada tahap evaluasi, peneliti memberi angket kepada peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran serta berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh peserta didik sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan

Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (:297). Penelitian ini harus menghasilkan produk baru yang belum

digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil wawancara peneliti sebelumnya. Media *flashcard* pilihan peneliti dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca. Media ini juga dapat digunakan untuk guru sekolah dan peserta didik untuk memahami pembelajaran bahasa Indonesia dengan mengenali konsep awal dari *flashcard*. Subjek uji coba dalam penelitian adalah peserta didik kelas 1 (satu)

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas I SDN 2 Tamban dan guru kelas I SDN 2 Tamban .

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat uji coba peserta didik kelas 1 SDN 2 Tamban yaitu bertempat di Desa Tamban Kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagung sebanyak 30 anak. Pada tanggal 20 Maret 2023. Pre-test dilakukan pada tanggal 25 Maret dan Post-test dilakukan pada tanggal 26 Maret 2023.

3.5 Jenis Data

Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif meliputi data hasil rancangan perangkat pembelajaran, instrumen penilaian perangkat pembelajaran, validasi instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan analisis data validasi perangkat pembelajaran.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian perangkat pembelajaran (kurikulum 2013) oleh ahli media, ahli materi dan guru angket respon oleh guru dan peserta didik terhadap pembelajaran tema 3, tes hasil belajar dan lembar penilaian sikap peserta didik.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Teknik pengumpulan data adalah aplikasi atau penerapan instrumen dalam rangka penjarangan atau pemerolehan data penelitian (Muslich dan Mayaeni, 2010:41). Sumber-sumber perlengkapan untuk mendukung keakuratan informasi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia dan PPKn. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan angket peserta didik.

1) Observasi

Para ilmuwan dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2016:223). Metode observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lapangan terhadap objek yang di tuju kemudian hasilnya dituangkan dalam sebuah tulisan. Termasuk juga pemilihan sekolah sebagai lokasi tempat penelitian dengan pertimbangan yaitu, sekolah tersebut belum pernah diadakan penelittian dan pengembangan media. Lalu kepala sekolah dan guru yang bersangkutan terbuka dalam menerima pembaruan pengembangan pendidikan.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui karakter siswa. Sehingga, menyebabkan kelas menjadi sering ramai. Mereka juga masih kesulitan dalam pemahaman huruf dan ejaan yang diberikan guru.

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar, atau karya- karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi yang berupa gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain (Sugiyono, 2016:210). Metode dokumentasi ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui data-data tertulis maupun data lain tentang SD Tamban, visi misi, keadaan siswa, struktur organisasi, jumlah Guru dan dokumen-dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian. Selain itu data nilai sebelum adanya media pada mata pelajaran yang berkaitan

dengan penelitian menjadi tolak ukur penelitian untuk mengukur perbandingan pemahaman siswa.

3) Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembaran untuk memudahkan validator memberikan penilaian dan saran terhadap instrumen yang dibuat peneliti. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi tersebut yang akan membantu peneliti untuk merevisi instrumen sehingga layak untuk digunakan.

4) Angket

Angket atau kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis (Hamdi,2015:49). Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran ini serta untuk mengetahui kelayakan produk sebagai dasar untuk merevisi produk. Instrumen penelitian menggunakan skala *likert*,

Kemudian indikator variabel dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Skala *likert* berdasarkan pendapat Sugiyono (2013: 136) dijelaskan pada tabel 3.1 dan 3.2 sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Kelayakan

Kategori Penilaian	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Cukup layak	2
Kurang layak	1

(Sumber :Sugiyono ,2013)

Tabel 3. 2 Interpretasi Kriteria Hasil Penelitian

Kategori Penelitian	Interpretasi
Sangat Layak	Ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> sangat layak digunakan sebagai media pengembangan pembelajaran
Layak	Ahlimateri, ahli media dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> layak digunakan sebagai media pengembangan pembelajaran
Cukup layak	Ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> cukup layak digunakan sebagai media pengembangan pembelajaran
Kurang layak	Ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> kurang layak digunakan sebagai media pengembangan pembelajaran

(Sumber :Sugiyono ,2013)

Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi yang diperoleh dengan frekuensi yang diharapkan. Persentase dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Instrumen yang di gunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi dan lembar angket. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *flashcard* dan instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi pada penelitian ini terdiri atas 2 macam yaitu:

a) Lembar validasi desain Media dan Materi

Lembar validasi desain grafis berisi tahapan menganalisis dan melihat ketepatan gambar dan warna media pembelajaran *flashcard*. Lembar Validasi Media pembelajaran berisi tentang menganalisis dan mengkaji dari segi tampilan, tata letak teks dan gambar, kesesuaian jenis

huruf dan ukurannya serta kesesuaian warna. Lembar Validasi Materi pembelajaran berisi tentang menganalisis dan mengkaji dari isi materi dengan mata pelajaran, kesesuaian KD dan kejelasan ejaan kegiatan.

Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan KD	1
		Materi yang disajikan sistematis	1
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	1
2	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Kejelasan huruf dan ejaan pada kegiatan sore serta pagi hari	1
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Contoh yang diberikan sesuai materi	1
Jumlah		10	

(Sumber: Surono, 2011:41) dimodifikasi

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis background	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		Warna dan grafis	1
		Gambar pendukung	1
		Sajian nasehat moral	1
		Kejelasan petunjuk	1
2	Flashcard	Penempatan dan penggunaan bahan media	1
		Kemudahan penggunaan media	1

(Sumber: Surono, 2011:43) dimodifikasi

b) Lembar Validasi Pengguna (guru dan peserta didik)

Lembar validasi pengguna ditujukan kepada guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dikembangkan dirasa *valid* atau tidak dalam hal keringanan media ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan PPKn serta kemudahan dalam penggunaan media.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir		
1	Materi	Relevansi materi dengan KD	1		
		Materi yang disajikan sistematis	1		
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	1		
		Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1		
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1		
		Kejelasan uraian materi kegiatan pagi dan sore hari	1		
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	1		
		Materi jelas dan spesifik	1		
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1		
		Contoh yang diberikan sesuai materi	1		
		Teks dapat terbaca dengan baik	1		
		Ukuran teks dan jenis huruf	1		
		2	Tampilan dan Flashcard	Warna dan grafis	1
				Gambar pendukung	1
Sajian gambar	1				
Penempatan dan penggunaan bahan media	1				
Kemudahan penggunaan media	1				

(Sumber: Surono, 2011) dimodifikasi

3.7 Teknik Analisa Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini telah diperiksa dan direvisi untuk menghasilkan media *Flash Card* yang layak, berguna dan efektif untuk belajar dengan benar sesuai dengan persyaratan tertentu.

1. Analisis Kevalidan

Menurut Rochmad (2012:69) kevalidan suatu media *Flash Card*. Hal ini dapat mengacu pada dua aspek, yaitu apakah media yang dihasilkan bersifat teoritis dan apakah komponen-komponen dari masing-masing komponen tersebut saling berkaitan. Jika perangkat pembelajaran dianggap layak digunakan oleh validator dengan revisi atau tanpa revisi maka media validasi dianggap valid. Jika nilai lebih dari A media pembelajaran dikatakan valid 75, minimal 76. Analisis data hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}}$$

Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk

Untuk menghitung rata-rata nilai kevalidan dari keseluruhan validator menggunakan rumus dibawah ini:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

p = Rata-rata nilai kevalidan

$\sum x_i$ = Jumlah nilai validator

n = Banyak validator

Penetapan kriteria kualifikasi untuk menganalisis nilai rata-rata yang digunakan pada tabel di bawah ini akan menyempurnakan data dari hasil evaluasi

Tabel 3. 6 Kategori Kevalidan Produk

Interval skor	Kriteria kevalidan
$0 < NV \leq 55$	Tidak valid
$55 < NV \leq 75$	Cukup valid
$75 < NV \leq 85$	Valid
$85 < NV \leq 100$	Sangat valid

(Sumber: Septiyanti, 2017)

2. Analisis kepraktisan

Menurut Rochmad (2012:70) menyatakan bahwa media pembelajaran praktis ketika praktisi atau ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dalam domain tersebut. Jika nilai di atas 60 minimal 61 dianggap sebagai media pembelajaran yang praktis. Data dievaluasi tentang respon siswa terhadap media kegiatan pembelajaran. Persentase respon siswa ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menghitung nilai rata-rata dari angket respond siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

p = Rata-rata respon siswa

$\sum x_i$ = Jumlah nilai respon siswa

n = Banyak siswa

Tabel 3. 7 Kriteria Angket Respon siswa

Interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat praktis

(Sumber: Septiyanti, 2017)

3. Analisis Keefektifan

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis dengan memberikan pre-test dan post-test hasil belajar siswa kelas 1 SD Tamban. Pembelajaran efektif apabila memenuhi syarat ketuntasan minimal (KKM) 75%. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung melalui pretest dan posttest dapat dihitung dengan rumus N-Gain, Hake (dalam Mastang 2017:67)

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

Skor uji N-gain dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3. 8 Nilai Gain

Nilai Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Sumber : Lestari, 2017:66)

3.8 Prosedur Penelitian & Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembangan dalam membuat produk. Karena model pengembangannya berupa prosedural maka prosedur pengembangannya tinggal mengikuti langkah-langkah seperti yang terlihat dalam modelnya (Rusijono dan Mustaji, 2008:44). Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan oleh pengembang adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan oleh pengembang dalam mengembangkan sebuah media *flashcard* bergambar adalah identifikasi kebutuhan dilapangan yakni kelas 1 SD Tamban. Dari hasil identifikasi kebutuhan dilapangan dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran tema binatang anak belum mampu untuk menguasai tema dengan baik. Siswa hanya mengetahui nama binatang dengan melihat gambar binatang yang ada. Dipilihnya media *flashcard* ini untuk memudahkan siswa dalam memahami materi karena media ini gambar dan tulisan didesain secara terpisah sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang ada,

b. Perumusan Tujuan

Tujuan perlu dirumuskan terlebih dahulu sebelum membuat media. Tujuan merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu. Tujuan dapat dijadikan acuan mengukur keberhasilan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Tujuan yang lengkap mempunyai empat unsur, yaitu:

A = Audience : Tujuan instruksional harus jelas siapa sasaran didik kita.

B = Behaviour : Tujuan instruksional menyatakan dengan jelas perilaku apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa pada akhir kegiatan pembelajaran.

C = Condition : Tujuan harus secara jelas menyebutkan dalam kondisi yang bagaimana siswa diharapkan dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya.

D = Degree : Tujuan harus secara jelas menyebutkan tingkat keberhasilan yang diharapkan dapat dicapai siswa (Sadiman, 2007:110).

Berdasarkan konsultasi dengan ahli materi selaku pengajar di SDN Tamban dapat dirumuskan sebuah tujuan instruksional, yaitu:

- 1) Indikator Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya.
- 2) Tujuan Instruksional Umum Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan flashcard sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan dapat mendeskripsikan kegiatan pagi dan sore hari.
- 3) Tujuan Instruksional Khusus Setelah mengikuti pembelajaran tentang kegiatan pagi dan sore hari dengan menggunakan *flashcard* bergambar sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan dapat :
 - a) Menyebutkan kegiatan pagi dan sore hari
 - b) Menyalin tulisan kegiatan pagi dan sore hari
 - c) Memasangkan tulisan dengan gambar kegiatan pagi dan sore hari

c. Perumusan Butir-Butir Materi

Langkah ini dilakukan untuk mengetahui bahan pelajaran apa yang harus dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan siswa supaya tujuan instruksional dapat tercapai. Butir materi harus ditentukan dengan jelas dan dipilih untuk menunjang tercapainya tujuan instruksional. Dengan cara tersebut dapat diperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Untuk menilai kualitas dan keberhasilan produk media *flashcard* maka diperlukan suatu alat untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Alat yang digunakan untuk menilai media

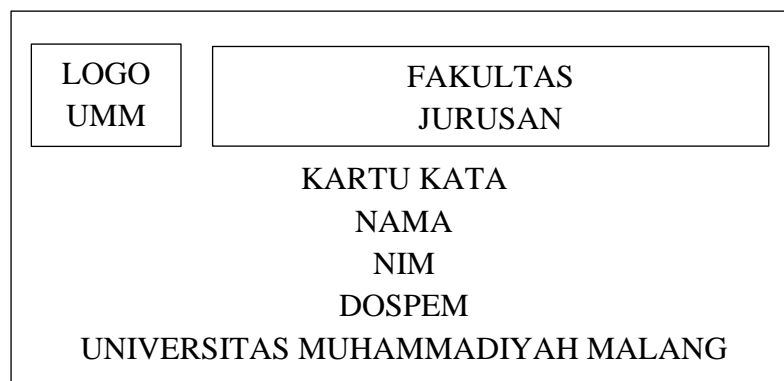
flashcard adalah pedoman angket. Untuk menguji kelayakan media flashcard tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran, menggunakan pedoman angket untuk ahli materi dan ahli media.

e. Pembuatan *Lay-Out*

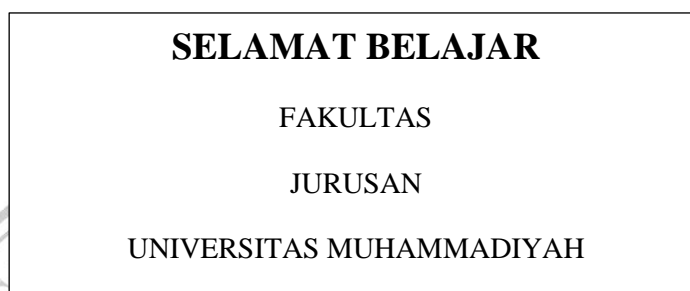
Pada tahapan ini, pengembang merancang materi yang disusun menjadi layout dan dikonsultasikan dengan ahli materi. Untuk menghasilkan media *flashcard* bergambar yang mampu menarik minat siswa dan memudahkannya dalam belajar membaca, maka pembuatan *lay-out* dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip grafis, termasuk gambar dan pewarnaannya.

1) Membuat *storyboard* dan *icon* gambar

Tahap ini dilakukan perancangan materi dan kerangka media KAKA sesuai dengan materi pada tema “Kegiatan pagi hingga sore hari”. Peneliti merancang materi didasarkan pada buku tematik terpadu kurikulum 2013 siswa kelas I. Peneliti merancang gambaran awal media KAKA dalam bentuk *story board* meliputi *cover*, SK, KD, indikator, petunjuk penggunaan media KAKA. *Story board* dibuat dari tulisan pensil sebelum dibuat dalam bentuk media berbasis cetak selanjutnya peneliti membuat *icon* berupa simbol, huruf dan gambar yang digunakan dalam pembelajaran, menyesuaikan dengan materi pembelajaran pada tema “Kegiantanku”. Berikut desain pada *storyboard* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 2 Cover depan media kartu kata pada storyboard



Gambar 3. 3 Cover belakang media kartu kata pada storyboard

Standar Kompetensi	Indikator
<p>PPKn Melakukan kegiatan sehari-hari Bahasa Indonesia Mengeja nama kegiatan sehari-hari dengan lancar Kompetensi Dasar</p> <p>PPKn 3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari- hari dirumah 4.2 Melakukan perbuatan yang sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari- hari Bahasa Indonesia 3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan 4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar</p>	<p>PPKn 3.2.1 mengenal aturan yang ada dalam kehidupan sehari-hari 4.2.1 menjalankan aturan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan benar dan disiplin</p> <p>Bahasa Indonesia 3.7.1 Menunjukkan kosakata tentang kegiatan pagi hari sebagai bagian dari peristiwa siang dan malam yang tepat sesuai gambar 4.7.1 Menuliskan kosa kata terkait kegiatan pagi hari sebagai bagian dari peristiwa alam</p>

Gambar 3. 4 Halaman SK,KD dan Indikator pada storyboard

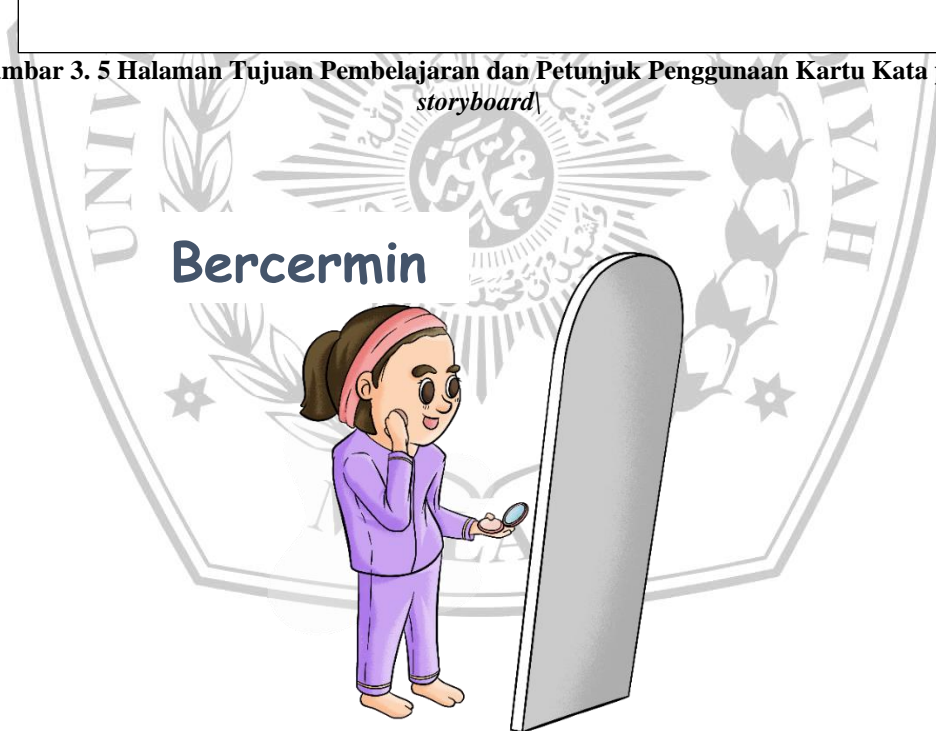
Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media kartu kata siswa dapat mengingat nama-nama aktivitas sehari-hari dan mengenal nama kegiatan melalui kata kerja yang tersaji pada kartu kata
2. Melalui media kartu kata siswa dapat mengetahui lebih dari 10 kegiatan sehari-hari
3. Melalui media kartu kata siswa dapat menjelaskan ciri-ciri aktivitas melalui gambar
4. Melalui pembelajaran siswa dapat mengeja dan menerapkan kegiatan yang diamati dari kartu kata

Petunjuk Penggunaan Kartu Kata

1. Bukalah media kartu kata dan jabarkan kepada anak-anak dengan mengeja kata kerja yang ada pada gambar
2. Bukalah secara berurut tiga bagian kartu kata
3. Jelaskan secara rinci keadaan pada setiap kata kerja baik dari keadaan maupun ciri-ciri alat yang ada pada gambar

Gambar 3. 5 Halaman Tujuan Pembelajaran dan Petunjuk Penggunaan Kartu Kata pada storyboard



Gambar 3. 6 Halaman Materi pada storyboard

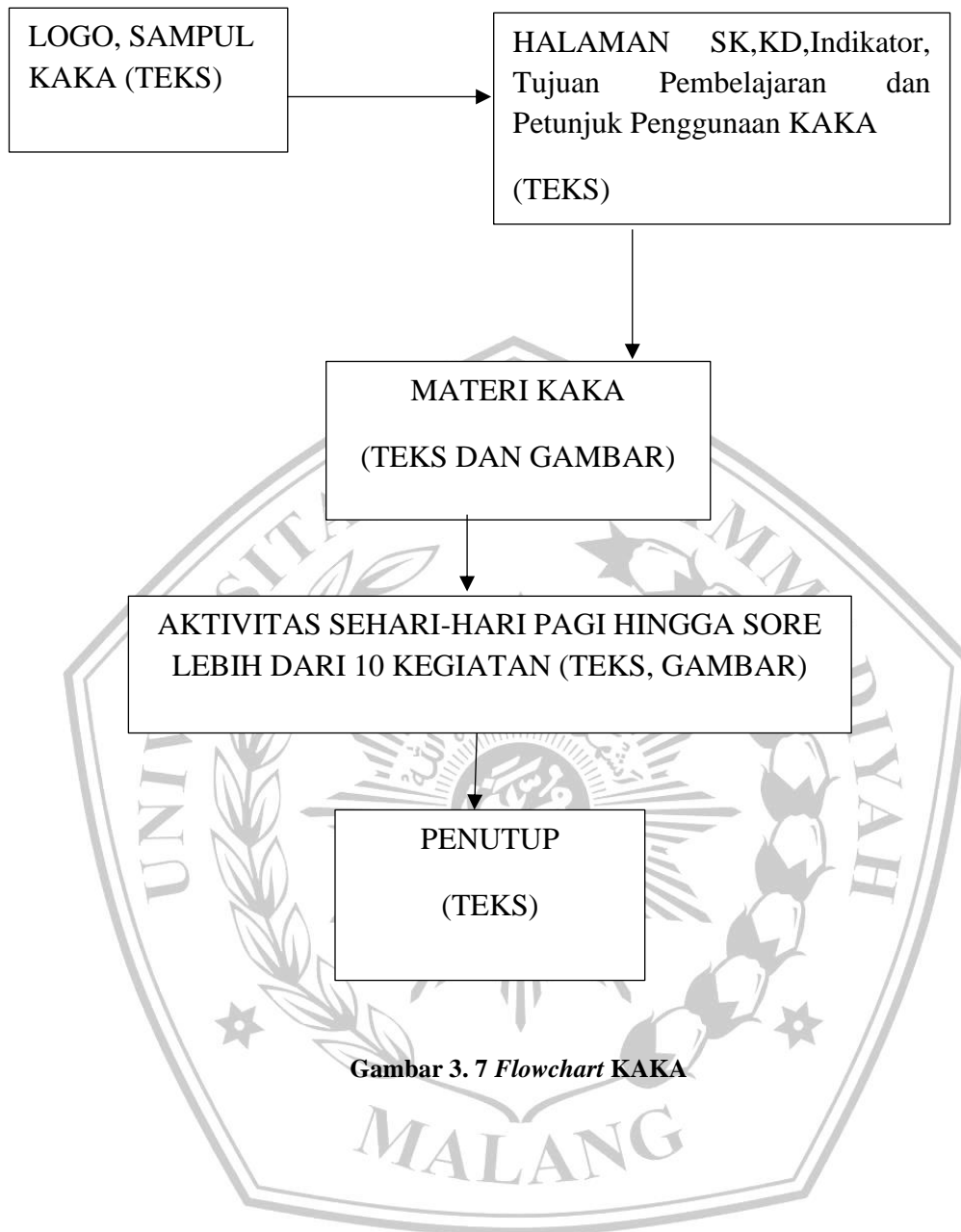
2) Validasi *storyboard*

Desain media kartu kata dalam *storyboard* divalidasi terlebih dahulu. Validasi atau uji validitas sangat penting dilakukan untuk menguji produk atau desain yang dikembangkan layak atau tidak jika diterapkan untuk pembelajaran. Uji validitas yang dilakukan peneliti meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media yang kompeten dibidangnya. Ahli materi meliputi ahli materi PPKn dan Bahasa Indonesia serta guru kelas I SDN Tamban. Validasi *story board* dilakukan oleh validator ahli materi dan media sebanyak satu kali. *Story board* yang sudah divalidasi kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. *Story board* selanjutnya dibuat dalam bentuk media berbasis cetak.

f. Tes/Ujicoba dan Revisi

Setelah proses pembuatan layout selesai, maka dilakukan uji coba produk media dan dilanjutkan dengan revisi untuk memperoleh hasil *prototype* yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Uji coba media dilakukan karena merupakan tolak ukur keberhasilan pembuatan produk berupa prototipe, sehingga suatu media dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Rancangan Desain KAKA



Gambar 3. 7 Flowchart KAKA

Materi pokok/ pokok bahasan	KD pada K1-3 dan K1-4	Materi pembelajaran/ Sub Pokok Bahasan	Alokasi Waktu	Kebutuhan media	
				Jenis media	Deskripsi
Bahasa Indonesia	3.7 Menentukan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	1. memahami dan menemukan kegiatan sore hari 2. jenis-jenis kegiatan sore hari	5 menit	Kartu kata bergambar	Kertas tebal yang bertuliskan unsur bahasaa yang memiliki gambar sesuai dengan kegiatan sore dan malam hari. Cocok di pergunakan di kelas rendah, untuk menyampaikan isi pesan terutama pada proses pemebelajaran membaca permulaan. Adapula misalnya gambar tentang kegiatan sore hari yaitu mandi sore.
	4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar	4. menemukan dan menyebutkan ejaan kegiatan sore dan malam 5. memahami bentuk kegiatan dalam kehidupan sehari-hari	30 menit	Media interaktif	Lembar kerja dalam bentuk kartu kata bergambar yang disajikan dengan keharusan mengeja dan memahami ejaan dan penyebutan kegiatan tersebut.
PPKN	3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari- hari dirumah 4.2Melakukan perbuatan yang sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari- hari		5-35 menit	Kartu kata bergambar	Kartu kata bergambar yang menjelaskan kegiatan- kegiatan pagi dan sore hari. Adanya penambahan nasehat moral atau dalam kalimat singkat sebuah tokoh melakukan salah satu kegiatan sore dan pagi hari yang diterapkan dalam lingkungan keluarga.