

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) merupakan suatu upaya dalam pengembangan suatu *prototype*, suatu alat atau perangkat berbasis riset.<sup>1</sup> Menurut Borg and Gall “*education research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production*”. Model pengembangan yang digunakan karena termasuk model *procedural*, yaitu model yang bersifat deskriptif, dimana menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.<sup>2</sup>

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>3</sup> Model pengembangan yang digunakan karena termasuk model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, dimana menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Sutopo, 10 langkah model pengembangan Borg and Gall disederhanakan menjadi 5 langkah utama yaitu disesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan. Model dalam penelitian

---

<sup>1</sup> Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 103.

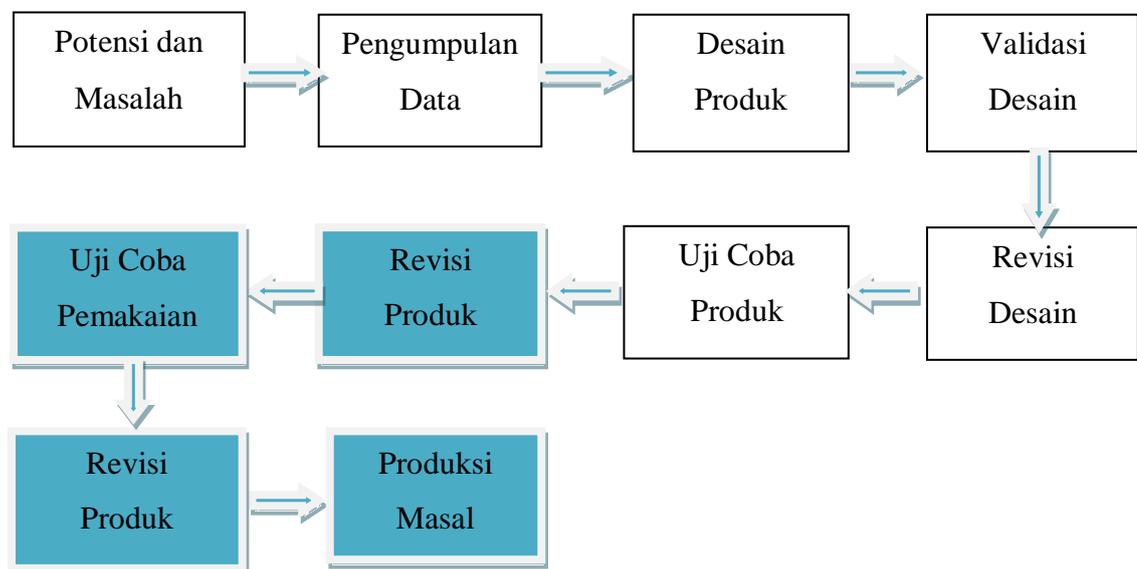
<sup>2</sup> Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2010), h. 298.

<sup>3</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 194.

pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan. Langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi.

## B. Prosedur Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikenalkan oleh Sugiyono. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berbentuk siklus. Model penelitian pengembangan menurut Sugiyono dapat dilihat pada gambar berikut ini.<sup>4</sup>



Gambar II: Tampilan Langkah Model Penelitian Pengembangan Menurut Sugiyono.

<sup>4</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2010), h. 409.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa tahap seperti yang dikemukakan Sugiyono, yaitu:

1. Potensi dan masalah. *Research and Development* (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.
2. Pengumpulan data. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain produk. Hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.
4. Validasi desain. Proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan atau produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dibuat.
5. Revisi desain produk. Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para pakar dan ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui

kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

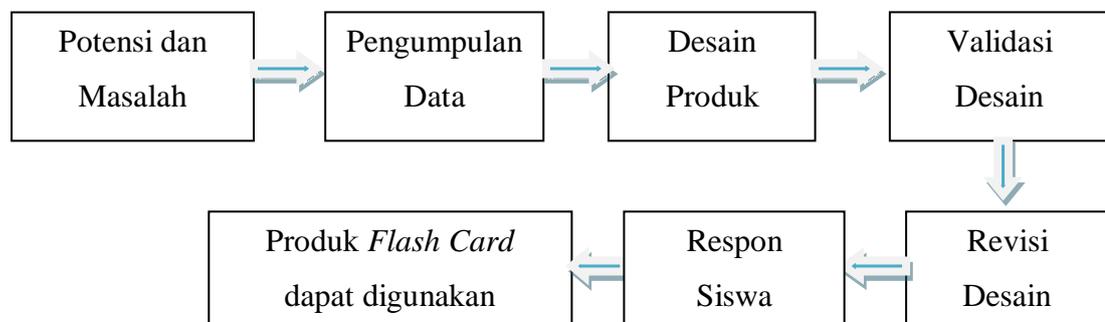
6. Uji coba produk. Melakukan uji coba terbatas, pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.
7. Revisi produk. Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata lebih baik dari sistem kerja lama.
8. Uji coba pemakaian. Setelah pengujian terhadap produksi berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk tersebut diterapkan pada kondisi nyata untuk lingkup yang luas.
9. Revisi produk. Revisi ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan, maka produk perlu diperbaiki.
10. Produk masal. Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *Borg and Gall*. Dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap diterapkan untuk lembaga pendidikan. Sesuai pernyataan *Borg and Gall* menurut Ardhana setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses

pengembangan.<sup>5</sup> Peneliti hanya menggunakan 5 langkah pengembangan dari Sugiyono yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi desain.

Langkah-langkah tersebut bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti sehingga langkah-langkah penelitian menurut Sugiyono tidak dilakukan semua karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini.

Secara umum pengembangan produk ini meliputi:



Gambar III: Tampilan Langkah Penelitian Pengembangan dalam Penelitian ini.

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan produk tertentu dengan melakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan produk. Dalam penelitian pengembangan ini dilakukan lima langkah untuk menghasilkan suatu produk akhir yang siap dipakai dalam lembaga pendidikan. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media *flash card* pada materi bangun datar.

### 1. Potensi Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media matematika adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal

<sup>5</sup> Amjad Elfarabi, *Pengembangan Permainan Tembak Jaring dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Malang*, Jurnal Bravo's, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (ISSN 2337-7674, Volume 3 2015), h. 39.

dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di MIN 8 Hulu Sungai Tengah. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Kemudian peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi di lapangan. Proses yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Menganalisis media matematika, untuk melihat kesesuaian dengan standar kompetensi.
- b. Sedikitnya media interaktif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

## **2. Pengumpulan Data**

Setelah menganalisis kebutuhan dilanjutkan dengan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian materi, perangkat media yang akan dikembangkan pada materi bangun datar. Materi ini dipilih karena peneliti ingin membuat inovasi media yang lebih baru dibandingkan dengan media-media yang digunakan sebelumnya pada materi bangun datar yang akan membantu siswa.

## **3. Desain Produk**

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya penulis melakukan pembuatan desain media *flash card* materi bangun datar, sehingga bermanfaat bagi guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **4. Validasi Produk**

Validasi produk merupakan kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini media *flash card* lebih menarik dari media lainnya. Ahli yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator media pembelajaran. Validasi ini dikatakan rasional karena validasi ini masih

berdasarkan pemikiran yang rasional, belum sesuai dengan di lapangan. Validasi sendiri terdiri dari dua tahap, yaitu:

a. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kebenaran materi, dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi.

b. Uji Ahli Media

Uji ahli media bertujuan untuk menguji ketepatan standar minimal dalam penyusunan sebuah media matematika dan mengetahui kemenarikan media pada peserta didik dalam proses pembelajaran matematika.

## **5. Revisi Desain**

Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli, maka akan dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya, maka peneliti akan memperbaiki desain produk tersebut.

## **6. Uji Coba Produk**

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya dibagikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap media Matematika yang dibuat oleh peneliti. Uji coba produk dilakukan dengan skala kecil dan skala besar.

- a. Uji coba produk skala kecil akan dilakukan pada siswa kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah. Uji coba ini dilakukan pada salah satu kelas V di MIN 8 Hulu Sungai Tengah. Pada uji coba kali ini, siswa diajak belajar sambil bermain dengan menggunakan media *flash card*. Setelah selesai siswa diminta menjelaskan bagaimana tanggapan siswa tentang media *flash card* tersebut.

- b. Uji coba produk skala besar akan dilaksanakan pada seluruh siswa kelas V di MIN 8 Hulu Sungai Tengah. Pada uji coba ini masing-masing responden diberi angket, tujuan dari kegiatan tersebut untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang digunakan.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah pada tahun pelajaran 2019/2020. Semua siswa kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah.

### **2. Objek**

Objek penelitian ini adalah pengembangan media *flash card* materi bangun datar. Penulis ingin mengetahui langkah-langkah pembuatan media *flash card*, kelayakan media, dan respon siswa terhadap media *flash card*.

## **D. Penilaian Produk**

### **1. Jenis Data**

Sesuai dengan penelitian dan pengembangan ini, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

#### **a. Data Kualitatif**

Data kualitatif berupa nilai kategori kelayakan media *flash card* materi bangun datar berdasarkan angket yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai penilai.

Tabel I. Kategori Kualitas

Skor	Kategori
SB	Sangat Baik
B	Baik
CB	Cukup Baik
K	Kurang
SK	Sangat Kurang

#### b. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif berupa skor penilaian setiap point kriteria penilaian pada angket kelayakan media *flash card* materi bangun datar yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai penilai. Penilaian setiap point kriteria diubah menjadi skor dengan skala *likert*.

Tabel II. Kriteria Skala *Likert*

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu menggunakan lembar validasi dan lembar angket.

#### a. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media dan instrumen penilaian mencakup kategori valid atau tidak. Lembar validasi pada penelitian ini yaitu lembar validasi media, lembar validasi media *flash card* materi bangun datar masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan.

b. Lembar Kuesioner (Angket)

Lembar angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *flash card*. Angket diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Wawancara**

Wawancara yaitu suatu cara yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan. Wawancara dilakukan sebelum pembuatan media untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada media yang telah tersedia.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan penelitian.

### **3. Kuesioner (Angket)**

Kuesioner merupakan suatu media untuk mengumpulkan data dalam penelitian pendidikan maupun penelitian sosial yang paling populer digunakan. Kuesioner ini juga sering disebut sebagai angket yang dimana dalam kuesioner tersebut terdapat beberapa macam pertanyaan yang berhubungan erat dengan

masalah penelitian yang hendak dipecahkan, disusun, dan disebarakan ke responden untuk memperoleh informasi di lapangan.<sup>6</sup>

Pada dasarnya kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Dengan kuesioner ini orang dapat mengetahui tentang keadaan atau data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatnya dan lain-lain.<sup>7</sup>

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif adalah data yang diperoleh berupa masukan dari validator pada tahap validasi, juga masukan dari ahli materi dan guru matematika. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil perkembangan produk yang berupa media *flash card*. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis menggunakan statistik, cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar merevisi produk yang akan dikembangkan. Data berupa pendapat atau tanggapan pada uji validasi produk yang dikumpulkan melalui angket dianalisis dengan statistik.

Rumus untuk menentukan jarak interval dari sangat kurang (SK) sampai sangat baik (SB) adalah:

$$\text{Skor rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah skor } (\sum x)}{\text{Jumlah butir } (n)}$$

---

<sup>6</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), h. 76.

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Bina Aksara, 1984), h. 20.

Berdasarkan jarak interval di atas dapat disusun tabel kriteria sikap responden terhadap produk hasil dari pengembangan dan penelitian sebagai berikut.

Tabel III. Interval Kemenarikan Menurut Sugeng Eko Putro Widoyoko<sup>8</sup>

Rata-rata Skor	Klasifikasi	Kesimpulan
>4,2	Sangat Layak	Dapat dijadikan contoh
>3,4 - 4,2	Layak	Dapat digunakan tanpa perbaikan
>2,6 - 3,4	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
>1,8 - 2,6	Kurang Layak	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan
≤1,8	Sangat Kurang Layak	Belum dapat digunakan

Berdasarkan tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap modul matematika telah memenuhi syarat atau dengan kata lain telah mencapai klasifikasi baik.

### G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *flash card* materi bangun datar. Pada angket terdapat 10 butir pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah.

Angket yang baik adalah angket yang valid dan reliabel. Oleh karena itu, sebelum dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa, terlebih dahulu dilaksanakan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir

<sup>8</sup>Sugeng Eko Putro Widoyoko, "Pengembangan Model Evaluasi Kualitas dan Output Pembelajaran IPS di SMP", (2008), h.47.

pertanyaan pada angket yang akan disebar. Hasil uji coba angket kemudian diuji dengan analisis butir pertanyaan berikut:

### 1. Validitas

*A valid instrument is one that measures what it says it measures.*<sup>9</sup>

Maksudnya adalah sebuah instrumen yang valid dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menentukan validitas butir soal digunakan rumus *korelasi product moment* dengan angka kasar, dengan rumus sebagai berikut:<sup>10</sup>

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$N$  = banyak peserta tes

$X$  = skor butir soal

$Y$  = skor total

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel  $X$  dan  $Y$

Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka hasil perhitungan  $r_{xy}$  dikorelasikan dengan  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{xy} > r_{tabel}$ , maka butir soal dikatakan valid, sebaliknya jika  $r_{xy} \leq r_{tabel}$ , maka butir soal dikatakan tidak valid.<sup>11</sup>

Tinggi rendahnya validitas suatu instrument sangat bergantung pada koefisien korelasinya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan John W. Best

<sup>9</sup>Jack R. Fraenkel and Norman E. Wallen, *Student Workbook to Accompany How to Design and Evaluate Research in Education*, (New York: McGraw-Hill, 2003), h. 52.

<sup>10</sup>Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 221.

<sup>11</sup>Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika...*, h. 221.

(Suherman, 2003) dalam bukunya *Research in Education*, bahwa suatu instrumen mempunyai validitas tinggi jika koefisien korelasinya tinggi pula. Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat validitas instrument ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guilford (1956) sebagai berikut:<sup>12</sup>

Tabel IV. Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi	Baik
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang	Cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat buruk

## 2. Reliabilitas

*A reliable instrument is one that is consistent in what it measures.*<sup>13</sup>

Untuk menentukan reliabilitas perangkat soal, maka digunakan rumus *alpha* yaitu:<sup>14</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dengan Varians  $\sigma_t = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$

Keterangan:

$r_{11}$  = nilai reliabilitas

$k$  = banyaknya item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

<sup>12</sup>Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), h. 193.

<sup>13</sup>Jack R. Fraenkel and Norman E. Wallen, *Student Workbook...*, h. 53

<sup>14</sup>Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika...*, h. 233.

$\sigma_t^2$  = varians total

$X$  = skor tiap soal

$n$  = banyaknya siswa

Harga  $r_{11}$  = hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan harga  $r$  pada tabel harga kritik dari  $r$  product moment. Jika  $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$  maka instrumen soal tersebut reliabel.<sup>15</sup>

Tinggi rendahnya derajat reliabilitas suatu instrument ditentukan oleh nilai koefisien korelasi antara butir soal atau item pernyataan/pertanyaan dalam instrumen tersebut yang dinotasikan dengan  $r$ . Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrument ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guilford (1956) sebagai berikut:<sup>16</sup>

Tabel V. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi	Baik
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang	Cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat buruk

### 3. Hasil Uji Coba Instrumen Angket

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti mengadakan uji coba instrument angket untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal-soal yang akan diujikan. Instrumen angket terdiri dari satu perangkat. Tes ini dilaksanakan di kelas yang telah menggunakan media pembelajaran *flash card* materi bangun

<sup>15</sup>Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika...*, h. 234.

<sup>16</sup>Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika...*, h. 206.

datar, yaitu kelas V pada hari senin tanggal 15 Juli 2019. Adapun kelas yang dipilih adalah kelas VB dengan jumlah peserta uji coba sebanyak 20 orang pada kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah. Hasil pengujian bisa dilihat pada lampiran IV. Dari hasil tes uji coba diperoleh data, kemudian dilakukan perhitungan untuk validitas dan reliabilitas instrumen tes. Perhitungan dari hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap 10 butir pertanyaan yang diuji cobakan dapat dilihat pada lampiran IV.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dan reliabilitas instrumen angket yang telah diujikan, maka untuk menentukan instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan semua butir pertanyaan yang ada pada angket dikarenakan semua butir pertanyaan valid.

Tabel VI. Hasil Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Angket

Uji Validitas					Uji Reliabilitas			
Butir Soal	$r_{xy}$		$r_{tabel}$	Keterangan	$r_{11}$		$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,5262	>	0,4438	Valid*	0,8490	>	0,4438	Reliabel
2	0,8033	>	0,4438	Valid*				
3	0,6445	>	0,4438	Valid*				
4	0,5691	>	0,4438	Valid*				
5	0,8819	>	0,4438	Valid*				
6	0,5624	>	0,4438	Valid*				
7	0,7100	>	0,4438	Valid*				
8	0,5491	>	0,4438	Valid*				
9	0,5203	>	0,4438	Valid*				
10	0,7014	>	0,4438	Valid*				

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 10 butir pertanyaan semuanya valid. Dimana soal nomor 1 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria sedang dan interpretasi cukup baik. Soal nomor 2 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria tinggi dan interpretasi baik. Soal nomor 3 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria sedang dan interpretasi cukup baik. Soal nomor 4 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria sedang dan interpretasi cukup baik. Soal nomor 5 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria tinggi dan interpretasi baik. Soal nomor 6 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria sedang dan interpretasi cukup baik. Soal nomor 7 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria tinggi dan interpretasi baik. Soal nomor 8 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria sedang dan interpretasi cukup baik. Soal nomor 9 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria sedang dan interpretasi cukup baik. Soal nomor 10 dapat dikatakan valid, berada pada kriteria tinggi dan interpretasi baik.

## **H. Prosedur Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa tahapan yang dilaksanakan, yaitu:

### **1. Tahap Perencanaan**

- a. Observasi ke lokasi penelitian dengan berkonsultasi dengan kepala sekolah, dewan guru khususnya guru kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah.
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik lalu membuat desain proposal skripsi.

- c. Menyerahkan proposal skripsi kepada jurusan pendidikan matematika dan mohon persetujuan judul.

## **2. Tahap Persiapan**

- a. Mengadakan seminar desain proposal skripsi.
- b. Memohon surat keterangan riset dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Antasari Banjarmasin.
- c. Menyerahkan surat keterangan riset kepada kepala sekolah dan berkonsultasi dengan guru kelas V untuk mengatur jadwal penelitian.
- d. Melakukan pengumpulan data siswa MIN 8 Hulu Sungai Tengah.
- e. Mendesain media *flash card* berbantuan *Corel Draw*.
- f. Membuat media *flash card*.
- g. Memvalidasi media *flash card* dengan ahli media dan ahli materi.
- h. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan membuat *flash card* sebagai media yang akan dibuat.

## **3. Tahap Pelaksanaan**

- a. Melaksanakan riset di MIN 8 Hulu Sungai Tengah berdasarkan jadwal yang ditentukan.
- b. Mengetahui respon siswa terhadap media *flash card*.
- c. Mengolah data-data yang sudah dikumpulkan.
- d. Melakukan analisis data.
- e. Menyimpulkan hasil penelitian.

## **4. Tahap Penyiapan Laporan**

- a. Penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi.

- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi untuk dikoreksi dan disetujui.

Selanjutnya memperbaiki dan memperbanyak, kemudian diuji dalam sidang munaqasah untuk dipertanggung jawabkan.