

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

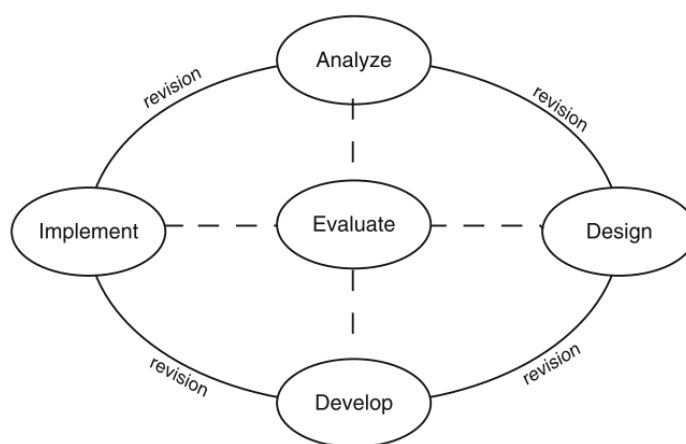
Penelitian ini dilandaskan pada jenis penelitian pengembangan (*research and development*) sebagai bentuk kontribusi pada bidang pendidikan berupa media pembelajaran. penelitian ini dilaksanakan guna menghasilkan media pembelajaran berupa *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak. Untuk mengembangkan produk, penelitian ini didukung oleh data-data berupa teori ahli dan analisis kebutuhan produk. Data tersebut diperoleh dari hasil penelusuran teori-teori yang mendukung penelitian ini serta hasil wawancara dan analisis media dari peneliti terdahulu. Maka, berpijak pada sumber tersebut media *flashcard* literasi emosi dikembangkan dan dihasilkan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran. Produk dikembangkan dalam penelitian ini melalui serangkaian tahapan pengembangan model ADDIE. ADDIE dipahami sebagai singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang dituliskan dalam sebuah buku berjudul *The Instructional Design: The ADDIE Approach* diterbitkan pada tahun 2009. Konsep ADDIE sebagai salah satu metode penelitian pengembangan produk yang terstruktur dan berguna mengatasi kompleksitas pembelajaran. Pada akhirnya menghasilkan produk dikembangkan dengan model ADDIE melalui sistematisasi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Produk akhir yang sudah diciptakan diorientasikan agar dapat digunakan dalam pembelajaran efektif yang memfasilitasi aktivitas yang berpusat pada peserta didik, relatif baru, autentik, inspirasional, dan multi fungsi. Produk media yang dihasilkan perlu diuji kelayakan dan keefektifan melalui uji validasi dan uji coba. Validasi pengembangan media dalam penelitian ini dilakukan melalui validasi oleh ahli antara lain ahli materi, ahli media serta respons pendidik dan peserta didik. Kemudian produk yang sudah divalidasi selanjutnya dilakukan revisi atau perbaikan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif. Dengan

demikian, keberhasilan penelitian ini didasari oleh hasil evaluasi dari berbagai pihak yang mendukung pengukuran kelayakan dan keefektifan produk.

Konsep model ADDIE direpresentasikan sebagai cara untuk mengorganisasikan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran melalui alur prosedur pada diagram berikut.



Gambar 3.1 Gambar Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa model pengembangan ADDIE memungkinkan adanya revisi dalam setiap tahapan. Revisi tersebut menjadikan produk yang dikembangkan dapat diperbaiki secara berkelanjutan. Kelebihan tersebut menjadi dasar pertimbangan pemilihan model pengembangan produk pada penelitian ini.

## 3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai partisipan yang terlibat dan tempat penelitian dilaksanakan. Uraian penjelasan partisipan dan tempat penelitian sebagai berikut.

### 3.2.1. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, 3 orang guru dan 5 orang anak usia sekolah dasar dengan rentang usia 9-12 tahun. Ahli materi dan ahli media berasal dari kalangan profesi dosen dengan bidang keahlian spesifik yang diperlukan dalam penelitian ini. Partisipan ahli membantu dalam menilai kelayakan produk yang dirancang dan dikembangkan. Sedangkan, partisipan guru membantu menyediakan informasi pada tahap analisis kebutuhan

media serta membantu menilai produk. Selanjutnya, partisipan anak berpartisipasi untuk menggunakan media yang dikembangkan dan diuji respons setelah penggunaan media. Partisipan dipilih berdasarkan pertimbangan tingkat keahlian dan karakteristik sesuai tujuan. Sehingga kriteria pemilihan partisipan dirincikan sebagai berikut.

#### **3.2.1.1. Ahli materi**

Ahli berprofesi sebagai dosen di lembaga pendidikan tinggi dan memiliki keahlian mengenai psikologi khususnya literasi emosi dan bahasa

#### **3.2.1.2. Ahli media**

Ahli berprofesi sebagai dosen di lembaga pendidikan tinggi dan memiliki keahlian di bidang media pembelajaran.

#### **3.2.1.3. Guru**

Guru kelas di SDN Jayamukti yang berpengalaman mengajar minimal 2 tahun.

#### **3.2.1.4. Anak**

Tercatat sebagai peserta didik SDN Jayamukti dengan rentang usia 9-12 tahun.

### **3.2.2. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di lokasi SDN Jayamukti yang beralamat di jalan Cigadong, Desa Jayamukti, Kecamatan Leuwisari, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Sekolah Dasar ini dipilih berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan. Berdasarkan studi pendahuluan, diperoleh informasi mengenai relevansi dengan isu atau topik penelitian dicerminkan dengan adanya perilaku anak dengan literasi emosi yang rendah. Selain itu, upaya pelatihan literasi emosi hanya melalui upaya preventif dan nasihat dan tidak adanya media pelatihan literasi emosi.

### **3.3. Definisi Operasional**

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan memberikan penentuan istilah sehingga menjadi variabel yang dapat diukur (Sugiyono, 2012 dalam Ernanda, 2017).

Peneliti memberikan definisi operasional variabel guna memberikan batasan istilah dan menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan istilah yang ada pada

penelitian pengembangan ini. Adapun istilah yang terkait dalam judul penelitian ini sebagai berikut.

- a. Pengembangan didefinisikan sebagai upaya mengembangkan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sehingga dihasilkan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi sebanyak tiga set kartu terdiri atas kartu perasaan, kartu bercerita dan kartu tindakan.
- b. *Flashcard* “Mari Berteman” didefinisikan sebagai media berbentuk himpunan kartu berukuran  $8 \times 12$  cm terdiri atas dua sisi, satu sisi berisi gambar dan sisi lainnya berisi materi untuk mendukung pelatihan literasi emosi lebih interaktif dan menyenangkan.
- c. Media didefinisikan sebagai alat perantara pesan/informasi berwujud *flashcard* berukuran  $8 \times 12$  cm digunakan oleh fasilitator kepada anak selaku peserta pelatihan literasi emosi guna melatih literasi emosi secara interaktif dan menyenangkan.
- d. Pelatihan literasi emosi didefinisikan sebagai upaya dan proses melatih literasi emosi diarahkan oleh fasilitator kepada anak selaku peserta pelatihan literasi untuk melakukan aktivitas membuka hati, menelaah ruang lingkup emosi dan mengambil tanggung jawab secara interaktif dan menyenangkan.
- e. Anak didefinisikan sebagai peserta pelatihan literasi emosi yang memainkan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi dalam kelompok kecil berjumlah maksimal 5 anak dan mengikuti semua instruksi materi dalam media secara sistematis mulai dari kartu perasaan, kartu bercerita dan kartu tindakan.

Adapun variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yakni variabel media dan variabel materi produk. Variabel media berisi kisi-kisi pengembangan media *flashcard*. Sedangkan variabel materi produk berisi kisi-kisi materi produk.

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Pengembangan Media Flashcard

Variabel	Definisi Operasional	Aspek	No Item	Indikator	Referensi	Alat Ukur	Skala Ukur	Satuan Ukur
Media <i>flashcard</i>	Media <i>flashcard</i> adalah alat perantara yang berwujud himpunan kartu berukuran 8 × 12 cm yang berisi gambar pada satu sisi dan sisi yang lain berisi materi untuk mendukung pelatihan literasi emosi lebih interaktif (Hayati, 2022; Kristanto, 2016).	Keakuratan Materi	1	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik	Muchlis (2010) dalam Firdaus, A., Sambati, S. dan Suyanto, E., 2014), Steiner (2003), Kemp dan Dayton (1985), Kristanto (2016)	Instrumen angket	Likert	Persen (%)
			2	Materi yang disajikan sesuai dengan teori literasi emosi				
			3	Materi dilengkapi contoh yang mendukung pemahaman peserta didik				
		Penyajian Materi	4	Materi dalam media disajikan secara sistematis				
			5	Materi dalam media jelas sesuai dengan judul media				
			6	Isi media membantu menambah wawasan tentang literasi emosi				
			7	Isi media membantu terciptanya interaksi antar peserta didik				
			8	Penggunaan ilustrasi mudah dipahami sesuai instruksi dalam media				
			9	Penggunaan ilustrasi dapat menarik minat dan				

Variabel	Definisi Operasional	Aspek	No Item	Indikator	Referensi	Alat Ukur	Skala Ukur	Satuan Ukur
				meningkatkan keterampilan literasi emosi peserta didik				
			10	Isi media membantu peserta didik memecahkan masalah				
			11	Isi media sesuai dengan kejadian kehidupan sehari-hari (kontekstual)				
			12	Isi media mendorong penerapan literasi emosi dalam kehidupan sehari-hari				
			13	Isi media mendorong peserta didik mencari lebih jauh informasi				
		Bahasa	14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan dan karakteristik peserta didik				
			15	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda				
			16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI				
		Desain media	17	Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai standar	Hayati, (2022), Kristanto, (2016)			
			18	Ukuran huruf pada media sesuai dan terbaca jelas				

Variabel	Definisi Operasional	Aspek	No Item	Indikator	Referensi	Alat Ukur	Skala Ukur	Satuan Ukur
			19	Pemilihan jenis font pada media sesuai				
			20	Penempatan teks pada kartu sesuai				
			21	Ukuran gambar yang ditampilkan sesuai dan jelas				
			22	Warna gambar sesuai dan menarik				
			23	Tata letak gambar pada kartu sesuai				
			24	Keterangan gambar rinci dan mudah dipahami				
			25	Warna background selaras dengan isi				
			26	Desain keseluruhan media selaras dengan materi yang disajikan				
			27	Desain keseluruhan media menarik				
		Kemudahan ( <i>Access</i> )	28	Media mudah digunakan oleh pengguna	Beates's, (1995 dalam			
			29	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik	Kristanto, (2016)			

Variabel	Definisi Operasional	Aspek	No Item	Indikator	Referensi	Alat Ukur	Skala Ukur	Satuan Ukur
			30	Pedoman penggunaan media jelas dan mudah dipahami	Hayati, (2022), Kristanto, (2016)			
		Biaya ( <i>Cost</i> )	31	Media dibuat dari bahan yang tidak mudah rusak				
		Mengajar dan Pembelajaran ( <i>Teaching and learning</i> )	32	Media membantu pemahaman konsep dengan lebih mudah				
		Interaktivitas ( <i>Interactivity</i> )	33	Media mendukung pembelajaran kolaboratif				
			34	Media pembelajaran melibatkan interaksi secara fisik, pemikiran maupun psikologis				
		Organisasi/lembaga ( <i>Organization</i> )	35	Media sesuai dengan kebutuhan dan kendala sekolah				
		Kebaruan ( <i>Novelty</i> )	36	Media <i>flashcard</i> relatif baru dan sesuai dengan literasi emosi				



Tabel 3.2  
Kisi-kisi Pengembangan Materi Pelatihan Literasi Emosi

Variabel	Definisi Operasional	Langkah Pelatihan Literasi Emosi	Aspek Literasi Emosi	Aktivitas Pelatihan Literasi Emosi	Referensi
Pelatihan literasi emosi	Pelatihan dipahami sebagai upaya, proses, cara, perbuatan, atau kegiatan melatih (KBBI, 2023). Sehingga pelatihan literasi emosi diartikan sebagai upaya dan proses melatih literasi emosi yang memungkinkan peserta didik untuk menerima, menawarkan, mengekspresikan,	Membuka hati	Kemampuan memahami perasaan diri	Mampu mengidentifikasi perasaan yang dialami saat ini dan mampu mengemukakan alasan perasaan yang dialami.	Steiner (203) dengan modifikasi
				Mampu memberi sanjungan terhadap orang lain.	
				Mampu menerima sanjungan orang lain.	
				Mampu memberikan sanjungan terhadap diri sendiri ( <i>self-love</i> ).	
	Menelaah ruang lingkup emosi	Kemampuan berempati	Mampu mengidentifikasi dan memposisikan diri terhadap emosi yang dialami seseorang.		
		Kemampuan mengakui emosi	Mampu mengemukakan pengalaman emosi-emosi tertentu.		

Variabel	Definisi Operasional	Langkah Pelatihan Literasi Emosi	Aspek Literasi Emosi	Aktivitas Pelatihan Literasi Emosi	Referensi
	menanggapi, dan membicarakan berbagai perasaan dan masalah terkait emosi (Steiner, 2003)		Kemampuan mengatasi dan memperbaiki emosi	Mampu mengidentifikasi kapan, mengapa dan bagaimana mengekspresikan emosi. Mampu menyatakan perasaan yang timbul akibat konflik dengan seseorang. Mampu menerima pernyataan perasaan dari seseorang akibat konflik dengan seseorang.	
		Mengambil tanggung jawab	Kemampuan memahami dunia dan konteks sosial	Mampu meminta maaf. Mampu menerima permintaan maaf.	

### 3.4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat dalam pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya menggunakan angket atau kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi.

#### 3.4.1. Angket

Angket digunakan untuk menghimpun informasi mengenai kelayakan media dan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Informasi tersebut diperoleh dari data-data yang telah diisi dari instrumen angket berisi sejumlah pernyataan yang perlu dijawab. Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket untuk ahli isi/materi, guru kelas, dan angket respons peserta didik terhadap produk media *flashcard* literasi emosi. Adapun kisi-kisi angket-angket tersebut sebagai berikut.

##### 3.4.1.1. Angket Validasi Ahli Media

Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli media terdiri atas penilaian terhadap desain media dan pertimbangan pemilihan dan pengembangan media meliputi aspek akses, biaya, pengajaran dan pembelajaran, interaktivitas, organisasi dan kebaruan media dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3  
Kisi-kisi Angket Validasi untuk Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	No. Item
1	Desain Media	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
2	Kemudahan ( <i>Access</i> )	12,13,14,
3	Biaya ( <i>Cost</i> )	15
4	Mengajar dan pembelajaran ( <i>Teaching and learning</i> )	16
5	Interaktivitas ( <i>Interactivity</i> )	17,18
6	Organisasi/lembaga ( <i>Organization</i> )	19
7	Kebaruan ( <i>Novelty</i> )	20

Sumber: Beates's (1995); Hayati (2022); Kristanto (2016) dengan modifikasi

### 3.4.1.2. Angket Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi angket untuk validasi ahli materi berisi aspek keakuratan materi, penyajian materi dan bahasa yang dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4  
Kisi-kisi Angket Validasi untuk Ahli Materi

No.	Aspek	No. Item
1	Keakuratan Materi	1,2,3
2	Penyajian Materi	4,5,6,7,8,9,10,11,12,13
3	Bahasa	14,15,16

Sumber: Muchlis (2010 dalam Firdaus, A., Sambati, S. dan Suyanto, E., 2014), Steiner (2003), Kemp dan Dayton (1985) dengan modifikasi

### 3.4.1.3. Angket Respons Guru

Angket untuk guru digunakan sebagai instrumen penilaian kelayakan penggunaan media. Uji kelayakan oleh guru ini dilakukan untuk menguji kelayakan berdasarkan respons dan komentar guru terhadap produk yang diberikan/digunakan oleh peserta didik. Hasil uji kelayakan oleh guru dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan media sebelum dilakukan tahapan implementasi. Angket respons guru terhadap media terdiri atas aspek keakuratan materi, bahasa, desain media dan manfaat media yang dapat dilihat pada kisi-kisi angket respons guru tabel 3.5.

Tabel 3.5  
Kisi-kisi Angket Respons untuk Guru

No.	Aspek	No. Item
1	Keakuratan materi	1
2	Bahasa	2
3	Desain Media	3,4,5,6
4	Manfaat Media	7,8,9,10,11,12,13

Sumber: Steiner (2003); Beates's (1995); Kemp dan Dayton, (1985) dengan modifikasi

### 3.4.1.4. Angket Respons Peserta Didik

Instrumen angket respons peserta didik digunakan pada saat implementasi produk dengan tujuan untuk menilai kelayakan dari sisi pengguna. Kelayakan tersebut ditinjau dari aspek desain media dan manfaat media. Kisi-kisi instrumen angket respons peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6  
Kisi-kisi Angket Respons untuk Peserta Didik

No.	Aspek	No. item
1	Desain Media	1,2,3,4
2	Manfaat Media	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14

Sumber: Beates's (1995); Kemp dan Dayton (1985); Steiner (2003) dengan modifikasi

### 3.4.2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai upaya memperoleh informasi mengenai masalah perilaku mengelola emosi peserta didik. Wawancara dilakukan terhadap wali kelas IV di SDN Jayamukti. Sedangkan wawancara tidak dilakukan terhadap peserta didik dikarenakan menurut guru belum memahami terkait literasi emosi. Wawancara yang telah dilakukan yakni dengan teknik semi terstruktur dibantu alat perekam audio. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan untuk menghimpun informasi tersebut. Informasi dalam wawancara mengungkapkan masalah atau kesulitan guru dalam melatih literasi emosi di jenjang sekolah dasar. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara.

Tabel 3.7  
Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator
1	Literasi emosi peserta didik	Kemampuan literasi emosi peserta didik Masalah-masalah literasi emosi
2	Pemahaman literasi emosi	Upaya penanaman literasi emosi Upaya menangani masalah literasi emosi
3	Media pembelajaran	Ketersediaan media Ketergunaan media
4	Kebutuhan media pembelajaran	Kriteria media literasi emosi yang dibutuhkan

### 3.4.3. Observasi

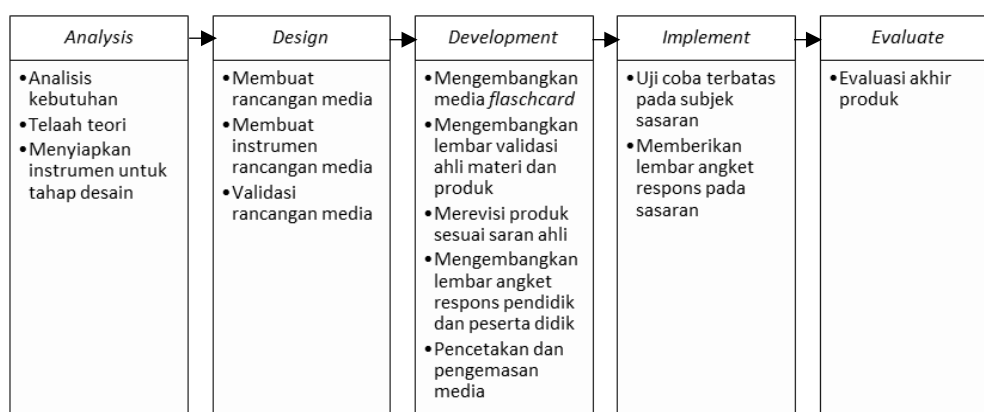
Observasi dilakukan guna memperoleh informasi dari hasil pengamatan langsung selama penelitian di lokasi sasaran. Informasi didapat dari aktivitas atau peristiwa yang dilihat, didengarkan dan dirasakan. Pada tahap studi pendahuluan, observasi dilakukan secara non-sistematis yakni dengan tidak menggunakan instrumen observasi. Sehingga pengamatan dilakukan dengan melihat secara langsung perilaku peserta didik. Sedangkan pada tahap implementasi produk, observasi dilakukan secara sistematis yakni dibantu instrumen observasi. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman pengamatan pada saat penggunaan media dengan tujuan melihat secara general aktivitas siswa ketika diimplementasikan produk.

### 3.4.4. Studi dokumentasi

Dokumentasi diupayakan sebagai pemerolehan informasi dari buku dan jurnal ilmiah dengan topik literasi emosi. Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini guna memperkaya sumber serta bukti-bukti implementasi media pembelajaran. Adapun dokumen-dokumen yang dikumpulkan peneliti antara lain buku dan jurnal terkait literasi emosi, media pembelajaran yang tersedia di sekolah, media literasi emosi peneliti terdahulu dan dokumentasi pada saat pelaksanaan penelitian.

### 3.5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE ini diuraikan pada alur tahapan yang dirincikan sebagai berikut.



Gambar 3.2 Gambar Prosedur Penelitian

Oleh karena itu, produk dikembangkan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE perlu melalui prosedur penelitian secara keseluruhan dijelaskan berikut ini.

### **3.5.1 Analisis (*Analyze*)**

Tahapan analisis menjadi tahapan pertama dalam penelitian guna memperoleh identifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi. Sehingga diperoleh penyebab, kebutuhan dan solusi yang akan diusung dalam produk. Pada kegiatan analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis kesenjangan kemampuan (*performance gap*) terhadap guru dan peserta didik di sekolah sasaran. Data informasi kebutuhan produk dikumpulkan dengan melakukan wawancara terhadap wali kelas IV. Sedangkan catatan observasi digunakan untuk mendukung hasil analisis kesenjangan kemampuan literasi emosi. Selain itu, peneliti melakukan kajian teori diantaranya teori tentang media pembelajaran, media *flashcard*, emosi, literasi emosi dan penelitian terdahulu yang membahas mengenai media kartu literasi emosi. Informasi yang diperoleh dari kajian teori dianalisis dan dirumuskan guna menghasilkan materi yang berguna pada tahap berikutnya.

### **3.5.2 Desain (*Design*)**

Proses desain atau perancangan adalah tahapan memverifikasi kinerja yang diinginkan dari hasil analisis dan metode pengujian penciptaan produk media *flashcard* literasi emosi yang sesuai. Pada tahapan desain, peneliti merancang desain produk sesuai kebutuhan pada tahap analisis dengan membuat *storyboard* media dan sketsa untuk ilustrasi.

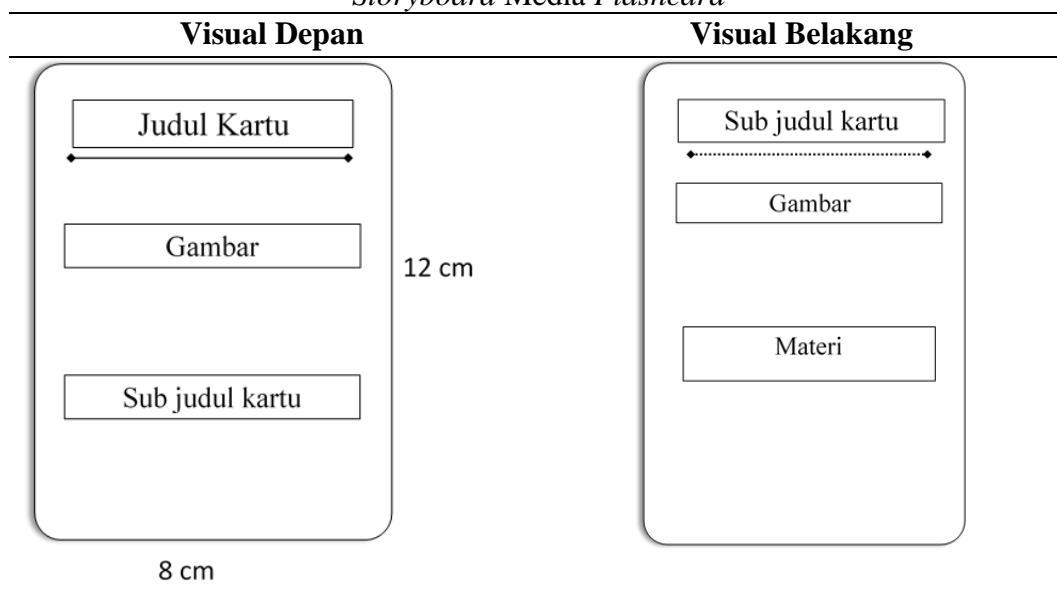
#### **3.5.2.1 Isi Media**

Untuk merancang produk media *flashcard* yang sesuai maka diperlukan isi atau materi pembelajaran literasi emosi, dan tampilan media.

#### **3.5.2.2 Membuat *Storyboard***

Papan cerita digunakan sebagai naskah media yang berisi kolom yang diisi dengan tampilan visual produk yang akan dibuat. Sehingga dapat terlihat gambaran awal media *flashcard* yang berisi judul, gambar dan materi. Berikut *storyboard* media *flashcard* “Mari Berteman”.

Tabel 3.8  
*Storyboard Media Flashcard*



### 3.5.2.3 Membuat Ilustrasi

Ilustrasi yang diperlukan oleh peneliti didesain secara manual dengan terlebih dahulu membuat sketsa menggunakan pensil 5B. Sketsa tersebut dipindai menggunakan aplikasi *camscanner* guna dilakukan pewarnaan secara digital. Setelah itu, peneliti memanfaatkan aplikasi menggambar yakni *madibang paint* di ponsel. Pada aplikasi ini, peneliti menggambar ulang sesuai dengan acuan sketsa. Ilustrasi yang sudah selesai lantas digunakan dalam desain *flashcard*. Desain *flashcard* dilakukan pada aplikasi *microsoft powerpoint* dengan pertimbangan kemampuan, kemudahan dan fitur yang sesuai kebutuhan.

### 3.5.3 Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini dilakukan pengembangan produk dan validasi produk. Untuk mengonstruksi luaran produk sesuai tujuan, konten yang dikembangkan harus sesuai, memilih dan mengembangkan elemen pendukung, melengkapi dengan skenario aktivitas untuk peserta didik yang cocok untuk diterapkan. Demikian diperlukan untuk mengembangkan validasi dari segi aktivitas, validasi materi dan media, dan instrumen respons dari siswa. Setelah diperoleh data tersebut dilakukan revisi menyeluruh dan optimal lalu produk siap diujicobakan.

Produk dikembangkan sesuai dengan rancangan materi produk. Sementara itu, produk dikembangkan memanfaatkan aplikasi *microsoft powerpoint*.



Sedangkan untuk pengembangan ilustrasi dimanfaatkan aplikasi medibang paint. Produk yang akan diujicobakan adalah produk media *flashcard* “Mari Berteman” berukuran 8 cm × 12 cm yang dicetak menggunakan kertas *Art Paper* 260 gsm tipe laminasi *doff*. Akhirnya, produk yang telah dikembangkan dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi.

#### **3.5.4 Implementasi (*Implement*)**

Produk hasil pengembangan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Maka kelancaran proses ini didukung dengan persiapan lingkungan belajar serta pengelolaan kelas yang kondusif. Sebelum dilakukan penerapan, produk dinilai oleh guru sebanyak 3 orang. Penerapan produk akhir media *flashcard* literasi emosi ditujukan pada kelompok peserta didik sejumlah 5 orang sebagai subjek sasaran penelitian. Uji coba terbatas ini dilaksanakan guna memperoleh respons siswa dan guru terhadap media.

#### **3.5.5 Evaluasi (*Evaluate*)**

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data terhadap kualitas dari produk instruksional dan proses instruksional baik sebelum dan sesudah diimplementasikan. Sehingga pada proses ini diarahkan untuk menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi dan melakukan evaluasi akhir produk dan proses. Sehingga pada akhir tahapan ini dapat diperoleh informasi kualitas produk yakni kelayakan dan keefektifan yang diidentifikasi dari hasil validasi para ahli maupun respons siswa dan guru.

### **3.6 Analisis Data**

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini antara lain analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari data pengamatan, wawancara analisis kebutuhan, masukan validator ahli media dan ahli materi. Selanjutnya data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian instrumen angket kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun uraian analisis data kualitatif dan data kuantitatif sebagai berikut.

#### **3.6.1 Analisis Data Kualitatif**

Data bersifat kualitatif dari hasil wawancara dan observasi diolah dengan melakukan langkah-langkah pengolahan data kualitatif. Hasil wawancara semi terstruktur yang direkam ditranskripsi sebagai upaya pengumpulan data.

Sedangkan data hasil observasi dicatat dalam bentuk catatan pengamatan. Kemudian data tersebut direduksi dan dikategorisasi berdasarkan variabel penelitian, selanjutnya data disajikan dan disimpulkan. Sehingga dihasilkan data yang rinci dan lengkap sesuai yang dibutuhkan.

### 3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Data bersifat kuantitatif atau numerik didapatkan dari berbagai data hasil langkah penyebaran angket kepada ahli, guru dan peserta didik. Kuesioner yang diisi tersebut dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert dipertimbangkan agar mampu mengukur sikap, persepsi dan pendapat individu atau kelompok terhadap sesuatu, dalam hal ini produk yang telah dikembangkan.

Kuesioner yang telah diisi dianalisis melalui beberapa langkah yang akan diuraikan pada poin-poin berikut.

#### 3.6.2.1 Melakukan Penskoran Terhadap Jawaban

Analisis angket dari pengembangan media *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak dilakukan pada format penilaian skala likert, skor dan kemungkinan jawaban yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.9  
Penskoran Pendapat Ahli

Skor Nilai	Jawaban
5	Sangat layak
4	Layak
3	Cukup layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

Tabel 3.10  
Penskoran Jawaban Guru dan Peserta Didik

Skor Nilai		Jawaban
Favorable	Unfavorable	
5	1	Sangat setuju
4	2	Setuju
3	3	Ragu-ragu
2	4	Kurang setuju
1	5	Tidak setuju

### 3.6.2.2 Menjumlahkan Skor

Kemudian pada langkah selanjutnya melakukan perhitungan skor. Skor tersebut dijumlahkan untuk mengetahui skor akhir dari setiap butir pernyataan masing-masing responden. Skor akhir ini akan diolah untuk mengetahui persentase dan kategorisasi kelayakan produk. Pengolahan kuesioner dilakukan di aplikasi excel. Sehingga untuk melakukan penjumlahan digunakan rumus sebagai berikut.

- Mengklik sel total skor akhir ditempatkan.
- Memasukkan rumus =SUM(range data)
- Memblok range data
- Mengklik enter untuk mengetahui hasil perhitungan

### 3.6.2.3 Menghitung Persentase

Setelah skor akhir didapatkan maka data tersebut selanjutnya diketahui validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Adapun rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah skor responden terhadap indikator penilaian

$\sum xi$  = jumlah skor ideal

Perhitungan data ini dilakukan di *microsoft excel*. Sehingga untuk mengetahui persentase kelayakan produk diperlukan kolom sel berisi jumlah skor responden dan jumlah skor ideal. Selanjutnya langkah-langkah mengetahui persentase di excel sebagai berikut.

- Mengklik sel hasil persentase ditempatkan.
- Memasukkan rumus =sel skor responden/sel skor ideal.
- Klik *enter* untuk mengetahui hasil.
- Blok hasil perhitungan dan klik ikon % (*percent style*) pada tab *number*.

### 3.6.2.4. Menentukan Kriteria Kelayakan Berdasarkan Hasil Persentase

Menurut Arikunto (2008 dalam Muhsan, Hanim, & Zuraidah, 2022) deskripsi tingkat ketercapaian penilaian validasi menggunakan skala likert terdapat lima tingkatan. Pengambilan keputusan dilihat kesesuaian antara persentase tingkat

kelayakan atau kevalidan dengan kriteria kualifikasi keputusan merevisi produk sebagai berikut.

Tabel 3.11  
Kriteria Kelayakan Media

<b>Persentase %</b>	<b>Kualifikasi kelayakan</b>	<b>Keterangan</b>
81%-100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
61%-80%	Layak	Perlu revisi
41%-60%	Cukup layak	Perlu revisi
21%-40%	Kurang layak	Perlu revisi
<20%	Tidak layak	Revisi total

Berdasarkan tabel 3.11, diketahui bahwa jika persentase skor validasi didapatkan sekurang-kurangnya 61%, maka media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pelatihan literasi emosi.