

BAB III

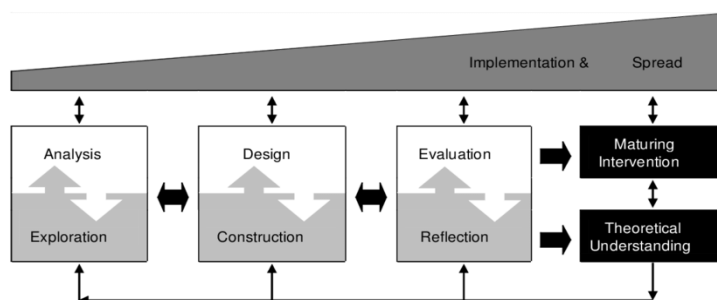
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Research ini dilaksanakan untuk pengembangan media flashcard dalam memfasilitasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4 – 5 tahun. Penelitian akan ini menggunakan penelitian mix method atau penulisan campuran. Menurut Jhonson et al. (2007 dalam (creswell and plano 2018)) Menulis dengan menggunakan metode campuran adalah ketika seorang penulis atau tim penulis menggabungkan unsur-unsur pendekatan penulisan kuantitatif dan kualitatif (seperti menggunakan sudut pandang kualitatif dan kuantitatif, pengumpulan data, analisis, dan teknik inferensi) dengan tujuan menghasilkan wawasan yang luas dan mendalam. pemahaman dan kekuatan (hlm 5).

Mckenney & Reeves, 2013 (dalam (Qonita, 2018)) EDR adalah jenis inkuiri di mana proses terus menerus dan berulang yang bertujuan agar dapat mengembangkan sebuah pemecahan terhadap masalah pendidikan yang kompleks. Pemecahan masalah yang dimaksud berupa produk (media, pendaftaran siswa, dll.) proses (strategis, metodologis, model pengajaran), atau beberapa program (workshop, pelatihan, dll.). Metode yang akan digunakan penulis yaitu Educational Design Research (EDR). Penulis memilih metode ini karena pengembangan yang dilakukan dalam bidang pendidikan maka pendekatan ini dipilih. Hal ini selaras dengan penelitian EDR yang dapat menawarkan solusi tentang cara membuat materi pembelajaran flashcard yang akan membantu anak-anak kecil di kelompok A belajar mengenal huruf.

Penulis menggunakan metode EDR (Education Design Research) yang berdasar pada model Mckenney dan Reeves yang dibagi menjadi tiga bagian diantaranya; analisis eksplorasi, desain dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi untuk pengembangan media flashcard dalam memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia dini pada kelompok B.



Gambar 3.1

Model Generic EDR dari Mckenney dan Reeves

(sumber: Mckenney dan Reeves, 2012)

Mengacu pada gambar diatas proses penelitian *Educational Design Research* terbagi menjadi 4 tahapan. Dibawah ini merupakan urutan tahapan yang akan dilakukan:

1) Tahap Analisis dan Eksplorasi (*Analysis and Exploration*)

Analisis dan eksplorasi dalam *research* ini berfokus pada identifikasi permasalahan dan kebutuhan di lapangan yang belum terpenuhi di daerah tersebut. Melalui penelitian lapangan dan kajian literatur tentang media pembelajaran, khususnya *flashcard* untuk anak-anak antara usia empat dan 4 – 5 tahun. Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan di TK Negeri Pembina pada tanggal 16 Maret 2023 menunjukkan bahwa beberapa anak di kelas A2 belum menguasai huruf dengan baik, mereka dapat menyebutkan beberapa huruf namun belum terlalu maksimal. Guru kelas yang bertanggung jawab di kelas tersebut mengemukakan bahwa penerapan media *flash card* sudah dilakukan namun belum maksimal karena desain yang monoton.

Peneliti juga mendalami beberapa sumber (studi literatur) dengan memahami beberapa referensi seperti buku yang berhubungan dengan, artikel jurnal, skripsi pengembangan media, jurnal media pembelajaran *flashcard* untuk dijadikan sumber rujukan dalam penelitian.

2) Tahap desain dan konstruksi (*Design and Contruction*)

Dita Nailul Rohmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan masalah yang didapatkan dari studi pendahuluan, peneliti merancang dan membuat produk pengembangan media pembelajaran sebagai pemecahan dari permasalahan yakni kurang beragam nya media yang digunakan oleh guru sehingga anak kurang terstimulasi dalam hal mengenal huruf. Penggunaan media *flashcard* harus dilakukan secara berkelanjutan sesuai tema yang berlaku dengan desain yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil dari permasalahan ini bertujuan untuk menemukan solusi yang tepat. Solusi yang diusulkan itu berupa pengembangan media pembelajaran *flashcard* dengan desain yang lebih terbaru, menarik, dan diharapkan dapat memberi stimulasi yang baik bagi anak dalam hal mengenal huruf. Media yang dirancang memiliki kebaruan dengan media *flash card* pada umumnya karena memiliki pembelajaran mengenai pengetahuan anak tentang huruf kapital dan tidak kapital. Desain ini memiliki ukuran 21x36 yang terbuat dari kertas buffalo yang dilaminasi.

Media *flash card* ini divalidasi oleh tiga orang ahli yang sesuai dengan bidangnya masing – masing. Validator tersebut meliputi; validasi ahli media oleh ibu Agnestasia Ramadhan, M.Pd, validasi ahli materi oleh ibu Istikhorh Nurzaman, M.Pd, dan validasi pedagogic oleh ibu Tia Sumiartini, M.Pd.

3) Tahap Evaluasi dan Refleksi (*Evaluation and Reflection*)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali di TK Negeri Pembina pada kelompok A1 dan A2. Setelah melakukan uji coba yang bertujuan untuk mengevaluasi dan merefleksi penggunaan produk oleh pendidik, dan melihat dari hasil belajar siswa meningkat. Sehingga hasil evaluasi dijadikan sebagai pedoman penilaian terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap refleksi ini peneliti memaparkan data yang telah terkumpul. Refleksi ini dilakukan pada tahap akhir sebagai bahan dasar untuk menyampaikan kelayakan produk.

4) Kelayakan produk

Berdasarkan Model Generik Mc.Kenney dalam tahapan yang terakhir pada penelitian ini pemahaman dan kematang intervensi teoritik. Kematangan intervesi Dita Nailul Rohmah,2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini akan dilaksanakan setelah dilakukannya uji coba. Dalam kelayakan produk pun dilakukannya uji keefektifitasannya guna melihat media *flash card* memiliki keefetivitas yang sangat tinggi atau tidak. Untuk menentukan kelayakan produk terdapat tiga kriteria yang dipaparkan dalam bentuk tabel yaitu, kriteria kemampuan guru, kriteria kemampuan anak, dan kriteria aktivitas anak dalam penggunaan media *flash card*:

Tabel 3.1
Kriteria Capaian Observasi Kemampuan Anak Dan Kemampuan Guru
dalam Penggunaan Media *Flash card*

Kriteria efektivitas	Deskripsi
SE (Sangat Efektif)	Jika 75-100% anak mencapai BSB
E (Efektif)	Jika 50-74% anak mencapai BSB
KE (Kurang Efektif)	Jika 25 – 49% anak mencapai BSB
TE (Tidak Efektif)	Jika 0-24% anak mencapai BSB

Tabel 3.2

Kriteria Capaian Aktivitas Anak dalam Menggunakan Media *Flash card*

Kriteria efektivitas	Deskripsi
ST (Sangat Tinggi)	Jika 75-100% anak mencapai BSB
T (Tinggi)	Jika 50-74% anak mencapai BSB
KT (Kurang Tinggi)	Jika 25 – 49% anak mencapai BSB
TT (Tidak Tinggi)	Jika 0-24% anak mencapai BSB

Berdasarkan tabel kriteria diatas maka untuk menyimpulkan sebuah kelayakan produk dapat disajikan sesuai dengan kriteria dari kelayakan produk dibawah ini:

Tabel 3.3
Kriteria Kelayakan Media *Flash card*

Dita Nailul Rohmah,2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kriteria efektivitas	Deskripsi
SL (Sangat Layak)	Jika jumlah skor mencapai 10-12
L (Layak)	Jika jumlah skor mencapai 7-9
KL (Kurang Layak)	Jika jumlah skor mencapai 4-6
TL (Tidak Layak)	Jika jumlah skor mencapai 4-6

3.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional literatur penelitian menurut Sugiyono (2015, h.38) adalah kualitas, sifat, atau nilai dari suatu barang atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan telah dipilih oleh peneliti untuk diteliti sebelum diambil kesimpulan. Untuk mencegah kesalahan dalam pengumpulan data, variabel penelitian harus didefinisikan. Berikut adalah definisi operasional dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Mengenal huruf adalah keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk bertindak dengan mengidentifikasi tanda-tanda dan ciri-ciri tanda aksara yang digunakan dalam tulisan, yang merupakan komponen abjad yang mewakili bunyi bahasa. Dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini dicantumkan indikator dari aspek bahasa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu; mengenal simbol – simbol huruf dan meniru (Menuliskan dan mengucapkan) huruf A – Z.
- b. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menjelaskan secara nyata mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran disebut juga bentuk nyata dari suatu program pembelajaran yang tidak dapat dijelaskan secara verbal.
- c. *Flash card* merupakan salah satu media berbentuk kombinasi antara gambar dan tulisan yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan mengenal huruf anak usia dini..

3.3 Partisipan

Dita Nailul Rohmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya kelas A2 dan A1. Dalam penelitian ini, relawan mendukung peneliti dalam memproduksi media pembelajaran *flashcard* untuk mendidik kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun. Partisipan juga berpartisipasi dalam penelitian ini. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru, siswa, dan dosen.

3.4 Populasi dan Sampel

Sugiyono (2015:117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah kelas A1 dan A2 di TK Negeri Pembina. Dalam penelitian ini, sampel dikumpulkan dengan menggunakan strategi *purposive sampling*. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:183), “*purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek berdasarkan tujuan tertentu bukan berdasarkan strata, random, atau wilayah”. Hal ini mengandung arti bahwa setiap mata pelajaran yang dipilih dari populasi dilakukan secara sadar dan sesuai dengan kriteria tertentu.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Lembar Observasi

Guru dapat menggunakan pengamatan (observasi) sebagai cara untuk mengumpulkan berbagai fakta atau data mengenai pertumbuhan dan masalah anak. Guru dapat belajar tentang perubahan pada anak-anak pada waktu tertentu dengan mengamati mereka. Untuk memahami bagaimana anak-anak berusia antara 4-5 tahun mengubah kemampuan mereka untuk mengenali huruf, observasi dilaksanakan.

Tabel 3.4

Kisi – kisi instrument observasi

Aspek Perkembangan	Lingkup Perkembangan	Indikator
Bahasa	Keaksaraan	1. Mengenal symbol – symbol

Dita Nailul Rohmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		huruf 2. Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A – Z)
--	--	---

3.5.2 Angket Validasi Ahli

Angket digunakan untuk mengetahui respon dan penilaian yang diberikan oleh validator ahli mengenai produk yang dikembangkan berupa media *Flash card* berbasis metode bertanya. Angket dari validator ahli media, psikologi anak, dan perkembangan anak.

Tabel 3.5

Kisi – Kisi Angket Ahli Desain Media

No	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan Penggunaan	a. Media yang digunakan berfungsi multiguna b. Media yang digunakan praktis
2.	Bahan Media	a. Bahan yang digunakan aman dan tidak berbahaya b. Bahan yang digunakan tahan lama
3.	Estetika	Tampilan media menarik

Tabel 3.6

Kisi – Kisi Validasi Ahli Materi Bahasa

No	Aspek	Indikator
1.	Relevansi	Sesuai dengan ketentuan Standar Pencapaian Perkembangan Anak

Dita Nailul Rohmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		(STPPA)
2.	Perkembangan bahasa anak usia 4 – 5 tahun	Mengenal simbol – simbol
		Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A – Z)

3.6 Prosedur Penelitian

1. Persiapan

Pada tahap awal yang dilakukan peneliti adalah mempersiapkan penelitian dengan melakukan studi pendahuluan dan studi literatur dari buku, artikel, skripsi, dan jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media *flashcard* untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4 – 5 tahun. Kemudian peneliti membuat desain penelitian, instrument data dan analisis data.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan pada saat pengumpulan data. Tahap ini dilaksanakan berdasarkan langkah tahapan desain EDR meliputi analisis dan eksplorasi dilaksanakan dengan mendalami teori - teori, menyusun strategi atau merancang penelitian, dan melakukan analisis kebutuhan di lapangan berupa rancangan produk instrumen pengembangan media *flashcard*. Pada tahap *design and construction*, sesudah peneliti mendapatkan informasi tentang permasalahan yang diteliti, penulis melakukan pengembangan desain dari masalah tersebut. Pada tahap *evaluation and reflection* yaitu tahapan evaluasi yang dilakukan setelah media *flashcard* selesai dibuat dan divalidasi. Setelah dilakukannya validasi maka akan dilakukan uji coba. Tahap kelayakan produk (Maturing intervention and Theoretical Understanding) dalam kelayakan produk ini berkaitan dengan tahapan terakhir dari model generic McKenney terdiri dari kematangan intervensi yang telah dilaksanakan dengan cara diskusi melibatkan guru, para ahli media, dan siswa.

3.7 Analisis Data

3.7.1 Analisis kualitatif

Dita Nailul Rohmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (1992) dibagi dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur tersebut adalah (1) reduksi data (*data reduction*); (2) penyajian data (*data display*); dan (3) penarikan simpulan.

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data dalam penelitian kualitatif umumnya berupa narasi deskriptif kualitatif, walaupun ada data dokumen yang bersifat kuantitatif juga bersifat deskriptif.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian yang dimaksud Miles dan Huberman, sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan.

c. Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Menurut Miles dan Huberman, langkah ketiga analisis data kualitatif melibatkan penarikan kesimpulan dan pembuktiannya. Kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data selanjutnya, namun jika kesimpulan awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan tersebut kredibel. (Sopacua, Barbara N, 2021)

3.7.2 Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk menelaah dan menjelaskan hasil validasi *flash card*. Dalam penelitian ini analisis kuantitatif menggunakan analisis deskriptif. Hasil angket dan instrumen lembar observasi digunakan untuk menghasilkan analisis data kuantitatif ini. Skala Likert digunakan dalam skor untuk observasi instrumen. Pada instrumen observasi dan lembar angket observasi guru digunakan skala Likert untuk pengolahan/penilaian kategorisasi.

Dita Nailul Rohmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian

No	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41 – 60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
5.	<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Analisis yang sebelumnya didapat dengan menggunakan lembar pengamatan dan lembar angket kemudian dianalisis memakai rumus untuk mencapai prasetel ideal seperti di bawah ini:

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

Keterangan :

P = Presentase Kecil

S = Jumlah Komponen Hasil Penelitian

N = Jumlah Skor Maksimum

Selain menggunakan skala Likert untuk dapat memperbaiki kesesuaian media oleh pendidik dari data angket yang telah dikumpulkan. Penulis melaksanakan analisis *pre-test* dan *post-test* untuk menilai kemampuan siswa dalam kemampuan proses penggunaan media pembelajaran *flash card*. Sesudah memperoleh data tersebut, dilakukan proses analisis data skor yang sudah diperoleh. Analisis data yang digunakan penulis adalah uji normalitas gain *analysis*. Rumus dari uji normalitas gain yang akan digunakan oleh peneliti untuk menghitung sebagai berikut:

Dita Nailul Rohmah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
 KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$N - \text{gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

N-gain = Nilai Uji Normalisasi Gain

S_{post} = Skor *Post – Test*

S_{pre} = Skor *Pre – Test*

S_{maks} = Skor Maksimal

Dibawah ini klasifikasi nilai normalitas gain dalam tabel berikut ini:

Nilai Normalitas Gain	Klasifikasi
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

Dita Nailul Rohmah,2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu