

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa-siswi kelas B di salah satu Taman Kanak-kanak di Kabupaten Garut yang memiliki permasalahan serupa dengan penelitian ini. Sedangkan objek dari penelitian ini ialah meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun melalui pengembangan buku digital cerita “Legenda Situ Bagendit”.

#### **3.2 Metode Penelitian**

##### **3.2.1 Jenis dan Metode Penelitian yang Digunakan**

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan. Tujuan utama penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan bukanlah menguji atau membuat teori, tetapi untuk membuat suatu produk yang dapat berguna dalam lingkungan sekolah. Dalam penelitian ini menggunakan metode D&D (*Design & Development*). D&D merupakan metode penelitian yang mempunyai tujuan utama dalam menyediakan informasi untuk *instructional designer* (ID), yakni suatu masalah dalam ranah pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan dengan empiris dan sistematis dalam rangkaian penelitian proses *design*, pengembangan, dan evaluasi (Solihatini et al., 2021). Berdasarkan metode D&D, dalam penelitian ini memiliki fokus tujuan penelitian dalam rangka penelitian alat atau produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian desain dan pengembangan ini mencakup buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” yang diperuntukan anak usai dini khususnya pada rentang 5 – 6 tahun. Oleh sebab itu penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk yang sudah ada dan kelayakannya dapat dipertanggungjawabkan.

Proses pengembangan produk yang dimiliki peneliti didukung validasi dari para ahli dalam prosesnya. Untuk menguji keefektifan produk yang sudah ada, penelitian dan pengembangan ini akan melakukan evaluasi sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program,

serta proses dan produk pembelajaran (Octaloca, 2021). Proses sistematis ini akan membantu memenuhi kriteria keefektifan dengan standar tertentu.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan ADDIE. Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena sesuai dengan fokus penelitian pengembangan yang dilakukan penelitian yaitu penelitian alat atau produk yang bisa dijadikan bahan ajar. Model penelitian ADDIE ialah proses penelitian instruksional yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) yang dinamis (Cahyadi, 2019). Dalam model ADDIE, setiap tahapan memiliki keterkaitan satu sama lainnya sehingga dalam penggunaannya perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh agar terjaminnya produk pembelajaran yang efektif dapat tercipta (Pribadi, 2016). Berikut langkah-langkah pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini:

#### 1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan menetapkan kebutuhan dari pembelajaran. Langkah analisis terdiri dari dua tahapan, yaitu analisis kerja (*performace analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Tahap pertama ialah analisis kerja yang bertujuan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang sedang dihadapi oleh sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran lebih baik kedepannya. Pada tahap ini peneliti telah mengetahui permasalahan yang terjadi di sebuah TK di Kecamatan Garut Kota melalui wawancara kepada salah satu tenaga pendidik disana bahwa peserta didik memiliki minat baca yang rendah serta tidak mengetahui cerita daerah Garut itu sendiri. Selain itu buku cerita yang ada disana juga kurang memadai dan banyak yang sudah rusak sehingga sudah jarang sekali digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap kedua merupakan analisis kebutuhan yaitu menentukan media apa yang diperlukan dalam pembelajaran bagi peserta didik dari permasalahan yang sudah diketahui ditahap pertama, sehingga produk yang dikembangkan bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini peneliti menentukan kebutuhan dari permasalahan yang ada, yaitu dengan mengembangkan buku digital cerita rakyat daerah Garut yang tidak akan rusak karena bersifat digital dan juga dibuat semenarik mungkin sehingga harapannya dapat meningkatkan minat baca peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2) Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan (*design*) merupakan tahapan yang memiliki fungsi untuk merancang pengembangan produk yang dibutuhkan atas permasalahan yang telah diketahui. Dalam penelitian ini, tahapan desain ini merupakan tahapan untuk merancang buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” yang akan dikembangkan yang digunakan dalam menarik minat baca anak usia 5 – 6 tahun. Pada tahapan ini buku yang dikembangkan dirancang dengan memperhatikan dari segi desain atau media, serta materi dan bahasa.

## 3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini memiliki tujuan untuk memodifikasi desain awal dari buku digital. Pada tahapan ini juga mendapatkan direvisi berdasarkan masukan para ahli sehingga dapat mengembangkan produk yang sesuai bagi peserta didik. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ialah; 1) Melakukan pembuatan media dalam bentuk buku digital yang disesuaikan dengan desain yang sudah dirancang berdasarkan kesesuaian dalam media, materi, dan juga bahasa. Dalam tahap ini akan dilakukannya pembuatan buku berbasis digital yang menghimpun cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” dengan animasi bergerak yang menarik dan audio dongeng yang disesuaikan dengan cerita tersebut. Format yang digunakan dalam media buku digital ini berupa *website*. 2) Melakukan

*review* media dengan validasi dari para ahli bahasa dan materi, juga ahli media. 3) Memperbaiki media yang sudah diberiberi saran, kritik, dan masukan oleh ahli media, serta ahli bahasa dan materi, sehingga media berkembang menjadi lebih baik katas revisi dari masukan tersebut.

#### 4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan implementasi ini bertujuan untuk mengimplementasikan media yang telah dibuat serta mengumpulkan data terkait keefektifan buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” yang dikembangkan untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Pada tahap implementasi ini ialah sebagai berikut.

##### a. *Pretest*

*Pretest* merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kondisi minat baca anak di TK X di Kecamatan Garut Kota pada rentang usia 5 – 6 tahun sebanyak 17 anak di satu kelas. Pada tahapan ini menunjukkan kondisi minat baca anak sebelum menggunakan media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit”

##### b. *Post-test*

*Posttest* ini melibatkan peserta didik satu kelas kelompok B TK yang akan diuji yaitu 17 anak yang sama saat tahap *pretest*. Uji coba ini memiliki tujuan untuk diketahuinnya respon dan reaksi peserta didik dalam penggunaan buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” yang telah dikembangkan oleh peneliti.

#### 5) Tahap Evaluasi (*Evaluasion*)

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi yang. Tahap ini adalah tahap revisi akhir berdasarkan hasil akhir proses tahap pengembangan sehingga terciptanya produk final. Produk final ini berupa buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” untuk anak usia 5 – 6 tahun yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari pendidik serta peserta didik.

### 3.2.2 Operasionalisasi Variabel

Operasionalisasi variabel yang berisi karakteristik tiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini diirincikan sebagai berikut.

**Tabel 3. 1 Opersionalisasi Variabel**

No	Variabel Penelitian	Definisi Variabel	Indikator
1.	Pengembangan Buku Digital Cerita Rakyat “Legenda Situ Bagendit” Untuk Anak Usia 5 - 6 Tahun.  (X)	Merupakan buku berbasis digital yang menampilkan takes dan gambar yang memuat cerita rakyat merupakan cerita masa lalu yang menjadi ciri khas setiap negara dengan kultur budaya yang beranekaragam, yang mencakup kekayaan sejarah dan budaya yitu tentang “Legenda Situ Bagendit”	1. Kesesuaian isi cerita yang dimuat cocok untuk anak usia 5 – 6 tahun. 2. Isi buku memiliki gambar animasi digital yang menarik bagi anak. 3. Bahasa buku disesuaikan dengan tingkat usia 5 – 6 tahun.
2.	Minat Baca Anak Usia 5 – 6 Tahun  (Y)	Ialah minat baca merupakan rasa hati yang berkemauan tinggi untuk melakukan kegiatan membaca pada anak usia 5 – 6 tahun.	1. Munculnya rasa yang tergugah untuk membaca buku digital cerita “Legenda Situ Bagendit”

			<p>yang dikembangkan dalam penelitian ini.</p> <p>2. Ketertarikan anak untuk membaca buku cerita sejenis.</p>
--	--	--	---

### 3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Data dapat didefinisikan sebagai kumpulan informasi yang dapat memberikan gambaran tentang situasi atau masalah. Ini dapat diwakili dengan angka atau kategori, seperti "baik", "buruk", atau "rendah". Jenis data terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Jenis data primer secara langsung oleh peneliti diperoleh dari sumber pertama data, objek maupun subjek penelitian. Sedangkan jenis data sekunder merupakan data yang diambil dari penelitian sebelumnya atau kajian sebelumnya seperti dari buku, jurnal, artikel, dan lain sebagainya. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini ialah sebagai berikut; 1) Observasi, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung mengenai kondisi minat baca dan media baca yang ada di salah satu Taman Kanak-kanak di Kecamatan Garut Kota, 2) Wawancara, dimana peneliti menanyakan secara langsung kondisi minat baca dan media baca di sekolah kepada tenaga pendidik yang ada disana, 3) Studi Pustaka, dimana peneliti memperoleh berbagai macam pustaka untuk bahan penelitian dari jurnal, artikel, maupun buku, dan 4) Dokumentasi, yang mana akan menjadi bukti proses melakukan penelitian.

### 3.2.4 Populasi, Sampel

Populasi adalah totalitas semua nilai yang dapat dihitung atau diukur untuk menentukan karakteristik tertentu dari setiap anggota. Ini adalah

kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari karakteristiknya (Zakariah et al., 2020). Dalam penelitian ini menggunakan populasi siswa-siswi di salah satu Taman Kanak-kanak di Kecamatan Garut Kota, dengan jumlah total populasi 100 siswa hasil muatan 5 kelas.

Sampel merupakan bagian dari sekumpulan anggota yang karakteristiknya diteliti. Sampel dapat didefinisikan sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi. Dalam penelitian ini menggunakan sampel 17 siswa yang termuat dari salah kelas kelompok B di Taman Kanak-kanak tersebut.

### 3.2.5 Teknik Sampling

Tenik pengambilan dan penarikan sampel digunakan untuk mengumpulkan sampel penelitian. Teknik *probability sampling* dan *nonprobability sampling* adalah dua jenis teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel. Dalam penelitian ini menggunakan Teknik *probability sampling (random sample)* yang dipilih secara acak, yaitu di salah satu kelas tingkat B di salah satu Taman-kanak yang berada di Kabupaten Garut, muatannya berisi 17 orang anak.

### 3.2.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan buku digital cerita rakyat daerah Garut “Legenda Situ Bagendit” untuk anak usia 5 – 6 Tahun yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3. 2 Data dan Teknik yang Digunakan**

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1	Wawancara untuk identifikasi kebutuhan media Buku Digital	Lembar Wawancara, Dokumentasi	Wawancara

	Cerita Rakyat “Legenda Situ Bagendit” untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun.		
2	Validasi Buku Digital Cerita Rakyat “Legenda Situ Bagendit” untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun yang dikembangkan.	Angket Validasi	<i>Judgement/Expert Review</i>
3	Respon guru dan siswa terhadap Buku Digital Cerita Rakyat “Legenda Situ Bagendit” untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun.	Angket Respon, Wawancara	<i>Judgement/Expert Review</i>

a) Angket

Angket diberikan kepada dosen ahli Materi, Bahasa, dan Media di ranah anak usia dini dan dosen ahli bercerita yang telah ditentukan untuk merevisi produk yang didesain oleh peneliti untuk memperbaiki ataupun menambah berbagai kekurangan produk sehingga menjadi produk yang dikatakan valid. Angket penelitian ini mencakup angket validasi, dimana angket validasi ini ditujukan kepada para ahli yang telah ditentukan.

b) Dokumentasi

Dokumentasi ialah suatu Teknik pengumpulan data dengan menganalisis dan menghimpun beragam dokumentasi yang ada. Dalam hal ini dokumentasi mencakup dokumentasi tertulis, elektronik, maupun gambar. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dan dapat dipertanggungjawabkan.



c) Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini ialah wawancara terbuka yang dilakukan bersama tenaga pendidik di TK X di Kota Garut untuk memperoleh beberapa data kebutuhan dalam pembuatan media buku digital cerita rakyat “Legend Situ Bagendit” ini. Data yang diperoleh dari penelitian ini digunakan untuk memenuhi tahap analisis dan perancangan dalam penelitian.

d) Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ialah saat melakukan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di satu kelas kelompok B di TK X di Kota Garut. Kelas tersebut yang berisikan 17 orang. Peneliti melakukan observasi terhadap 17 anak tersebut dengan lembar observasi yang disiapkan.

### 3.2.7 Instrumen Penelitian

Instrumen validasi menjadi penilaian bagi para ahli. Hal ini dilakukan agar buku cerita dapat memiliki kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini, khususnya pada rentang 5 – 6 Tahun. Kisi-kisi instrument ini juga dijadikan sebagai validasi ahli untuk dasar penilaian pada tingkat kelayakannya. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian yang dituangkan ke dalam tabel angket dalam penelitian.

1) Angket Materi

Angket ini ditujukan untuk ahli materi yang memiliki latar belakang pada bidang ilmu cerita anak, guna untuk mengetahui kelayakan dari segi materi pada media buku cerita rakyat berbasis digital untuk ranah anak usia dini dengan skala skor 1 – 5: 1) Sangat Kurang, 2) Kurang, 3) Cukup Baik, 4) Baik, dan 5) Sangat Baik. Angket validasi ini digunakan saat tahap pengembangan.

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Item Petanyaan	Jumlah
Aspek isi/ Materi	Ketepatan konsep materi ditinjau dari aspek kelimuan	Kesesuaian isi pengembangan buku digital cerita rakyat ini dengan kemampuan anak usia 5 – 6 Tahun.	1
		Kebenaran konsep cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit”	1
		Ketepatan alur cerita untuk peserta didik usia 5 – 6 Tahun.	1
		Kesesuaian isi media dengan kebutuhan peserta didik.	1
	Kejelasan Materi	Materi isi cerita digunakan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik usia 5 – 6 tahun.	1
		Menyajikan cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” dengan jelas.	1
		Membantu peserta didik untuk	1

		memahami konsep cerita.	
		Konten materi mudah dipahami.	1
		Konten materi yang disajikan secara runtut	1
		Kejelasan sumber materi	1
Jumlah			10

Sumber; (Hanifah, 2020)

## 2) Angket Bahasa

Angket ini ditujukan untuk mengetahui kelayakan Bahasa dalam media buku cerita anak yang dikembangkan oleh peneliti/ Pada tahap pengembangan lembar instrument Bahasa ini digunakan untuk memperoleh data validasi buku, serta memperoleh masukan-masukan untuk mendapat perbaikan aspek kebahasaan di media buku cerita rakyat bagi anak yang berbasis digital.

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Penggunaan Bahasa Dalam Buku Digital Cerita Rakyat Untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun.	Kesesuain Bahasa untuk anak usia 5 – 6 Tahun	Sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.  Diksi pilihan kata (tidak sulit dan mudah dipahami anak)  Jumlah kata dan Panjang kalimat sesuai dengan rentang usia 5 – 6 Tahun.	1  1  1

		Bahasa yang digunakan dapat menyampaikan informasi dengan baik	1
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan miskonsepsi	1
		Keefektifan kalimat	1
		Kejelasan Kalimat	1
Jumlah			7

Sumber; (Abidin, 2015) & (Diyati, 2022)

### 3) Angket Media

Angket ini ditujukan kepada ahli media, tujuannya untuk memberikan validasi atas kepraktisan dan keefektifan yang ditinjau dari *user experience* dan *user interface* desain media pembelajaran. Skala skor yang digunakan rentang skala skor 1 – 5: 1) Sangat Kurang, 2) Kurang, 3) Cukup Baik, 4) Baik, dan 5) Sangat Baik. Angket validasi ini digunakan saat tahap pengembangan.

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Isi Buku	Layout/tata letak	Ketepatan tata letak judul dan gambar	1
		Ketepatan ukuran gambar	1
		Terdapat indek halaman buku	1
		Kesesuaian tampilan gambar dengan konten cerita	1
	Desain isi dan konsep	Buku cerita digital yang membangun alur tunggal dengan	1

Putri Bilkys Permata Dewi, 2024.

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL CERITA RAKYAT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN

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

		struktur, alur berfungsi (berurutan, berhubungan)	
Kualitas Media	Kualitas Teknis	Media yang digunakan bersifat menyenangkan	1
		Media dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar	1
	<i>Performance</i>	Memungkinkan untuk digunakan pada semua perangkat (Laptop, Tab, Smartphone)	1
		Buku digital mudah digunakan oleh guru dan siswa	1
		Buku digital mudah diakses oleh guru dan siswa	1
	<i>Satidfaction</i>	Pilihan warna menarik dan sesuai bagi anak usia dini	1
		Ilustrasi atau animasi gambar dalam buku digital menarik dan bisa menarik minat baca anak	1
		Ketertarikan tampilan buku digital berpotensi menarik minat baca anak	1
	<b>Jumlah</b>		

Sumber; (Abidin, 2015)

## 4) Angket Respon Guru

Angket ini ditunjukkan kepada guru untuk mengetahui tanggapan dan penilaian terhadap media buku digital cerita rakyat yang dikembangkan.

**Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Guru**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah	
Isi Materi	Ketepatan isi	Kesesuaian isi dengan pemahaman anak usia 5 – 6 tahun.	1	
		Kedalaman materi	1	
		Ketepatan visualisasi materi	1	
		Kesesuaian materi buku dengan perkembangan anak.	1	
	Komponen Penyajian	Komponen Penyajian	Keruntutan penyajian	1
			Terdapat sifat kemultimediaan	1
	Komponen kebahasaan	Komponen kebahasaan	Penggunaan dan penyajian Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5 – 6 tahun	1
			Ketepatan tata Bahasa dan ejaan yang digunakan	1
	Teknis dan desain	Kualitas teknis dan desain buku	Sajian sampul buku menarik untuk dibaca	1
			Kemenarikan desain tampilan buku sesuai	1

Putri Bilkys Permata Dewi, 2024.

*PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL CERITA RAKYAT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN*

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

		dengan karakteristik anak usai 5 – 6 tahun	
		Penggunaan komposisi warna sesuai dengan karakteristik anak usai 5 – 6 tahun	1
		Objek gambar dan jenis huruf yang digunakan menarik	1
		Penyusunan layout halaman mudah untuk dibaca.	1
	Kebergunaan	Media dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran	1
		Kegunaan media dalam memfasilitasi guru mengajar	1
		Kegunaan media untuk meningkatkan minat baca anak	1
<b>Jumlah</b>			<b>16</b>

Sumber: (Fatmala, 2021)

### 5) Observasi

Berikut ialah lembar observasi dan rumus penghitungan respon siswa terhadap minat baca.

Tabel 3. 7 Lembar Observasi Siswa

No	Indikator	Item Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Siswa menunjukkan perasaan senang selama menggunakan buku digital cerita rakyat	Siswa terlihat ceria saat menggunakan buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit”					
		Siswa tidak menunjukkan ekspresi keterpaksaan selama kegiatan membaca buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit”					
		Siswa menunjukkan semangatnya pada kegiatan membaca buku digital cerita rakyat legenda situ bagendit					
2	Siswa menunjukkan ketertarikan pada kegiatan membaca selama penggunaan buku digital cerita rakyat	Siswa menunjukkan rasa tertarik pada kegiatan membaca					
		Siswa menunjukan rasa penasaran terhadap cerita “Legenda Situ Bagendit” selama penggunaan buku digital berlangsung					
		Siswa antusias menggunakan buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit”					
3	Siswa menunjukkan perhatiannya selama kegiatan membaca buku digital cerita rakyat	Siswa terlihat menyimak selama kegiatan membaca buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit”					
		Siswa memiliki perhatian yang baik selama kegiatan membaca buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit”					
4	Siswa terlibat dalam kegiatan membaca buku digital cerita rayat	Siswa terlibat dan dapat menjawab sesi tanya jawab selama kegiatan membaca buku digital					



		Siswa mengajukan pertanyaan selama kegiatan membaca buku digital					
		Siswa semangat menjawab pertanyaan selama kegiatan membaca buku digital					

(Maharani, 2019)

## 6) Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan salah satu guru yang ada di TK tersebut untuk mengetahui lebih jauh tentang pengembangan penelitian buku digital cerita rakyat untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 Tahun. Pertanyaan wawancara pada guru ialah sebagai berikut:

**Tabel 3. 8 Wawancara Kondisi Minat Baca**

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>No Item</b>
Buku digital cocok untuk anak dalam pembelajaran	Apakah buku digital legenda situ bagendit ini dari segi kebahasaan dan materinya cocok bagi anak usia 5 – 6 tahun?	1
	Apakah buku digital ini cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran bagi anak usia 5 – 6 tahun?	2
	Apakah buku digital rakyat legenda situ bagendit ini praktis digunakan bagi guru dan siswa?	3

Buku digital cerita rakyat cocok untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 Tahun	Apakah buku digital ini cocok untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 Tahun? Apakah bisa menimbulkan perasaan senang pada anak? Apakah bisa menimbulkan ketertarikan pada anak? Apakah bisa menarik perhatian anak? Dan apakah ada unsur keterlibatan anak didalamnya?	4
Keunggulan dan kelemahan buku digital cerita rakyat	Apa saja keunggulan dari buku digital cerita rakyat legenda situ bagendit ini?	5
	Apa saja kelemahan dari buku digital cerita rakyat legenda situ bagendit ini?	6
Buku digital cerita rakyat dapat membawa manfaat bagi guru dan siswa	Apakah buku digital cerita rakyat legenda situ bagendit ini dapat membawa manfaat bagi guru dan siswa? Apa saja manfaatnya?	7

(Astuti et Al, 2020) dan (Hayati & Fitriyah, 2021)

### 3.2.8 Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini, menggunakan analisis data *mix method*. Dalam teknik analisis datanya meliputi analisis deskriptif data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Teknis penelitian ini menggunakan model *sequential exploratory strategy* (Eksplorasi Berurutan). Dalam model ini peneliti langkah awal yang dilakukan peneliti ialah menggunakan metode kualitatif untuk menemukan

variabel penting yang mendasari suatu fenomena dan selanjutnya peneliti menggunakan metode kuantitatif untuk menginformasikan data kualitatif (Justan DKK, 2024). Dalam desain eksplorasi, hasil data kualitatif memberikan petunjuk untuk pengumpulan data selanjutnya yang menggunakan metode kuantitatif, dan hasil kuantitatif digunakan untuk memvalidasi temuan kualitatif. Model Teknik analisis data *sequential explanatory strategy* termasuk dalam pre-eksperimental, dan dalam penelitian ini perhitungannya menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Berikut merupakan data tabel desain penelitian *one group pretest-posttest* (Sugiono 2016).

**Tabel 3. 9 One Group Pretest-Posttest**

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<b>O<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sebagaimana metode penelitian ini yang merupakan *mix method*. Berikut ini uraian tentang kedua teknik analisis data tersebut:

#### 1. Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk tahap penelitian dan pengumpulan informasi pengembangan produk awal, pengujian lapangan awal, uji coba lapangan utama. Data kualitatif tersebut sebagai penguat dari data kuantitatif yang telah dikembangkan. Untuk data kualitatif pada penelitian ini ialah dari wawancara yang dilakukan dengan guru. Untuk mengolah datanya terdapat tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data (Miles and Huberman dalam Sugino, 2017).

#### 2. Data Kuantitatif

Teknik analisis kuantitatif diperoleh dari hasil observasi pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk awal, pengujian lapangan awal, dan uji coba lapangan utama. Pada saat tahap uji coba data kuantitatif berdasar dari analisis data observasi respon siswa terhadap buku digital cerita rakyat “Legenda

Situ Bagendit”. Efektivitas pelatihan diukur dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 3. 10 Pengumpulan Data**

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Aspek yang diteliti</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
<b>Penelitian dan pengumpulan informasi</b>	Analisis kebutuhan penelitian pengembangan	Guru PAUD	Wawancara
<b>Pengembangan Produk Awal</b>	Keseuaian materi, bahasa, dan media untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun	1. Validator Ahli Materi dan Bahasa 2. Validator Ahli Media	Angket
<b>Pengujian Lapangan Awal</b>	Kondisi minat baca anak usia 5 – 6 tahun	Para calon penggunaan produk yaitu peserta didik	Angket
<b>Uji coba Lapangan Utama</b>	1. Media yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran 2. Efektivitas produk pengembangan untuk minat	Anak/ Peserta didik Guru	1. <i>Pre-test</i> 2. <i>Post-test</i> 3. Wawancara Guru

	baca anak usia 5 – 6 tahun 3. Evaluasi		
--	--	--	--

Hasil analisis data instrumen digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, efektifitas, dan kemenarikan pengembangan produk buku cerita. Data dari instrumen memiliki kriteria lima tingkat yang menggunakan skala. Selanjutnya dianalisis dengan perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban.

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju / Sangat Kurang

Skor 2 = Tidak Setuju / Kurang

Skor 3 = Cukup Setuju / Cukup Baik

Skor 4 = Setuju / Baik

Skor 5 = Sangat Setuju / Sangat Baik

Sedangkan untuk menentukan hasil presentasi skor penilainnya dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nilai yang Diperoleh

N = Jumlah Soal

Berdasarkan ketetapan dalam hasil analisis data yang diperoleh, data yang sebelumnya presentasi penilaian kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif deskripsi. Kualitas dari validitas produk dapat dilihat dari kriteria hasil validasi produk pengembangan yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. 11 Kriteria Validitas Buku Digital Cerita Rakyat**

Hasil Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Tinggi	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Tinggi	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Sedang	Direvisi

55% - 64%	Rendah	Direvisi
0% - 54%	Sangat Rendah	Direvisi

Pada analisis validasi materi dan bahasa dan media dibuat instrument penelitian. Cara menganalisisnya yaitu data kuantitatif yang kemudian dibuah menjadi data kualitatif. Terdapat 5 katerogi yaitu diantaranya; 1) sangat tidak baik, 2) kurang baik, 3) cukup baik, 4) baik, dan 5) sangat baik. Hasil presentasi kemudian dilihat pada tabel kriteria validitas untuk mengetahui produk memerlukan revisi atau tidak.

Teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli, digunakan pula pada uji efektifitas buku digital cerita rakyat. Data mengenai efektifitas ini diperoleh melalui uji coba pengguna pada guru, uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang diberikan kepada peserta didik ketika menggunakan buku digital cerita rakyat sehingga mengetahui apakah media dapat praktis dan efektif bagi peserta didik untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun. Untuk mengetahui hal tersebut, maka data respon siswa dan guru yang diperoleh dari angket terharap implementasi yang dilakukan kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase. Untuk menganalisis data respon guru dan peserta didik dalam kegiatan tersebut ialah sebagai berikut:

- a) Menghitung jumlah siswa yang memberikan respon sesuai dengan aspek yang ditanyakan yaitu presentase minat baca yang muncul dengan aspeknya (aspek minat baca; perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa (Maharani, 2019). Selanjutnya menghitung presentasinya dengan rumus yang sesuai.

Rumus presentase respon:

$$\text{Presentase Respon} = \frac{\text{jumlah respon siswa setiap aspek yang muncul}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- b) Menghitung kategori untuk respon siswa dan guru melalui cara mencocokkan hasil presentasi dengan kriteria yang ditetapkan. Kriteria respon siswa dan guru dengan ketentuan sebagai berikut (Arsyad, 2016): RS < 0,5 berarti sangat tidak positif;  $0,5 \leq RS < 1,5$  berarti tidak positif;

$1,5 \leq RS < 2,5$  berarti cukup positif;  $2,5 \leq RS < 3,5$  berarti positif,  $3,5 \leq$  berarti sangat positif.

- c) Apabila hasil menunjukkan bahwa respon siswa belum positif, maka dilakukan revisi terhadap apa yang sedang dikembangkan. Kriteria yang ditetapkan untuk menyimpulkan bahwa para siswa memberikan respon positif atas ketertarikan minat baca pada buku digital yang dikembangkan ialah lebih dari 50% dari siswa yang memberi respon positif terhadap minimal 70% jumlah dalam aspek yang ditanyakan. Respon positif siswa terhadap penggunaan buku digital dikatakan tercapai apabila kriteria respon positif siswa terpenuhi.

Skor yang dihasilkan selanjutnya diubah ke dalam bentuk presentase dengan adaptasi rumus Guttman sebagai berikut:

*Presentase Kesesuaian*

$$= \frac{\text{jumlah skor dari setiap pertanyaan}}{\text{jumlah responden}} \times 100\%$$

(Pranatawijaya, 2019).

Berikut merupakan acuan interval skala likert yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap buku digital “Legenda Situ Bagendit”.

**Tabel 3. 12 Skor Skala Likert**

SKOR SKALA LIKERT	
SKOR	KETERANGAN
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**Tabel 3. 13 Nilai Interval dan Kriteria Skala Likert**

INTERVAL	KRITERIA
0% - 19,99%	SANGAT BURUK
20% - 39,99%	KURANG BAIK
40% - 59,99%	CUKUP
60% - 79,99%	BAIK
80% - 100%	SANGAT BAIK

- d) Menghitung efektivitas pengembangan buku digital cerita rakyat legenda situ bagendit menggunakan rumus *N Gain Score* sehingga bisa melihat apakah buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” dapat meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun. Berikut merupakan rumusnya.

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

Keterangan:

*N Gain* menyatakan nilai uji normalitas gain

*S<sub>post</sub>* menyatakan skor *pretest*

*S<sub>pre</sub>* menyatakan skor *posttest*

*S<sub>maks</sub>* menyatakan skor maksimal

Berikut merupakan acuan klasifikasi *N-Gain Score* dengan kategorisasinya.

**Tabel 3. 14 N-Gain Score dan Tafsiran Kategori Efektivitas**

PEMBAGIAN N-GAIN SCORE	
NILAI N-GAIN	KATEGORI
$g > 0,7$	TINGGI
$0,3 \leq g \leq 0,7$	SEDANG
$g < 0,3$	RENDAH
Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33	
KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN	
PERSENTASE (%)	TAFSIRAN
<40	TIDAK EFEKTIF
40 – 55	KURANG EFEKTIF
56 – 75	CUKUP EFEKTIF
>76	EFEKTIF

Sumber: Hake, R.R, 1999



Adapun perhitungannya juga menggunakan Uji T Berpasangan, yaitu sebagai berikut:

$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$	<b>KETERANGAN :</b> $\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1 $\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2 $s_1$ = Simpangan baku sampel 1 $s_2$ = Simpangan baku sampel 2
$s_1^2$ = Varians sampel 1 $s_2^2$ = Varians sampel 2 $r$ = Korelasi antara dua sampel	

**Gambar 3. 1 Rumus Uji T Berpasangan**