

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan *mixed methods* yaitu gabungan metode kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu metode untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Model pendekatan menggunakan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Hermawan, 2019). Model penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran berbasis kinerja secara inovatif yaitu mengembangkan produk *flashcard* berbasis digital sebagai stimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini oleh pengasuh.

B. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam pengembangan media *flashcard* digital untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 2-4 tahun oleh pengasuh melibatkan empat validator ahli yang menilai produk pengembangan diantaranya yaitu satu dosen program studi Pendidikan Multimedia UPI, satu dosen program studi Pendidikan Anak Usia Dini UPI, satu dosen program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga UPI dan satu guru praktisi Playgroup Kidz Potentia Preschool.

Partisipan dalam uji coba produk terbatas melibatkan empat anak usia dini dan empat orang pengasuh, satu anak dinilai oleh satu pengasuh agar pengasuh benar-benar mengamati respon anak dalam proses stimulasi perkembangan bahasa menggunakan media *flashcard* digital di Laboratorium *Childcare* “Rumah Bunda” Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudi No. 207, Isola, Kota Bandung.

C. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan untuk menggali informasi atau data tentang *flashcard* digital sebagai media stimulasi perkembangan bahasa anak usia 2-4 tahun yang dilakukan kepada pengasuh di *Childcare* “Rumah Bunda”.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi yaitu penilaian produk *flashcard* digital yang divalidasi oleh ahli sebagai *Expert Judgment* untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebagai acuan pengembangan media hingga menghasilkan produk yang layak. Lembar validasi menggunakan Skala Likert dengan kualifikasi tidak layak hingga sangat layak. Berikut penilaian validasi produk dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Aspek Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai
1.	Aspek Relevansi
	Kesesuaian materi dengan kurikulum pendidikan anak usia dini
	Kelengkapan materi pembelajaran
	Kesesuaian pemilihan narasi/kosakata untuk perkembangan bahasa anak dini
	Kesesuaian penyajian materi dengan tingkat pemahaman/karakteristik anak usia dini
2.	Aspek Kebenaran Isi
	Materi disajikan secara kontekstual sesuai dunia anak
	Materi/kosakata dan gambar disajikan dengan akurat/benar
	Materi diambil dari sumber yang relevan
3.	Aspek Kelayakan Bahasa
	Pemahaman informasi disajikan dengan komunikatif
	Ketepatan ejaan dan tata bahasa
	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti
	Konsistensi penggunaan kosakata
4.	Desain Media <i>Flashcard</i> Digital
	Tampilan sampul dan <i>background</i> disajikan dengan proporsional
	Tampilan isi pada media pembelajaran menarik dan konsisten
	Tampilan <i>font</i> pada media jelas dan mudah dibaca
	Tampilan warna dan gambar menarik perhatian dan sesuai usia anak dini
	Penampilan tata letak <i>flashcard</i> tersusun rapi
	Ukuran <i>flashcard</i> menampung semua tulisan dengan jelas
	Kesesuaian gambar, tulisan dan warna pada media
5.	Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Digital
	Menarik perhatian untuk belajar kosakata dengan tampilan gambar dan kata
	Membantu meningkatkan bahasa anak melalui kosakata
	<i>Flashcard</i> memberikan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan
	<i>Flashcard</i> digital dapat diakses di perangkat digital
6	Kualitas Media <i>Flashcard</i> Digital
	Kejelasan tampilan gambar dan kata
	Kejelasan suara/ <i>voice over</i> dalam media
	Kejelasan dan keharmonisan <i>background</i> dalam media
	Kejelasan video dalam media

Sumber: Mustaqimah dkk. (2023)

3. Lembar Respon *Usability*

Lembar respon *usability* terkait media *flashcard* digital digunakan untuk mengetahui respon anak usia dini terhadap media *flashcard* digital dan menilai kepraktisan media oleh pengasuh. Lembar tersebut digunakan untuk pengasuh, lalu diolah menggunakan Skala Guttman dengan kategori muncul dan tidak muncul. Lembar untuk pengamatan anak dapat dilihat pada tabel 3.2 dan lembar pengasuh terhadap media dapat dilihat pada tabel 3.3, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Lembar *Usability* Pengamatan Anak

No.	Pernyataan
1.	Anak mampu mengenal dan mengingat materi dengan cara menyebut kosakata dalam <i>flashcard</i>
2.	Anak menunjukkan minat dalam menggunakan media yaitu ekspresi paham dan senang (tersenyum, tertawa, bertepuk tangan) sebagai ekspresi ketertarikannya
3.	Anak menunjukkan ekspresi kontak mata yang konsisten tanpa mudah teralihkan dengan lingkungan sekitarnya
4.	Anak menunjukkan bahasa tubuh yang antusias seperti mendekati atau mau menyentuh media <i>flashcard</i> digital
5.	Anak terlibat langsung yaitu menanggapi, mengucap ulang kosakata dan berpartisipasi
6.	Anak dapat mengikuti instruksi dan alur pembelajaran stimulasi perkembangan bahasa dengan baik

Sumber: Ilhamy (2024)

Tabel 3. 3 Lembar *Usability* Pengasuh

No.	Pernyataan
1.	Pengasuh memahami cara menggunakan media <i>flashcard</i> digital
2.	Media <i>flashcard</i> digital mudah digunakan dalam kegiatan stimulasi atau kegiatan belajar untuk perkembangan bahasa
3.	Media <i>flashcard</i> digital dapat membantu anak usia dini dalam belajar mengenal kosakata untuk perkembangan bahasanya
4.	Penyajian materi disusun dengan mudah, menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak
5.	Penyajian media menarik perhatian anak untuk mengikuti alur pembelajaran
6.	Media <i>flashcard</i> digital sesuai dengan dunia atau karakter anak usia dini
7.	Bahasa dalam media <i>flashcard</i> digital disajikan dengan sederhana dan mudah dimengerti
8.	Media <i>flashcard</i> digital menarik perhatian anak untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan

Sumber: Ilhamy (2024)

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis penelitian ini yaitu tahap awal untuk mencari informasi berdasarkan studi literatur dan lapangan dengan mengobservasi tempat penelitian agar memperoleh rumusan permasalahan yang dihadapi melalui proses wawancara dengan pengasuh, sehingga dapat dianalisis sebagai bahan perancangan produk yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan produk pengembangan media yang interaktif yaitu adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi media yang mudah digunakan kapan pun dan di mana pun, sehingga relevan dengan kebutuhan media pembelajaran masa kini.

2. Tahap Desain (*Design*)

Desain perencanaan penelitian yaitu menyusun rencana penelitian yang mengacu kepada rumusan tujuan penelitian yaitu mengembangkan produk secara prosedural berupa *flashcard* berbasis digital. Rancangan *flashcard* digital untuk stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini usia 2-4 tahun diantaranya sebagai berikut:

- a. Langkah pertama yaitu mencari dan memilih *platform* yang tepat untuk mengembangkan media digital sebagai tempat desain media yang tepat yaitu menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine.
- b. Langkah kedua yaitu merancang materi dengan tema tematik yang berpacu kepada modul ajar pendidikan anak usia dini yaitu tema Diriku dan Lingkungan Keluarga dengan konsep satu halaman satu informasi.
- c. Langkah ketiga yaitu membuat *storyboard* yaitu rangkaian sketsa yang disusun berurutan untuk menggambarkan alur dari produk yang akan dihasilkan berupa media *flashcard* digital untuk menstimulasi bahasa anak usia dini melalui pengenalan kata.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan *flashcard* digital sesuai dengan rancangan produk yang direncanakan. Proses pengembangan

tersebut yaitu membuat produk *flashcard* digital yang di desain dengan pemilihan media digital interaktif yaitu menambahkan *background*, *voice recorder*, video, gambar, *kids design font* dan segala hal yang dibutuhkan saat proses tersebut hingga produk selesai dibuat, lalu divalidasi atau uji coba produk oleh empat orang *expert judgment* yang memberikan saran dan masukan. Hasil validasi tersebut sebagai acuan untuk masuk ke tahap implementasi dan menghasilkan produk yang layak untuk uji coba.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi penelitian yang dilakukan yaitu berkoordinasi dan memberikan panduan penggunaan produk sebagai acuan agar produk tersebut dapat dimengerti dan digunakan untuk uji coba yang telah divalidasi dan direvisi sehingga menjadi produk yang layak untuk diimplementasikan. Implementasi yang dilakukan yaitu uji coba terbatas oleh pengasuh yang melibatkan empat anak usia dini rentang usia 2-4 tahun dan empat orang pengasuh. Dalam pelaksanaannya pengasuh mengamati respon anak terhadap media yang digunakan dan menilai kepraktisan media yang digunakan oleh pengasuh.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir penelitian yaitu menilai keberhasilan produk yang telah di uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat kelayakan media *flashcard* digital untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini oleh pengasuh yang telah dikembangkan menjadi produk akhir yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses menyusun data yang diperoleh dari hasil analisis wawancara, lembar validasi dan lembar *usability* sebagai temuan penelitian. Analisis data penelitian dilakukan melalui beberapa langkah, diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pengasuh dan menganalisis saran/komentar dari *Expert Judgment* untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sehingga menjadi media yang layak untuk di uji coba sebagai media pembelajaran.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung data yang diperoleh dari lembar validasi *Expert Judgment* dan lembar respon *usability*, sebagai berikut:

a. Lembar Validasi

Analisis data berupa lembar validasi menggunakan Skala Likert dengan rentang nilai 1 terendah hingga 5 tertinggi, yang dihitung menggunakan rumus presentase (Muliawati dkk., 2019) sebagai berikut:

$$\text{Rumus Presentase yaitu } P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Persentase masing-masing validasi telah dilakukan, selanjutnya menghitung rata-rata nilai keseluruhan yang telah divalidasi menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah semua nilai}}{\text{Jumlah data}}$$

Proses selanjutnya adalah menafsirkan data yaitu proses memperoleh gambaran hasil penelitian untuk menghasilkan kesimpulan penelitian, sebagai berikut pada tabel 3.4:

Tabel 3. 4 Kriteria Kualifikasi Penilaian Skala Likert

Persentase	Tingkat Validitas	Keterangan
81% – 100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
61% – 80%	Layak	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
41% – 60%	Kurang Layak	Revisi dan tidak boleh digunakan
21% – 40%	Tidak Layak	Revisi dan tidak boleh digunakan
0% – 20%	Sangat Tidak Layak	Revisi dan tidak boleh digunakan

Sumber: Mustaqimah dkk. (2023)

b. Lembar Respon *Usability*

Lembar respon *usability* anak dan pengasuh merupakan analisis yang dilakukan oleh pengasuh dengan memperhatikan anak dan media dalam proses implementasi produk. Analisis data berupa lembar validasi menggunakan Skala Guttman dengan nilai 1 di kategori muncul dan nilai 0 dengan kategori tidak muncul, yang dihitung terlebih dahulu menggunakan rumus persentase (Muliawati dkk., 2019).

Rumus persentase tersebut dapat dihitung, diantaranya sebagai berikut:

$$\text{Rumus Persentase yaitu } P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Persentase masing-masing respon telah dilakukan, selanjutnya menghitung rata-rata nilai keseluruhan respon *usability* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah semua nilai}}{\text{Jumlah data}}$$

Proses selanjutnya yaitu menafsirkan data yang didapatkan dari hasil pengamatan anak yang dapat dilihat pada tabel 3.5, sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Respon Pengamatan Anak

Persentase	Kategori
76% – 100%	Berkembang Sangat Baik
51% – 75%	Berkembang Sesuai Harapan
26% – 50%	Mulai Berkembang
0% – 25%	Belum Berkembang

Sumber: Muliawati dkk. (2019)

Menafsirkan data yang didapatkan dari hasil respon pengasuh terhadap penggunaan media yang dapat dilihat pada tabel 3.6, sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Konversi Kriteria Respon

Persentase	Kategori
85% – 100%	Sangat Praktis
75% – 85%	Praktis
60% – 75%	Cukup Praktis
55% – 60%	Kurang Praktis
0% – 55%	Tidak Praktis

Sumber: Betharia (2022)