

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk dan menguji keefektifan dari produk yang diciptakan. Produk yang akan diciptakan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dengan mengembangkan suatu produk yang kita miliki. Dengan produk yang sudah kita miliki maka akan diuji keefektifitasnya suatu produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multi years).

Penelitian dan pengembangan menurut Richey and Klein (dalam Lola, 2021) adalah proses atau suatu cara yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk, mulai dari perancangan, produksi dan evaluasi. Dalam mengembangkan suatu produk bukan hanya menciptakan produk yang baru tetapi juga memperbaiki suatu produk yang telah ada. Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki sistematika terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, serta proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas. Dengan sistematis seperti itulah nanti akan membantu memenuhi kriteria keefektifan dengan standar tertentu.

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Al Falah yang beralamat di Jalan Arga Bromo No. 12, Kotasari, Kec. Gerogol, Kota Cilegon , Prov. Banten. Dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2025. Lokasi tersebut dipilih karena sekolah mempresentasikan karakteristik populasi dalam target penelitian ini

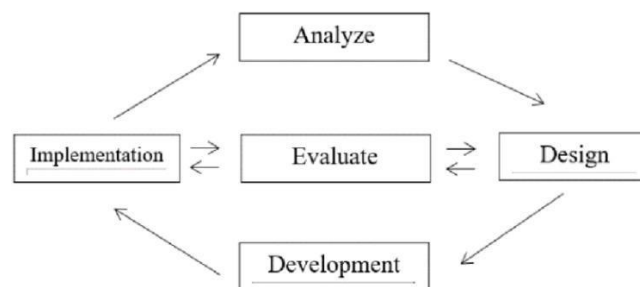
3.3 Subyek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah guru, ahli media, materi, guru dan peserta didik dengan usia 2-3 tahun di TK Al Falah Cilegon, Banten sebanyak 13 anak didik. Sedangkan obyeknya adalah meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini melalui media *flashcard*.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model penelitian ADDIE ini sederhana dan mudah untuk memproduksi bahan ajar sehingga cocok untuk diterapkan oleh peneliti dalam membuat produk pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian model ADDIE yakni analisis (*analysis*), desain/perancang (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/eksekusi (*implementation*), dan evaluasi/umpan balik (*evaluation*)

Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE



Gambar 3.1 ADDIE Model (Richey and Klein, 2014)

3.4.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan. Dalam penelitian ini kebutuhan dinilai berdasarkan kondisi media dan sarana belajar yang difasilitasi oleh sekolah, karakteristik pengguna, dan materi ajar mengenai bangun ruang sisi datar tahapan dengan menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan belajar peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang peserta didik butuhkan dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang ditimbulkan. Dalam penelitian ini,

peneliti melakukan analisis kebutuhan belajar di TK Al Falah Cilegon dengan mewawancarai kepala TK.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala TK di sekolah tersebut dapat disimpulkan bahwa, (1) guru menggunakan metode ceramah (2) bahan ajar dan APE (Alat Permainan Edukatif) yang digunakan belum memadai dan maksimal, (3) belum adanya media pembelajaran yang khusus untuk mengajarkan membaca permulaan, (4) guru masih minim menggunakan media pembelajaran pada saat menyampaikan pembelajaran sehingga guru mendukung media pembelajaran yang peneliti akan kembangkan.

3.4.2 Desain (*Design*)

Tahapan desain merupakan tahap selanjutnya dengan tahap perancangan atau membuat gambar media pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen produk akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, desain produk dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Berikut rancangan yang akan peneliti kembangkan:

1) *Flashcard* berisikan huruf abjad A-Z dengan bermacam-macam gambar disesuaikan dengan awal abjad dan disesuaikan dengan pembelajaran anak usia dini. Di setiap gambar terdapat keterangan nama dibawahnya. 2) *Flashcard* berukuran 7×10 cm, bahan yang digunakan adalah *art paper glossy*, alasan memakai bahan tersebut karena tahan lama dan taha air, tidak akan rusak meski disimpan waktu lama. 3) tampak depan berupa gambar yang sesuai dengan huruf alfabet dan tampak belakang disertai dengan keterangan setiap gambar, hal ini bertujuan untuk memduahkan guru dalam memberikan penjelasan.

3.4.3 Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Proses pengembangan terdiri dari desain *flashcard* serta langkah-langkah dalam penggunaan media sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran jadi lebih menarik dan bervariasi. Media *flashcard* berbentuk persegi panjang dengan warna yang berbeda di setiap kartu pada sebuah kartu berisi gambar dan keterangan yang menunjukkan identitas gambar.

3.4.4 Implementasi (*Implementation*)

Pengujian ini dilakukan untuk melaksanakan penilaian mengenai produk yang Pada tahap ini media diujikan langsung kepada subjek penelitian anak-anak di TK Al Falah Cilegon telah dikembangkan kemudian diujicobakan oleh guru ke peserta didik. Tahap implementasi ini dapat memakan waktu cukup lama sesuai dengan respon penggunaan terhadap produk yang diujicobakan.

3.4.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan kualitas dan kuantitas sekaligus meningkatkan mutu media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan. Apabila setelah evaluasi produk masih terdapat kekurangan bisa dilakukan proses atau tahapan awal untuk melakukan pembenahan.

3.5 Desain Uji Coba Produk

Pada penelitian *flashcard* dengan materi bahasa yang telah divalidasi dan diperbaiki, kemudian produk diujicobakan pada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon melalui penilaian hasil angket dan kuisioner yang diberikan kepada guru.

3.5.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan perorangan dan kelompok kecil dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam kegiatan uji coba produk akan didapatkan saran dan masukan dari responden yang kemudian dijasikan sebagai perimbangan dalam perbaikan produk.

3.5.2 Subjek Uji Coba

Setelah pengembangan produk dilakukan dan telah direvisi kemudian dilakukan uji coba pada guru kelas *playgroup* dan peserta didik kelas *playgroup* di TK Al Falah Cilegon sebagai responden. Kemudian guru diberi angket penilaian untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media *flashcard* yang dikembangkan.

3.6 Jenis Data

3.6.1 Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari

guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merivisi media pembelajaran *flashcard* terhadap aspek perkembangan bahasa anak usia 2-3 tahun di TK Al Falah Cilegon.

3.6.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan wawancara kepada guru TK Al Falah, dan juga melakukan pengamatan (observasi) kepada peserta didik yang diteliti, serta menggali data melalui dokumen sekolah. Dengan demikian ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, yaitu :

3.7.1 Observasi

Istilah observasi mengacu pada prosedur objektif yang digunakan untuk mencatat subjek yang sedang diteliti. Tujuan observasi yaitu untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran anak, hal ini dilakukan untuk mendapatkan tanggapan setelah validasi dan uji coba kepada anak. Observasi ini dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Menurut Arikunto "observasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh pengamat ketika kegiatan sedang dilakukan". Metode ini digunakan untuk mengobservasi penggunaan pengembangan media *flashcard* dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini di TK Al Falah Kota Cilegon.

3.7.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi apa yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Data yang

dikumpulkan melalui wawancara adalah data verbal yang diperoleh melalui percakapan atau hanya jawaban.

3.7.3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan lisan atau tertulis kepada responden. Angket dalam penelitian diberikan kepada guru kelompok *playgroup* dan peserta didik untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Kemudian peneliti juga menggunakan angket untuk diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru kelompok *playgroup*. Angket digunakan untuk melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba respon guru, dan uji coba respon peserta didik terhadap produk yang peneliti kembangkan.

3.7.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Metode dokumentasi adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk mencari, mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti dan sebagainya. Penulis menggunakan metode ini sebagai alat untuk memperoleh data tentang hasil perkembangan bahasa anak. Dokumentasi dapat berupa gambar/foto/video yang digunakan untuk menggambarkan secara visual maupun audiovisual selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Teknik ini untuk menggali data tentang TK Al Falah Kota Cilegon, Banten. Metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi obyektif di TK Al Falah Kota Cilegon seperti sejarah berdirinya, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

3.8 Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah angket yang diukur dengan menggunakan skala likert. Masing-masing angket yang diberikan kepada para ahli media dan guru memiliki perbedaan. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian ini disesuaikan dengan data yang akan diperoleh

berdasarkan hasil kebutuhan penelitian pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian

No	Data	Sumber Data	Instrumen Penilaian
1	Validasi Ahli	Ahli Media	Lembar validasi ahli media
2	Validasi Ahli	Ahli Materi	Lembar validasi ahli materi
3	Respon guru terhadap media pembelajaran <i>flashcard</i> yang di kembangkan	Guru Kelas	Lembar angket respon guru
4	Respon peserta didik terhadap media pembelajaran <i>flashcard</i> yang dikembangkan	Peserta Didik	Lembar Observasi respons peserta didik

Kisi-kisi angket yang diberikan pada dua ahli, guru dan peserta didik merupakan modifikasi peneliti dan evaluasi media pembelajaran yang meliputi tiga kriteria yaitu (a) Kualitas isi dan tujuan (b) Kualitas instruksional dan; (c) Kualitas teknis.

a. Angket Validasi Ahli Media

Angket yang diberikan kepada ahli media memiliki 16 pertanyaan dan terdiri dari dua indikator. Kisi-kisi angket yang diberikan kepada ahli media dijelaskan dalam tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator	Kriteria	Skor Instrumen
1	Kelayakan Isi	Media <i>flashcard</i> bersifat praktis	1-4
		Media <i>flashcard</i> tahan lama	1-4
		Ukuran <i>flashcard</i> sesuai dengan dimensinya	1-4
		Desain tampilan media menarik	1-4
		Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran	1-4
		Media dapat digunakan diberbagai kondisi	1-4

		Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar	1-4
2	Kelayakan Teknis	Tampilan media menarik	1-4
		Media mudah digunakan	1-4
		Desain media baik teks, warna dan gambar meliputi:	
		1) Ketepatan memilih huruf	1-4
		2) Ketepatan memilih warna	1-4
		3) Ketepatan memilih komposisi gambar	1-4
		4) Ketepatan ukuran gambar	1-4
		5) Ketepatan pemilihan warna pada gambar	1-4
		6) Kualitas tampilan gambar	1-4
		Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media	1-4

Keterangan Skor Instrumen:

- 1 = Tidak Layak
- 2 = Cukup Layak
- 3 = Layak
- 4 = Sangat Layak

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket yang diberikan kepada ahli materi memiliki 8 pertanyaan dan terdiri dari empat indikator. Kisi-kisi angket diberikan kepada ahli materi dijelaskan dalam tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Kriteria	Skor Instrumen
1	Kesesuaian Materi	Media sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 2–3 tahun dalam pemerolehan bahasa.	1-4
		Materi memuat perbendaharaan kata sesuai perkembangan usia anak yang dituju.	1-4

2	Kedalaman Materi	Media memiliki kedalaman materi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa sesuai usia 2-3 tahun	1-4
3	Keakuratan	Informasi sesuai dengan teori perkembangan anak.	1-4
		Ilustrasi dan tampilan huruf menggunakan proporsi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 2-3 tahun.	1-4
4	Kejelasan Bahasa	Tulisan dapat dipahami oleh anak usia 2-3 tahun.	1-4
5	Kemutakhiran Materi	Media mencerminkan praktik terkini dalam pendidikan anak usia dini.	1-4
		Ilustrasi dan materi menggunakan representasi modern dan relevan secara budaya.	1-4

Keterangan Skor Instrumen:

- 1 = Tidak Layak
- 2 = Cukup Layak
- 3 = Layak
- 4 = Sangat Layak

c. Angket Respon Guru

Angket yang diberikan pada guru memiliki 10 pertanyaan dan terdiri dari tiga penilaian yaitu aspek teknis dan penyajian media, aspek penyajian isi materi, dan aspek kualitas kisi-kisi angket respons yang diberikan pada guru dijelaskan dalam tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Indikator	Kriteria	Skor Instrumen
1	Aspek Teknis dan Penyajian Media	Tampilan <i>flashcard</i> terhadap kemampuan berbahasa anak 2-3 tahun menarik	1-4
		Gambar pada <i>flashcard</i> terhadap kemampuan berbahasa anak 2-3 tahun dapat terlihat dengan jelas	1-4

		Tulisan dalam <i>flashcard</i> terhadap kemampuan berbahasa anak usia 2-3 tahun terbaca dengan jelas	1-4
--	--	--	-----

		Tampilan warna pada <i>flashcard</i> terhadap kemampuan berbahasa anak usia 2-3 tahun menarik	1-4
2	Aspek Penyajian Isi Materi	Cara menggunakan media mudah dimengerti	1-4
		<i>Flashcard</i> terhadap kemampuan berbahasa anak usia 2-3 tahun dapat digunakan secara individu maupun kelompok	1-4
		Kosakata yang disajikan dalam <i>flashcard</i> terhadap kemampuan berbahasa anak usia 2-3 tahun mudah dipahami	1-4
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1-4
3	Aspek Kualitas	<i>Flashcard</i> dapat menambah kosakata baru pada anak	1-4
		<i>Flashcard</i> dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	1-4

Keterangan Skor Instrumen:

- 1 = Tidak Layak
- 2 = Cukup Layak
- 3 = Layak
- 4 = Sangat Layak

3.9 Instrumen Penilaian dan Indikator Perkembangan Bahasa

Anak 2-3 tahun

Menurut Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) dalam Permendikbud tahun 2022 menjelaskan bahwa tingkat perkembangan bahasa anak usia 2-3 tahun dalam tabel 3.5 sebagai berikut :

Tabel 3.5 Indikator Perkembangan Bahasa Anak

Aspek Yang Diamati	Sub Elemen	Konteks
Elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni menurut Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) dalam Permendikbud tahun 2022	Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau	1. Anak dapat mengikuti intruksi singkat berdasarkan kata atau gambar pada media interaktif.
		2. Anak dapat mengenali dan menyebutkan huruf awal
	menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.	darimana objek pada gambar yang ditunjukkan.
		3. Anak dapat menyebutkan kembali kata-kata atau nama benda dari gambar yang dilihat.
		4. Anak mampu berbicara tentang perasaannya setelah melihat atau memilih gambar tertentu.
		5. Anak dapat menggabungkan kata atau simbol sederhana dalam kegiatan kreatif, seperti mencocokkan gambar dengan kata-kata.
	Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis.	1. Anak dapat mengikuti arahan sederhana dari pendidik dengan menunjukkan respon yang sesuai seperti mengangguk, menunjuk, atau menjawab.
		2. Anak dapat menyebutkan warna dan huruf yang terdapat pada objek yang diperlihatkan kepadanya.
		3. Anak dapat meniru bunyi fonik huruf yang didengar dan menghubungkannya dengan benda atau objek yang dimulai dengan huruf tersebut (contoh: “a-pel”).

Instrumen pretest dan posttest yang digunakan dalam penelitian ini dirancang khusus untuk mengukur perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 2–3 tahun melalui penggunaan media flashcard. Instrumen tersebut disusun oleh peneliti berdasarkan indikator perkembangan bahasa yang relevan, dan telah melalui proses validasi sebelum digunakan dalam uji coba. Adapun bentuk dan isi dari instrumen pretest dan posttest yang digunakan dapat dilihat secara rinci pada tabel 3.6 dan tabel 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3.6

Instrumen Pretest Pengembangan Media *Flashcard* Terhadap Bahasa Anak Usia 2-3 Tahun

No	Indikator	Soal/Instruksi Untuk Anak	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat mengikuti instruksi singkat berdasarkan kata atau gambar pada media interaktif	“Lihat gambar ini. Bisakah kamu menyebutkan benda yang ditunjukkan?”				
2	Anak dapat mengenali dan menyebutkan huruf awal dari nama objek pada gambar yang ditunjukkan	“Apa huruf pertama dari gambar ini? Tunjukkan gambar objek yang familiar)”				
3	Anak dapat menyebutkan kembali kata-kata atau nama benda dari gambar yang dilihat	“Coba ulangi, benda apa yang ada di gambar ini?”				
4	Anak mampu berbicara tentang perasaannya setelah melihat atau memilih gambar tertentu	“Bagaimana perasaan mu setelah melihat gambar ini?”				
5	Anak dapat menggabungkan kata atau simbol sederhana dalam kegiatan kreatif, seperti mencocokkan gambar dengan kata-kata	“Bisakah kamu mencocokkan gambar ini dengan kata yang benar?”				
Jumlah						

Tabel 3.7
Instrumen *Posttest* Pengembangan Media *Flashcard* Terhadap
Bahasa
Anak Usia 2-3 Tahun

No	Indikator	Soal/Instruksi Untuk Anak	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat mengikuti arahan sederhana dari pendidik dengan menunjukkan respons yang sesuai	“Ayo tunjukkan benda yang berwarna merah!”				
2	Anak dapat menyebutkan warna dan huruf yang terdapat pada objek yang diperlihatkan kepadanya.	“Apa warna dari benda ini?” “Huruf apa yang ada di gambar ini?”				
3	Anak dapat meniru bunyi fonik huruf yang didengar dan menghubungkannya dengan benda atau objek yang dimulai dengan huruf tersebut	“Coba sebutkan suara huruf ‘A’, lalu tunjukkan benda yang diawali dengan ‘A’!”				
4	Anak mampu berbicara tentang perasaannya setelah melihat atau memilih gambar tertentu	“Bagaimana perasaanmu setelah melihat gambar ini?”				
5	Anak dapat menggabungkan kata atau simbol sederhana dalam kegiatan kreatif, seperti mencocokkan gambar dengan kata-kata	“Bisakah kamu mencocokkan gambar ini dengan kata yang benar?”				
Jumlah						

Tabel 3.8
Pedoman Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Bahasa Anak Usia 2-3 Tahun
Melalui Media Inovasi *Flashcard*

No	Nama Anak	Penilaian										Jumlah	Skor Individu Anak
		Pretest					Posttest						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
Jumlah													
Hasil Akhir													

3.10 Pedoman Observasi

Tabel 3.9
Kisi-kisi Pedoman Observasi Guru tentang Optimalisasi
Kemampuan Berbahasa melalui Media *Flashcard* pada Anak
Usia 2-3 tahun

No.	Tahapan	Aspek yang Diamati
1.	Tahapan Persiapan	1. Guru memimpin untuk berdoa lalu bernyanyi sebelum memulai kegiatan 2. Guru mempersiapkan media <i>flashcard</i> 3. Strategi guru dalam memilih <i>flashcard</i>
2.	Tahapan Pelaksanaan	1. Guru menjelaskan intruksi dalam bermain media <i>flashcard</i> . 2. Guru menyampaikan media <i>flashcard</i> bentuk gambar dan kata terhadap anak. 3. Guru menyajikan beberapa pertanyaan kepada anak terkait bentuk dan kata untuk melatih perkembangan bahasanya. 4. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada <i>flashcard</i> , kemudian anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut. 5. Guru membalik <i>flashcard</i> , kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada

		<i>flashcard</i> lalu menyebutkan pula huruf depannya, dan peserta didik juga diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan.
3.	Tahapan Penyelesaian	1. Guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan <i>flashcard</i> secara individu sambil melakukan evaluasi pada setiap anak. 2. Guru melakukan refleksi dengan cara menanyakan kembali kata yang terdapat pada media <i>flashcard</i> terhadap anak sambil kemampuan bahasanya. 3. Sejauh mana anak tertarik dalam memainkan media <i>flashcard</i>. 4. Sejauh mana media <i>flashcard</i> dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

3.11 Analisis Data

Setelah mendapatkan hasil validasi dari dua ahli dan respons dari guru serta uji coba kecil, selanjutnya peneliti melakukan pengelolaan data. Dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan validator, guru maupun peserta didik. Sementara itu data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang sering digunakan untuk mengukur hasil angket dalam sebuah survey. Data-data yang didapatkan berhubungan dengan kelayakan produk yang dikembangkan.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media *flashcard* dimensi dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam pengenasisian tersebut terdapat data

harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

- 1) Data kualitatif , Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang yang telah diberikan oleh pakar atau ahli
 - a. Saran dan hasil dari instrument para ahli
 - b. Benar menurut ahli materi dan ahli media
 - c. Logis menurut peneliti
- 2) Data kuantitatif, diperoleh dari hasil uji coba produk terhadap pakar atau kegiatan validasi dari ahli media dan ahli materi saja pengembangan untuk mengetahui tingkat kelayakkan suatu produk dan dinyatakan bahwa produk tersebut efektif digunakan untuk efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

3.11.1 Analisis Uji Kelayakan Media

Setelah dilakukan hasil uji coba kelayakan yang diperoleh melalui ahli materi, ahli media dan respons guru maka data yang diperoleh akan diolah dengan perhitungan persentase rata-rata dari angket yang ada untuk mengetahui hasil yang diperoleh. Skor yang diperoleh akan dihitung kedalam bentuk persentase rata-rata dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nilai Yang

Diperoleh N= Jumlah Soal

Adapun analisis data untuk mengetahui kelayakan media, analisis respons guru dan peserta didik yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

$$NP = R/M \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai presentase yang di cari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah kelas Interval}}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100 sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase tertinggi ideal} &= 100 \\ \text{Persentase terendah ideal} &= 0 \\ \text{Jarak interval} &= \frac{100 - 0}{4} \\ &= 25 \end{aligned}$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.10 Penilaian Ahli dan Respon Guru Untuk Kelayakan Media

No	Persentase	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Cukup Layak
4	0% - 25%	Kurang Layak

Sumber: Widoyoko (dalam Rahmawansa, 2024)

3.11.2 Analisis Uji Kefektifan (uji-t)

Data yang diperoleh dari hasil observasi kemampuan berbahasa anak dan keefektifan media saat digunakan pada tahap implementasi, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis kuantitatif. Untuk menganalisis data kemampuan berbahasa anak usia 2-3 tahun, terdapat dua data yang dianalisis

yaitu data *pre test* dan *post test*. Analisis data yang digunakan yaitu uji T untuk mengetahui keefektifan dari perlakuan yang telah diberikan kepada subjek penelitian.

Uji-t digunakan untuk membuktikan ada atau tidaknya perubahan yang signifikan dari hasil belajar menggunakan media *flashcard* dalam mengoptimalkan kemampuan berbahasa anak. Pengujian ini dilakukan setelah pengujian sebelumnya

telah terpenuhi. Adapun pelaksanaannya dilakukan menggunakan bantuan software IBM SPSS versi 27. Kriteria ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai $\text{sig (2-tailed)} < \alpha (0,05)$, maka H_1 diterima
- b. Jika nilai $\text{sig (2-tailed)} \geq \alpha (0,05)$, maka H_0

diterima Keterangan:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kemampuan berbahasa anak kelas *Playgroup* TK Al Falah Cilegon setelah diberikan media pembelajaran *flashcard*.

H_1 = Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kemampuan berbahasa anak kelas *Playgroup* TK Al Falah Cilegon setelah diberikan media pembelajaran *flashcard*.