

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan terstruktur dengan data penelitian berupa angka- angka dan dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menguji hipotesis dari seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2013). Pendekatan kuantitatif digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Flashcard* dalam meningkatkan penguasaan elemen budaya Sunda anak usia 5- 6 tahun. Dengan demikian, diperlukan uji statistik untuk menguji hipotesis seberapa besar pengaruh penggunaan media *Flashcard* dalam meningkatkan penguasaan elemen budaya Sunda anak usia 5-6 tahun. Diharapkan hasil data yang didapatkan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif ini dapat lebih akurat karena kebenaran dari penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi-experimental* atau yang biasa dikenal sebagai eksperimen semu. Metode ini merupakan metode penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kontrol (Anantasia & Rindrayani, 2025). Metode ini dipilih karena memungkinkan pengujian hubungan sebab-akibat dalam kondisi nyata tanpa pengacakan penuh terhadap subjek penelitian. *Nonequivalent control group design* dipilih sebagai desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut rancangan penelitian *quasi-eksperimental* dengan *nonequivalent control group design* berdasarkan (Sugiyono, 2013):

Tabel 3.1 Skema Desain Quasi-Eksperimental

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Treatment	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O1 : Tes awal kelompok eksperimen
- O2 : Tes akhir kelompok eksperimen
- O3 : Tes awal kelompok kontrol
- O4 : Tes akhir kelompok kontrol
- X : Perlakuan (*Treatment*)

Penelitian ini memiliki kelompok eksperimen dan kontrol yang sama-sama diberi *Pre-Test* untuk mengetahui penguasaan elemen budaya Sunda kedua kelompok sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan atau *treatment* berupa pembelajaran mengenai budaya Sunda dengan menggunakan media *Flashcard*, sementara kelompok kontrol tidak diberi perlakuan apapun. Setelah itu, maka akan dilanjutkan dengan *Post-Test* untuk mengetahui bagaimana tingkat penguasaan elemen budaya Sunda anak usia 5-6 tahun setiap kelompok. Kemudian hasil tes kedua kelompok dapat dibandingkan untuk melihat apakah penggunaan media *Flashcard* efektif atau tidak dalam meningkatkan penguasaan elemen budaya Sunda anak.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi menurut Sugiyono (2013) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas B di PAUD Pertiwi yang berlokasi di Kecamatan Tapos, Depok. PAUD Pertiwi memiliki dua kelas B, yaitu kelas B1 yang terdiri dari 13 anak dan kelas B2 yang terdiri dari 11 anak, sehingga jumlah total peserta didik kelas B adalah 24 anak.

Sugiyono (2013) mengemukakan tentang definisi sampel yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini karena peneliti menetapkan kriteria tertentu dalam pemilihan sampel, yaitu anak usia 5–6 tahun yang duduk di kelas B pada salah satu Taman

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA Sunda ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Kanak-kanak di wilayah Tapos, Depok. Pemilihan kelas B didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada usia tersebut telah memiliki kemampuan bahasa dan kognitif yang berkembang, sehingga dinilai relevan dan tepat untuk menilai efektivitas media *Flashcard* dalam meningkatkan penguasaan elemen budaya Sunda. Sejumlah 26 anak dipilih sebagai sampel penelitian dan dibagi menjadi 13 anak kelompok eksperimen dan 11 anak kelompok kontrol.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Pertiwi, yang berlokasi di Kelurahan Jatijajar, Kecamatan Tapos, Kota Depok, Provinsi Jawa Barat. Lokasi ini dipilih secara purposif berdasarkan relevansi dengan tema penelitian, yaitu efektivitas media *Flashcard* dalam meningkatkan penguasaan elemen budaya Sunda anak usia 5–6 tahun.

Kecamatan Tapos merupakan salah satu wilayah di Kota Depok yang masuk dalam zona etnokultural Sunda dan memiliki karakteristik sosial budaya yang kental dengan nilai-nilai budaya Sunda, ditandai dengan penggunaan bahasa Sunda dalam komunikasi sehari-hari serta pelestarian budaya lokal di lingkungan Masyarakat (Aisyah et al., 2024).

Dengan mempertimbangkan konteks budaya tersebut, PAUD Pertiwi menjadi lokasi yang tepat untuk mengkaji bagaimana media pembelajaran seperti *Flashcard* dapat meningkatkan literasi budaya Sunda pada anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan elemen budaya lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.4.1. Budaya Sunda

Budaya Sunda adalah kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di masyarakat Sunda, khususnya di wilayah Jawa Barat. Kebudayaan ini terbentuk dari interaksi, gagasan, serta tindakan masyarakat masa lalu, baik dalam bentuk abstrak maupun nyata, dan hingga kini terus dijaga serta dilestarikan oleh masyarakatnya (Kurniasih et al., 2021a). Tiga indikator literasi budaya menurut (Horton, 2007; Kemendikbud, 2017) digunakan untuk mengoperasionalkan penguasaan elemen

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025
EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA SUNDA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

budaya Sunda dalam penelitian ini. Pertama, aspek identifikasi, yaitu kemampuan anak untuk mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai elemen budaya Sunda, seperti pakaian adat, alat musik, permainan tradisional, makanan khas, minuman khas dan seni pertunjukan. Kedua, aspek pemahaman, yaitu kemampuan anak untuk menjelaskan secara sederhana fungsi dan makna dari elemen budaya Sunda yang diperkenalkan. Ketiga, aspek penghargaan, yaitu sikap positif anak dalam menunjukkan minat, rasa ingin tahu, serta kebanggaan terhadap budaya Sunda sebagai bagian dari identitas lokal.

Secara keseluruhan, ketiga aspek tersebut saling melengkapi dalam menggambarkan tingkat literasi budaya yang dimiliki oleh individu, khususnya dalam konteks pelestarian dan penguatan identitas budaya Sunda di kalangan anak-anak usia dini. Tingkat penguasaan elemen budaya Sunda dapat dilihat dari hasil skor yang diperoleh dari dua test yang dilakukan oleh anak, yaitu *pre- test* dan *Post-Test*.

3.4.2. Media *Flashcard*

Susilana dan Riyana dalam (Wati, 2021), mengatakan bahwa *Flashcard* berupa kartu bergambar berisi serangkaian pesan atau informasi yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Penggunaan media *Flashcard* berarti guru melakukan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan *Flashcard* sebagai media pendukung.

Media *Flashcard* yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan ukuran 10 x 14 cm dan dicetak menggunakan bahan *art carton* 310 gsm dengan jumlah 20 kartu. Media *Flashcard* dirancang menjadi dua jenis, yaitu *Flashcard* dengan ilustrasi kartun dan *Flashcard* dengan ilustrasi realia.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1. Variabel Independen

Variabel independen atau biasa disebut sebagai variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan variabel dependen (Sugiyono, 2013). Variabel independen yang digunakan pada penelitian ini adalah media *Flashcard*.

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA SUNDA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

3.5.2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat menurut (Sugiyono, 2013) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen pada penelitian ini adalah penguasaan elemen budaya Sunda anak usia 5-6 tahun.

3.6 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai alat untuk mengukur nilai variabel serta menjadi penunjang data dalam penelitian (Sugiyono, 2013). Kemudian peneliti memilih beberapa elemen budaya seperti pakaian adat, minuman khas, alat musik tradisional, seni pertunjukkan, makanan khas, dan permainan tradisional untuk dijadikan batasan anak bisa dikatakan mengalami peningkatan dalam penguasaan elemen budaya Sunda pada penelitian ini. Berikut merupakan kisi-kisi dan butir instrumen yang digunakan:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Sub-Indikator
Kemampuan literasi budaya Sunda	Pengidentifikasian elemen budaya Sunda	Menyebutkan elemen-elemen budaya Sunda	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol pakaian adat Sunda.
			Anak mampu menyebutkan simbol-simbol makanan khas Sunda.
			Anak mampu menyebutkan simbol-simbol minuman khas Sunda.
			Anak mampu menyebutkan simbol-simbol alat musik tradisional Sunda.
			Anak mampu menyebutkan simbol-simbol seni

			pertunjukkan daerah Sunda.
			Anak mampu menyebutkan simbol-simbol permainan tradisional Sunda.
		Menjelaskan ciri atau bentuk fisik elemen budaya Sunda	Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol-simbol pakaian adat Sunda.
			Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol-simbol makanan khas Sunda.
			Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol-simbol minuman khas Sunda.
			Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol-simbol alat musik tradisional Sunda.
			Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol-simbol seni pertunjukkan daerah Sunda.
			Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol-simbol permainan tradisional Sunda.
			Anak mampu menjelaskan fungsi

	Pemahaman terhadap elemen budaya Sunda	Mengetahui fungsi elemen budaya Sunda	dari simbol pakaian adat Sunda.
			Anak mampu menjelaskan fungsi dari simbol makanan khas Sunda.
			Anak mampu menjelaskan fungsi dari simbol makanan khas Sunda.
			Anak mampu menjelaskan fungsi dari simbol alat music tradisional Sunda.
			Anak mampu menjelaskan fungsi dari simbol seni pertunjukkan daerah Sunda.
			Anak mampu menjelaskan fungsi dari simbol permainan tradisional Sunda.
		Mengaitkan elemen budaya Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari	Anak mampu mengaitkan simbol-simbol pakaian adat Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.
			Anak mampu mengaitkan simbol-simbol minuman khas Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.
			Anak mampu mengaitkan simbol-simbol makanan khas Sunda dengan

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA SUNDA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

			situasi atau pengalaman sehari-hari.
			Anak mampu mengaitkan simbol-simbol alat music tradisional Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.
			Anak mampu mengaitkan simbol-simbol seni pertunjukkan daerah Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.
			Anak mampu mengaitkan simbol-simbol permainan tradisional Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.
	Penghargaan terhadap budaya Sunda	Mengungkapkan ketertarikan melalui ucapan, gerak tubuh, atau ekspresi wajah saat membahas budaya Sunda.	Anak mengungkapkan ketertarikan melalui ucapan, gerak tubuh, atau ekspresi wajah saat membahas budaya Sunda.
		Mengajukan pertanyaan atau komentar tentang budaya Sunda secara spontan.	Mengajukan pertanyaan atau komentar tentang budaya Sunda secara spontan.

Penelitian ini diukur dengan menggunakan skala jenis *rating scale*. *Rating scale* merupakan skala pengukuran di mana data mentah berupa angka ditafsirkan dalam pengertian kuantitatif (Sugiyono, 2013). Berdasarkan kisi-kisi instrument penelitian yang digunakan untuk mengamati penguasaan elemen budaya Sunda anak, maka digunakan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.3 Pedoman Instrumen Penelitian

No	Aspek	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Pengidentifikasian elemen budaya Sunda	Menyebutkan elemen-elemen budaya Sunda	Diam/tidak memberikan respons	Menyebutkan 1 benda dengan ragu	Menyebutkan 1-2 benda dengan tepat	Menyebutkan ≥ 3 benda dengan tepat dan percaya diri
2		Menjelaskan ciri atau bentuk fisik elemen budaya Sunda	Diam/tidak memberikan respons	Menjelaskan ciri atau bentuk dengan keliru	Menjelaskan 1 ciri atau bentuk fisik dengan tepat	Menjelaskan ≥ 2 ciri atau bentuk fisik secara tepat
3	Pemahaman terhadap elemen budaya Sunda	Mengetahui fungsi elemen budaya Sunda	Tidak tahu fungsi	Menjawab fungsi dengan keliru	Menjawab 1 fungsi dengan tepat	Menjawab ≥ 2 fungsi dengan tepat
4		Mengaitkan elemen budaya Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari	Diam/tidak memberikan respons	Memberikan jawaban yang tidak relevan	Memberikan 1 contoh situasi yang relevan	Memberikan ≥ 2 contoh situasi yang relevan

5	Penghargaan terhadap budaya Sunda	Menunjukkan antusias terhadap budaya Sunda	Diam/tidak memperhatikan	Memperhatikan sebentar lalu tidak fokus	Terlihat tertarik dan memperhatikan	Terlihat antusias dan memberikan pertanyaan/komentar
6		Memiliki kemauan untuk mempelajari budaya Sunda lebih lanjut	Diam/Tidak menunjukkan minat	Tidak menunjukkan minat namun tetap mendengarkan dan merespons	Memberikan respon positif dan menunjukkan minat	Memberikan respon positif dan bertanya lebih lanjut

Diadaptasi dari Horton (2007);Kemendikbud (2017).

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Untuk memastikan bahwa media *Flashcard* dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini benar-benar layak, relevan, dan sesuai dengan tujuan penelitian, dilakukan serangkaian uji validitas isi (*content validity*) antara lain validasi media oleh ahli, validasi instrument oleh ahli, dan validasi empirik.

Validasi media dilakukan oleh Ibu Aditya Aditama Putri Hk, S.Pd., M.Pd. pada hari Senin, 26 Mei 2025. Berdasarkan hasil validasi, media *Flashcard* dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Kemudian validasi terhadap instrument penelitian dilakukan oleh Ibu Dr. Hj. Ruhaliah, M. Hum. pada hari Rabu, 28 Mei 2025. Hasil validasi menunjukkan bahwa sebagian besar butir instrument sudah sesuai dengan beberapa saran perbaikan minor seperti bahasa yang perlu disederhanakan dan penyesuaian indikator agar lebih terukur serta dapat mudah diobservasi. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan, instrument dinyatakan valid secara isi dan siap digunakan dalam uji coba di lapangan.

Setelah melewati tahap validasi oleh ahli, dilakukan juga uji validitas empirik

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA SUNDA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

(validitas lapangan). Pengujian validitas dilakukan kepada 13 anak di KB Wisana, Jl, Cidadap Girang, No. 08, Ledeng, Kec. Cidadap, Kota Bandung, Jawa Barat 40143. Perhitungan uji coba instrument ini menggunakan *software* SPSS 23. Hasil uji validitas diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Penguasaan elemen Budaya Sunda Anak Usia 5-6 Tahun

No. Item	r hitung	r tabel	Validitas
1	-0,146	0,476	Tidak Valid
2	0,577	0,476	Valid
3	0,534	0,476	Valid
4	0,620	0,476	Valid
5	0,561	0,476	Valid
6	0,582	0,476	Valid
7	-0,506	0,476	Tidak Valid
8	0,540	0,476	Valid
9	0,588	0,476	Valid
10	0,681	0,476	Valid
11	0,471	0,476	Tidak Valid
12	0,635	0,476	Valid
13	0,614	0,476	Valid
14	0,500	0,476	Valid
15	0,556	0,476	Valid
16	0,512	0,476	Valid
17	0,494	0,476	Valid
18	0,535	0,476	Valid
19	0,486	0,476	Valid
20	0,868	0,476	Valid
21	0,525	0,476	Valid
22	0,527	0,476	Valid
23	0,560	0,476	Valid
24	0,656	0,476	Valid
25	0,601	0,476	Valid
26	0,711	0,476	Valid

Keputusan mengenai valid atau tidaknya suatu item ditentukan berdasarkan nilai koefisien korelasi pada masing-masing butir soal. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika nilai korelasi item (r hitung) lebih besar dari r tabel, maka item tersebut dinyatakan valid.

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA SUNDA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka item tersebut dikategorikan tidak valid.

Berdasarkan tabel 3.4 diketahui item yang valid dan tidak valid. Item yang valid berarti dapat mengukur apa yang akan diukur. Berikut butir instrument penelitian setelah pelaksanaan uji validasi.

Tabel 3.5 Butir Instrumen Penelitian Setelah Validasi

No.	Fokus Penilaian	Skor			
		0	1	2	3
1	Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol- simbol pakaian adat Sunda.				
2	Anak mampu menjelaskan fungsi dari simbol pakaian adat Sunda.				
3	Anak mampu mengaitkan simbol-simbol pakaian adat Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.				
4	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol makanan khas Sunda.				
5	Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol- simbol makanan khas Sunda.				
6	Anak mampu mengaitkan simbol-simbol makanan khas Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.				
7	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol minuman khas Sunda.				
8	Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol- simbol minuman khas Sunda.				
9	Anak mampu mengaitkan simbol-simbol minuman khas Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.				
10	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol alat musik tradisional Sunda.				
11	Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol- simbol alat musik tradisional Sunda.				
12	Anak mampu menjelaskan fungsi dari simbol alat musik tradisional Sunda.				
13	Anak mampu mengaitkan simbol-simbol alat musik tradisional Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari- hari.				
14	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol seni pertunjukkan daerah Sunda.				
15	Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol- simbol seni pertunjukkan daerah Sunda.				
16	Anak mampu menjelaskan cara kerja dari simbol seni pertunjukkan daerah Sunda.				

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA SUNDA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

No.	Fokus Penilaian	Skor			
		0	1	2	3
17	Anak mampu mengaitkan simbol-simbol seni pertunjukkan daerah Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari-hari.				
18	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol permainan tradisional Sunda.				
19	Anak mampu menjelaskan ciri atau bentuk fisik simbol- simbol permainan tradisional Sunda.				
20	Anak mampu menjelaskan cara bermain dari simbol permainan tradisional Sunda.				
21	Anak mampu mengaitkan simbol-simbol permainan tradisional Sunda dengan situasi atau pengalaman sehari- hari.				
22	Anak mampu mengungkapkan ketrtarikan melalui ucapan, gerak tubuh, atau ekspresi wajah saat membahas budaya Sunda.				
23	Anak mengajukan pertanyaan atau komentar tentang budaya Sunda secara spontan.				

Diadaptasi dari Horton (2007);Kemendikbud (2017)

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat memberikan hasil yang konsisten dan stabil jika digunakan dalam kondisi yang serupa. Berikut adalah rumus yang digunakan pada uji reliabilitas:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha)

k = jumlah butir/item instrumen σ^2 = varian masing-masing item σ^2 = varian total

Peneliti menggunakan SPSS 23 guna membantu dalam perhitungan reliabilitas.

Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA SUNDA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penguasaan elemen Budaya Sunda Anak Usia 5-6 Tahun

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.876	.885	26

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,876, dan nilai *Cronbach's Alpha based on standardized items* sebesar 0,885. Nilai tersebut berada di atas standar minimum yang disarankan, yaitu 0,70, yang berarti bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel, dan layak digunakan untuk mengukur penguasaan elemen budaya Sunda secara konsisten dan dapat dipercaya.

3.8 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat prosedur penelitian yang mencakup tahapan-tahapan yang dijalani untuk memastikan penelitian dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada penelitian ini meliputi:

- Penentuan variabel yang akan diukur dalam penelitian
- Penyusunan latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan kajian teori
- Merancang instrumen berdasarkan variabel-variabel yang diteliti
- Melakukan uji validitas dan realibilitas instrument
- Melakukan perizinan pada sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian
- Melakukan pendataan responden dan membuat lembar persetujuan

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA SUNDA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

responden yang akan diisi oleh orang tua partisipan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan beberapa hal yaitu:

- a. Memilih kelas yang akan digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b. Melakukan *Pre-Test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna mengukur penguasaan elemen budaya Sunda anak. Bentuk *Pre-Test* yang akan dilakukan melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada anak dengan pendekatan yang fleksibel, menyenangkan, dan mengacu kepada lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya.
- c. Memberikan *treatment* menggunakan media *Flashcard* pada kelompok eksperimen
- d. Melakukan *Post-Test* dengan mengulang observasi untuk melihat apakah terdapat peningkatan dalam penguasaan elemen budaya anak.
- e. Melakukan pengolahan dan analisis data hasil penelitian untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan media *Flashcard* dalam meningkatkan penguasaan elemen budaya Sunda anak.

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap terakhir atau tahap penyelesaian, peneliti melakukan beberapa hal yaitu:

- a. Memaparkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan melakukan pembahasan menggunakan teori yang digunakan.
- b. Menarik kesimpulan serta rekomendasi berdasarkan seluruh rangkaian yang telah dilakukan.

3.9 Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013), analisis data merupakan suatu proses yang dilakukan setelah sumber data terkumpul. Dalam penelitian ini, item yang digunakan adalah sebanyak 23 item dengan rentang skor 1-4. Adapun langkah awal yang dilakukan untuk menentukan kriteria penilaian adalah menentukan skor maksimal, minimal, rentang skor, dan interval. Langkah selanjutnya yaitu melakukan

Dwi Sheila Ayuningtyas, 2025

EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN ELEMEN BUDAYA Sunda ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

uji normalitas data dan uji *paired sample t-test*.

3.9.1 Skoring

a. Skor ideal yang diperoleh sampel

Skor ideal = jumlah skor x skor tertinggi

Adapun perhitungan dalam menentukan skor ideal yang diperoleh sampel, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Aspek	Jumlah Butir Instrumen	Penentuan Skor			
		Kurang (0)	Cukup (1)	Baik (2)	Sangat Baik (3)
Keseluruhan	23	0	23x1=23	23x2=46	23x3=69
Aspek 1	11	0	11x1=11	11x2=22	11x3=33
Aspek 2	10	0	10x1=10	10x2=20	10x3=30
Aspek 3	2	0	2x1=2	2x2=4	2x3=6

b. Rentang skor ideal yang diperoleh sampel

Rentang skor ideal = skor maksimal – skor minimal

Hasil perhitungan dalam menentukan rentang skor, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	69-0=69
Aspek 1	33-0=33
Aspek 2	30-0=30
Aspek 3	6-0=6

c. Interval Skor

Interval skor = rentang skor/4

Hasil perhitungan dalam menentukan interval skor, dapat dilihat pada table di bawah ini.

Aspek	Interval Skor
Keseluruhan	69/4 = 17,25
Aspek 1	33/4 = 8,25
Aspek 2	30/4 = 7,5
Aspek 3	6/4 = 1,5

Setelah melakukan perhitungan di atas, selanjutnya dilakukan penentuan kriteria

penilaian dengan menggunakan interval skor yang didapat sebagai berikut.

No.	Aspek	Kriteria	Interval Skor
1	Keseluruhan	Kurang	0 – 17
		Cukup	18 – 34
		Baik	35 – 51
		Sangat Baik	52 – 69
2	Aspek 1	Kurang	0 – 8
		Cukup	9 – 16
		Baik	17 – 24
		Sangat Baik	25 – 33
3	Aspek 2	Kurang	0 – 7
		Cukup	8 – 15
		Baik	16 – 22
		Sangat Baik	23 – 30
4	Aspek 3	Kurang	0 – 1
		Cukup	2 – 3
		Baik	4 – 5
		Sangat Baik	6

3.9.2 Uji Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data yang diperoleh dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* pada masing-masing kelompok, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Statistik deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi dari data penguasaan elemen budaya Sunda yang dimiliki anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran awal mengenai kecenderungan data serta perbandingan antara kedua kelompok sebelum dilakukan uji lanjut.

Proses analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25 untuk memastikan keakuratan perhitungan dan kemudahan dalam penyajian data.

Hasil dari statistik deskriptif ini kemudian dijadikan dasar untuk melihat apakah

terdapat perbedaan atau kecenderungan tertentu yang signifikan sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut melalui statistik inferensial.

3.9.3 Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting untuk menentukan apakah analisis statistik yang digunakan selanjutnya termasuk ke dalam kategori parametrik atau nonparametrik, karena uji parametrik mensyaratkan bahwa data harus berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro–Wilk*, yang dianggap sesuai untuk ukuran sampel kecil (kurang dari 50 subjek). Pengujian dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25, dan menggunakan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) atau tingkat kepercayaan 95%. dan dibantu *software* SPSS versi 25. Sugiyono (2013) menyebutkan bahwa uji normalitas *Saphiro Wilk* dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel kecil yang tidak lebih dari 50

sampel. Berikut merupakan hipotesis uji normalitas: H_0 : Data berdistribusi normal
 H_a : Data tidak berdistribusi normal

Adapun kriteria penetapannya sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal (H_0 diterima).
- Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (H_0 ditolak).

3.9.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua kelompok data, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, memiliki variansi yang sama atau tidak sebelum dilakukan perlakuan. Uji ini penting untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang sebanding, sehingga perbedaan hasil yang muncul setelah perlakuan dapat lebih tepat diatribusikan pada penggunaan media *Flashcard*.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas varians dilakukan dengan

menggunakan Levene's Test yang tersedia dalam program SPSS versi 25. Hasil uji homogenitas dilihat melalui nilai signifikansi (Sig.) pada kolom "Based on Mean". Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dikatakan homogen, artinya variansi kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Uji ini digunakan untuk menguji data hasil *Pre-Test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat diketahui apakah kedua kelompok berada dalam kondisi awal yang setara dari segi variansi data.

3.9.5 Uji Perbedaan Rerata

Uji perbedaan rerata digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, uji perbedaan rerata dilakukan dengan menggunakan uji-t (t-test) yang termasuk dalam kategori statistik inferensial parametrik. Terdapat dua jenis uji-t yang digunakan dalam penelitian ini:

- Uji-t Independent Samples, digunakan untuk membandingkan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil antara dua kelompok yang tidak saling berpasangan.
- Uji-t Paired Samples, digunakan untuk membandingkan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dalam satu kelompok, khususnya pada kelompok eksperimen, guna melihat adanya peningkatan setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media *Flashcard*.

Uji-t ini dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 25, dan hasil uji ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed). Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata yang signifikan antara data yang diuji.

3.9.6 N-Gain

Uji *N-Gain* (*Normalized Gain*) digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan, dalam hal ini penggunaan media *Flashcard* pada kelompok eksperimen. Perhitungan *N-Gain*

bertujuan untuk mengukur efektivitas perlakuan berdasarkan selisih antara skor *Pre-Test* dan *Post-Test* yang dinormalisasi terhadap skor maksimum. Rumus perhitungan *N-Gain* adalah sebagai berikut:

Berikut adalah rumus umum *N-gain* (g):

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk persentase dengan mengalikan hasilnya dengan 100. Adapun interpretasi kategori efektivitas *N-Gain* menurut Hake (1999) adalah sebagai berikut:

- $g \geq 0,70$: Tinggi
- $0,30 \leq g < 0,70$: Sedang
- $g < 0,30$: Rendah

Dalam penelitian ini, uji *N-Gain* dilakukan untuk mengukur peningkatan penguasaan elemen budaya Sunda pada anak usia 5–6 tahun, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Data *N-Gain* diolah menggunakan bantuan software SPSS versi 25 untuk mengetahui nilai rata-rata dan penyebarannya, yang kemudian dijadikan dasar dalam analisis efektivitas penggunaan media *Flashcard*.