

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mix method*). Menurut Sugiyono (2011 dalam Pakaya *et al.*, 2023) mengemukakan bahwa pendekatan campuran (*mix method*) merupakan pendekatan yang menggabungkan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian sehingga data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Menurut Creswell (2024), pendekatan campuran dirancang untuk mengintegrasikan kedua jenis data tersebut agar dapat menghasilkan temuan yang lebih kaya dan komprehensif. Sehingga, hasil penelitian tidak hanya terbatas pada angka dan data statistik sehingga mampu mengungkapkan makna, konteks, serta pengalaman mendalam dari partisipan penelitian.

Pendekatan *Mix method* digunakan untuk memperoleh data yang lebih akurat dengan menggabungkan dua pendekatan penelitian. Jika hanya mengandalkan satu jenis data dirasa kurang meyakinkan, maka kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan pemahaman yang lebih mendalam. Peneliti memilih pendekatan ini karena data dikumpulkan melalui dua cara, secara kualitatif melalui observasi dan dokumentasi, serta secara kuantitatif melalui lembar validasi dari ahli dan angket atau kuesioner yang berisi tanggapan dari pengguna terhadap produk yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan Metode R&D (*Research and Development*), metode ini merupakan konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D adalah dihasilkannya produk baru, atau perbaikan produk yang sudah ada, yang memerlukan untuk disempurnakan (Winaryati *et al.*, 2021, hlm 2). Metode

R&D bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk tertentu melalui tahapan sistematis, ilmiah, dan evaluatif. Metode ini dipilih karena penelitian yang dilakukan yaitu pembuatan atau pengembangan produk berupa aplikasi *Jabara Kids*. Model pengembangan media yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*:

3.1.1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan terhadap materi pembelajaran Bahasa Arab untuk anak usia 5–6 tahun. Observasi dan wawancara dengan guru PAUD serta studi literatur menjadi dasar identifikasi kebutuhan pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak usia dini membutuhkan media interaktif dan visual untuk mengenal huruf Arab, kosakata benda di sekitar, angka, dan warna secara menyenangkan.

3.1.2. *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, tahap desain dilakukan dengan merancang konsep tema, konten produk, dan membuat *flowchart*. Selain itu, Adapun tahap identifikasi tujuan pembelajaran terkait pengenalan bahasa arab untuk anak usia 5-6 tahun.

3.1.3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, melibatkan realisasi dari rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Konsep yang telah dirancang diwujudkan menjadi produk aplikasi *Jabara Kids* yang siap diimplementasikan. Adapun langkah-langkah pada tahap ini yaitu: memproduksi aplikasi *Jabara Kids*, validasi ahli media dan validasi ahli materi terhadap aplikasi *Jabara Kids*, revisi hasil validasi media dan materi, Uji *Usability* kepada 15 (lima belas) anak usia 5-6 tahun dan guru TKIT Rahmania Serang, dan revisi akhir berdasarkan hasil uji *usability*.

3.1.4. *Implementation* (Pelaksanaan)

Produk aplikasi yang telah direvisi kemudian diimplementasikan pada kelompok B anak usia 5–6 tahun di lembaga PAUD. Guru mendampingi anak saat menggunakan aplikasi, sementara peneliti mengamati penggunaan aplikasi, respons anak, dan efektivitas penyampaian materi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa anak lebih antusias belajar Bahasa Arab menggunakan media interaktif dibandingkan metode konvensional.

3.2 Prosedur Penelitian

Kelengkapan data benar-benar diperlukan di dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini harus ditentukan partisipan penelitiannya sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik. Partisipan penelitian ini terdiri dari anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TKIT Rahmania Serang yang berjumlah 15 (lima belas) anak dan guru TKIT Rahmania Serang yang berjumlah 4 (empat) guru. Adapun validator ahli media dan ahli materi.

Partisipan yang dipilih telah disesuaikan dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan dan mendukung hasil penelitian yang sedang dilakukan. Pemilihan yang dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa setiap partisipan memiliki karakteristik dan latar belakang yang tepat. Dengan demikian, hasil penelitian akan lebih valid dan dapat diandalkan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran untuk pengumpulan data, dengan alat dan materi validasi ahli yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dalam bentuk skala *likert*, dan pengujian kegunaan aplikasi *Jabara Kids* yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Namun, peneliti mengandalkan pengamatan dan wawancara langsung untuk menyusun data kualitatif.

3.3.1. Observasi

Observasi menjadi metode penelitian yang dilakukan dengan cara teratur, teliti, dan berkelanjutan. Metode ini juga dipakai oleh peneliti untuk memastikan kejadian, dampak, interaksi, atau pengalaman, yang diamati benar-benar dicatat sesuai dengan kenyataan (Sakir, 2024). Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data yang lebih objektif karena informasi yang dikumpulkan berasal langsung dari situasi atau perilaku nyata yang sedang berlangsung. Selain itu, observasi memungkinkan peneliti untuk memahami konteks penelitian secara lebih mendalam, terutama untuk mempelajari kebiasaan, aktivitas, atau pola interaksi yang tidak selalu bisa dijelaskan melalui kuesioner atau wawancara.

3.3.2. Kuesioner (Angket)

Peneliti menggunakan metode ini untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai bagi guru PAUD. Sebagai langkah pengujian, peneliti memberikan kuesioner yang telah divalidasi dengan serangkaian pertanyaan berbasis skala *Likert* kepada ahli media, ahli materi, dan responden. Dalam penelitian ini, proses pengembangan melibatkan para ahli (verifikator) dan guru yang disurvei untuk memastikan apakah media aplikasi *Jabara Kids* layak digunakan dalam membantu anak usia 5-6 tahun sebagai media pembelajaran Bahasa Arab. Kriteria penilaian yang digunakan diadaptasi dari indikator yang ditetapkan oleh Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), sesuai dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 039/H/P/2022 Tahun 2022 tentang Pedoman Buku Pendidikan. Instrumen validasi media pembelajaran khusus aplikasi disediakan oleh BSKAP, dan penyesuaian dapat dilakukan sesuai dengan karakteristik masing-masing aplikasi yang dikembangkan.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Kriteria	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Desain <i>Interface</i>	Tampilan desain aplikasi yang menarik	1	1
	Komposisi warna yang sesuai (Kontras Warna)	2	1
	Tombol navigasi berfungsi sesuai dengan perintah	3	1
Materi	Materi relevan dan sesuai	4-8	5
Bahasa	Huruf yang digunakan menarik	9	1
	Menggunakan dua jenis huruf agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi yang disampaikan	10	1
	Kesesuaian huruf	11	1
	Kejelasan teks untuk dibaca	12	1
	Penggunaan bahasa yang sederhana	13	1

Aspek kisi-kisi instrumen ahli media mencakup bahasa, material, dan desain antarmuka. Penampilan aplikasi, kombinasi warna yang digunakan, serta tombol navigasi yang dapat merespon setiap interaksi dari pengguna adalah komponen desain antarmuka (*Interface*). Hal yang termasuk dalam aspek material adalah hal-hal seperti konten yang relevan, perkembangan material yang logis, komponen yang dapat didengar yang mudah dipahami, contoh yang tepat, dan penggunaan tata bahasa yang tepat. Aspek yang terakhir yaitu aspek bahasa, yang terdiri dari huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca, menggunakan dua jenis huruf agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi, kesesuaian huruf, kejelasan teks yang dibaca, penggunaan bahasa yang sederhana.

Yana Muzayyana Haqi, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI JABARA KIDS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Mengacu pada kisi-kisi yang telah disusun terkait aplikasi Jabara Kids.

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi
Ahli Materi Aspek Kelayakan Isi**

Indikator Penilaian	Kriteria
Kesesuaian Materi	Kelengkapan Materi Kedalaman dan keluasan materi
Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dan definisi Keakuratan contoh Keakuratan gambar Keakuratan istilah-istilah
Kemutakhiran Materi	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan disajikan secara menarik Menggunakan penyajian materi kontekstual dan menarik bagi anak
Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu anak Menciptakan kemampuan anak dalam bertanya

Ahli materi menggunakan seperangkat alat yang disebut kesesuaian materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan, untuk memvalidasi materi pada aplikasi Jabara Kids.

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli
Materi Aspek Kelayakan Materi**

Indikator Penilaian	Kriteria
----------------------------	-----------------

Aspek Kelayakan Materi	KI dan KD/Capaian Pembelajaran sudah sesuai
Kesesuaian Rumusan Masalah	Sebagai media pembelajaran Bahasa Arab Kelayakan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran anak
Penyajian Pembelajaran	Keterlibatan peserta didik

Kisi-kisi ahli materi untuk aspek kelayakan demonstrasi meliputi aspek kelayakan materi, kesesuaian rumusan masalah, dan penyajian pembelajaran. Mengacu pada apa yang telah dibuat pada aplikasi *Jabara Kids*.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Aspek Bahasa

Indikator Penilaian	Kriteria
Lugas	Ketepatan struktur kalimat Keefektifan kalimat/kata
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik
Kesesuaian dengan Perkembangan Anak	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan bahasa Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketetapan tata bahasa

Kisi-kisi instrumen validasi materi aspek bahasa terdiri dari lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan anak, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Keterbacaan Anak

Indikator Penilaian	Kriteria
Desain	Kejelasan gambar Kejelasan suara Kemenarikan desain produk Keterbacaan teks
Materi	Pemahaman terhadap pesan atau informasi
Pengoprasian	Kemudahan pengoprasian

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru

Aspek	Kriteria	Jumlah Butir
<i>Easy Of Use</i> (Kemudahan untuk digunakan)	Aplikasi Jabara <i>Kids</i> dapat digunakan tanpa menggunakan jaringan internet	1
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
	Tombol navigasi berfungsi sesuai arahan	1
	Audio dapat berfungsi dengan benar	1
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	Tampilan warna sesuai dengan kebutuhan anak	1
	Desain ilustrasi menarik	1
	Kualitas gambar HD	1
<i>Usefullness</i> (Kebergunaan)	Terdapat informasi mengenai kosakata bahasa arab	1
	Aplikasi ini sangat membantu dalam kemampuan Bahasa anak	1

Yana Muzayyana Haqi, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI JABARA KIDS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

<i>Efficiency</i> (Efesien)	Aplikasi ini berguna untuk saya sebagai media pembelajaran	1
	Saya dapat mengakses fitur tanpa kendala	1
<i>Easy Of Learning</i> (Kemudahan untuk dipelajari)	Saya dapat mempelajari cara penggunaan aplikasi dengan mudah	1

Tabel 3. 7 Instrumen Wawancara

Aspek	Pertanyaan
<i>Easy of Use</i> (kemudahan untuk digunakan)	1. Apakah aplikasi Jabara <i>Kids</i> mudah saat di unduh? 2. Apakah aplikasi Jabara <i>Kids</i> mudah saat digunakan?
<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	3. Apakah tampilan aplikasi Jabara <i>Kids</i> menarik? 4. Apakah aplikasi Jabara <i>Kids</i> nyaman digunakan?
<i>Usefulness</i> (Kebergunaan)	5. Apakah aplikasi Jabara <i>Kids</i> dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak? 6. Apakah materi yang disampaikan pada aplikasi Jabara <i>Kids</i> sudah sesuai dengan konsep?

<i>Efficiency</i> (Efesien)	7. Apakah aplikasi Jabara <i>Kids</i> efektif untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak? 8. Apakah aplikasi Jabara <i>Kids</i> efektif untuk digunakan pada anak usia 5-6 tahun? 9. Apakah aplikasi Jabara <i>Kids</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran ketika dikelas?
<i>Easy of Learning</i> (Kemudahan untuk dipelajari)	10. Apakah informasi mengenai bahasa arab pada apikasi Jabara <i>Kids</i> mudah dipahami?

3.3.3. Dokumentasi

Menurut Clemmens (2003) instrumen dokumentasi dikembangkan untuk penelitian dengan menggunakan pendekatan analisis. Selain itu digunakan juga dalam penelitian untuk mencari bukti-bukti sejarah, landasan hukum, dan peraturan-peraturan yang pernah berlaku. Subjek penelitiannya dapat berupa buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, bahkan benda-benda bersejarah seperti prasasti dan artefak, (dalam Anufia & Alhamid, 2019).

Dokumentasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu dokumentasi terkait proses pengembangan aplikasi Jabara *Kids*.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.4.1. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli

Data yang peroleh dari hasil instrumen validasi ahli media dan validasi ahli materi lalu kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala *likert* sebagai berikut:

$$\text{Presentase hasil validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah pengukuran selesai, data diubah menjadi bentuk naratif dengan memperhatikan kategori yang telah ditentukan oleh (Lathifah et al., 2023)

Tabel 3. 8 Intrepretasi Tingkat Pencapaian

Interpretasi	Persentase
Sangat Baik	76%-100%
Baik	51%-75%
Tidak Baik	26%-50%
Sangat Tidak Baik	0%-25%

3.4.2. Analisis Data Instrumen Uji Usability Jabara Kids

Data yang diperoleh kemudian di ukur dengan

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah pengukuran selesai, gunakan tabel kategori kelayakan untuk menginformasikan data, dengan kategori menurut Kusuma (dalam Retnoningsih & Fauziah, 2019) yaitu :

Tabel 3. 9 Kategori Kelayakan

Klasifikasi	Angka dalam (%)
Sangat Tidak Layak	<25
Tidak Layak	25-50
Layak	50-75
Sangat Layak	75-100

3.4.3. Analisis Data Wawancara

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperoleh informasi adalah dengan menanyakan langsung kepada orang-orang yang terlibat atau mengetahui hal tersebut. Menurut Esterberg (2002, dalam Sugiyono, 2022 hlm. 231) wawancara adalah “*a meeting of two persons to exchange information and idea through questions and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic.*” wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Pewawancara berharap untuk memperoleh informasi lebih lanjut tentang pemikiran informan mengenai kelayakan aplikasi Jabara Kids dan pertanyaan-pertanyaan lain yang masih belum terjawab. Semua orang yang terlibat dalam wawancara memiliki pandangan yang sama, dan informan menyadari alasan peneliti mengajukan pertanyaan kepada mereka. Berikut ini adalah langkah-langkah yang terlibat dalam analisis data kualitatif, sebagaimana yang dikatakan oleh Miles dan Huberman (1984, dalam Sugiyono, 2022) :

1. Reduksi Data

Dalam reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema, dan polanya serta penghapusan detail yang tidak penting. Maka data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah reduksi data selesai. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data

terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Setelah seluruh proses dijalankan, tahap berikutnya adalah menyusun kesimpulan. Kesimpulan ini diharapkan dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal.