

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur dalam mendapatkan pengetahuan dengan cara yang sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan tersebut (Prof. Dr. Suryana, 2012). Sedangkan menurut Sugiyono, 2019:2 (dalam Toto Suwarsa, SE., Ak., 2021) merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi atau data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dari pandangan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian harus dilakukan secara rasional, empiris dan sistematis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Mixed Methods*. Menurut Sugiyono, 2011 (dalam Zakaria, 2020) *mixed methods* merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran. Borg & Gall, 2007 (dalam Insani & Mulyana, 2019) mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk pengembangan di bidang pendidikan yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media *flash card* berbasis digital.

Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Borg & Gall yang meliputi 10 tahap yaitu:

- 1) *Research and information collecting*
- 2) *Planning*
- 3) *Develop preliminary form of product*
- 4) *Preliminary field testing*
- 5) *Main product revision*

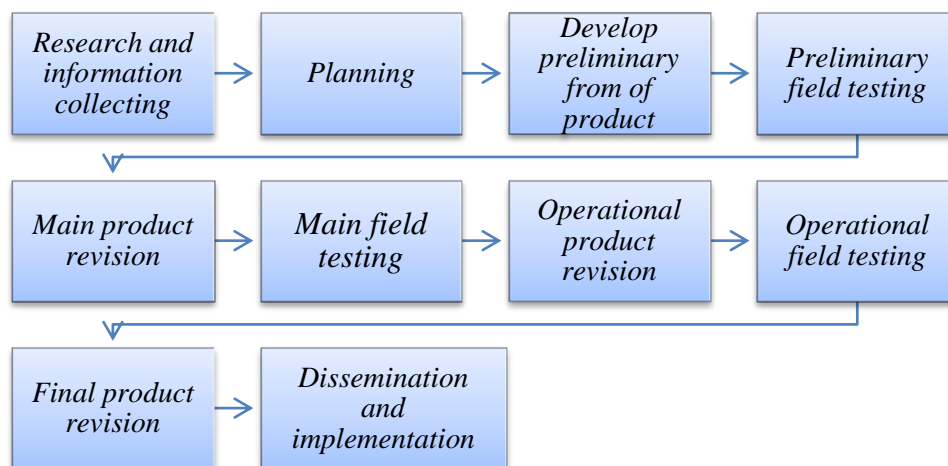
Dinny Eka Fauziah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS DIGITAL PADA TEMA BINATANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA 4-5 TAHUN

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

- 6) *Main field testing*
- 7) *Operational product revision*
- 8) *Operational field testing*
- 9) *Final product revision*
- 10) *Dissemination and implementation.*

Sepuluh tahapan tersebut divisualisasikan pada gambar berikut.



Gambar 3.1

Langkah-langkah Penelitian Model Borg & Gall (1983)

Adapun penjelasan dari 10 tahapan pada Gambar 3.1 di atas adalah sebagai berikut:

1) *Research and information collecting*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa studi lapangan dan studi literatur. Analisis kebutuhan yang berupa studi lapangan dilakukan ke beberapa sekolah yang ada di Kota Tasikmalaya, bahwasannya di sekolah-sekolah tersebut belum menggunakannya media pembelajaran berbasis digital. Dan peneliti juga menganalisis media-media yang digunakan di sekolah-sekolah tersebut, sehingga peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dirasa dapat memenuhi kebutuhan sekolah-sekolah tersebut untuk dapat *terupgrade* media maupun metode pembelajarannya. Serta diperkuat oleh studi literatur dimana pada tahap ini mengumpulkan temuan penelitian dan informasi terkait pengembangan media berbasis digital.

2) *Planning*

Setelah melakukan tahap yang di atas, peneliti dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan pengembangan media dan instrumen penelitian. Peneliti merancang pengembangan media dengan cara mengonsep media yang dapat menjawab persoalan-persoalan yang terjadi di lapangan atas analisis studi lapangan. Setelah itu peneliti mendesain materi yang akan digunakan pada media yang akan dirancang, lalu peneliti membuat *story board* perancangan media *flash card* berbasis digital untuk menggambarkan alur perancangan media. Serta dalam tahap ini penyusunan instrumen penelitian terkait kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital pada tema binatang.

3) *Develop Preliminary from of Product*

Pada tahap ini dilakukannya pembangunan terhadap media *flash card* berbasis digital. Pada pembangunan media *flash card* berbasis digital ini menggunakan aplikasi pendukung seperti canva dan andromo, sehingga terbentuklah media *flash card* berbasis digital.

4) *Preliminary Field Testing*

Pada tahap ini dilakukannya uji lapangan awal pada 3 ahli (media, materi dan pedagogik). Ketiga ahli tersebut memberikan *judgement* terhadap kelayakan media berdasarkan sudut pandang ilmiah kepakaran masing-masing. Sehingga ketiga ahli tersebut diberikannya instrumen sesuai bidang keahliannya untuk memvalidasi produk yang dirancang oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan data secara kualitatif menggunakan instrumen validasi pada ahli media, ahli materi dan ahli pedagogik melalui proses diskusi.

5) *Main Product Revision*

Pada tahap ini dilakukannya revisi terhadap produk utama yang merupakan hasil *judgement* dari 3 ahli (media, materi dan pedagogik). Pada tahap ini peneliti melakukan revisi warna font yang kontras dengan warna dasar, penempatan fitur, penambahan fitur, penambahan lagu, dan penambahan logo-logo yang berperan penting dalam penelitian ini.

6) *Main Field Testing*

Pada tahap ini dilakukannya uji lapangan produk utama yaitu pada 10 anak usia 4-5 tahun untuk mengetahui bagaimana kelayakan media yang telah dirancang. Dalam tahap ini, tidak ditemukannya kendala dari media tersebut,

melainkan dari gawainya sendiri yang kapasitas penyimpanannya sedikit. Sehingga, pada saat mengoperasikan terjadi *loading* yang lama.

7) *Operational Product Revision*

Tahap ini dilakukannya revisi terhadap hasil uji lapangan produk utama pada 10 anak usia 4-5 tahun. Kendala-kendala yang ditemukan pada media *flash card* digital akan direvisi sesuai dengan kebutuhan. Namun dalam tahap ini tidak terdapat kendala dalam medianya, tetapi kendalanya ada dalam gawainya sendiri. Sehingga dalam tahap ini tidak ada revisi produk.

8) *Operational Field Testing*

Pada tahap ini dilakukannya uji lapangan produk operasional sekaligus menilai kelayakan dan keefektifan media *flash card* berbasis digital pada 30 anak usia 4-5 tahun. Pengambilan data yang dilakukan menggunakan instrumen observasi kemampuan menyimak. Pada tahap ini dilakukan 8 kali yang mana 4 kali pre-test dan 4 kali post-test terhadap penggunaan media *flash card* berbasis digital. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada tahap ini merupakan tahap akhir dari uji coba produk.

9) *Final Product Revision*

Tahap ini akan lebih menyempurnakan produk yang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi karena media yang dirancang tidak ada perbaikan setelah diujicobakan kepada anak pada tahap sebelumnya, sehingga pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat kelayakan dan keefektifannya dapat dipertanggungjawabkan.

10) *Dissemination and Implementation*

Diseminasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa produk media pembelajaran kepada para pengguna melalui suatu forum pertemuan atau disebarluaskannya produk secara *online* maupun *offline*. Langkah diseminasi ini adalah sebagai langkah untuk membuat kesimpulan terhadap produk yang telah dikembangkan. Pada langkah terakhir ini, peneliti menyebarkan serta mengimplementasikan media *flash card* berbasis digital kepada para pengguna baik itu guru, orang tua ataupun pemerhati pendidikan lainnya secara *online*. Dan

pada waktu berikutnya media *flash card* berbasis digital ini akan diupload pada *google play store* sehingga para orang tua, guru, dan pemerhati pendidikan lainnya dapat memiliki aplikasi ini di gawainya masing-masing.

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah yang berlokasi di Kota Tasikmalaya.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu:

- 1) KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah
 - a. Kepala sekolah KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah

Peran kepala sekolah dalam penelitian ini yaitu berkontribusi dalam pemberian izin kepada peneliti perihal penelitian yang dilaksanakan.

- b. Guru di KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah

Peran guru dalam penelitian ini yaitu berkontribusi dalam pemberian izin anak didiknya untuk dijadikan sebagai sumber penelitian oleh peneliti dan pemberian informasi terkait permasalahan-permasalahan yang ada di kelas.

- c. Orang tua

Peran orang tua dalam penelitian ini yaitu berkontribusi dalam pemberian izin anak-anaknya untuk dijadikan sebagai sumber penelitian oleh peneliti.

- d. Anak-anak usia 4-5 tahun di KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah

Peran anak-anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini yaitu sebagai subjek utama penelitian.

- 2) Validator (Ahli bidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik)

Dalam penelitian ini melibatkan validator ahli bidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik untuk memvalidasi media *flash card* berbasis digital yang dirancang peneliti.

a. Ahli Bidang Media

Ahli bidang media berperan sebagai validator untuk memvalidasi produk yang peneliti rancang yaitu media *flash card* berbasis digital. Validator ahli bidang media ini memberikan nilai kelayakan terhadap media *flash card* berbasis digital.

b. Ahli Bidang Materi

Ahli bidang materi berperan sebagai validator untuk memvalidasi penyajian materi terhadap produk dan tampilan produk secara keseluruhan.

c. Ahli Bidang Pedagogik

Ahli bidang pedagogik berperan sebagai validator untuk memvalidasi produk yang peneliti rancang dalam aspek tampilan, kemudahan penggunaan, keamanan dan kualitas instruksional.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator (ahli bidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik) untuk memvalidasi produk yang dirancang oleh peneliti. Subjek kedua adalah anak yang berusia 4-5 tahun yang berada disatuan pendidikan anak usia dini (PAUD) yang berada di Kota Tasikmalaya.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media *flash card* berbasis digital.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

a. Media *Flash Card* Berbasis Digital

Susilana, Riana dan Riyana, 2009 (dalam Wahyuni, 2020) menjelaskan terkait pengertian *flash card* bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Sedangkan menurut Angreany, 2017 (dalam Wahyuni, 2020) *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dari gambar-gambar yang ditempel pada sisi depan kartu.

b. Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Tarigan, 2008 (dalam Putri & Rochmah, 2022) kegiatan menyimak adalah suatu kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian sehingga diperoleh informasi serta memahami informasi yang disampaikan pembicara. Sedangkan menurut Poerwadarminta, 1984: 941 (dalam Hijriyah, 2016) menyimak merupakan mendengar atau memerhatikan secara baik apa yang diucapkan sang pembicara.

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun ini yaitu:

- a. Kondisi kebutuhan pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun
- b. Perencanaan pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun dan instrumentasi
- c. Pengembangan media tahap awal (pembangunan media media *flash card* berbasis digital)
- d. Uji lapangan awal *subject interview* pada 3 ahli (ahli bidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik)
- e. Revisi produk utama dari hasil uji lapangan awal

- f. Uji lapangan produk utama (kelayakan media *flash card* berbasis digital) pada 10 anak usia 4-5 tahun
- g. Revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan produk utama
- h. Uji lapangan produk operasional (efektivitas dan kelayakan media *flash card* berbasis digital) pada 30 anak usia 4-5 tahun
- i. Revisi produk akhir berdasarkan uji lapangan produk operasional
- j. Diseminasi media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, 2010:308 (dalam Pramesthi, 2020) teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian, karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati secara langsung untuk melihat kegiatan yang dilakukan (Prasanti, 2018). Sedangkan menurut Nana Sudjana (dalam Fathoni, 2006) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap fenomena atau peristiwa yang terjadi di lapangan.

Pada studi pendahuluan penelitian ini, peneliti melakukan observasi ke KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah terkait identitas sekolah, keadaan sekolah, strategi mengajar dan yang paling utama terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh informasi dengan cara tanya jawab yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka atau menggunakan telepon antara pewawancara dan narasumber (Pramesthi, 2020). Wawancara ini dilakukan kepada guru di KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah untuk bertanya perihal media pembelajaran yang digunakan, kriteria media pembelajaran yang ideal, keberadaan media pembelajaran untuk memfasilitasi

anak dalam meningkatkan kemampuan menyimak, kendala penggunaan media pembelajaran, kebutuhan terhadap media pembelajaran dan harapan terhadap pengembangan media pembelajaran.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, 2013:240 (dalam Pramesthi, 2020) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau foto dan karya seni. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden (Fathoni, 2006). Data dokumentasi diperoleh saat melakukan observasi, wawancara, penilaian ahli, dan pada saat peneliti melakukan tahapan-tahapan penelitian. Data itu berupa foto dan catatan.

d. Instrumen observasi kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital

Instrumen observasi kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital dalam proses pembelajaran dari sudut pandang guru dalam mengukur kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun yang digunakan pada tahap uji lapangan produk operasional.

e. Instrumen Validasi

Instrumen validasi merupakan penilaian dari ahli yang memiliki keilmuan yang relevan untuk menguji serta menilai produk yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kekurangan dan kelebihan produk yang dirancang oleh peneliti. Pada penelitian ini, media yang dirancang oleh peneliti divalidasi oleh ahli bidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik.

3.5.3 Instrumen Penelitian

Pada penelitian terdapat suatu variabel yang ingin diketahui karakteristiknya, sehingga dapat dilakukan dengan melakukan suatu pengukuran, dan alat ukur tersebut disebut instrumen (Sappaile, 2007). Menurut Sugiyono, 2013 (dalam Sukendra, 2020) instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Sedangkan menurut Purwanto, 2018 (dalam Sukendra, 2020) instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang ini yaitu:

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi susunan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Pedoman wawancara berisi pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran, hambatan saat menggunakan media pembelajaran dan harapan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran	<p>a. Apakah Bapak/ Ibu selalu menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi?</p> <p>b. Media pembelajaran seperti apa yang digunakan?</p> <p>c. Apakah media <i>flash card</i> pernah digunakan?</p> <p>d. Apakah media pembelajaran berbasis digital pernah digunakan?</p>
2.	Kriteria media pembelajaran ideal	e. Menurut Bapak/ Ibu bagaimana media pembelajaran yang ideal untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran?
3.	Keberadaan media	f. Media pembelajaran seperti apa

No.	Indikator	Pertanyaan
	pembelajaran untuk memfasilitasi anak dalam meningkatkan kemampuan menyimak	<p>yang Bapak/ Ibu gunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak?</p> <p>g. Bagaimana pengadaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak? (apakah media tersebut sudah disediakan oleh sekolah atau Bapak/ Ibu membuat sendiri?)</p> <p>h. Apakah penggunaan media tersebut mampu meningkatkan kemampuan menyimak anak?</p> <p>i. Menurut Bapak/ Ibu bagaimana media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak?</p>
4.	Kendala penggunaan media pembelajaran untuk memfasilitasi anak dalam meningkatkan kemampuan menyimak	j. Bagaimana kendala Bapak/ Ibu saat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak?
5.	Kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran	k. Apa harapan Bapak/ Ibu berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran?

b. Instrumen observasi awal

Instrumen observasi awal adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data saat melakukan observasi atau pengamatan langsung di

lapangan. Instrumen observasi penelitian itu biasanya berisi catatan-catatan terkait objek yang diamati atau diselidiki. Catatan-catatan tersebut disusun secara sistematis, logis, objektif dan juga rasional. Sehingga data-data dalam lembar observasi penelitian bisa dianalisis secara mudah. Menurut Sukendra (2020) instrumen observasi penelitian berfungsi untuk memperoleh informasi pada suatu variabel yang relevan dengan tujuan penelitian dengan validitas dan reliabilitas setinggi mungkin. Pada instrumen observasi tersebut, seorang peneliti dapat menyediakan pilihan jawaban berupa isian, pilihan ganda, *checklist* atau skala rating sesuai dengan rancangan lembar observasi yang telah disusun.

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu butir pokok terkait identitas sekolah, profil guru, proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Adapun kisi-kisi instrumen observasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Observasi Awal

No.	Aspek	Indikator
1.	Identitas Sekolah	Nama sekolah
		Lokasi
		Visi dan misi sekolah
2.	Profil Guru	Nama-nama guru
		Pendidikan guru
		Jumlah guru
3.	Kondisi Kelas	Fasilitas/ sarana dan prasarana
		Jumlah ruangan kelas
4.	Jumlah Anak	Usia 4-5 tahun
5.	Proses Pembelajaran	Strategi guru mengajar

Kondisi peserta didik pada saat pembelajaran

6. Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan
	Keunggulan media pembelajaran yang digunakan
	Kelemahan media pembelajaran yang digunakan

c. Instrumen observasi kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital

Instrumen observasi kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital dalam proses pembelajaran dari sudut pandang guru dalam mengukur kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun yang digunakan pada tahap uji lapangan produk operasional. Adapun kisi-kisi instrumen observasi kelayakan dan efektivitas media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Pedoman Observasi Kelayakan Media *Flash Card* Berbasis Digital
(Untuk Guru)

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan pengguna	Media berfungsi dengan baik
2.	Keamanan media	Media digital dikembangkan ke dalam bentuk <i>software</i>
3.	Estetika	Tampilan media menarik
4.	Kesesuaian	Sesuai dengan regulasi
5.	Kualitas instruksional	Media dapat memberikan bantuan dan kesempatan belajar

Kualitas motivasi

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Menyimak

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1.	Kemampuan Menyimak	Mendengar	<ol style="list-style-type: none"> Mampu memusatkan perhatian pada guru/pembicara Mampu menahan diri untuk berbicara
		Memahami	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menginterpretasikan materi Mampu membandingkan antar materi
		Menafsirkan	<ol style="list-style-type: none"> Mampu menyampaikan pendapat Mampu memberikan contoh yang relevan
		Menilai	<ol style="list-style-type: none"> Mampu membandingkan materi dengan pengalaman Mampu menilai kekurangan dan kelebihan guru/ pembicara atas informasi yang

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
			disampaikan
		Menanggapi	1. Mampu membenarkan materi 2. Mampu menyanggah teori atau sesuatu yang disampaikan oleh guru/pembicara.

(Diadaptasi dari Gandana, 2020)

d. Instrumen validasi

Instrumen validasi berisi daftar centang yang akan diberikan kepada validator untuk memvalidasi media *flash card* berbasis digital sesuai kriteria kelayakan media. Dengan kategori layak tanpa perbaikan, layak dengan perbaikan dan tidak layak. Instrumen validasi ini ditujukan kepada ahli bidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli bidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bidang Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Karakteristik media	Bentuk media
		Tampilan Media
		Fungsi Media
		Keamanan Media

Tabel 3.6

Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bidang Materi

Dinny Eka Fauziah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS DIGITAL PADA TEMA BINATANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA 4-5 TAHUN

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

No.	Aspek	Indikator
1.	Keterkaitan media <i>flash card</i> berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun	Sesuai dengan regulasi Relevansi materi
2.	Kemampuan bahasa	Ketepatan materi
3.	Kualitas instruksional	Kualitas motivasi Media dapat memberikan bantuan dan kesempatan belajar

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bidang Pedagogik

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan pengguna	Media berfungsi dengan baik
2.	Keamanan media	Media digital dikembangkan ke dalam bentuk <i>software</i>
3.	Estetika	Tampilan media menarik
4.	Kesesuaian	Sesuai dengan regulasi
5.	Kualitas instruksional	Media dapat memberikan bantuan dan kesempatan belajar Kualitas motivasi

3.5.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah, para guru di KB Nurul Huda, RA Bani Maftuh dan TAAM Al-Khudloriyah, validator (ahli bidang media,

ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik) serta dokumen yang relevan dengan fokus penelitian.

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Persiapan

Pada penelitian ini perlu adanya alat penelitian untuk menghasilkan data yang dibutuhkan, yaitu berupa instrumen penelitian.

a. Persyaratan Administrasi

Pada persyaratan administrasi yang harus disiapkan yaitu surat perizinan untuk penelitian seperti: surat izin penelitian dari UPI Kampus Tasikmalaya dan surat balasan penelitian dari satuan PAUD yang menjadi partisipan dalam penelitian.

b. Mengembangkan Instrumen

Hal yang harus diperhatikan dalam pengerjaan dan penyusunan instrumen adalah mengembangkan variabel menjadi indikator. Setelah indikator dibuat dan siap, kemudian dibuatlah kisi-kisi instrumen dan dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Selanjutnya yaitu tahap uji validasi. Uji validasi dilakukan dengan memvalidasi instrumen yang telah dibuat yaitu instrumen ahli bidang media, ahli bidang materi dan ahli bidang pedagogik. Dan instrumen-instrumen tersebut divalidasi oleh ahli bidangnya. Setelah divalidasi dan dinyatakan layak, maka instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

3.6.2 Pelaksanaan

Menurut Borg & Gall, 2003: 571 (dalam Saputro, 2017) ada 10 tahap dalam penelitian dan pengembangan/ R&D sebagai berikut:

1) *Research and information collecting*

Kondisi kebutuhan pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun (21-26 November 2022)

- 2) *Planning*
Persiapan/ perencanaan pengembangan media dan instrumentasi (5 Januari-2 Februari 2023)
- 3) *Develop preliminary from of product*
Pengembangan media tahap awal (produksi media *flash card* berbasis digital) (12 Februari-20 Mei 2023)
- 4) *Preliminary field testing*
Uji lapangan awal *subject interview* pada 3 ahli (media, materi dan pedagogik) (22 Mei-31 Mei 2023)
- 5) *Main product revision*
Revisi produk utama dari hasil uji lapangan awal (1-5 Juni 2023)
- 6) *Main field testing*
Uji lapangan produk utama (kelayakan media *flash card* berbasis digital) pada 10 anak usia 4-5 tahun (10-11 Juni 2023)
- 7) *Operational product revision*
Revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan produk utama (tidak ada revisi)
- 8) *Operational field testing*
Uji lapangan produk operasional (kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital) pada 30 anak usia 4-5 tahun (12-20 Juni s.d 17-20 Juli 2023)
- 9) *Final product revision*
Revisi produk akhir berdasarkan hasil uji lapangan produk operasional (tidak ada revisi)
- 10) *Dissemination and Implementation*
Diseminasi dan implementasi media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun (24-25 Juli 2023).

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan tahap penting dalam proses penelitian. Analisis data dalam suatu penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3.7.1 Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dsb. sehingga dapat diinformasikan kepada orang lain. Tujuan dari analisis kualitatif adalah memperoleh makna, menghasilkan konsep dan pengembangan hipotesis (Nuraisyah, 2019).

Menurut Miles dan Huberman, 1992 (dalam Sugiyono, 2013: 337) mengemukakan bahwa dalam analisis data kualitatif meliputi: *data collection* (koleksi data), *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi). Yang dijelaskan sebagai berikut:

a. *Data Collection* (Koleksi Data)

Koleksi data merupakan kegiatan mengoleksi data yang telah dikumpulkan melalui proses observasi, wawancara dan data hasil *judgement* para ahli untuk direduksi.

b. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum data yang penting agar peneliti terfokus dan terarah terhadap kebutuhan pengembangan media *flash card* berbasis digital, sehingga menghasilkan gambaran yang jelas.

c. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data merupakan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan untuk penarikan kesimpulan (Lisabella, 2014). Dengan penyajian data, peneliti lebih mudah memahami apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Penyajian data dalam penelitian ini akan dilakukan berupa hasil studi literatur, studi lapangan berupa informasi dari guru dalam menggunakan media *flash card* berbasis digital, hasil validasi dari ahli bidang materi, ahli bidang media dan ahli bidang pedagogik yang tertuang dalam data secara deskriptif.

d. *Conclusion Drawing* (Penarikan Kesimpulan)

Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan

data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah diungkapkan peneliti sejak awal.

3.7.2 Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif diperoleh dari data yang berhubungan dengan nilai efektivitas media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun. Dalam penelitian ini data kuantitatif yang dianalisis yaitu hasil dari observasi kelayakan dan efektivitas proses penerapan media *flash card* berbasis digital dan data hasil observasi kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun dalam tahapan uji coba luas. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan model Creswell, 2015: 606 (dalam Gandana, 2023) sebagai berikut:

a. Rekapitulasi data

Rekapitulasi data penelitian ini dilakukan sebagai tahap dalam proses analisis data kuantitatif. Tahapan ini peneliti mengadministrasikan data berupa skor mentah skala 2 (0 = Tidak Muncul, 1 = Muncul) hasil observasi efektivitas penerapan media *flash card* berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran beserta data kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

b. Uji statistik deskriptif

Langkah selanjutnya adalah pengujian data menggunakan statistik deskriptif. Langkah uji data statistik deskriptif dilakukan sebagai tahapan akhir untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital pada tema binatang. Uji statistik deskriptif yang dilakukan adalah uji mean, median, mode, min, max, gain, sebagai bahan *display* data secara terpisah antara data awal sebelum diterapkan dengan data akhir setelah diterapkan media *flash card* berbasis digital pada tahap uji coba.

Berikut uji N-Gain pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{N-Gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori N-Gain	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
$g = 0,0$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,0 \leq g \leq 0,0$	Terjadi penurunan

Sundayana, 2016: 151 (dalam Salimah & Mulyani, 2018)