

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

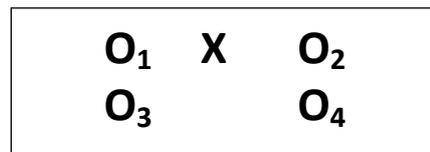
#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain merupakan rancangan yang digunakan dalam melakukan suatu kegiatan. Sedangkan penelitian adalah proses mencari sesuatu dengan metode ilmiah yang disusun secara sistematis dengan aturan atau kaidah yang berlaku. Desain penelitian adalah semua proses yang digunakan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data (Herdayati & Syahrial, 2019, : 1689).

Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran *e-Storybook* berbasis budaya makanan khas Kudus, maka jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Maydiantoro, 2019, : 1)

Metode penelitian dan pengembangan R&D yang dimaksudkan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang telah dibuat. *Research and Development* (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Putra et al., 2020, : 47). Menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Ainin, 2013). Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *e-Storybook* “makanan khas kudus” untuk meningkatkan literasi budaya anak usia dini agar pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien.

Uji coba penyempurnaan produk pada penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan pendekatan *the nonequivalent pretest- posttest control group design*. Desain uji coba penyempurnaan dapat dilihat pada Gambar 3.1



**Gambar 3.1 Desain Uji Coba Penyempurnaan**  
(Sumber : (Alpansyah & Hashim, 2021:11))

Keterangan:

$X$  = perlakuan dengan media pembelajaran *e-Storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus”

$O_1$  = *pretest* kelas eksperimen

$O_2$  = *posttest* kelas eksperimen

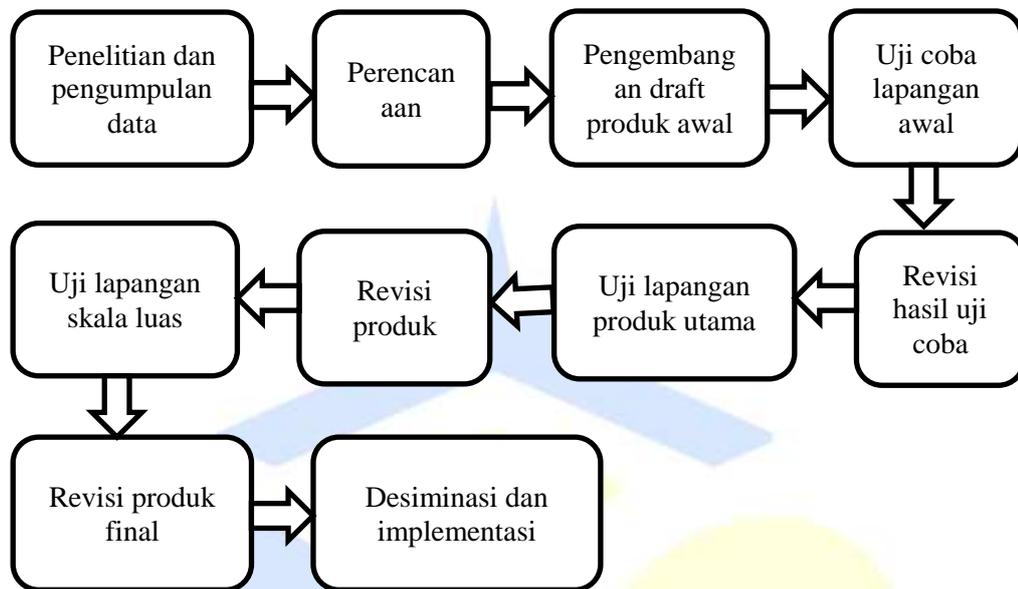
$O_3$  = *pretest* kelas kontrol

$O_4$  = *posttest* kelas kontrol

Penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *e-Storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus”, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *e-Storybook* “wisata kuliner jajanan khas Kudus”. Hasil penelitian yang diukur yaitu kemampuan literasi budaya anak usia dini dengan skala penilaian observasi (A. N. Amalia et al., 2023:14; Sudaryono, 2016:88) *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah) pada kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian dilakukan di lima RA kecamatan Kaliwungu yang memiliki fasilitas wifi dan laptop. Masing-masing RA diambil 20 anak dengan 10 kelompok kontrol dan 10 kelompok eksperimen. Sehingga jumlah keseluruhan siswa yang diteliti berjumlah 100 siswa.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah deretan aktivitas yang dilakukan oleh ilmuwan atau peneliti untuk meraih hasil, tujuan dan kesimpulan secara sistematis dan baku (Harys, 2020). Pada prosedur penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Menurut Walter R. Borg and Meredith D. Gall (1983) secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum yaitu (Hidayat et al., 2021, : 22) :



**Bagan 3.2.1: Bagan Prosedur Penelitian** (Kiryadona et al., 2023:213)

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and information collecting*) Tahap ini yang dilakukan pertama kali adalah
- 1) Analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan yaitu: pentingnya pengembangan *e-storybook* “makanan khas Kudus” di era globalisasi ini, kemampuan teknologi dalam membuat *e-storybook*, kecukupan waktu pengembangan produk. Serta analisis kurikulum dalam kurikulum merdeka ini peserta didik diharapkan mampu mengenal dan melestarikan budaya local sebagai pembentukan karakter abad 21 yaitu kebhinekaan global. Dalam penelitian ini dibutuhkan media yang sesuai dengan abad 21 untuk mengenalkan budaya makanan khas kudus.
  - 2) Mengumpulkan informasi melalui studi literature tentang pengenalan *e-storybook* yang akan dikembangkan dari jurnal ilmiah dan buku, observasi terhadap suatu obyek dan pengungkapan *state of the art*.
  - 3) Melakukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini melakukan penelitian tentang *e-storybook* yang akan dikembangkan, bahwasannya untuk meningkatkan literasi budaya pada anak usia dini sesuai dengan

abad 21 yang lebih efektif dan efisien peneliti akan memilih e-storybook “makanan khas Kudus” untuk mengenal budaya kuliner local masyarakat Kudus.

- b. Menyusun Rencana Penelitian (*Planning*) Pada tahap ini dimulai dari merumuskan tujuan, menentukan indikator keberhasilan, pengujian kelayakan, waktu dan biaya yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini peneliti menyusun instrument penelitian seperti pedoman wawancara, pedoman observasi dan lembar validasi ahli.
- c. Pengembangan produk awal (*Develop preliminary of product*) Tahap ini membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu dengan menyusun media pembelajaran *e-storybook*, menyiapkan petunjuk penggunaan.
- d. Uji coba awal (*Preliminary field testing*) Pada tahapan ini uji coba produk *e-storybook* yang dilakukan pada 2 kelas dengan menggunakan 6 subjek (kelompok kecil). Dan sekaligus mengumpulkan data melalui observasi, wawancara. Tujuan uji coba pada tahap ini adalah untuk mendapatkan umpan balik awal secara kualitatif tentang kelayakan produk yang dikembangkan dan juga validasi ahli yang dilakukan oleh dosen dan guru Raudlotul athfal.
- e. Merevisi hasil uji coba awal (*Main product revision*) yaitu dengan menemukan kelemahan produk yang dirancang, mengumpulkan hasil evaluasi dan saran yang diberikan oleh ahli, serta memperbaiki dan menyempurnakan produk dengan pendekatan kualitatif.
- f. Uji coba utama (*Main field test*) yaitu dengan melakukan ujicoba yang lebih banyak dari yang pertama yaitu (20 siswa RA Al Junaidiyah 1) serta melakukan pengujian pre dan post untuk mengetahui keberhasilan produk.
- g. Revisi hasil ujicoba utama (*Operational product revision*) revisi ini untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan agar produk yang dihasilkan lebih sempurna.
- h. Ujicoba operasional (*Operational field test*) yaitu dengan melakukan ujicoba dengan skala besar 50 subjek dari siswa RA Muslimat NU Nurul Huda, RA Al Junaidiyah 2, RA Manalul Huda, RA Ittihadul Falah, RA Al Furqon

Yanbuul Ulum sekaligus melakukan wawancara, observasi. Ujicoba ini untuk menentukan kesiapan dan kelayaan produk yang dikembangkan.

- i. Revisi produk akhir (*Final product revision*) yang merupakan revisi terakhir dari produk yang dikembangkan. Dari hasil ujicoba skala besar dilakukan analisis untuk kesempurnaan produk
- j. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*) yaitu menyusun laporan hasil penelitian dan publikasi dalam pertemuan ilmiah atau melalui jurnal atau mendistribusikan produk secara masal.

### **3.3 Sumber Data / Subjek Penelitian**

#### **3.3.1 Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh untuk menyusun suatu pendapat, keterangan yang benar, dan keterangan atau bahan yang dipakai untuk penalaran dan penyelidikan (Fatoni et al., 2023, : 1922). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 sumber data (Nisa, 2023, : 210) yaitu:

- a. Data primer, yaitu Informasi yang diperoleh dari lapangan adalah informasi tentang penerapan media pembelajaran *e-storybook*, yang berasal dari kuesioner, wawancara pendidik dan peserta didik
- b. Data Sekunder, yaitu pengumpulan data berdasarkan dokumentasi penilaian hasil belajar siswa dan buku, *peper web*, *conference prosseding* dan jurnal.

#### **3.3.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah informan yang dituju untuk diteliti oleh peneliti (Suriani et al., 2023, : 33). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian dengan metode purposive sampling adalah

1. Ahli Media : 3 dosen ahli bidang media
2. Ahli materi : 1 sie pendidikan KKRA kabupaten, 1 ketua KKRA Kecamatan Kaliwungu dan 1 ketua KKRA Kabupaten Kudus
3. Pengguna : guru RA untuk mengukur kepraktisan media
4. Siswa : untuk mengukur pengenalan literasi budaya lokal

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dalam penelitian ini adalah (Nubatonis et al., 2023, : 78)

- a. Observasi yaitu dengan mengadakan pengamatan secara seksama, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap berbagai aktivitas penggunaan media *e-storybook*. Dalam penelitian ini peneliti mengadakan pengamatan tentang proses pembelajaran dengan media *e-storybook* dan proses pembelajaran dengan metode non *e-storybook*. Pedoman observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut dalam lampiran yaitu (1) Tabel 3.4.2 Panduan Observasi proses pembelajaran dengan menggunakan media non *e-storybook* (2) Tabel 3.4.3 Panduan Observasi proses pembelajaran dengan media *e-storybook*. (3) Tabel 3.4.4 Instrumen skala Penilaian dalam metode observasi (A. N. Amalia et al., 2023:14; Sudaryono, 2016:88) berdasarkan indikator pengenalan literasi budaya lokal anak usia dini menurut (Nurhidayah, 2023, : 45)

**Tabel. 3.4.1 : Tabel Indikator Instrumen Skala Penilaian Observasi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Pengenalan literasi budaya lokal	Kemampuan dalam menyimak cerita	1	1
	makanan khas kudu	Kemampuan menirukan audio tentang pengenalan makanan khas kudu	1	2
		Kemampuan membaca gambar tentang makanan khas kudu	1	3

Kemampuan anak dalam membaca tulisan nama makanan khas kudu	1	4
Kemampuan anak dalam mengulang kembali isi cerita	1	5
Kemampuan anak dalam menunjukkan gambar makanan khas kudu	1	6
Kemampuan anak dalam menunjukkan simbol huruf yang merangkai nama makanan khas kudu	1	7
Kemampuan anak dalam menandai makanan khas kudu	1	8
Kemampuan anak dalam menyebutkan makanan khas kudu	1	9
Kemampuan anak	1	10

---

dalam  
mendiskripsikan  
makanan khas  
kudus

---

Sumber: (Nurhidayah, 2023, : 45)

Sedangkan instrumen skala penilaian metode observasi untuk anak tercantum dalam (**lampiran tabel 3.4.4**)

- b. Wawancara yaitu dengan cara tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru RA untuk menggali analisis kurikulum RA, analisis kebutuhan anak didik dan juga wawancara dengan ahli media, ahli materi, pendidik dan peserta didik terkait respon media pembelajaran *e-Storybook*. Wawancara terstruktur merupakan metode wawancara yang dapat dilakukan oleh peneliti dan sudah menyediakan instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan tertulis dan semua jawabannya telah disiapkan dalam bentuk pilihan ganda.

Berdasarkan indikator penerapan *e-Storybook* dan pengenalan literasi budaya anak usia dini maka dirumuskan pedoman wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut dalam lampiran yaitu

- Tabel 3.4.5 Pedoman wawancara untuk menggali kebutuhan kurikulum, tentang capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, hasil pembelajaran rata-rata pesertadidik, media yang biasa digunakan, saat pembelajaran yang berhubungan dengan pengenalan literasi budaya lokal
- Tabel 3.4.6 Pedoman wawancara untuk anak RA kecamatan Kaliwungu Jajan khas Kudus yang dikenal, karakteristik buku yang anak suka.
- Tabel 3.4.7 Pedoman wawancara untuk ahli desain
- Tabel 3.4.8 Pedoman wawancara untuk ahli bahasa
- Tabel 3.4.9 Pedoman wawancara untuk ahli isi konten/materi
- Tabel 3.4.10 Pedoman wawancara untuk praktisi atau pengguna media
- Tabel 3.4.11 Pedoman wawancara respon peserta didik

- c. Dokumentasi yaitu cara pengumpulan gambar dan dokumen tertulis yang berhubungan dengan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan informasi dari dokumen kurikulum RA, mengumpulkan foto gambar makanan khas kudus, buku kurikulum RA, kajian jurnal dan buku, hasil evaluasi pengenalan literasi budaya lokal. Berdasarkan indikator penerapan *e-Storybook* dan kemampuan literasi budaya anak usia dini maka dirumuskan petunjuk dokumentasi (daftar lampiran Tabel 3.4.12 Petunjuk Dokumentasi)
- d. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini kuesioner diberikan kepada ahli media, ahli materi dan pengguna untuk mengambil data menguji kelayakan media

### 3.5. Instrumen Penelitian

Penelitian pengembangan menggunakan dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif, Pada penelitian kuantitatif menggunakan instrumen tertutup yang menjelaskan prosedur penyusunan, jenis, skala pengukuran, serta prosedur pengujian validitas dan reliabilitas instrumen pengumpul data, sedangkan penelitian kualitatif, instrumen pengumpul data adalah peneliti sendiri dengan instrumen yang digunakan, prosedur pengembangan, serta argumen penggunaannya (Utomo et al., 2019, : 49).

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket atau kuesioner yang telah dibuat peneliti berdasarkan turunan dari teori yang digunakan, kemudian dijadikan dalam kisi-kisi instrumen. Instrumen penelitian diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan responden untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran. Berikut ini Panduan instrumen Wawancara untuk masing-masing responden:

#### 1) Instrumen Untuk Ahli Desain

Ahli desain akan menilai kualitas desain dari media pembelajaran *e-storybook*. Instrumen angket yang digunakan untuk uji kelayakan oleh ahli Desain media dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media

pembelajaran. Panduan instrumen untuk ahli Desain media dapat ditinjau dari aspek desain, yaitu aspek cover dan layout menurut (Ghozali, 2020 : 85).

**Tabel 3.5.1: Kisi-kisi Instrumen untuk ahli desain**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Cover Buku	Cover berisi gambar yang menarik	1	1
		Kejelasan Judul	1	2
		Mengundang rasa ingin tahu anak untuk membaca isi cerita	1	3
		Sampul buku mempresentasikan isi buku		4
2	Desain Layout Buku	Penempatan teks dan gambar tidak bertabrakan	1	5
		Tata letak sesuai dengan aplikasi yang digunakan	1	6
		Memanfaatkan fitur-fitur canggih dalam penyajian <i>e-storybook</i>	1	7
3	Desain Teks/huruf	Jenis huruf mudah dibaca anak	1	8
		Desain menggunakan prinsip konsistensi dan kenyamanan bacaan	1	9
		Ukuran huruf memiliki ukuran yang lebih besar sesuai tingkat kebutuhan anak	1	10

Sedangkan instrumen untuk ahli desain tercantum dalam (**lampiran tabel 3.5.1.1**)

2) Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa

Ahli bahasa akan menilai kualitas bahasa yang digunakan dari media pembelajaran *e-storybook*. Instrumen yang digunakan untuk uji kelayakan oleh ahli bahasa dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Panduan instrumen untuk ahli bahasa dapat ditinjau dari aspek bahasa, yaitu diksi, Kalimat dan gaya bahasa (Mustofa et al., 2022 : 207).

**Tabel 3.5.2: kisi-kisi Instrumen untuk ahli bahasa**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Diksi	Pemilihan kata yang sederhana	1	1
		Menggunakan kata-kata konkrit	1	2
2	Kalimat	Susunan kalimat mudah dicerna	1	3
		Teks bacaan lebih sedikit	1	4
3	Tema	Berisi demensi yang bermakna	1	5
		Berisi demensi yang dekat dengan dunia anak	1	6
		Tema harus sesuai dengan kondisi lingkungan sosial anak	1	7
3	Gaya bahasa	Gaya bahasa sederhana yang sudah dikenal anak	1	8
		Meminimalkan penggunaan majas	1	9
		Menggunakan makna bahasa denotative	1	10

**Sumber: (Ghozali, 2020 : 85)**

Sedangkan instrumen untuk ahli bahasa tercantum dalam (**lampiran tabel 3.5.2.1**)

3) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk uji kelayakan oleh ahli materi berupa angket tanggapan atau penilaian dari materi-materi dalam media pembelajaran *e-storybook* untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran dari aspek pendidikan. Kisi-kisi instrumen ahli materi berisi aspek-aspek yang berhubungan dengan materi media pembelajaran meliputi aspek (1) Materi Cerita, (2) Tujuan Pembelajaran (Mustofa et al., 2022 : 208)

**Tabel 3.5.3: Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Materi dan latar cerita	Cerita anak berisi tentang kehidupan anak sebenarnya	1	1
		Cerita alur sederhana	1	2
		Latar tempat dan waktu yang dikenali anak	1	3
		Latar cerita dalam anak berisi aktivitas anak sehari-hari	1	4
2	Tema cerita berisi moral dan edukasi	Kesesuaian materi cerita dengan tujuan pembelajaran	1	5
		Isi buku cerita menggambarkan materi yang hendak dipelajari	1	6
		Kesesuaian cerita dengan tema pembelajaran	1	7
		Isi cerita menambah	1	8

pengetahuan  
anak

Isi cerita	1	9
------------	---	---

meningkatkan  
kemampuan  
pengembangan  
bahasa anak

Isi cerita sesuai dengan kebutuhan sintaks pembelajaran dalam rencana pembelajaran	1	10
--	---	----

Isi cerita sesuai dengan kebutuhan sintaks pembelajaran dalam rencana pembelajaran

**Sumber: (Mustofa et al., 2022 : 208)**

Sedangkan instrumen untuk ahli materi tercantum dalam (**lampiran tabel 3.5.3.1**)

4) Kisi-kisi Instrumen untuk Mengukur Kepraktisan media pembelajaran *e-storybook*.

Kisi-kisi instrumen untuk Praktisi/pengguna dapat ditinjau dari aspek Tujuan Media, Tujuan Pembelajaran, Karakteristik Peserta didik, Manfaat dan Tema Pembelajaran (Singerin, 2022:48).

**Tabel 3.5.4: kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Guru Atau Pengguna Media *e-storybook* “Wisata Kuliner Jajanan khas Kudus”**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Tujuan penggunaan media	1. Praktis (efektif dan efisien) digunakan oleh pendidik dalam melakukan proses pembelajaran	1	1
		2. Membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar	1	2
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	3. Sesuai dengan tujuan pembelajaran pengenalan budaya lokal Kudus	1	3
		4. Sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk	1	4

		memahami budaya lokal Kudus		
3	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik anak usia dini	5. Media e-storybook jajanan khas Kudus menarik bagi anak	1	5
		6. Media e-storybook jajanan khas Kudus sesuai dengan lingkungan sosial anak abad 21	1	6
4	Manfaat media untuk anak usia dini	7. Menggali rasa ingin tahu anak dalam mengenal konsep jajanan khas Kudus	1	7
		8. Meningkatkan kemampuan pengembangan bahasa	1	8
5	Kesesuaian materi atau isi e-storybook dengan tema pembelajaran	9. Media pembelajaran e-storybook jajanan khas Kudus sesuai dengan tema Aku Cinta Indonesia sub tema makanan khas Kudus	1	9
		10. Media pembelajaran e-storybook jajanan khas Kudus sesuai dengan tema Kebutuhanku sub tema makanan kesukaanku	1	10

**Sumber: (Mustofa et al., 2022 : 207)**

Sedangkan instrumen pengguna *e-storybook* tercantum dalam (lampiran

#### 3.5.4.1)

### 3.6. Teknik Analisis Data

#### 3.6.1. Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

##### a. Uji Validitas

Validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan sejauh mana tingkat ketepatan dan kecermatan (Arikunto, 2010). Alat ukur dikatakan valid reliabel jika alat ukur tersebut menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Menurut Sugiyono dalam bukunya Ulfah et al., (2022) bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, valid menunjukan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti..

Pembuktian validitas konstruk dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu *exploratory factor analysis* (EFA) dan *confirmatory factor analysis* (CFA). Langkah-langkah uji validitas yaitu:

1. Memasukkan data pada *DataSet* dan *Variabel View*.
2. Memilih menu *Analyze – Correlate –  $r_{12}$  Bivariate*.
3. Mengklik tanda panah pada semua variabel ke dalam kotak *variables*, lalu pada *Correlation Coefficients* klik tanda panah pada *Pearson*.
4. Klik OK.  
Tes pemahaman konsep disebut valid jika koefisien lebih dari 0.40 yaitu pada kriteria cukup tepat. Kriteria validitas dapat dilihat pada Tabel 3.6.1.1

**Tabel 3.6.1.1 Kriteria Validitas**

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
0,800 - 1,000	Sangat tinggi	Sangat tepat
0,600 - 0,799	Tinggi	Tepat
0,400 - 0,599	Sedang	Cukup tepat
0,200 - 0,399	Rendah	Tidak tepat
0,000 - 0,199	Sangat rendah	Sangat tidak tepat

**Sumber: (A. A. Hidayat, 2021:12)**

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu untuk mengukur nilai tingkat ketepatan, stabilitas dan akurasi sebuah instrumen. Pengukuran yang mempunyai nilai yang tinggi diartikan sebagai sebuah pengukuran yang akan menghasilkan data yang reliabel. Pentingnya untuk menguji reabilitas suatu instrumen dianggap sangat penting karena dijadikan sebagai alat ukur untuk mengambil data dan informasi terkait dengan masalah yang akan diteliti (Ayu & Rosli, 2020). Teknik pengujian ini menggunakan teknik analisis yang dikembangkan oleh *Alpha Cronbach*. Hasil perhitungan adalah reliabel bila koefisien alphanya lebih besar dari r tabel artinya dapat dipercaya dan dapat digunakan untuk penelitian (Arikunto, 2010).

Reliabilitas dicari dengan menggunakan rumus menurut (Darma, 2021, : 18)

1. Memasukkan data pada *DataSet* dan *Variabel View*.
2. Memilih menu *Analyze – Scale – Reliability Analysis*.
3. Mengklik tanda panah pada semua variabel ke dalam kotak *items*, lalu pada *Model* pilih *Alpha*, dan klik *Statistics*. Klik pada *Descriptive for checklist Scaleif item deleted*.
4. Klik *Continue*, kemudian OK.

Tes pemahaman konsep disebut reliabel jika koefisien lebih dari 0.40 yaitu pada kriteria cukup. Kriteria reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.6.1.2

**Tabel 3.6.1.2 Kriteria Reliabilitas**

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
0,800 - 1,000	Sangat tinggi	Sangat baik
0,600 - 0,799	Tinggi	Baik
0,400 - 0,599	Sedang	Cukup baik
0,200 - 0,399	Rendah	Buruk
0,000 - 0,199	Sangat rendah	Sangat buruk

**Sumber: (A. A. Hidayat, 2021:12)**

### 3.6.2. Uji Kelayakan Media

Analisis kelayakan media terdiri dari

1. Analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data berupa catatan, saran, ataupun komentar hasil penilaian yang dijadikan dasar untuk merevisi produk (Rayanto & Sugianti, 2020, : 39). Dalam penelitian ini analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa catatan, dan saran mengenai desain, materi, bahasa pada media *e-storybook*
2. Analisis kuantitatif berisi data kuantitatif penghitungan angka
  - a. Validasi Ahli

Validitas ini dilakukan dengan teknik *expert judgement* oleh validator ahli pembelajaran yang didasarkan pada analisis logika.

Pengujian validitas ini dilakukan dengan konsultasi kepada ahli dengan membandingkan isi instrumen dan materi.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran e-Storybook menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif, Pengujian media pembelajaran akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh 3 ahli desain, 3 ahli bahasa dan 3 ahli materi dari dosen pembimbing tesis pengembangan media dan guru RA Kecamatan Kaliwungu.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Skala linkert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial

**Tabel 3.6.2.1 Aturan Skor Butir Instrumen Ahli Desain, Ahli Bahasa, Ahli Materi**

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Bagus	5
B	Bagus	4
CB	Cukup Bagus	3
KB	Kurang Bagus	2
TB	Tidak Bagus	1

**Sumber: (Solimun et al., 2022, : 62)**

Penelitian ini untuk mengetahui kualitas atau kelayakan media *e-storybook* berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase. Penjabaran mengenai kelayakan produk dengan melihat bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor reratanya yaitu dengan menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$  = Skor total masing-masing

n = Jumlah penilai

Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan menggunakan Skala Likert, dimana produk dapat dikatakan layak jika rata-rata dari setiap penilaian minimal mendapat kriteria baik menggunakan perhitungan menurut Sudjana dalam bukunya (Samsudin et al., 2019, : 95) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Setelah menghitung hasil penilaian, kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria tingkat kevalidan media *e-storybook* yang ada pada Tabel 3.6.2.1 berikut.

**Tabel 3.6.2.2 Kriteria Tingkat validitas Media Pembelajaran *e-Storybook***

Skor	Nilai	Simpulan
$0 \leq x < 20$	Tidak Layak	Belum bisa digunakan dan perlu konsultasi lagi
$21 \leq x < 40$	Kurang Layak	Bisa digunakan dengan banyak revisi
$41 \leq x < 60$	Cukup Layak	Bisa digunakan dengan tidak terlalu banyak revisi
$61 \leq x < 80$	Layak	Bisa digunakan dengan sedikit revisi
$81 \leq x < 100$	Sangat Layak	Bisa digunakan tanpa revisi

**Sumber : (Karunia & Kholiq, 2021:128)**

Tabel di atas merupakan kriteria hasil tingkat validitas media oleh ahli media guru dan siswa

### 3.6.3. Uji Efektifitas

#### 1. Uji Prasyarat

Uji Prasyarat Analisis Data Pada penelitian, sebelum sampel diberikan perlakuan, perlu dianalisis dahulu melalui uji normalitas dan homogenitas sehingga penelitian benar-benar berangkat dari awal yang sama.

##### a. Uji normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan dalam mengolah data. Data yang akan diuji normalitasnya adalah data nilai post-test siswa kelas A1,B1 RA Al Junaidiyah 1 Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji Chi-Kuadrat ( $X^2$ ). Jika  $X^2 < X^2_{tabel}$ , maka data berdistribusi normal sehingga dapat digunakan statistik parametris dalam menganalisis data. Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan signifikansi 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikannya lebih besar dari 0,05. Hipotesisnya yaitu.

H0 = data berdistribusi normal

H1 = data berdistribusi tidak normal

Langkah-langkah pengujian menggunakan SPSS adalah sebagai berikut.

1. Merumuskan hipotesis
2. Masukkan data pada *DataSet* dan *Variabel View*.
3. Pada menu utama SPSS, pilih menu *Analyze – Descriptive Statistics –Explore*.
4. Masukkan data hasil pengenalan budaya lokal pada kotak *Dependent list* dengan mengklik tanda panah. Dan masukkan data kelas pada kotak faktor list
5. Klik *Plot* dan *checklist Normality Plots with Test* pada *Explore Plots*.
6. Klik *continue* dan OK

## b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kelompok data yang diperoleh mempunyai varian homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dilakukan dengan uji F

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

“Jika harga F hitung lebih kecil dari F tabel untuk kesalahan 5% dan 1% ( $F_h < F_t(5\%) < F_t(1\%)$ ), maka data yang akan dianalisis homogen untuk tingkat kesalahan 1% maupun 5%”.

Uji homogenitas ini menggunakan SPSS dengan uji *lavene*. Apabila nilai signifikansi menunjukkan angka lebih dari 0,05, maka varian kedua kelompok sama (homogen), dan apabila kurang dari 0,05, maka variannya berbeda (tidak homogen).

$H_0$  = Varian kedua kelompok sama

$H_1$  = Varian kedua kelompok berbeda

Adapun langkah-langkah dalam dengan SPSS adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis.
2. Masukkan data pada *DataSet* dan *Variabel View*.
3. Pada menu utama SPSS, pilih menu *Analyze – Compare Means – One-Way ANOVA*.
4. Masukkan data X1 dan X2 pada kotak *Dependent List* dan data *Grup* pada kotak *Factor* dengan mengklik tanda panah, kemudian klik *Option* dan *checkboxlist Homogeneity of Variance Test* pada *One-Way ANOVA: Options* lalu klik *Continue* dan klik OK.

## 2. Uji Efektivitas

Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pengenalan literasi budaya antara kelas eksperimen dan kontrol. Media *e-storybook* dikatakan efektif jika rata-rata nilai pengenalan literasi budaya pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol Uji efektivitas ini dilakukan dengan menggunakan uji t dua sampel independen: uji pihak kiri dengan taraf signifikansi 5%. Hipotesisnya (R. A. Putra & Hanggara, 2022:134) yaitu:

$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$  rata-rata kemampuan pengenalan literasi budaya pada kelas eksperimen tidak lebih baik atau sama dengan rata-rata pengenalan literasi budaya pada kelas kontrol

$H_a : \mu_1 < \mu_2$  rata-rata kemampuan pengenalan literasi budaya pada kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata kemampuan pengenalan literasi budaya pada kelas kontrol

Keterangan :

$\mu_1$ = rata-rata kemampuan pengenalan literasi budaya pada kelas eksperimen

$\mu_2$ = rata-rata kemampuan pengenalan literasi budaya pada kelas kontrol

Jika setelah data diuji normalitas dan homogenitas menyatakan data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian kemampuan pengenalan literasi budaya menggunakan uji t dua sampel independen. Uji efektivitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Memasukkan data pada *Data Set* dan *Variabel View*.
2. Memilih menu *Analyze – Compare Means – Independen-Samples T Test...*
3. Memasukkan data Skor pada kotak *Test Variable(s)* dan data Grup pada kotak *Grouping Variable* dengan mengklik tanda panah. Klik *Define Groups*, isikan *Group 1:1* dan *Group 2:2*.
4. klik *Continue* dan *OK*.

Nilai P-value =  $\frac{1}{2}$  x nilai sig 2-tailed.

Ho diterima jika nilai P-value  $> \frac{1}{2}$   $\alpha$  dan

Ho ditolak jika P-value  $\leq \frac{1}{2}$   $\alpha$

Setelah kita mengetahui hasil uji t test menunjukkan bahwa pengenalan literasi budaya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya mengukur tingkat efektivitas dengan menggunakan uji N-Gain ternormalisasi. Tujuan uji gain yaitu untuk mengetahui berapa peningkatan pengenalan literasi budaya anak sebelum dan setelah menggunakan media yang telah dikembangkan pada kelas eksperimen dan kontrol. Rumus uji N gain yaitu

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria tingkat N gain dapat dilihat pada Tabel 3.6.2.3 di bawah ini.

**Tabel 3.6.2.3 Kriteria Tingkat N gain**

Nilai N gain	Kriteria
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

Sumber: (Setyo et al., 2020:49)

Untuk mengetahui tingkat efektifitas dari suatu media tertentu yang bisa digunakan yaitu:

Prosentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R.R 1999 (Waty et al., 2023:241)

Tabel di atas merupakan tafsiran untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran e-storybook dengan menggunakan nilai N-Gain Scor