

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metodologi yang diterapkan dalam kajian ini adalah jenis *penelitian Research and Development (R&D)*. Secara konseptual, penelitian R&D dipahami sebagai sebuah metode riset yang dimanfaatkan untuk menghasilkan produk tertentu serta melakukan pengujian terhadap tingkat efektivitas produk tersebut di lapangan<sup>80</sup>. Lebih lanjut, R&D merupakan sebuah proses yang diimplementasikan guna melakukan pengembangan sekaligus memverifikasi tingkat validitas suatu produk yang dihasilkan. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dirancang oleh peneliti adalah sebuah media pembelajaran berupa modul *storytelling*. Borg dan Gall memberikan penjelasan bahwa *Research and Development* bertindak sebagai sebuah strategi yang sangat ampuh untuk mengoptimalkan kualitas praktik secara nyata di lapangan<sup>81</sup>. Metodologi ini dipandang sebagai suatu rangkaian proses sistematis yang diterapkan dalam rangka merancang serta melegitimasi berbagai produk di bidang pendidikan. Di dalam cakupan penelitian pengembangan ini, produk pendidikan memiliki empat dimensi makna yang mendalam, yang dapat dipaparkan secara rinci sebagaimana tertuang dalam uraian berikut.

---

<sup>80</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

<sup>81</sup> Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg, *Educational Research: An Introduction*, ed. ke-8 (Boston: Pearson Education, 2007), 569.

1. Produk tidak terbatas pada bentuk fisik seperti modul, buku teks, video, atau film instruksional, melainkan juga mencakup elemen-elemen nonfisik yang esensial, seperti pengembangan kurikulum, perangkat evaluasi, model-model pembelajaran, serta berbagai prosedur dan proses instruksional lainnya.
2. Produk pendidikan berupa penciptaan sesuatu yang sepenuhnya baru, ataupun hasil modifikasi serta penyempurnaan dari produk-produk yang telah ada sebelumnya.
3. Produk yang dikembangkan memberikan dampak yang nyata serta signifikan bagi kemajuan dunia pendidikan. Hal ini mengandung arti bahwa produk tidak sekadar memenuhi standar teknis atau administratif, namun wajib mampu mengoptimalkan kualitas pembelajaran, memberikan dukungan pada proses pengajaran, serta menjawab tantangan nyata di lapangan bagi siswa, pendidik, maupun sistem pendidikan secara menyeluruh.
4. Produk tersebut memiliki akuntabilitas secara praktis, dalam arti terbukti efektif serta efisien saat diimplementasikan, sekaligus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah melalui dukungan kerangka teori yang sah, metodologi yang kokoh, serta pengujian data empiris yang valid.<sup>82</sup>

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) ini secara spesifik diarahkan untuk menghasilkan produk berupa Modul *Storytelling* yang bertujuan

---

<sup>82</sup> Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 127.

memperkuat minat baca di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru. Guna merealisasikan tujuan tersebut, diperlukan sebuah kerangka pengembangan yang terorganisir dan terstruktur secara sistematis. Model pengembangan yang diterapkan dalam riset ini adalah model ADDIE, sebuah pendekatan komprehensif yang mencakup fase Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), serta Evaluasi (*Evaluation*).<sup>83</sup> Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana prosedur penelitian ini berfokus pada penghasilan data deskriptif yang bersumber dari kata-kata tertulis, penuturan lisan dari subjek penelitian, serta pengamatan terhadap perilaku individu yang diteliti.<sup>84</sup>

Pendekatan yang dipilih, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif diterapkan untuk menguraikan fenomena secara teratur melalui analisis data berbentuk angka atau perhitungan statistik. Di sisi lain, pendekatan kualitatif digunakan dengan tujuan untuk menggali pemahaman yang lebih dalam dan substantif terhadap peristiwa yang ditelaah tanpa bergantung pada analisis statistik semata. Sumber data yang dihimpun mencakup berbagai instrumen, mulai dari dokumen pribadi, catatan observasi lapangan, aktivitas para peserta, hingga berbagai dokumen pendukung yang sesuai. Seluruh data tersebut kemudian diolah melalui analisis mendalam dan dipaparkan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menyajikan gambaran penelitian yang utuh dan komprehensif.

---

<sup>83</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 15.

<sup>84</sup> Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), 181.

## **B. Desain R&D (*Research and Development*)**

Produk Modul *StoryTelling* dalam penelitian ini mengacu pada tahapan-tahapan dalam model ADDIE. Dipilihnya model ADDIE dikarenakan model tersebut lebih sistematis dan pada setiap tahapannya terdapat evaluasi. Maka dari itu, penggunaan model tersebut mendapat memudahkan dalam mengembangkan suatu produk, dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk modul *StoryTelling* panduan bercerita untuk pustakawan dan orangtua.

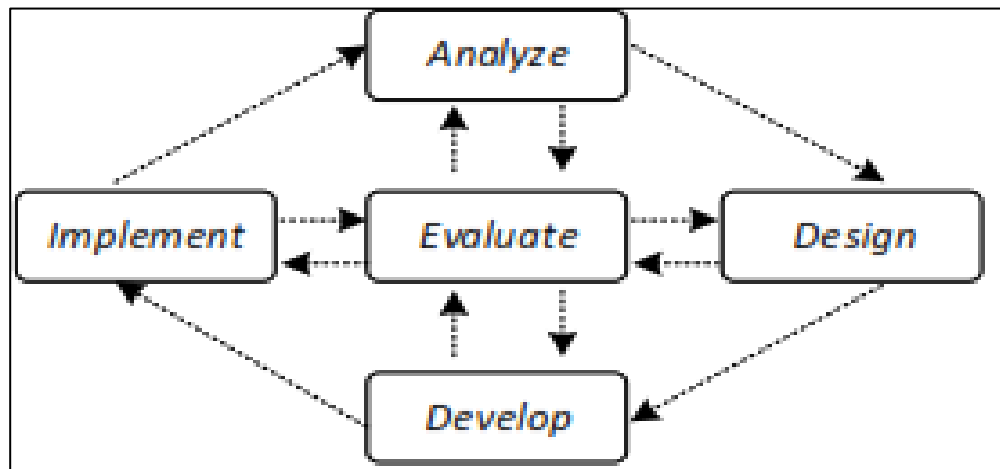
### **a. Model Pengembangan**

Model yang diimplementasikan dalam penelitian ini merupakan model prosedural atau model yang bersifat deskriptif, yaitu sebuah kerangka kerja yang memaparkan serta menggariskan rangkaian langkah sistematis yang wajib diikuti guna menghasilkan suatu produk yang berkualitas. Model prosedural ini mengilustrasikan urutan tahapan yang disusun secara gradual, mulai dari fase paling awal atau analisis ujung depan (*front end analysis*) hingga mencapai tahap akhir<sup>85</sup>. Jenis model yang digunakan yaitu model ADDIE, yang memiliki struktur desain pembelajaran dengan berlandaskan pada pendekatan sistem. Pengembangan model ini dilakukan secara teratur dan sistematis, serta tetap berpijak teguh pada landasan teoretis desain pembelajaran. Lebih lanjut, model ADDIE dipahami sebagai suatu pendekatan yang menitikberatkan pada analisis mendalam mengenai setiap

---

<sup>85</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R&D: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 24.

komponen yang dimiliki saling berinteraksi dan berkoordinasi satu sama lain sesuai dengan fase-fase yang ada di dalamnya.



Gambar 3.1 Desain Penelitian ADDIE

## b. Tahapan-Tahapan Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan pengembangan sebagai berikut :

### a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan fondasi dalam pengembangan produk. Kegiatan yang akan dilakukan yakni:

- 1) Analisis Kebutuhan: Melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada terkait, dalam hal ini permasalahan yang terjadi adalah meningkatnya pengunjung ruang anak setelah diadakannya program *StoryTelling*, yang diasumsikan *StoryTelling* ini akan meningkatkan minat baca pengunjung ruang baca anak di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan pengunjung ruang baca anak, observasi yaitu pengamatan yang

dilakukan untuk memperoleh data pemustaka sebelum dan sesudah mendengarkan *StoryTelling* dan dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan informasi, memperkuat data dan informasi hasil dari wawancara. Menurut Sugiyono, analisis kebutuhan penting untuk memastikan produk yang dikembangkan benar-benar menjawab permasalahan yang ada.<sup>86</sup>

- 2) Analisis Karakteristik Target Pengguna: Mengidentifikasi karakteristik pengunjung rutin di ruang anak di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru, seperti minat (*interest*) terhadap suatu cerita. Informasi ini penting untuk menyesuaikan desain produk agar sesuai dengan pengguna.<sup>87</sup>

#### **b. Design (Perancangan)**

Berdasarkan hasil analisis, tahap perancangan berfokus pada pembuatan cetak biru (*blueprint*) produk. Kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

- 1) *Depth Interview* : peneliti akan berdiskusi dengan beberapa pustakawan dan *storyteller* untuk mengetahui bagaimana membuat modul yang berisi cara bercerita yang handal, diminati anak-anak dan sarat akan makna yang akan meningkatkan minat baca.

---

<sup>86</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 305.

<sup>87</sup> S. E. Smaldino, D. L. Lowther, dan C. Mims, *Instructional Technology and Media for Learning*, ed. ke-12 (New York: Pearson, 2019), 42.

- 2) Penyusunan Struktur Materi: Mengorganisasikan dan menyusun materi yang akan disajikan dalam produk secara logis dan sistematis. Seperti Membuat peta konsep atau outline materi modul *StoryTelling*.
- 3) Pemilihan Format dan Media: Menentukan format produk, dalam pengembangan ini, memakai modul cetak.
- 4) Perancangan Instrumen Evaluasi: Merancang instrumen yang nantinya dipakai untuk mengukur validitas, dan efektivitas produk.

### **c. *Development* (Pengembangan)**

Tahap ini adalah merealisasikan semua hasil rancangan menjadi produk awal Kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

- 1) Pengembangan Materi: Menulis, menyusun, dan memproduksi seluruh materi modul sesuai dengan struktur yang terancang.
- 2) Pembuatan Produk Awal (Prototipe I): Menghasilkan versi pertama dari produk modul cerita.
- 3) Validasi Ahli: Prototipe I akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan menilai kesesuaian, kedalaman, dan keakuratan konten. Ahli media akan menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik. Saran-saran dari validator akan digunakan untuk memperbaiki produk<sup>88</sup>. Produk sesudah direvisi (prototipe II) kemudian akan uji cobakan terhadap pengguna.

---

<sup>88</sup> K. L. Gustafson dan R. M. Branch, *Survey of Instructional Development Models*, ed. ke-5 (Syracuse: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, 2021), 12.

#### **d. *Implementation* (Implementasi)**

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk yang selesai divalidasi kepada target pengguna sesungguhnya. Kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

- 1) Penentuan Subjek Uji Coba: Memilih sampel target pengguna untuk uji coba terbatas.
- 2) Sosialisasi dan Persiapan: Memberikan penjelasan mengenai produk dan tata cara penggunaannya kepada subjek uji coba.
- 3) Pelaksanaan Uji Coba Terbatas: Produk (Prototipe II) diujicobakan pada kelompok kecil target pengguna dalam kondisi yang terkontrol atau lingkungan belajar yang sebenarnya. Selama uji coba, peneliti akan mengamati dan mencatat respon serta kesulitan yang mungkin dihadapi pengguna. Batasan pengembangan ini hanya sampai uji coba terbatas pada kelompok kecil saja.
- 4) Pengumpulan Data Kepraktisan: Mengumpulkan data mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kemanfaatan produk dari perspektif pengguna melalui wawancara.

#### **e. *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk secara keseluruhan. Dalam model ADDIE, evaluasi bersifat formatif dan sumatif, namun dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai formatif. Dalam tahap evaluasi terbagi menjadi dua yaitu :



- 1) Evaluasi Formatif: dilakukan secara implisit di setiap akhir tahapan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data guna perbaikan produk secara berkelanjutan selama proses pengembangan.<sup>89</sup>
- 2) Analisis Data Evaluasi: Menganalisis seluruh data yang terkumpul dari evaluasi formatif untuk menarik kesimpulan mengenai validitas dan efektivitas produk.

### **C. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan Perpustakaan daerah Banjarbaru di jalan Jl. Wijaya Kusuma No.7, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70711.

### **D. Partisipan Penelitian**

Partisipan pada penelitian ini adalah TK Anak Sholeh yang berjumlah 20 anak dan satu orang pustakawan terlibat sebagai pengguna modul *StoryTelling*.

### **E. Data dan Sumber Data**

#### **1. Data**

Data diperoleh dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder, sebagai berikut :

---

<sup>89</sup> G. R. Morrison, S. M. Ross, H. K. Kalman, dan J. E. Kemp, *Designing Effective Instruction*, ed. ke-8 (Hoboken: Wiley, 2019), 115.

a. Data primer

Data primer adalah data yang didapat langsung dari penelitian<sup>90</sup>.

Data pokok/primer pada penelitian ini adalah hasil wawancara, hasil validasi ahli dan hasil angket *pre-test* dan *post-test* anak-anak di ruang anak Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari literatur terkait<sup>91</sup>, dalam penelitian ini, data sekunder yaitu indikator minat baca dan penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian. Data ini dipergunakan agar dapat mendukung dasar teori penelitian.

## 2. Sumber Data

Sumber data ini berupa:

- 1) *Storyteller* dan pustakawan di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru.
- 2) Anak-anak yang menjadi subjek uji coba modul *storytelling*.
- 3) ahli materi dan ahli media yang memberikan saran, kritik, dan catatan perbaikan dari terhadap aspek konten, bahasa, desain visual, kemenarikan, dan kesesuaian modul.

---

<sup>90</sup> Admin STAIKU, “Memahami Perbedaan Antara Data Primer Dan Data Sekunder Dalam Penelitian,” *STAIKU*, diakses 20 Mei 2024, <https://staiku.ac.id/artikel/>, 21.

<sup>91</sup> Ibid,30

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Informasi dan data yang dibutuhkan pada penelitian ini diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara.

1. Observasi, dilakukan untuk memperoleh data pemustaka sebelum dan sesudah mendengarkan *StoryTelling*.
2. Dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan informasi, memperkuat data dan informasi yang didapatkan dari wawancara.
3. Wawancara dilakukan dengan pemustaka, dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang sesuai sebelum dan sesudah diberi modul *StoryTelling*.
4. Angket pengguna untuk pustakawan, untuk menguji kepraktisan produk berupa modul *StoryTelling*.
5. Uji coba penilaian untuk anak-anak, uji coba ini berupa lembar penilaian respon siswa dengan bantuan visual (emoji) yang mewakili jawaban dari anak-anak, mengingat anak-anak masih belum bisa membaca.

## **G. Instrumen Penelitian**

Penelitian ini memakai instrumen-instrumen pengumpulan data yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan jenis data yang dibutuhkan. Instrumen yang dikembangkan tidak disusun secara acak, melainkan diadaptasi dan dikembangkan berdasarkan kerangka evaluasi bahan ajar dan media pembelajaran yang telah diakui dalam bidang pendidikan. Acuan utama yang digunakan meliputi

standar kelayakan bahan ajar dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), teori evaluasi media pembelajaran, serta konsep pengukuran minat dan kepraktisan produk.

### 1. Lembar Validasi Ahli

Bentuk validasi yang diterapkan dalam kajian ini adalah *content validity* atau validasi isi. Validitas isi tersebut menjelaskan bahwa butir-butir pertanyaan atau item-item yang dirancang untuk mengukur suatu konsep tertentu memang memiliki kemampuan untuk mengungkapkan secara mendalam konsep yang menjadi target pengukuran tersebut.<sup>92</sup> Jenis validasi isi yang diterapkan yaitu *face validity* yang merupakan validitas yang dilakukan ahli yang menilai dan mengukur suatu produk atau instrumen dengan ciri yang relevandengan penelitian dari segi rupanya nampak mengukur sesuai dengan yang akan diukur<sup>93</sup>. Lembar validasi ahli memakai acuan dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan empat kriteria utama kelayakan sebuah bahan ajar:

- a. Kelayakan Isi/Materi: Menyangkut keakuratan, kedalaman, dan kesesuaian materi dengan tujuan dan sasaran pengguna.
- b. Kelayakan Penyajian: Berkaitan dengan teknik penyajian, sistematika, dan alur logika yang memudahkan pemahaman.

---

<sup>92</sup>H. Hendryadi, "Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner," *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis* 2, no. 2 (2017), 259–334.

<sup>93</sup> I. Purnama, "Pengaruh Skema Kompensasi Bonus, Denda, Clawback, dan Kombinasi Terhadap Kinerja dengan Risk Preference Sebagai Variabel Moderating" (Skripsi, UNY, 2015), 112.

- c. Kelayakan Bahasa: indikator yang berkaitan dengan kemudahan materi untuk dibaca, ketajaman informasi yang disajikan, ketaatan pada norma kaidah bahasa Indonesia yang baku, serta penggunaan gaya bahasa yang komunikatif guna menjamin pemahaman pengguna.
- d. Kelayakan Kegrafisan: Mencakup aspek desain seperti tata letak (layout), tipografi (huruf), ilustrasi, dan desain sampul yang mendukung materi dan menarik minat.<sup>94</sup>

Empat kriteria ini diadaptasi berdasarkan kebutuhan untuk produk penelitian ini.

Instrumen validasi ahli ini digunakan untuk mengumpulkan penilaian dan masukan dari ahli materi dan ahli media terhadap draf produk awal. Instrumen ini berisi aspek-aspek penilaian terkait konten cerita, muatan peningkatan minat baca, desain modul, kegrafisan, dan bahasa, dengan menggunakan skor relevansi serta kolom saran.

### **1) Lembar Validasi Ahli Materi**

Instrumen validasi ini berupa angket terkait kelayakan isi, penyajian dan pendekatan kontekstual yang berfungsi untuk memberi masukan dalam produk yang dikembangkan untuk diberikan revisi.

---

<sup>94</sup> Badan Standar Nasional Pendidikan, “Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2014” (Jakarta: Kemendikbud, 2014), 56.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

KRITERIA	INDIKATOR	NOMOR PERTANYAAN
<b>A. Aspek Kelayakan Isi (Materi)</b>	1. Materi cerita	1.
	2. Tema cerita	2
<b>B. Aspek Kelayakan teknik <i>StoryTelling</i></b>	1. Alur cerita	3
	2. Panduan bercerita	4
	3. Modul memberikan ide melibatkan anak secara aktif	5
<b>C. Aspek Kelayakan kebahasaan</b>	1. Bahasa yang digunakan.	6
	2. Penggunaan ejaan dan tata bahasa	7

## 2) Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen ini berupa angket validasi terkait kelayakan kegrafikan yang berfungsi untuk memberi masukan dalam produk yang dikembangkan untuk kemudian direvisi.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

<b>KRITERIA</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>NOMOR PERTANYAAN</b>
A. Aspek desain tampilan & grafis	1. Desain Sampul	1
	2. Ilustrasi yang digunakan	2
	3. Kombinasi warna	3
B. Aspek Tata Letak	1. Tata Letak	4
	2. Jenis & ukuran Huruf	5
C. Aspek Fungsionalitas & kelengkapan	1. Petunjuk Penggunaan Modul	6
	2. Komponen modul	7

## 2. Angket respon pengguna

Modul yang sudah divalidasi oleh para ahli, kemudian akan diserahkan ke pustakawan yang akan dipelajari dan diuji dengan anak-anak. Selanjutnya adalah pemberian angket kepada pengguna yaitu pustakawan. Instrumen angket respon pengguna (pustakawan) dirancang untuk mengukur tingkat kepraktisan modul *StoryTelling* dalam penggunaan sehari-hari. Dalam penelitian ini, keefektifan bagi pengguna diukur melalui dimensi kepraktisan (*practicality*) dan usabilitas (*usability*) produk. Hal ini didasarkan pada standar internasional *ISO 9241-11* mengenai *Ergonomics of Human-System Interaction*, yang menyatakan bahwa keefektifan (*effectiveness*) merupakan salah satu pilar utama dari usabilitas suatu produk, di samping efisiensi dan kepuasan pengguna. Keefektifan bagi pengguna didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan dan kelengkapan pengguna dalam mencapai tujuan spesifik saat menggunakan produk tersebut.<sup>95</sup> Sejalan dengan hal tersebut, pakar pengembangan kurikulum Niek Nieveen dalam bukunya *Prototyping to Reach Product Quality*, mengemukakan bahwa kualitas sebuah produk pengembangan dapat dilihat dari aspek kepraktisan (*practicality*). Sebuah produk dikatakan praktis apabila para ahli dan praktisi (pengguna) menganggap produk tersebut mudah digunakan (*easy to use*) dan dapat diterapkan sesuai dengan kondisi

---

<sup>95</sup> ISO 9241-11:1998, *Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) — Part 11: Guidance on usability* (Geneva: International Organization for Standardization, 1998), 2.



di lapangan.<sup>96</sup> Oleh karena itu, perolehan data kepraktisan dalam penelitian ini merupakan indikator utama untuk menjawab keefektifan fungsional modul bagi pustakawan dalam menjalankan aktivitas layanan bercerita. Berikut ini kisi-kisi angket kepuasan pengguna.

Tabel 3.3 Angket Respon Pengguna

Aspek Penilaian		Skala			
Aspek	Indikator	1	2	3	4
Kualitas Isi ( <i>Content Quality</i> )	Materi cerita dalam modul ini relevan untuk anak usia dini (TK).				
	Pesan moral dalam cerita tersampaikan dengan jelas.				
	Alur cerita dalam modul menarik dan tidak membosankan				
Kemudahan Penggunaan ( <i>Usability</i> )	Petunjuk penggunaan modul mudah dipahami oleh Pustakawan.				
	Saya dapat menggunakan modul ini dengan mudah tanpa kesulitan berarti				

---

<sup>96</sup> Nick Nieveen, "Prototyping to Reach Product Quality," dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*, ed. Jan van den Akker dkk. (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), 126.

	Modul ini memudahkan saya dalam menyampaikan cerita kepada anak-anak				
Bahasa & Komunikasi	Bahasa yang digunakan dalam naskah cerita mudah dilisankan (komunikatif).				
	Ukuran huruf dan jenis font pada modul mudah dibaca.				
Tampilan Fisik ( <i>Attractiveness</i> )	Ilustrasi gambar pada modul menarik perhatian anak-anak				
	Desain dan warna modul secara keseluruhan menarik ( <i>eye-catching</i> ).				

### 3. Lembar penilaian anak-anak

Mengingat subjek penelitian ini adalah anak kecil yang belum tidak bisa membaca dan menulis yang lancar, maka teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu teknik wawancara terstruktur (*structured interview*) yang dipandu dengan instrumen kuesioner atau angket.

Menurut Sugiyono, metode wawancara terstruktur diterapkan sebagai instrumen pengumpulan data pada saat peneliti telah memiliki kepastian mengenai rincian informasi yang ingin diperoleh dari lapangan. Dalam praktiknya, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun sudah disiapkan.

<sup>97</sup> Artinya, secara fisik instrumen ini berbentuk angket (kuesioner) dengan skala penilaian yang jelas, namun dalam pelaksanaannya dilakukan melalui interaksi lisan (wawancara) antara peneliti dan responden.

Metode pengisian angket yang dibacakan oleh peneliti (oral administration) ini dipilih untuk memastikan validitas respon anak. Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa kuesioner dapat berfungsi sebagai pedoman wawancara (interview guide) pewawancara membacakan pertanyaan dan mencatat jawaban responden pada lembar yang telah disediakan.<sup>98</sup>

Dalam penelitian ini, wawancara terstruktur tersebut diperkuat dengan bantuan visual (*visual aids*) berupa Skala Wajah (*Smiley Face Scale*). Hal ini didasarkan pada karakteristik kognitif anak usia dini yang lebih mudah memahami simbol konkret dibandingkan angka abstrak. Dengan demikian, instrumen ini menggabungkan struktur sistematis dari angket (untuk kebutuhan data kuantitatif) dengan fleksibilitas penyampaian wawancara (untuk menjembatani keterbatasan literasi anak)

Tabel 3.4 Penilaian Minat Baca

Aspek Penilaian		Skala			
Aspek	Indikator / Butir Pertanyaan	1	2	3	4

---

<sup>97</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 138.

<sup>98</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 198.

		(😞)	(😐)	(😊)	(🥳)
<b>Perasaan</b>  <b>Senang</b>	Adik, coba lihat buku ini. Apakah Adik merasa senang melihatnya?				
	Kalau Kakak ajak main atau baca buku ini, Adik suka tidak?				
<b>Perhatian</b>	Coba lihat gambarnya. Menurut Adik gambarnya bagus dan lucu tidak?				
	Kalau Kakak bercerita pakai buku ini, Adik mau mendengarkan sampai selesai?				
<b>Ketertarikan</b>	Apakah Adik penasaran ingin tahu isi ceritanya apa?				
	Apakah Adik lebih suka melihat buku ini daripada main lari-larian?				
<b>Keterlibatan</b>	Apakah Adik ingin mencoba memegang/membuka buku ini sendiri?				
	Kalau boleh, apakah Adik ingin membawa pulang buku ini untuk dibaca lagi?				

## H. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kombinasi (*mixed methods*) yaitu menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan kedua metode ini dimaksudkan agar mendapat gambaran yang komprehensif tentang proses pengembangan, kelayakan, serta keefektifan produk Modul *StoryTelling* yang dikembangkan. Berikut adalah rinciannya.

### 1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang bersifat deskriptif naratif. Data ini bersumber dari hasil wawancara pada tahap analisis kebutuhan (*Analysis*), catatan lapangan saat observasi, serta saran, kritik, dan masukan dari para ahli (ahli materi dan media) serta praktisi (pustakawan) pada tahap pengembangan (*Development*) dan implementasi (*Implementation*). Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu:

- **Data Reduksi (*Data Reduction*):** Peneliti memilah, memfokuskan, dan mengubah data awal yang ada dari data atau dokumentasi lapangan maupun transkrip wawancara. Pada tahap ini, masukan dari validator dan respon anak-anak yang berupa verbal diringkas untuk menemukan inti perbaikan yang diperlukan.
- **Penyajian Data (*Data Display*):** Data yang sudah dikondensasi disajikan dalam bentuk teks narasi yang sistematis. Penyajian ini mencakup deskripsi

masalah awal, proses perbaikan produk berdasarkan saran ahli, dan respon pengguna.

- **Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*):** Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan temuan data kualitatif untuk menentukan tindak lanjut revisi produk hingga produk dinyatakan layak untuk diujicobakan<sup>99</sup>.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk membuat data numerik yang didapat dari hasil validasi ahli, angket respon pengguna (pustakawan), dan lembar penilaian respon anak (skala wajah). Data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Alat untuk menghitung data kuantitatif ini adalah SPSS 2012 versi 21.

### a. Analisis Keefektifan (Pustakawan)

Data skor yang diperoleh dari angket respon pustakawan dihitung menggunakan rumus persentase atau rata-rata skor<sup>100</sup>. Langkah-langkah analisisnya adalah:

1. Menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

---

<sup>99</sup>Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI-Press, 2014), 15.

<sup>100</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 147.

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rata-rata skor

$\Sigma X$  = Jumlah skor jawaban responden

n = Jumlah butir pernyataan

1. Mengkonversi skor rata-rata menjadi nilai kualitatif untuk menentukan kelayakan produk. Konversi nilai mengacu pada kriteria kelayakan (diadaptasi dari skala Likert/skala 4)<sup>101</sup> sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk

<b>Rentang Skor Rata-rata</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
$3,26 < \bar{X} \leq 4,00$	Sangat Layak / Sangat Praktis	Tidak perlu revisi
$2,51 < \bar{X} \leq 3,25$	Layak / Praktis	Revisi kecil/seperlunya
$1,76 < \bar{X} \leq 2,50$	Cukup Layak / Cukup Praktis	Revisi besar
$1,00 \leq \bar{X} \leq 1,75$	Kurang Layak / Kurang Praktis	Produk diganti/dibangun ulang

---

<sup>101</sup> Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 238.

Produk Modul *StoryTelling* dikatakan layak dan praktis apabila skor rata-rata validasi dan angket respon pengguna minimal berada pada kategori "Layak" (> 2,50).

#### **b. Analisis Respon Anak (Uji Coba Terbatas)**

Data dari lembar penilaian anak yang menggunakan skala visual (emoji) dikonversi menjadi angka sebagai berikut:

- 🥰 (Sangat Senang/Sangat Tertarik) = Skor 4
- 😊 (Senang/Tertarik) = Skor 3
- 😐 (Biasa Saja/Cukup) = Skor 2
- 😞 (Tidak Senang/Tidak Tertarik) = Skor 1

Data skor tersebut kemudian dihitung persentase ketertarikannya dengan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase ketertarikan/respon

f = Jumlah skor yang diperoleh

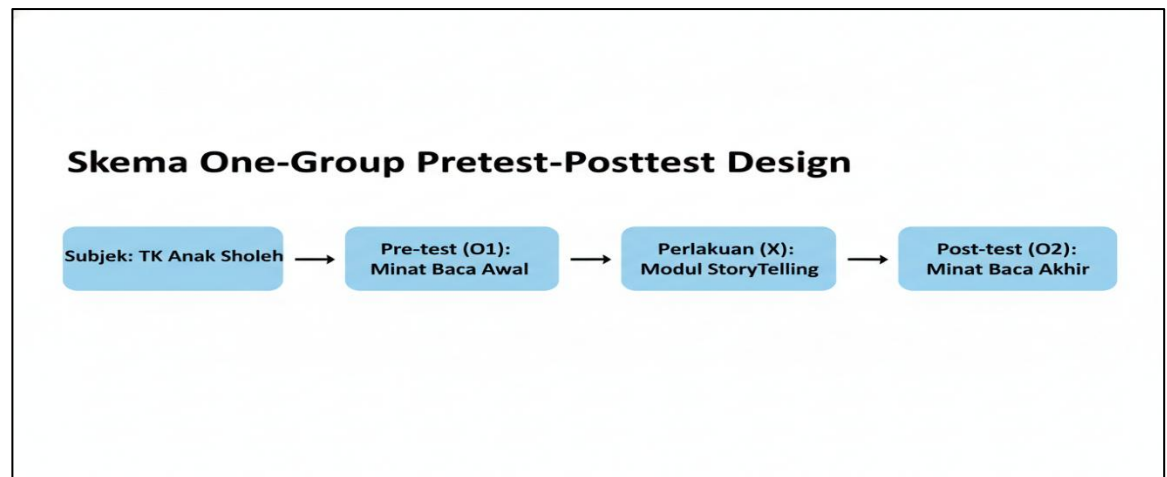
N = Jumlah skor maksimal (Skor maksimal butir x Jumlah responden)



Hasil persentase kemudian dikategorikan untuk melihat respon minat anak terhadap modul *StoryTelling* dengan kriteria<sup>102</sup>:

Tabel 3.6 Kriteria Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik / Sangat Menarik
61% - 80%	Baik / Menarik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
< 20%	Sangat Kurang



Gambar 3.2 Skema *Pre-Test* Dan *Post-Test*

<sup>102</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 210.

Alur penelitian ini mengikuti desain eksperimen One-Group Pretest-Posttest yang dimulai dengan penentuan subjek penelitian di TK Anak Sholeh. Proses diawali dengan pengambilan data awal melalui pre-test (O1) untuk mengukur minat baca siswa sebelum diberikan intervensi. Selanjutnya, subjek diberikan perlakuan (X) berupa penggunaan Modul *StoryTelling*. Di akhir penelitian, dilakukan post-test (O2) untuk mengukur kembali minat baca siswa guna melihat pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.