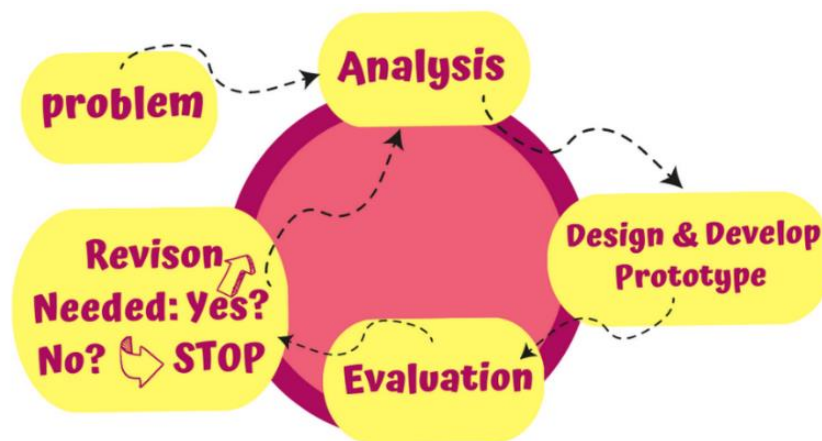


## BAB III METODE DAN DESAIN PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Educational Design Research* (EDR) yang dikembangkan oleh Plomp (2013). Metode EDR merupakan metode yang dapat mengembangkan sebuah solusi dari permasalahan di dalam praktik pendidikan, sehingga memberikan pengaruh pada pembelajaran yang menghasilkan sesuatu seperti: teori, strategi belajar, bahan ajar maupun media pembelajaran/ sistem yang di butuhkan oleh praktik pendidikan. Alasan metode EDR dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan media *magnetic card* untuk mentimulasi pengenalan simbol huruf bagi anak usia 6 – 7 tahun serta dapat menjadikan suatu inovasi baru kepada pendidik terkait permasalahan yang serupa. Menurut Plomp (2013) tahapan model penelitian EDR ini bersifat siklus, meliputi: analisis, desain, evaluasi dan revisi hingga mencapai keseimbangan antara tujuan penelitian dan realisasinya. Berikut adalah ilustrasi tahap *educational design research* menurut Plomp (2013):



Gambar 3.1 Desain Siklus EDR ( Plomp, 2013)

### 3.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan Gambar 3. 1 dapat dilihat bahwa desain EDR memiliki tiga tahapan meliputi: 1) tahap pendahuluan penelitian, 2) tahap perencanaan dan pengembangan produk serta 3) tahap penilaian atau evaluasi. Berikut uraian desain penelitian EDR diantaranya sebagai berikut :

#### 1. Tahap Pendahuluan (*Preliminary Phase*)

Tahap pendahuluan merupakan tahap menganalisis temuan dari sebuah permasalahan yang dapat menentukan solusi untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Langkah awal yang dilakukan meliputi; identifikasi masalah terkait rendahnya mengenal simbol huruf pada anak usia 6 – 7 tahun, identifikasi kebutuhan dan penentuan solusi masalah yang terkait serta identifikasi target capaian pengenalan simbol huruf pada anak. Berdasarkan hasil analisis temuan bahwa minat belajar anak pada pengenalan simbol huruf masih sangat rendah serta anak belum mampu mengenal bunyi huruf dari nama benda yang ada di sekitarnya. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang konkrit pada kegiatan pembelajaran mengenal huruf. Maka dari itu, peneliti memberikan solusi dengan pengembangan media *magnetic card* untuk memstimulasi pengenalan simbol huruf bagi anak usia 6 – 7 tahun.

#### 2. Tahap perencanaan pengembangan produk (*Development or Prototyping phase*)

Tahap merancang desain produk, diawali dengan menyusun pedoman garis besar media *magnetic card*, penentuan ilustrasi media *magnetic card* dan menyusun materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan melakukan studi literatur yang relevan yang dapat dijadikan acuan dalam pembuatan media. Adapun uraian dalam susunan antara lain sebagai berikut:

##### a. Menyusun Pedoman Garis Besar Media *Magnetic Card*

Menentukan materi yang akan disajikan didalam media *magnetic card*. Peneliti melakukan pengamatan yang mengacu pada Kurikulum 2013 Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) serta buku sumber yang berkaitan dengan materi benda hewan dan tumbuhan, subtema benda hidup dan benda mati disekitarku. Materi yang dimuat dalam media *magnetic card* ini disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI) pelajaran tematik yang meliputi: - (BHS 4.3)

Mengenal dan melafadkan simbol huruf vokal dan konsonan, - (BHS 3.6)  
 Menunjukkan gambar benda (hidup / mati) dengan simbol huruf yang tepat, - (BHS 4.6)  
 Menyebutkan kosa kata yang berkaitan dengan benda mati dan benda hidup. - (MTK 4.6)  
 Mencocokkan atau menjodohkan simbol huruf di awal kata dengan gambar benda (hidup / mati) yang tersedia di dalam media *magnetic card*, - (MTK 4.3)  
 Menuliskan 1 kosa kata benda yang hidup dari huruf M.

#### b. Penentuan Ilustrasi Media *Magnetic Card*

Penentuan ilustrasi media *magnetic card* disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 6 – 7 tahun, yang didesain menggunakan aplikasi *canva* dengan menggunakan palet berwarna kontras dan bentuk gambar yang beraneka ragam, sehingga dapat menarik perhatian anak ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemilihan warna yang kontras dalam mendesain produk pembelajaran dapat membangkitkan pikiran, perasaan dan perhatian anak pada kegiatan pembelajaran (Purnama, 2010). Media *magnetic card* yang dirancang terbuat dari kertas *pvc overlay* yang dilapisi dengan kertas magnet yang dicetak menjadi sebuah kartu magnetik. Bentuk desain media *magnetic card* terdapat 2 bentuk. Desain pertama, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 6, 5 cm berisi gambar beserta keterangannya yang di awal kata terdapat kolom yang kosong, sedangkan desain yang kedua berbentuk persegi yang berisi gambar potongan simbol huruf kapital yang berukuran 2,4 x 2,4 cm. Guna untuk mengisi kolom yang kosong di awal kata sehingga anak dapat menempelkan simbol huruf dengan tepat agar bisa menjadi sebuah kata yang sempurna. Peneliti merancang seperti ini, karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk menstimulasi anak pada pengenalan simbol huruf diawal kata benda (hidup/mati) yang ada disekitarnya.

### 3. Tahap Penilaian dan evaluasi (Assesment Phase)

Tahap penilaian, dilakukan untuk mendapatkan respon mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. Langkah awal yang dilakukan adalah: melakukan uji ahli materi dan ahli media terkait *magnetic card*, kemudian melakukan perbaikan sesuai masukan ahli validator. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan dengan responden yaitu siswa rentang usia 6-7 tahun beserta guru kelas dan kepala sekolah, untuk memperoleh hasil uji produk.

### 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah responden yang berpartisipasi untuk memberikan respon yang akurat dalam memperoleh data yang valid. Partisipan yang berkontribusi dalam penelitian ini adalah ahli validator yaitu ahli materi dan media sebagai responden dalam memberikan *expert judgment*, anak usia 6 – 7 tahun dengan jumlah 9 orang sebagai responden pengguna produk yang dikembangkan, serta kepala sekolah dan guru kelas sebagai responden yang membantu dalam memperoleh data kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan pada salah satu SDN daerah Rancaekek Kabupaten Bandung. Hal ini menjadi pertimbangan peneliti dikarenakan di sekolah tersebut memiliki notaben tingkat literasi anak yang masih rendah dan kurangnya media pembelajaran yang tersedia.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis pada penelitian untuk dapat mengelola, mengumpulkan serta menganalisis data yang didapat. Tujuannya yaitu membantu memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi (Sugiono, 2011)

Tabel 3. 1

Deskripsi Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No	Teknik Pengumpulan	Sumber Data	Data yang Dihasilkan
1.	Observasi	Siswa usia 6 – 7 tahun	a. Data capaian stimulasi pengenalan simbol huruf di awal kata pada anak usia 6 – 7 tahun. b. Data respon anak terkait penggunaan media <i>magnetic card</i> di kelas.
2.	Wawancara	Guru dan kepala sekolah	a. Informasi kebutuhan media pengenalan simbol huruf di awal kata pada anak usia 6 – 7 tahun. b. Informasi stimulasi pengenalan simbol huruf di awal kata usia 6 – 7 tahun

			c. Masukan/saran penggunaan media <i>magnetic card</i> terkait pengenalan simbol huruf di awal kata.
3.	<i>Rating Scale</i>	Ahli Media Ahli Materi Dan Guru	Masukan pengembangan media <i>Magnetic card</i> terkait pengenalan simbol huruf di awal kata.
4.	Studi Dokumentasi	Dokumen	Data penunjang pengembangan <i>magnetic card</i> sebagai media pengenalan simbol huruf di awal kata pada anak usia 6 – 7 tahun

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur untuk menjadi sumber dalam pengumpulan informasi terhadap subyek yang akan di teliti. Instrument yang digunakan oleh peneliti sebagai panduan dalam proses pengumpulan data yang mengacu pada indikator capaian pendidikan serta kurikulum pendidikan anak sekolah dasar. Adapun panduan instrument yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### a) Instrumen Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui proses anak dalam mengenal simbol huruf. lembar instrument observasi yang digunakan pada penelitian antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Lembar Observasi Capaian Anak Mengenal Simbol Huruf tanpa menggunakan Media

Variabel	Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
Mengenal bentuk simbol huruf	a) Anak mampu menyebutkan simbol alfabet A – Z dengan sitem acak <b>(BHS 4.3)</b>				
	b) Anak mampu menuliskan simbol huruf kapital dan simbol huruf kecil dari huruf A- M <b>(BHS – 3.6)</b>				
	c) Anak mampu menyebutkan simbol huruf di awal kata dari nama benda (hidup/mati) yang ada di lingkungan kelas. <b>(BHS-4.3)</b>				
Kemampuan mengenal lafad huruf	1) Kefasihan anak dalam menyebutkan simbol huruf vokal dan konsonan A-Z <b>(BHS – 4.3)</b>				
	2) Anak mampu membaca nama benda / hewan / tumbuhan yang ada di papan tulis <b>(BSH – 4.6)</b>				
	3) Anak mampu menuliskan				

	nama benda hidup (hewan/tumbuhan) yang diawali dari huruf “B”, “D”, “G” “K (BHS-4.6)				
<b>Total</b>					
<b>Skor</b>					

Catatan :

.....

.....

Tabel 3.3  
Lembar Observasi Capaian Anak Mengenal Simbol Huruf menggunakan Media  
*Magnetic Card*

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
4.3 (BHS) Melafadkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa indonesia atau bahasa daerah	1) Anak mampu menyebutkan simbol huruf kapital A- Z				
3.6(BHS) Menguraikan kosa kata tentang berbagai jenis benda dilingkungan sekitar melalui teks pendek) (berupa gambar, slogan sederhana,	2) Anak mampu menyebutkan simbol huruf awal yang rumpang di dalam media <i>magnetic card</i> .				
4.6 (MTK) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menghubungkan nama benda sesuai dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menjodohkan, menjiplak, meniru dan lagu mengelompokkan)	3) Anak mampu mencocokkan simbol huruf di awal kata, pada media <i>magnetic card</i> .				

4.3(MTK) Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri dan memecahkan masalah	4) Mampu menalar dan Menuliskan 1 kosa kata benda yang hidup				
4.6(BHS) Menggunakan kosa kata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda dengan lancar.	5) Anak mampu mengeja kosa kata pada media <i>magnetic card</i> .				
	6) Anak mampu membaca kosa kata pada media <i>magnetic</i> .				
<b>TOTAL SKOR</b>					

Catatan :

.....  
 .....

#### b) Instrumen Wawancara

Wawancara merupakan suatu bentuk dialog yang dilakukan untuk memperoleh hasil informasi dari narasumber (Trianto, 2010). Teknik wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan untuk melihat dan mengetahui permasalahan yang ada dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan di sekolah.



Tabel 3.4 Instrumen Wawancara Guru kelas sebelum menggunakan media *magnetic card*.

No.	Aspek yang ditanyakan	Butir Pertanyaan
1.	Pandangan terkait kemampuan Mengenal Huruf	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menurut ibu bagaimana kondisi kemampuan membaca permulaan anak di kelas I?</li> <li>b. Apakah semua siswa sudah mempunyai kemampuan mengenal simbol huruf ?</li> <li>c. Apakah ibu pernah mendapati permasalahan dari kemampuan anak dalam mengenali simbol huruf? Jika pernah, apa saja permasalahan yang ibu alami?</li> <li>d. Bagaimana cara menstimulasi anak pada kemampuan mengenal simbol huruf?</li> <li>e. Apakah ibu pernah mengalami hambatan ketika mengenali simbol huruf kepada anak? jika pernah apa saja hambatannya?</li> <li>f. Apakah ibu menggunakan media pada pengenalan simbol huruf?</li> <li>g. Apakah pihak sekolah memiliki kelengkapan media untuk pengenalan huruf?</li> <li>h. Apakah anak sudah bisa memahami pengenalan simbol huruf di awal kata?</li> <li>i. Kegiatan apa saja yang pernah diterapkan untuk mengenalkan simbol huruf di awal kata dengan menggunakan media?</li> <li>j. Menurut ibu bagaimana kriteria media yang baik dalam pengenalan simbol huruf?</li> <li>k. Menurut ibu, apakah media kartu kata dapat menstimulasi pengenalan simbol huruf pada anak usia 6 – 7 tahun?</li> <li>l. Apakah sudah ada media kartu bermagnet untuk menstimulasi pengenalan simbol huruf pada anak usia 6 – 7 tahun?</li> </ul>

### c) Instrumen *Rating Scale*

*Rating Scale* merupakan jenis teknik pengumpulan data penelitian yang bisa berupa data kualitatif ataupun kuantitatif. Tingkat pengukuran dalam penelitian ini menggunakan 5 kategori untuk uji validasi produk dan 4 kategori dalam penghitungan ketercapaian anak. Menurut Sugiono (2010) *Rating scale* merupakan data nominal yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Pada penelitian ini menggunakan instrument *rating scale* dengan perhitungan skala *likert* untuk menguji sikap, persepsi dan pendapat orang terhadap rancangan suatu produk yang telah dikembangkan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media serta respon guru kelas I di salah satu SDN di daerah Rancaekek Kabupaten Bandung mengenai tingkat kelayakan pengembangan media *magnetic card* sebagai pengenalan simbol huruf di awal kata. Format yang digunakan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 5

Instrumen Uji Validasi Ahli Materi Media *Magnetic Card* untuk Stimulasi Pengenalan Simbol Huruf pada Anak Usia 6 – 7 Tahun

Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Bahasa	1) Ketepatan tata bahasa sesuai EYD 2) Bahasa digunakan sesuai dengan usia anak. 3) Bahasa mudah dipahami					
Komponen Pembelajaran	1) Materi yang disajikan dalam media <i>magnetic card</i> sesuai dengan (KI) 2) Materi yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran 3) materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam mengenali simbol huruf di awal kata.					

Aspek Isi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Penyajian materi terorganisasi dengan baik</li> <li>2) Materi pada media <i>magnetic card</i> mudah dipahami oleh anak usia 6 – 7 tahun.</li> <li>3) Media mudah diaplikasikan saat kegiatan belajar berlangsung.</li> </ol>					
Aspek Kontruks	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Media <i>magnetic card</i> meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.</li> <li>2) Media <i>magnetic card</i> dapat mempermudah untuk mengenali simbol huruf pada anak.</li> <li>3) Media <i>Magnetic card</i> dapat membuat siswa untuk mencocokkan simbol huruf di awal kata dengan gambar yang ada.</li> </ol>					
	<b>Total skor</b>					

Catatan =

.....

.....

.....

Tabel 3. 6  
Instrumen Uji Validasi Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tampilan produk menarik</li> <li>2) Perpaduan kombinasi warna menarik dan sesuai</li> <li>3) Bahan media aman bagi anak</li> <li>4) Pemilihan font huruf sesuai dan menarik</li> <li>5) Ukuran huruf dan tulisan dapat terbaca jelas</li> <li>6) Gambar yang ditampilkan pada</li> </ol>					

	media magnetic card jelas					
Bentuk dan ukuran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ukuran <i>magnetic card</i> sesuai</li> <li>2) Jenis kartu memikat anak dalam belajar</li> <li>3) Ukuran font dan spasi pada tulisan sesuai</li> </ol>					
Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Media <i>magnetic card</i> dapat membantu anak dalam memahami materi pengenalan simbol huruf di awal kata</li> <li>2) Media <i>magnetic card</i> dapat membantu anak dalam mengenali secara jelas bentuk simbol huruf di awal kata</li> <li>3) Media <i>magnetic card</i> mudah digunakan pada proses pembelajaran</li> </ol>					
	<b>Total skor</b>					

Catatan masukan :

.....

.....

.....

Tabel 3.7  
Instrumen Uji Validasi Media Oleh Guru Kelas dan Kepala Sekolah sesudah  
menggunakan *media magnetic card*.

Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan media	1) Ketepatan tata bahasa sesuai dengan EYD 2) Materi yang disajikan dalam media <i>magnetic card</i> sesuai dengan (KI) dan indikator pembelajaran. 3) Bahan media aman bagi anak 4) Pemilihan font huruf sesuai dan menarik 5) Tampilan produk menarik 6) Ukuran huruf dan tulisan dapat terbaca dengan jelas 7) Gambar yang ditampilkan pada media <i>magnetic card</i> jelas					
Bentuk dan ukuran	1) Ukuran <i>magnetic card</i> sesuai 2) Ukuran font dan spasi pada tulisan sesuai					
Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	1) Media <i>magnetic card</i> dapat membantu anak dalam memahami materi pengenalan simbol huruf di awal kata 2) Media <i>magnetic card</i> sesuai dengan kurikulum 3) Media <i>magnetic card</i> mudah digunakan pada proses pembelajaran					
<b>Total skor</b>						

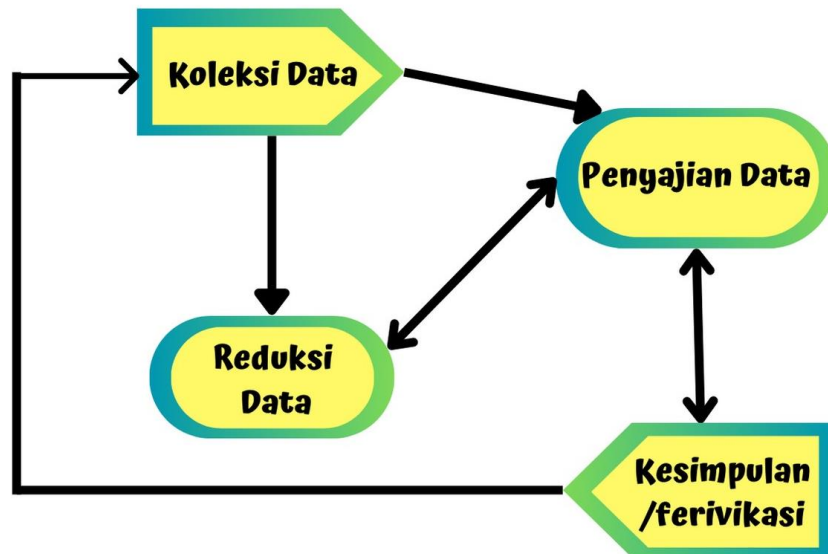
Catatan masukan :

.....

.....

.....

### 3.6 Teknis Analisis Data



Gambar 3.2 Tahapan Teknik Analisis *Miles & Huberman*

Berdasarkan gambar yang di atas, terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakan oleh peneliti, antara lain yaitu; koleksi data, reduksi data dan penyajian data serta kesimpulan. Adapun uraian keempat tahapan tersebut sebagai berikut:

#### 3.6.1 Koleksi Data

Proses pengumpulan data atau koleksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi literatur terkait permasalahan anak dalam pengenalan simbol huruf dan upaya cara penanganan. Proses yang dilakukan meliputi; wawancara pada guru kelas terkait kebutuhan media pengenalan simbol huruf, penilaian media yang sudah dikembangkan melalui ahli validator media dan materi dengan menggunakan angket skala *likert*, observasi penggunaan media *magnetic card*, penilaian produk media *magnetic card* pada guru kelas dengan menggunakan angket skala *likert* serta studi dokumentasi pelaksanaan penelitian. Hal ini dilakukan agar hasil data yang diperoleh valid dalam kasus tersebut.

### 3.6.2 Reduksi Data

Tahap reduksi data merupakan proses penyederhanaan data yang dilakukan agar bisa sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peneliti. Hasil data dari wawancara akan dikategorikan sebagai kesesuaian kebutuhan penelitian. Sebagaimana menurut Creswell (2014) menyatakan bahwa salah satu cara untuk melakukan analisis data dengan tujuan yaitu menyesuaikannya dengan tema penelitian. Data angket penggunaan dan studi dokumentasi juga direduksi sesuai kebutuhan penelitian. Maka dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan menggunakan data gambaran proses pengembangan dan penggunaan media *magnetic card* sebagai media pengenalan simbol huruf di awal kata pada anak rentang usia 6 – 7 tahun.

### 3.6.3 Penyajian Data

Tahap penyajian data yang sudah direduksi dalam tahap sebelumnya, kemudian disajikan dan difokuskan pada gambaran indentifikasi kemampuan mengenal simbol huruf pada rentang usia 6 – 7 tahun, dalam pengembangan media *magnetic card* dan data respon penggunaan oleh partisipan. Penyajian data akan dibentuk narasi hasil wawancara, bukti dokumentasi pengembangan media dan grafik angket penggunaan media *magnetic card*.

### 3.6.4 Kesimpulan

Tahap kesimpulan merupakan tahapan akhir dari teknis analisis data penelitian. Data yang disimpulkan diperoleh dari berbagai data yang sudah disajikan dalam hasil penelitian yang merujuk pada proses pengembangan media *magnetic card* sebagai media menstimulasi pengenalan simbol huruf di awal kata pada anak rentang usia 6 - 7 tahun.

Adapun teknik analisis data secara kuantitatif untuk mengelola data pada hasil persentase rata – rata setiap angket. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan yaitu skala *likert*. Skala Likert merupakan kumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial berupa sikap, pendapat atau persepsi seseorang, sikap responden dan pendapat responden mengenai sesuatu produk yang akan di nilai.

Menurut Sugiono (2016) skala *likert* mempunyai 5 point yaitu; 1 sangat tidak layak, 2 tidak layak, 3 cukup layak, 4 layak dan 5 sangat layak. Adapun tabel skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 3. 7 kategori Skala *Likert* untuk Validasi Ahli

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Layak
2.	4	Layak
3.	3	Cukup Layak
4.	2	Tidak Layak
5.	1	Sangat Tidak Layak

Sumber Purwanto (Septiyanti, 2017)

Tabel 3. 8 kategori Skala *Likert* untuk Uji Coba

No	Skor	Keterangan
1.	4	BSB
2.	3	BSH
4.	2	MB
5.	1	BB

Ditjen Mandas DIKNAS 2010 dalam (Dimiyanti 2014)

Data yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan, observasi memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian proses belajar anak. Analisis proses belajar digunakan untuk mengetahui capaian anak pada pengenalan huruf. Menurut Ditjen Mandas DIKNAS 2010 dalam (Dimiyanti, 2014) berpendapat bahwa untuk pengamati dan mengukur ketercapaian anak pada lembar observasi dibagi menjadi 4 kriteria penilaian yaitu: nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB), nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), nilai 2 = Mulai Berkembang (MB), nilai 1 = Belum berkembang (BB).

Skort yang didapat dari setiap angket akan diubah kedalam bentuk persentase (Sugiono, 2016), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100$$



Keterangan :

Ps = *Persentase skor*

S = Jumlah skor jawaban

N = Jumlah skor ideal

Hasil yang diperoleh dari perhitungan berupa angka dari jumlah skor jawaban, kemudian hasil tersebut diubah ke dalam bentuk kualitatif dengan mengacu pada kriteria rentang interpretasi skor kelayakan media beserta. Pada hasil perhitungan dapat disajikan dengan menggunakan kategori predikat yaitu “sangat tidak layak”, “tidak layak”, “cukup layak”, “layak” dan “sangat layak”. Secara rinci data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

**Tabel 3.8 kriteria hasil perhitungan Uji validasi Media**

Skor rata rata (%)	Kategori
<20%	Sangat Tidak Layak
21- 40%	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

**Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Ketercapaian Anak**

Jenis Penilaian	Skor Persentase
BB (Belum Berkembang)	0% - 25%
MB (Mulai Berkembang)	26% - 50 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51% - 75 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76 – 100 %

### 3.7 Isu Etik

Pada bagian ini adalah tahap menguraikan mengenai pertimbangan peneliti terkait dampak dari penelitian terhadap partisipan. Penelitian ini melibatkan manusia yaitu para ahli media dan materi, pendidik dan anak rentang usia 6 – 7 tahun. Maka dibuatlah prosedur untuk melindungi hak – hak partisipan beserta sesuai dengan ketentuan isu etik. Beberapa prosedur yang dilakukan menurut Creswell ( 2013) antara lain sebagai berikut :

#### 3.7.1 Penentuan Masalah Penelitian

Penentuan masalah pada sebuah penelitian harus diidentifikasi melalui urgensi dan manfaat bagi partisipan, sehingga tidak hanya menguntungkan bagi peneliti saja. Masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan rendahnya kemampuan anak rentang usia 6 – 7 tahun pada pengenalan simbol huruf yang dapat menjadi sebuah perbaikan bagi pembelajaran dalam mengenalkan simbol huruf

#### 3.7.2 Penentuan Tujuan Penelitian dan Rumusan Masalah

Menjelaskan tujuan penelitian kepada para partisipan dilakukan kepada pihak sekolah, terkait tujuan penelitian yang akan dilaksanakan serta tujuan dari pengembangan media *magnetic card* untuk membantu keterbatasan media di sekolah pada pengenalan simbol huruf bagi anak rentang usia 6 – 7 tahun. Hal ini melalui diskusi secara langsung, sehingga terdapat keterbukaan dari partisipan.

#### 3.7.3 Pengumpulan Data

Tahap ini memiliki beberapa prosedur yang perlu diperhatikan ketika melakukan proses pengumpulan data dalam penelitian, etika pengumpulan data yang dinyatakan oleh Pradono, dkk (2018) dapat diuraikan sebagai berikut:

##### a) Persetujuan dari partisipan

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu mendapatkan persetujuan dari para partisipan untuk melakukan sebuah penelitian. Partisipan meliputi: kepala sekolah, guru kelas serta siswa rentang usia 6 - 7 tahun. Persetujuan tersebut dilakukan kepada sekolah SDN yang dituju dan meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, yang dituangkan kedalam

Nabilla Nurazizah, 2023

**PENGEMBANGAN MAGNETIC CARD SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SIMBOL HURUF UNTUK ANAK USIA 6 - 7 TAHUN**

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

lembar surat izin penelitian sebagai bukti persetujuan melakukan penelitian.

b) Anonim dan Kerahasiaan Partisipan

Anonim artinya tanpa nama, sehingga penelitian ini dilakukan tanpa menggunakan nama partisipan beserta alamatnya. Peneliti harus melindungi dan menjaga kerahasiaan pribadi partisipan meliputi: nama dan alamat partisipan sehingga dapat merujuk melalui kode maupun insial. Kerahasiaan partisipan hanya dimiliki oleh pihak - pihak tertentu.

### 3.7.4 Analisis dan Interpretasi Data

Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh penelitian ketika melakukan proses analisis dan interpretasi data, antara lain sebagai berikut:

a. Memproteksi anonim partisipan

Pada tahap ini, peneliti tidak memasukan nama – nama partisipan selama proses penulisan hasil penelitian. Penulisan nama partisipan dapat disamarkan atau diinisialkan dari partisipan penelitian. Alamat sekolah tidak dicantumkan, sehingga peneliti hanya menuliskan nama daerah dan kota sebagai lokasi penelitian.

b. Menjaga kepemilikan data

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Creswell (2013) bahwa untuk melakukan analisis data/ proteksi terhadap data, diharapkan agar tidak sembarangan diberikan pada pihak lain sehingga yang mengetahui hanya pihak – pihak tertentu.

c. Memastikan informasi yang diperoleh benar – benar akurat

Dalam tahap ini, dilakukan proses pengecekan data partisipan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh sesuai dengan yang disampaikan oleh narasumber serta hasil selama penelitian, sehingga data tersebut diakui kebenarannya.

### 3.7.5 Menulis dan Melaporkan Hasil Penelitian

Proses penulisan dan membuat laporan hasil penelitian, antara lain yaitu; Tidak menyebutkan pengklasifikasian kemampuan anak berdasarkan jenis kelamin, hal ini dapat diganti menggunakan istilah partisipan atau anak rentang usia 6 – 7 tahun serta dapat dideskripsikan detail hasil penelitian dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang dapat mendukung terkait prosedur penelitian.