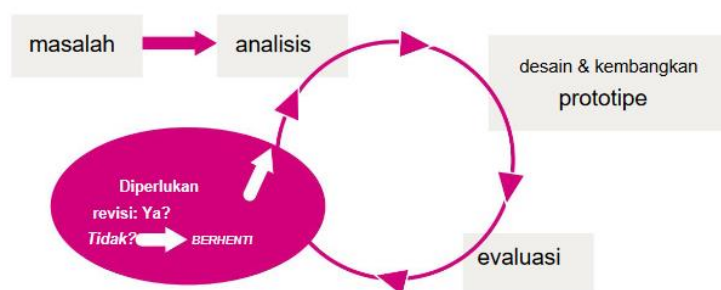


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR). *Educational Design Research* merupakan kajian sistematis dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi intervensi pendidikan (program, proses belajar, bahan ajar, lingkungan belajar, serta sistem) sebagai solusi dalam masalah pendidikan (Plomp, 2013). Adapun tujuan dari penggunaan *Educational Design Research* dalam penelitian ini merupakan pengembangan dalam media pembelajaran. Oleh karena itu, metode *Educational Design Research* ini digunakan dalam penelitian yang menghasilkan produk sebagai solusi dalam pemecahan masalah pada penelitian. Berikut ini merupakan ilustrasi tahap *Educational Design Research* menurut Plomp (2013).



Gambar 3.1 Tahap Educational Design Research (Plomp, 2013)

Menurut Plomp (Putrawangsa, 2018, hlm 78-79) desain penelitian ini secara umum terbagi menjadi beberapa tahapan diantaranya:

1. *Preliminary Research* (Kajian pendahuluan)

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan serta pengembangan, review atau kajian literatur serta pengembangan kerangka berpikir dalam pengembangan intervensi.

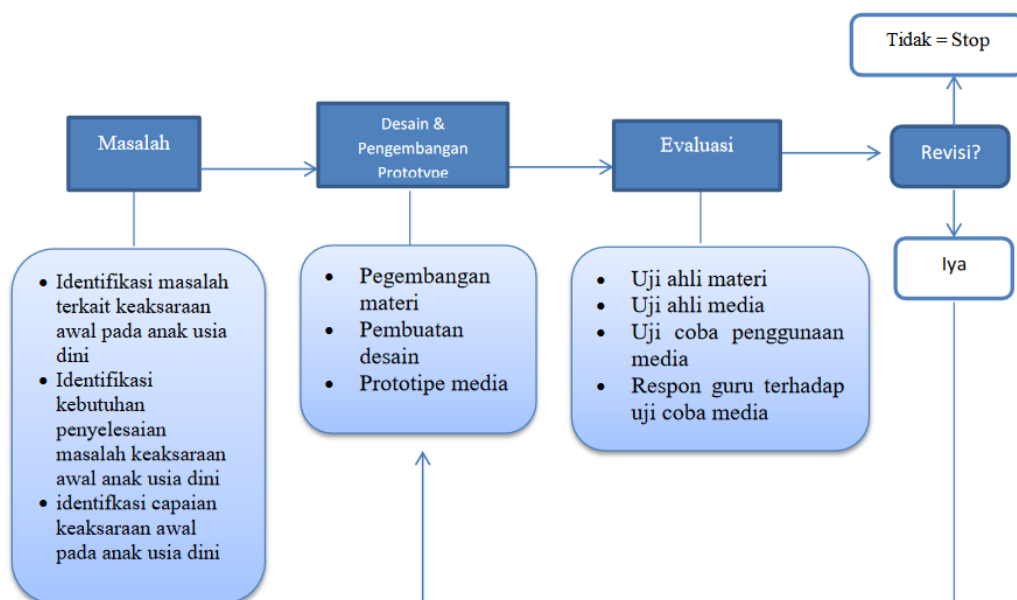
2. *Prototyping Phase* (Tahap pengembangan)

Tahap ini merupakan tahapan mengintervensi rancangan dengan memperhatikan informasi yang didapat tahapan sebelumnya. Selain itu, pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan desain, uji coba, serta evaluasi dan revisi.

3. *Assessment Phase* (Tahap pengujian)

Tahap ini merupakan tahapan yang berisikan penilaian atau respon pengguna media terhadap produk yang dikembangkan apakah telah memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan.

Berikut ini merupakan tahapan atau prosedur dalam penelitian mengikuti model Plomp:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian (Dokumentasi Pribadi)

Secara rinci, tahapan penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Mengidentifikasi masalah penelitian terkait keaksaraan awal pada anak usia dini
2. Menentukan solusi untuk menjawab masalah penelitian
3. Melakukan perencanaan awal kebutuhan penelitian
4. Melakukan pengembangan media dadu *alphabet* interaktif
5. Melakukan uji materi dan uji media oleh ahli terkait media dadu *alphabet* interaktif
6. Melakukan uji coba penggunaan media dadu *alphabet* interaktif

Miftahul Suci Fikriah, 2023

PENGEMBANGAN DADU ALPHABET INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA STIMULASI KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA DINI

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

7. Melakukan pengumpulan serta menganalisis data hasil uji coba penggunaan media
8. Melakukan revisi media sesuai dengan temuan hasil
9. Membuat kesimpulan hasil penelitian

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan merupakan subjek yang dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian yang dilakukan. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli materi serta ahli media. Ahli materi dan ahli media dalam penelitian ini merupakan dosen pengampu mata kuliah terkait dengan topik penelitian. Selain itu, guru, serta siswa-siswi kelompok B di salah satu TK di daerah Cibiru yang dilibatkan sebagai responden dalam memberikan tanggapan serta penilaian dalam penggunaan produk dadu alfabet yang telah dibuat. Secara lengkap berikut partisipan yang terlibat pada penelitian ini:

1. Ahli materi, merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa anak usia dini untuk menguji kelayakan dan kesesuaian mengenai keaksaraan awal pada anak usia dini.
2. Ahli media, merupakan dosen yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran untuk menilai serta menguji kelayakan media yang dikembangkan dalam penelitian ini.
3. Guru, merupakan guru kelas kelompok B di salah satu TK di daerah Cibiru.
4. Siswa, merupakan siswa yang berada di kelas kelompok B di salah satu TK di daerah Cibiru.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, atau mengumpulkan serta mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara sistematis dan objektif dengan tujuan memecahkan masalah, atau menguji suatu hipotesis. Pada penelitian ini instrumen data yang peneliti gunakan dalam memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media dadu *alphabet* interaktif dalam menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini menggunakan wawancara, observasi dan angket.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian

Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Analisis Kebutuhan	Pedoman wawancara dan observasi anak	Wawancara dan Observasi	Guru dan Anak
Validasi prototipe media Dadu <i>Alphabet</i> Interaktif	Lembar angket validasi: Instrumen penilaian ahli materi dan ahli media	Angket	Ahli media dan ahli materi
Respon guru terhadap uji coba media	Angket respon guru	Angket	Guru
Hasil uji coba media	Lembar penilaian anak	Observasi	Anak

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah suatu proses interaksi secara verbal dengan tujuan mendapatkan informasi yang diinginkan. Menurut Zuriah (2007) wawancara merupakan alat dalam mengumpulkan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara lisan dan dibalas dengan lisan juga. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru kelas kelompok B dengan mengajukan pertanyaan yang sudah disusun mengenai permasalahan keaksaraan awal pada anak usia dini. Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi tambahan mengenai latar belakang media dadu *alphabet* interaktif ini dibuat.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan
1.	Berdasarkan pengalaman Ibu, apakah terjadi permasalahan pada keaksaraan awal pada anak. Bagaimana tanggapan Ibu mengenai permasalahan ini?
2.	Permasalahan keaksaraan awal seperti apa yang terjadi pada anak?
3.	Apa solusi yang Ibu berikan dalam mengatasi permasalahan keaksaraan awal pada anak?
4.	Bagaimana cara menstimulasi anak terkait dengan masalah keaksaraan awal pada anak?
5.	Menurut Ibu kriteria media seperti apa yang dapat membantu mengenalkan keaksaraan awal pada anak?
6.	Bagaimana cara menstimulasi anak terkait dengan masalah keaksaraan awal pada anak?
7.	Metode atau pendekatan pembelajaran seperti apa yang Ibu gunakan untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak?
8.	Menurut Ibu apakah media yang sudah digunakan dapat membantu menstimulasi keaksaraan awal pada anak?
9.	Kendala seperti apa yang Ibu hadapi saat menggunakan media untuk membantu menstimulasi keaksaraan awal pada anak?
10.	Selain menggunakan media yang sudah ada, Apakah sudah ada media dadu <i>alphabet</i> interaktif yang digunakan untuk menstimulasi keaksaraan

awal pada anak usia dini?

3.3.2 Angket

Angket merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden. Pada penelitian ini angket diberikan kepada guru, ahli media, serta ahli materi untuk memperoleh hasil penilaian terhadap kelayakan media dadu alphabet yang dibuat. Menurut Siyoto dan Sodik (2015) bentuk dari lembar angket yaitu berisikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden terhadap sesuatu hal yang diketahui atau dialami.

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Ketepatan					
1.	Kesesuaian dengan STPPA				
2.	Kesesuaian gambar dengan materi				
3.	Kesesuaian isi media dengan kebutuhan anak				
B. Minat atau Perhatian					
1.	Menarik minat dan perhatian anak				
C. Kejelasan Materi					
1.	Materi yang dibuat dapat menstimulasi keaksaraan awal pada anak				
2.	Membantu anak mengenal huruf				
D. Penggunaan Bahasa Dalam Media					
1.	Kesesuaian bahasa dengan anak berusia 5-6 tahun				
2.	Kesesuaian simbol huruf dengan gambar				
3.	Simbol huruf yang mudah dipahami anak				

Tabel 3. 4Tabel Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Kebergunaan					
1.	Membantu proses pembelajaran				
2.	Penggunaan media yang fleksibel				
B. Desain Gambar					
1.	Gambar yang menarik				
2.	Penggunaan warna menarik				
C. Keterbacaan					
1.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas				
2.	Ukuran huruf yang sesuai				
D. Desain Pengelolaan Media					
1.	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak				
2.	Media aman digunakan anak				

Tabel 3.5Angket Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran				
2.	Memotivasi anak dalam belajar				
3.	Kesesuaian dengan STPPA keaksaraan awal anak usia dini				
4.	Kemudahan dalam menggunakan media dadu alphabet				

Miftahul Suci Fikriah, 2023

PENGEMBANGAN DADU ALPHABET INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA STIMULASI KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA DINI

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

5.	Media dadu alphabet dapat membantu guru dalam menstimulasi keaksaraan awal anak				
Jumlah					

3.3.3 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan untuk memperoleh hasil data yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono (Siyoto dan Sodik, 2015) bahwa observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Dalam penelitian ini peneliti akan terlibat secara langsung mengikuti kegiatan bermain dadu alphabet bersama anak. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan keaksaraan awal pada anak setelah dilakukan permainan dengan menggunakan dadu alphabet.

Tabel 3. 6 Penilaian Anak

NO	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menyebutkan huruf alphabet dengan dari A-Z				
2.	Anak dapat menyebutkan huruf awal dari nama-nama benda yang ada pada dadu <i>alphabet</i> interaktif				
3.	Anak dapat menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal alphabet yang sama				
4.	Anak dapat menunjukkan kata benda yang berkaitan dengan gambar dan huruf yang sama				

Jumlah	
--------	--

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

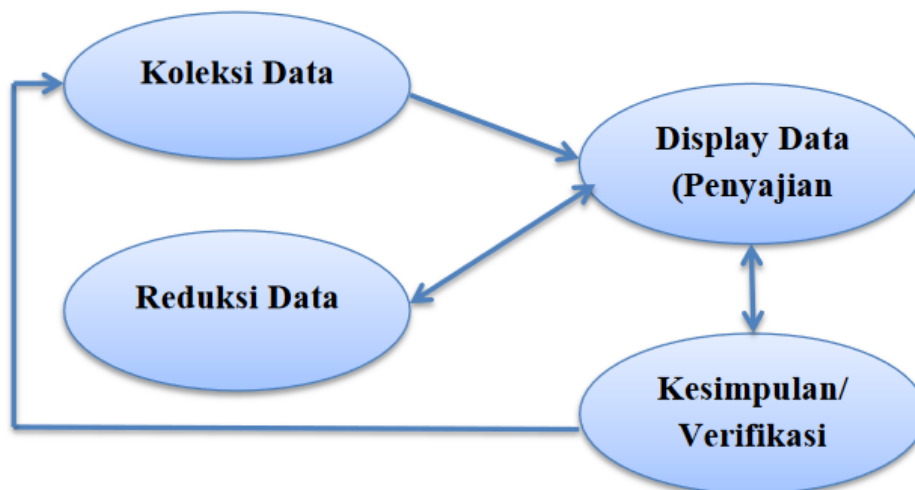
MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik *Miles & Huberman* (Miles dkk, 2013) dengan alur sebagai berikut:



Gambar 3.3 Tahapan Teknik Analisis *Miles & Huberman*

Berdasarkan gambar di atas, terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakan oleh peneliti antara lain:

3.4.1 Koleksi Data

Proses pengumpulan data atau koleksi data peneliti lakukan dengan melakukan studi literature terhadap permasalahan terkait keaksaraan awal pada anak dan upaya pencegahannya, wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui kebutuhan media dadu *alphabet* interaktif untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Selain itu, *rating scale* digunakan sebagai penilaian media oleh ahli materi dan ahli media, observasi penggunaan media,

serta respon guru terhadap penggunaan media. Sehingga, dalam hal ini data yang diperoleh oleh peneliti merupakan data hasil studi literatur terkait keaksaraan awal pada anak usia dini, informasi terkait stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini, hasil catatan dan masukan terhadap pengembangan media dadu *alphabet* interaktif oleh ahli materi dan ahli media, data capaian stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini, dan masukan guru terhadap penggunaan media dadu *alphabet* interaktif sebagai media untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini.

3.4.2 Reduksi Data

Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan penyerdehanaan data agar bisa sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Data hasil wawancara akan dikategorikan dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Creswell (2014) mengungkapkan bahwa salah satu cara dalam melakukan analisis data dengan tujuan menyesuaikan dengan tema penelitian. Dalam hal ini, analisis dilakukan dengan menggunakan proses pemetaan data gambaran proses pengembangan dan penggunaan media dadu *alphabet* interaktif sebagai media stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Data dokumen dan angket penggunaan direduksi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

3.4.3 Penyajian Data

Pada tahap ini, peneliti menyajikan data yang sudah direduksi atau disederhanakan dalam tahap sebelumnya. Data yang disajikan difokuskan pada gambaran identifikasi keaksaraan awal pada anak usia dini, pengembangan media dadu *alphabet* interaktif dan data respon penggunaan media oleh partisipan. Bentuk penyajian data akan disajikan dalam bentuk narasi hasil wawancara, bukti dokumen pengembangan media.

3.4.4 Penarikan Kesimpulan

Tahapan terakhir dari proses penelitian ini adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan diperoleh dari beragam data yang disajikan dalam hasil penelitian, termasuk pada proses pengembangan media dadu *alphabet* interaktif sebagai media untuk stimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini.

Secara kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data penelitian digunakan untuk mengelola data pada penelitian ini yaitu melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap bagian angket, Dimana data yang

diperoleh adalah hasil angket validasi ahli media dan ahli materi, setelah itu data yang diperoleh dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap serta pendapat responden terhadap suatu produk. Melalui skala likert, subjek atau responden diminta untuk memberi jawaban terhadap kuesioner yang menunjukkan tingkat persetujuan terhadap pertanyaan yang ada.

Pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan empat skala. Dimana menurut Likert (Hanifah, Sutedja, dan Ahmaddien, 2020, hlm 113) terdapat 5 pilihan skala yang mempunyai tingkatan dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Namun pada penelitian ini digunakan 4 pilihan skala dengan menghilangkan pilihan ragu-ragu. Berikut merupakan skala likert dengan modifikasi:

Tabel 3.7 Skoring berdasarkan Skala Likert

Validasi Ahli	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
Uji Coba	BSB	BSH	MB	BB
Skor	4	3	2	1

Skor Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, Sangat Kurang Baik ditunjukkan pada hasil uji validitas media dadu *alphabet* interaktif untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini. Sementara skor Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) ditunjukkan untuk mengetahui capaian perkembangan keaksaraan awal pada anak usia dini. Kriteria tersebut diperoleh berdasarkan standar sebagai berikut:

1. BB : Tidak memunculkan perilaku sama sekali
2. MB : Memunculkan perilaku namun dibantu oleh guru, baru menyebutkan tapi tidak konsisten
3. BSH : Muncul dan dapat menjelaskan dengan baik, anak memunculkan perilaku secara mandiri tanpa bantuan

4. BSB : Muncul perilaku dan berinisiatif memberikan informasi pada teman

Setelah dilakukan hasil uji kelayakan yang diperoleh melalui ahli materi, ahli media, dan respon guru maka data yang diperoleh akan diolah dengan perhitungan persentase rata-rata dari angket yang ada untuk mengetahui hasil yang diperoleh. Skor yang diperoleh akan dihitung ke dalam bentuk persentase rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase Skor

$\sum X$: Jumlah skor jawaban

$\sum Xi$: Jumlah skor maksimal

Dari hasil persentase yang telah didapatkan, maka data diinterpretasikan menjadi data kualitatif berupa deskripsi dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor menurut Arikunto (Ernawati dan Sukardiyono, 2017) sebagai berikut:

Tabel 3.8 Interpretasi Skor Uji Validasi Media

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

Tabel 3.9 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Media

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

Data yang telah diinterpretasikan akan diubah menjadi bentuk naratif deskriptif dan tabel sebagai hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Penyajian data diperlukan akan memudahkan dalam membaca hasil dari penelitian pada laporan yang akan dibuat. Penyajian data dapat disusun menggunakan tabel, uraian, dan bagan.

3.5 Isu Etik

Pada bagian ini penulis menguraikan mengenai pertimbangan penulis terkait dampak dari penelitian terhadap partisipan, karena penelitian ini melibatkan manusia yaitu pendidik, ahli, dan anak usia dini. Beberapa prosedur yang dilakukan oleh penulis didasarkan pada pernyataan Creswell (2013) dalam bukunya, antara lain sebagai berikut:

3.5.1 Penentuan Masalah Penelitian

Penentuan masalah dalam penelitian diidentifikasi dari segi urgensi dan manfaat bukan hanya keuntungan peneliti saja. Sehingga masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah permasalahan keaksaraan awal pada anak usia dini yang dimana permasalahan ini tidak hanya ditujukan kepada kepentingan penelitian saja tetapi juga merupakan suatu perbaikan bagi pembelajaran dan optimalisasi pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini.

3.5.2 Penentuan Tujuan Penelitian dan Rumusan Masalah

Penentuan tujuan penelitian dan rumusan masalah penulis perlu menjelaskan tujuan penelitian kepada partisipan. Dalam hal ini, peneliti menyampaikan kepada partisipan terkait tujuan dari penelitian yang peneliti laksanakan. Peneliti menyampaikan tujuan dari dilakukannya pengembangan media dadu *alphabet* interaktif sebagai media untuk menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia dini kepada partisipan sehingga terdapat keterbukaan ketika merumuskan masalah penelitian.

3.5.3 Pengumpulan Data

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti ketika melaksanakan proses pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain menurut Pradono dkk (2018) antara lain:

3.5.3.1 Persetujuan dari Partisipa

Sebelum penelitian dilaksanakan, harus terlebih dahulu memastikan mendapatkan persetujuan dari partisipan, setelah mendapatkan persetujuan selanjutnya persetujuan dituliskan dalam bentuk lembar persetujuan atau surat izin penelitian yang disetujui oleh partisipan dan disaksikan oleh seorang saksi. Persetujuan dilakukan secara suka rela, peneliti tidak boleh memaksakan partisipan untuk menyetujui penelitian. Adapun isi dari lembar persetujuan diberitahukan terlebih dahulu kepada partisipan harus mengerti. Adapun proses persetujuan dan perizinan pada anak dilakukan dengan berbincang dan dokumentasi juga dilakukan jika anak mengizinkannya sehingga anak tidak merasa terpaksa mengikuti penelitian.

3.5.3.2 Anonim dan Kerahasiaan Partisipan

Seorang peneliti harus melindungi partisipan secara pribadi setelah memberikan informasi dengan memastikan terjaganya kerahasiaan. Anonim artinya tanpa, sehingga penelitian dilakukan tanpa menggunakan nama sehingga peneliti harus menghapus nama dan alamat partisipan dan merujuk kepada suatu kode. Kerahasiaan berarti informasi pribadi partisipan bisa dimiliki hanya oleh pihak-pihak tertentu.

3.5.4 Analisis dan Interpretasi Data

Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti ketika melaksanakan proses analisis dan interpretasi data antara lain:

3.5.4.1 Memproteksi anonimisasi partisipan

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tidak memasukan nama partisipan selama proses coding atau penulisan hasil penelitian. Terkait dengan pencatuman nama samara atau inisial dari partisipan penelitian. Terkait dengan lokasi penelitian, lembaga terkait peneliti menyamarkan nama sekolah tempat dilakukannya penelitian.

3.5.4.2 Menjaga Kepimilikan Data

Dalam hal ini peneliti mengikuti saran dari Creswell (2013) untuk melakukan proteksi terhadap agar tidak sembarangan diberikan kepada pihak lainnya.

3.5.4.3 Memastikan Informasi yang Diperoleh Benar-benar Akurat

Dalam hal ini peneliti melakukan diskusi dan *member checking* terhadap data yang peneliti peroleh selama dilaksanakannya penelitian, sehingga interpretasi data diharapkan benar diakui kebenarannya dan bukan merupakan suatu modifikasi yang dianggap menguntungkan peneliti.

3.5.5 Menulis dan Melaporkan Hasil Penelitian

Hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti ketika melaksanakan proses penulisan dan membuat laporan hasil penelitian antara lain:

3.5.5.1 Tidak Menggunakan Kata-kata yang Mengandung Bias

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan upaya penulisan hasil penelitian dengan menghindari kata-kata atau bahasa yang menggunakan unsur bias, seperti menghindari mengklasifikasikan kemampuan anak berdasarkan *gender* atau memilih menggunakan istilah partisipan untuk menggantikan *gender* Anak laki-laki dan anak perempuan.

3.5.5.2 Mengekspos Detail-detail Penelitian

Dalam hal ini, peneliti berupaya menggambarkan dan mendeskripsikan detail hasil penelitian dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang mendukung dan juga menggunakan prosedur yang sesuai pada setiap bab.