

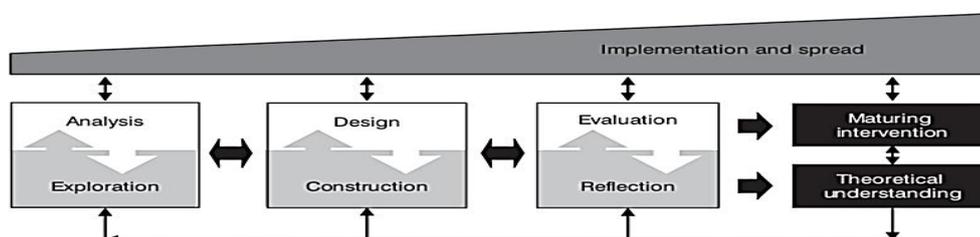
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan dari penelitian ini merupakan penelitian campuran atau dapat dikatakan penelitian *Mix Method*. Penelitian *Mix Method* adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan proses mengumpulkan, menganalisis, dan mengolah data sebagai solusi dari suatu permasalahan yang menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode yang dipakai oleh peneliti yakni dengan metode EDR (*Educational Design Research*) atau penelitian desain pendidikan. Peneliti memakai metode EDR ini karena peneliti melaksanakan pengembangan pada bidang pendidikan.

Penelitian desain pendidikan dipandang sebagai suatu studi sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (baik berupa program pembelajaran, strategi belajar, sistem pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran) sebagai upaya dalam mengatasi masalah dalam pendidikan (Akker et al., 2007). Karena, EDR ini dapat memberikan arahan dan petunjuk untuk mengembangkan produk yang dilaksanakan oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu produk berupa alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Desain penelitian yang digunakan untuk mengembangkan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun ini yakni menggunakan model Mckenney dan Reeves (Mckenney & Reeves, 2013). Dibawah ini merupakan model generic EDR dari Mckenney dan Reeves sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Generic EDR dari Mckenney dan Reeves

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dibedakan menjadi dua, yakni tempat penelitian studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan dan proses alat permainan edukatif *animal scrabble*, dan tempat penelitian untuk uji coba produk alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Adapun tempat yang digunakan penelitian oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Tempat studi pendahuluan yakni TK Kartika IX-10/Cangkurileung dan TK Artanita Al-Khoeriyah
- 2) Tempat uji coba alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yakni TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Peneliti dibantu oleh beberapa pihak yang menjadi partisipan dalam pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Di bawah ini merupakan partisipan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Guru
 - a. Guru Kelompok B TK Kartika IX-10/Cangkurileung dan TK Artanita Al-Khoeriyah

Peran guru kelompok B TK Kartika IX-10/Cangkurileung dan TK Artanita Al-Khoeriyah sebagai narasumber pada saat studi pendahuluan.

- b. N. Meti Juwita, S.Pd

Beliau berperan sebagai validator ahli pedagogik dalam pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Selain itu, beliau juga berperan sebagai observer dan responden pada tahap uji coba di TK Artanita Al-Khoeriyah.
 - c. Dania Dwiresti Pratiwi, S.Pd.

Beliau berperan sebagai responden pada tahap uji coba di TK Artanita Al-Khoeriyah.
 - d. Hermawati, S.Pd.I

Beliau berperan sebagai observer dan responden pada tahap uji coba di RA Nurul Hikmah.

2) Anak-anak Kelompok B TK Artanita Al-Khoeriyah

Anak kelompok B TK Artanita Al-Khoeriyah berperan sebagai subjek uji coba alat permainan edukatif *animal scrabble* pada tahap satu.

3) Anak-anak Kelompok B RA Nurul Hikmah

Anak kelompok B RA Nurul Hikmah berperan sebagai subjek uji coba alat permainan edukatif *animal scrabble* pada tahap dua.

4) Dosen

Dosen UPI Kampus Tasikmalaya yang berkaitan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Taopik Rahman, M.Pd

Beliau merupakan validator ahli bidang media alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

b. Dr. Erwin Rahayu Saputra, M.Pd

Beliau merupakan validator ahli bidang materi alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

3.3 Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:32) dalam Tanujaya (2017) mengungkapkan subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Pemilihan subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti ditentukan secara *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel pada penelitian ini disesuaikan dengan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yakni Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. Selain itu, sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelompok B TK Kartika IX-10/Cangkurileung, TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dipandang sebagai suatu atribut berupa orang, objek atau sifat yang bersifat variatif dan ditetapkan peneliti untuk dipelajari yang kemudian dapat disimpulkan (Sugiyono, 2019). Adapun variabel pertama yaitu alat permainan edukatif *animal scrabble* dan variabel kedua yaitu kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Pada alat permainan edukatif *animal scrabble* diterangkan bahwa alat permainan edukatif dipandang sebagai suatu alat permainan yang sengaja dirancang untuk kepentingan pendidikan.

1) Alat permainan edukatif *animal scrabble*

Alat permainan edukatif *animal scrabble* ini merupakan permainan teka-teki silang dengan menyusun huruf-huruf menjadi kata sesuai gambar binatang yang ada pada papan *animal scrabble*. Alat permainan edukatif *animal scrabble* ini digunakan untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Variabel ini dapat diukur dengan validasi ahli, angket dan observasi.

2) Kemampuan membaca permulaan

Kemampuan membaca permulaan dipandang sebagai istilah yang digunakan untuk tahap pertama anak belajar membaca untuk memahami bahasa tulis seperti tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf atau mengenal simbol huruf (Erika et al., 2022). Indikator membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini adalah anak mampu menyebutkan simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami antara bunyi dan bentuk huruf, dan membaca nama sendiri. Variabel ini dapat diukur dengan cara observasi.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun

merupakan sebuah alat permainan edukatif *animal scrabble* diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

3.5 Pengumpulan Data

3.5.1 Jenis Data

Berdasarkan metode yang digunakan, jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Dan data keualitatif dipandang sebagai data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono, 2015).

Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dan kajian teori yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian;
- 2) Dasar kebutuhan guru terhadap alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun;
- 3) Rancangan dan validasi produk alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun;
- 4) Hasil belajar anak setelah menggunakan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun;
- 5) Keefektifan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Andriani (2018) mengungkapkan bahwa pengumpulan data dipandang sebagai tahapan yang sangat penting dalam suatu penelitian (Andriani, 2018). Pengumpulan data dilaksanakan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang sedang diteliti supaya data yang diperoleh dapat dibuktikan kebenarannya. Peneliti menentukan teknik pengambilan sampel sesuai dengan kebutuhan data yang ingin diperoleh. Teknik pengumpulan yang dilakukan oleh peneliti

diantaranya berupa wawancara, observasi, *expert judgement*, angket/kuesioner, dan FGD (*Focus Group Discussion*) serta studi dokumentasi.

Dibawah ini penjelasan mengenai teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti:

1) Wawancara

Wawancara dipandang sebagai suatu kegiatan tanya jawab antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi secara mendalam yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti melakukan wawancara secara berhadapan langsung (*face to face interview*) dengan narasumber.

Wawancara dilaksanakan peneliti kepada guru kelompok B TK Kartika IX-10/Cangkurileung dan TK Artanita Al-Khoeriyah untuk menanyakan informasi berkaitan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, alat permainan edukatif yang digunakan di kelas, hambatan alat permainan edukatif yang digunakan untuk memfasilitasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun, adanya alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, serta inovasi dan saran alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yang cocok, menarik, dan menarik perhatian anak harus seperti apa.

2) Observasi

Observasi dipandang sebagai pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung. Dari segi instrumen yang digunakan, observasi dikategorikan menjadi observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Sedangkan dari proses pelaksanaan terbagi menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi tidak berperan serta).

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni *participant observation* dimana peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan. Saat melakukan pengamatan, peneliti juga terlibat mengajar dengan guru, sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan rinci. Observasi dilaksanakan ketika melaksanakan uji coba produk alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

3) *Expert Judgement*

Expert judgement dipandang sebagai suatu teknik yang biasa digunakan dalam penelitian pengembangan dalam mengumpulkan data. Produk yang telah dirancang oleh peneliti, kemudian divalidasi oleh validator ahli yang sesuai dengan topik penelitian ini yakni validator ahli bidang media, validator ahli bidang materi dan validator ahli bidang pedagogik. Dalam penelitian ini proses validasi produk dilakukan menggunakan lembar validasi yang telah dibuat oleh peneliti.

4) Angket (Kuesioner)

Menurut Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa kuesioner dipandang sebagai suatu teknik pengumpulan data dengan memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk memberikan jawaban. Pemberian angket dilakukan pada tahap uji coba untuk mengetahui respon dari guru terhadap alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Adapun bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup sehingga responden perlu memilih satu jawaban yang sesuai dari setiap pertanyaan yang ada pada lembar angket yang diberikan oleh peneliti.

5) *FGD (Focus Group Discussion)*

Focus group discussion ini merupakan teknik pengumpulan data dengan melaksanakan diskusi antara peneliti dengan tim untuk pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun serta melaksanakan diskusi untuk menyelaraskan persepsi dalam mengevaluasi pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble*. Namun, pelaksanaan FGD ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelompok B TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah.

6) Studi dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini dilaksanakan ketika uji coba produk alat permainan edukatif *animal scrabble*. Selain itu, studi dokumentasi yang dilaksanakan pada penelitian ini yakni berpacu pada Kurikulum 2013 PAUD dan teori-teori yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

3.6 Jenis dan Uji Validitas Instrumen Penelitian

3.6.1 Jenis Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono dalam Sukendra & Atmaja (2020) menyebutkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Purwanto dalam (Sukendra & Atmaja (2020) juga mengungkapkan bahwa instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yakni yang dibuat sendiri peneliti. Peneliti memiliki hak dalam menentukan dan menyusun instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian yang dilakukan. Instrumen-instrumen yang akan digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* ini adalah sebagai berikut:

1) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara yang dibuat oleh peneliti yakni menanyakan pertanyaan-pertanyaan secara umum. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah atau guru di pendidikan anak usia dini mengenai alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara (Studi Pendahuluan)

No	Komponen	Indikator
1.	Kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun	Kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
		Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
2.	Alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Ketersediaan alat permainan edukatif yang dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
		Ketersediaan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>

Penggunaan alat permainan edukatif yang dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara (*Focus Group Discussion*)

No	Komponen	Indikator
1.	Alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun	Pemenuhan kebutuhan pengembangan <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
		Desain pengembangan <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
		Implementasi dan refleksi pengembangan <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
		Kebermanfaatan <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun

2) Lembar observasi

Lembar observasi yang digunakan berupa poin-poin kegiatan yang dilaksanakan oleh anak selama kegiatan penggunaan alat permainan edukatif *animal scrabble* berlangsung dan indikator mengenai keefektifan penggunaan alat

permainan edukatif *animal scrabble* serta kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan Guru dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

No	Aspek	Indikator
1.	Guru memahami isi skenario pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Guru mampu mempersiapkan pembelajaran
		Guru mampu memahami skenario pembelajaran alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>
		Guru mampu memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>
		Guru mampu memahami materi
2.	Guru dapat menjalankan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Guru dapat melakukan pembelajaran yang berpusat pada anak
		Guru dapat menjelaskan penggunaan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i> kepada anak
		Guru dapat membimbing anak menggunakan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan Membaca Permulaan terhadap Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek	Indikator	Deskriptor
Kemampuan membaca permulaan	Anak mampu menyebutkan simbol huruf yang dikenal	Anak mampu menyebutkan simbol huruf yang dikenal dari A-Z
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf vokal
		Anak mampu menyebutkan simbol huruf konsonan
	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya
		Anak dapat menyebutkan suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya
		Anak dapat menunjukkan simbol huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya
	Anak mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama	Anak dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama
		Anak dapat huruf awal pada kelompok gambar yang memiliki huruf awal sama
		Anak dapat menunjukkan bentuk huruf awal pada

Aspek	Indikator	Deskriptor
		kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama
	Anak mampu memahami antara bunyi dan bentuk huruf	Anak dapat memahami bunyi dan bentuk huruf dari A-Z
		Anak dapat memahami bunyi dan bentuk huruf vokal
		Anak dapat memahami bunyi dan bentuk huruf konsonan
	Anak mampu membaca nama sendiri	Anak dapat membaca nama sendiri
		Anak dapat menyebutkan huruf-huruf pada nama sendiri
		Anak dapat menunjukkan bentuk huruf nama sendiri

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Anak dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

No	Aspek	Indikator
1.	Aktivitas anak dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Anak duduk rapi sesuai dengan arahan dari guru
		Anak fokus mendengarkan ketika guru menerangkan tentang kegiatan

No	Aspek	Indikator
		Anak aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru
2.	Aktivitas anak menggunakan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Anak merasa antusias saat guru menjelaskan dan mendemonstrasikan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>
		Anak dapat menggunakan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>
		Anak dapat bermain <i>animal scrabble</i> sampai akhir
3.	Aktivitas akhir dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Anak dapat mengungkapkan perasaannya setelah bermain <i>animal scrabble</i>
		Anak dapat mengungkapkan kegiatan yang sudah dilakukan
		Anak membantu guru membereskan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Instrumen Observasi Keefektifan Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble* untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

No	Aspek	Indikator
1.	Komponen	Gambar yang ada pada <i>animal scrabble</i> terlihat dengan jelas
		Tampilan <i>animal scrabble</i> sesuai dengan proporsi pembelajaran

Imas Munisah, 2023

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANIMAL SCRABBLE UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

No	Aspek	Indikator
		Kepingan huruf terbaca dan mudah disusun
		Warna yang digunakan menarik untuk dilihat
2.	Pengoperasian	Anak dapat mengoperasikan <i>animal scrabble</i> dengan baik dan benar
		Anak dapat menggunakan <i>animal scrabble</i> sesuai arahan dari guru
		Anak tidak mengalami hambatan dalam penggunaan <i>animal scrabble</i>
		Kepingan huruf mudah dipasang pada papan <i>animal scrabble</i>
3.	Manfaat	<i>Animal scrabble</i> dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
		<i>Animal scrabble</i> dapat meningkatkan motivasi belajar anak
		<i>Animal scrabble</i> dapat membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan
		Materi yang ditampilkan dalam <i>animal scrabble</i> mudah dipahami
		<i>Animal scrabble</i> dapat menambah wawasan anak mengenai nama binatang

3) Lembar validasi

Lembar validasi dipandang sebagai suatu penilaian untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan peneliti oleh ahli. Bagian tersebut terdiri dari pernyataan terkait dengan komponen dari alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.7

Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan	Kejelasan gambar sesuai materi
		Kejelasan kepingan huruf sesuai materi

Imas Munisah, 2023

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANIMAL SCRABBLE UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

	Indikator perkembangan anak	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Keakuratan materi	Kebenaran isi
		Ketepatan pemilihan gambar sesuai materi
		Pemilihan gambar untuk menambah wawasan anak
3.	Kemutakhiran materi	Gambar sesuai dengan tema pembelajaran
		Mendorong rasa ingin tahu anak
		Memotivasi anak untuk mandiri dalam bermain

Tabel 3.8

Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Tampilan	Desain permainan <i>animal scrabble</i>
		Penggunaan jenis tulisan (font)
		Ukuran huruf
		Ukuran media
		Kejelasan gambar
		Pemilihan warna pada media
2.	Bahan Media	Mudah dan aman saat digunakan
		Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana
3.	Fungsi Media	<i>Animal scrabble</i> sesuai dengan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
		<i>Animal scrabble</i> dapat memberi manfaat kepada anak usia 5-6 tahun untuk mengenal nama binatang
		<i>Animal scrabble</i> dapat memotivasi anak dalam belajar

Tabel 3.9
Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Pedagogik

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kemudahan pengguna	<i>Animal scrabble</i> digunakan anak untuk individu dan kelompok
		<i>Animal scrabble</i> dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun
2.	Bahan media	Tidak mengandung bahan kimia dan tidak tajam
		Bahan yang digunakan tahan lama
3.	Estetika	Media menggunakan warna-warni
4.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan Indikator perkembangan anak	Kejelasan gambar sesuai materi
		Kejelasan kepingan huruf sesuai materi
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
5.	Keakuratan materi	Kebenaran isi
		Ketepatan pemilihan gambar sesuai materi
		Pemilihan gambar untuk menambah wawasan anak
6.	Kemutakhiran materi	Gambar sesuai dengan tema pembelajaran
		Mendorong rasa ingin tahu anak
		Memotivasi anak untuk mandiri dalam bermain

4) Lembar angket

Lembar angket digunakan peneliti untuk mengetahui respon pengguna terhadap alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.10
Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan
1.	Pemenuhan kebutuhan melalui alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Pemenuhan untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun lebih mudah	1
		Pemenuhan untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun lebih efektif	2
		Pemenuhan untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun lebih efisien	3
2.	Tampilan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Tampilan <i>animal scrabble</i> menarik	4
		Kesesuaian ukuran	5
		Ukuran huruf mudah terbaca	6
3.	Produktivitas penggunaan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Kemudahan penggunaan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	7
		Kenyamanan penggunaan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	8
4.	Keterpakaian alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Penggunaan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i> sederhana	9
		Fungsi <i>animal scrabble</i> sesuai dengan kemampuan pengguna	10

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan
5.	Kejelasan, kemudahan dan tampilan buku panduan penggunaan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i>	Urutan buku panduan penggunaan jelas	11
		Kebahasaan buku panduan penggunaan mudah dimengerti	12
		Tampilan buku panduan penggunaan menarik	13

3.6.2 Uji Validitas Instrumen Penelitian

1) Validitas Internal

Menurut Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa “Validitas internal instrumen dikembangkan berdasarkan teori yang dikembangkan. Dalam penelitian ini teori yang relevan untuk mengembangkan instrumen yaitu teori alat permainan edukatif dan teori kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Uji validitas internal dilakukan dengan cara melakukan validasi oleh validator berdasarkan keahlian beliau.

2) Validitas Eksternal

Hal ini berhubungan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada sampel lain dalam populasi yang diteliti. Adapun validitas eksternal ini yaitu dengan uji coba sebanyak dua kali

3.7 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yakni guru kelompok B, anak-anak usia 5-6 tahun di TK Kartika IX-10/Cangkurileung, TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah, dokumen yang sesuai dengan fokus penelitian, serta para ahli di bidang media, ahli dibidang materi dan ahli dibidang pedagogik.

Tabel 3.11

Tahap Penelitian, Jenis Data, Instrumen Penelitian dan Analisis Data

No	Tahap Penelitian	Jenis Data	Instrumen Penelitian	Analisis Data
1	Tahap Analisis dan Eksplorasi	Kebutuhan alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun	Pedoman wawancara	Analisis data kualitatif
2	Tahap Desain dan Kontruksi	Hasil validasi alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun	Lembar penilaian ahli	Analisis data kualitatif
3	Tahap Evaluasi dan Refleksi	Pengembangan dan hasil uji coba alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun	Lembar angket	Analisis data kuantitatif dan kualitatif
4	<i>Maturing intervention</i> dan <i>Theoretical understanding</i>	Produk alat permainan edukatif <i>animal scrabble</i> untuk memfasilitasi kemampuan membaca	<i>Focus Group Discussion</i>	Analisis data kualitatif

No	Tahap Penelitian	Jenis Data	Instrumen Penelitian	Analisis Data
		permulaan anak usia 5-6 tahun		

3.7.1 Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain penelitian, Mckenney & Reeves (2013) mengungkapkan terdapat empat tahap yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan model generik EDR, diantaranya sebagai berikut:

1) *Analisis and Exploration* (Analisis dan Eksplorasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dan eksplorasi mengenai pengembangan alat permainan edukatif melalui studi pendahuluan (Martriana et al., 2020). Fokus pada pemahaman masalah alat permainan edukatif *scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan dengan wawancara terhadap guru atau kepala sekolah dengan menggunakan pedoman wawancara. Sumber data pada tahap studi pendahuluan adalah TK Kartika IX-10/Cangkurileung dan TK Artanita Al-Khoeriyah. Pada studi literatur peneliti mengkaji informasi dari Kurikulum 2013 PAUD dan STTPA anak usia 5-6 tahun dalam hal kemampuan membaca permulaan.

Pada studi pendahuluan peneliti memperoleh informasi mengenai alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan yang belum pernah digunakan oleh guru. Sealin itu, peneliti menemukan masalah bahwa kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun masih rendah. Data hasil studi pendahuluan kemudian dianalisis untuk mengetahui kebutuhan peneliti dalam pengembangan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini juga peneliti menemukan hal yang menjadi kendala guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif *animal scrabble* ini. Jenis data yang diperoleh dari tahap analisis dan eksplorasi ini berupa dasar kebutuhan yang dapat digunakan guru dalam memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

2) *Design and Construction* (Desain dan Konstruksi)

Setelah peneliti memperoleh data mengenai permasalahan yang diteliti dari kegiatan studi lapangan dan studi literatur yang dijadikan sebagai landasan teori sebagai acuan pembuatan alat permainan edukatif yang diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Pada tahap ini peneliti akan membuat rancangan alat permainan edukatif yang dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Langkah selanjutnya peneliti mengkonstruksi permasalahan tersebut melalui pengembangan alat permainan edukatif. Selain itu, peneliti membuat desain atau rancangan alat permainan edukatif dengan memperhatikan prinsip-prinsip dari alat permainan edukatif. Pengembangan alat permainan edukatif yang dimaksud oleh peneliti adalah alat permainan edukatif *Animal Scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

3) *Evaluation and Reflection* (Evaluasi dan Refleksi)

Pada tahap ini merupakan implikasi praktek dan ilmiah yang didapat dari evaluasi formatif dari interview hasil rancangan awal. Adapun hal yang penting dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan uji coba untuk mengukur keterpakaian produk yang sudah dikembangkan kepada guru dan anak serta mengukur kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif *animal scrabble*.
 - b) Melakukan refleksi pada setiap spek-aspek keterpakaian dan efektivitas dengan menggunakan alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi anak usia 5-6 tahun.
- ## 4) *Maturing Intervention and Theoretical Understanding* (Intervensi yang matang dan pemahaman teoritis)

Pada tahapan ini dilaksanakan deseminasi dengan pihak-pihak lain, seperti organisasi/ forum guru untuk mematangkan produk alat permainan edukatif *animal scrabble*. Dalam tahap ini dilakukan FGD sebagai langkah penyempurnaan produk sehingga menghasilkan keputusan bersama menjadi alat permainan edukatif yang baik. Dimana, *Focus Group Discussion* (FGD) ini akan dilaksanakan melalui metode wawancara agar tercapainya tujuan peneliti dikarenakan terdapat kendala-

kendala yang tidak mendukung untuk mengumpulkan guru dari sekolah TK Artanita Al-Khoeriyah dan RA Nurul Hikmah.

3.8 Analisis Data

Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan lainnya sehingga dapat mudah difahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data dipandang sebagai suatu cara untuk mengolah data yang telah diperoleh oleh peneliti dari hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis data *mix method* (campuran) yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data dilakukan berdasarkan tahap desain penelitian EDR, diawali dari analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, evaluasi dan refleksi, dan *maturing intervention* dan *theoretical understanding* untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

3.8.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman mengungkapkan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara berkesinambungan sampai tuntas, sehingga memperoleh data jenuh. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini diantaranya:

1) Reduksi Data

Reduksi data dipandang sebagai suatu proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan data yang dihasilkan dari lapangan kemudian dicatat berupa transkrip wawancara, observasi, *expert judgement*, angket, dan FGD. Peneliti menguraikan beberapa data penting yang telah ditemukan.

a) Wawancara

Kegiatan wawancara dilaksanakan dengan membuat rincian data yang diperoleh. Jika data yang diperoleh menunjukkan data jenuh, maka data tersebut direduksi dan dipilih sesuai dengan kebutuhan peneliti.

b) Observasi

Data dari hasil observasi diuraikan sesuai dengan aspek yang diperlukan dan dapat disajikan pada tabel.

c) *Expert judgement*

Kegiatan reduksi data dilakukan melakukan uji kelayakan alat permainan edukatif *animal scrabble* oleh validator. Saran dan komentar dari validator dimasukkan ke tahap reduksi sehingga berupa catatan validator.

d) *Angket*

Hasil pengisian angket ini diperoleh data mengenai respon pengguna terhadap alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

e) *Focus Group Discussion*

Kritik dan saran dari hasil pengisian angket dari respon pengguna alat permainan edukatif *animal scrabble* untuk memfasilitasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dilaksanakanlah FGD.

2) *Data display (Penyajian data)*

Setelah peneliti memaparkan dan menggambarkan data hasil penelitian, kemudian peneliti melaksanakan penyajian data. Dalam penelitian ini penyajian data berupa bagan atau tabel yang diperoleh dari kegiatan wawancara kepada narasumber, hasil validator, dan angket pengguna alat permainan edukatif *animal scrabble*. Penyajian data dilaksanakan setelah reduksi data. Penyajian data ini berupa gambaran atau deskripsi sistematis dengan kalimat yang disusun oleh peneliti agar mudah dipahami. Setelah dilaksanakan penyajian data, selanjutnya membuat kesimpulan.

3) *Conclusion drawing/ verification*

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari analisis data kualitatif. Kegiatan yang dilaksanakan yakni berupa pengambilan kesimpulan serta verifikasi dari data. Sebelum pada tahap kesimpulan akhir, peneliti menentukan kesimpulan sementara yang terus berkembang sependang dengan penemuan data baru sehingga dihasilkan data yang sesuai dengan tujuan dari penelitian.

Pada tahap kesimpulan ini dilengkapi dengan data-data kualitatif supaya terhindar dari data yang bersifat subjektif berupa data reduksi dan penyajian data serta melakukan FGD dengan tim sehingga mampu menghasilkan kesimpulan yang bersifat objektif.

3.8.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dari penelitian ini dilakukan pada lembar validasi ahli, respon guru, respon orang tua serta hasil uji coba ke anak dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.12

Kategori Skor Skala Likert Lembar Angket

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

Data yang sudah diperoleh selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010):

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

Keterangan:

P = Persentase ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Adapun kriteria tingkat pencapaian yang digunakan dalam lembar angket diperjelas dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.13

Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Guru terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Animal Scrabble*

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu revisi
4.	21-40%	Kurang	Tidak layak, perlu revisi

5. | <20% | Sangat Kurang | Sangat tidak layak, perlu revisi
(Arikunto, 2010)

Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan alat permainan edukatif *animal scrabble* dan observasi keefektifan media pembelajaran saat digunakan oleh anak pada tahap uji coba, yang kemudian dianalisis datanya. Untuk analisis data kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

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

Keterangan:

N_{Gain} = Nilai uji normalitas gain

Adapun klarifikasi nilai normalitas gain menurut Melzer (dalam Oktavia, Prasasty & Isroyati, 2019) dibawah ini:

Tabel 3.14

Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Klasifikasi
$n > 0,70$	Tinggi
$0,3 < n < 0,70$	Sedang
$n < 0,3$	Rendah

Adapun analisis data pada hasil observasi keefektifan alat permainan edukatif *animal scrabble*, peneliti melakukan perhitungan secara persentase. Dengan cara peneliti menghitung masing-masing aspek yang tercapai dan belum tercapai kemudian di persentasikan.