

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Sebuah penelitian dilakukan dengan menggunakan desain penelitian sebagai pedoman penelitian. Tujuan dari desain penelitian adalah untuk memberikan arah yang jelas dan terorganisir untuk melakukan penelitian. Menurut Fachruddin (2009, dalam Karlina, 2015, hlm. 43) desain penelitian adalah :

“Kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, serta memberikan gambaran jika penelitian itu telah jadi atau selesai penelitian tersebut diberlakukan.”

Menurut Nasution (2009, dalam Karlina, hlm. 43), desain penelitian adalah rancangan penelitian, rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilakukan secara ekonomis dan sejalan dengan tujuan penelitian. Adapun kegunaan dari desain penelitian adalah sebagai berikut :

1) Desain memberi pegangan yang lebih jelas kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya; 2) Desain itu juga menentukan batas-batas penelitian yang bertalian dengan tujuan penelitian; 3) Desain penelitian selain memberi gambaran yang jelas tentang macam-macam kesulitan yang akan dihadapi yang mungkin juga telah dihadapi oleh peneliti lain.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *mixed-methods*. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dua jenis penelitian yang sudah ada sebelumnya, dipadukan dalam penelitian ini. Menurut Creswell & Clark (dalam Sopany, 2022, hlm. 25). Desain penelitian *mixed-methods* didefinisikan sebagai proses “mengumpulkan, menganalisis, dan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian atau rangkaian penelitian untuk memahami suatu masalah”.

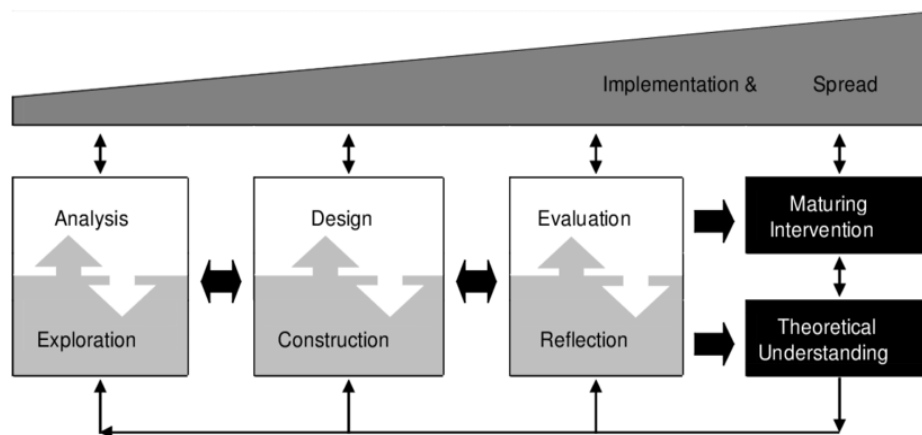
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) adalah EDR (*Educational Design Research*). Definisi dari EDR (*Educational Design Research*) menurut Phillips & Dolle (2006, dalam McKenney & Reeves hlm. 7) adalah :

Educational design research can be defined as a genre of research in which the iterative development of solutions to practical and complex educational problems also provides the context for empirical investigation, which yields theoretical understanding that can inform the work of others. Its goals and methods are rooted in, and not cleansed of, the complex variation of the real world. Though educational design research is potentially very powerful, it is also recognized that the simultaneous pursuit of theory building and practical innovation is extremely ambitious.

Dengan arti dalam bahasa Indonesia sebagai berikut :

Penelitian desain pendidikan dapat didefinisikan sebagai genre penelitian di mana pengembangan iteratif solusi untuk masalah pendidikan praktis dan kompleks juga menyediakan konteks untuk penyelidikan empiris, yang menghasilkan pemahaman teoritis yang dapat menginformasikan pekerjaan orang lain. Tujuan dan metodenya berakar, dan tidak dibersihkan dari, variasi kompleks dari dunia nyata. Meskipun penelitian desain pendidikan berpotensi sangat kuat, juga diakui bahwa pengejaran pembangunan teori dan inovasi praktis secara simultan sangat ambisius.

Menurut beberapa pendapat, konsep *Educational Design Research* mengemukakan bahwa EDR (*Educational Design Research*) didefinisikan sebagai penelitian yang menghasilkan sumber daya atau media pendidikan yang memberikan solusi untuk masalah yang biasa dihadapi selama pembelajaran praktis. Dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penelitian pengembangan dapat digunakan dengan metode EDR (*Educational Design Research*). Berikut ini sebuah bagan akan menjelaskan bagaimana model pengembangan EDR (*Educational Design Research*) karya McKenney & Reeves :



Gambar 3. 1 Model Generik McKenney & Reeves

(Sumber : McKenney & Reeves, 2012)

3.2. Lokasi Penelitian dan Partisipan

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian Pengembangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) ini akan dilaksanakan di TKA Khoiru Ummah yang berlokasi di Cieunteung Makam RT 03 / RW 09, Kelurahan Bantarsari, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

3.2.2. Partisipan Penelitian

Menurut Raco (dalam Sopany, 2022, hlm. 26) partisipan dalam penelitian adalah mereka yang pengetahuannya diperlukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Selain itu, partisipan dalam penelitian ini harus bebas dari segala jenis tekanan, mampu menjelaskan pengalamannya dan memberikan informasi penting, terpengaruh langsung oleh gejala, peristiwa, dan isu, serta bersedia untuk berpartisipasi dalam wawancara.

Peneliti dibantu oleh beberapa pihak yang menjadi partisipan dalam beberapa proses pengembangan permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini. Berikut merupakan pihak yang berperan dalam penelitian ini :

1) Orangtua

Dalam penelitian ini orangtua berperan dengan memberikan izin kepada peneliti supaya anaknya menjadi sumber objek penelitian.

2) Guru Taman Kanak-kanak

a) Kepala Sekolah TKA Khoiru Ummah

Tasya Putriani, 2023

*PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI NILAI ISLAMI (MONONILALA)
UNTUK MEMFASILITASI NILAI ISLAM PADA ANAK USIA DINI*

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

Peran kepala sekolah dalam penelitian ini yaitu yang berkontribusi sebagai pemberi izin kepada peneliti.

b) Susi Nurjannah

Beliau berperan sebagai narasumber saat melaksanakan wawancara untuk kebutuhan analisis studi lapangan di TKA Khoiru Ummah.

c) Nunung Nurjannah

Beliau berperan sebagai responden dan observer dalam pelaksanaan uji coba penelitian di TKA Khoiru Ummah.

3) Anak-anak TKA Khoiru Ummah.

Anak terpilih yang berperan sebagai subjek uji coba media Monopoli pada tahap satu dan dua.

4) Dosen

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

a) Taopik Rahman, M. Pd

Beliau selaku Dosen pembimbing I dalam penyusunan skripsi Pengembangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai islam pada Anak Usia Dini.

b) Drs. Edi Hendri Mulyana, M. Pd

Beliau selaku Dosen pembimbing II dan juga selaku validator ahli materi dalam media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai islam pada Anak Usia Dini.

c) Aini Loita, M.Pd

Beliau berperan sebagai validator ahli media dalam pengembangan Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala) untuk memfasilitasi nilai islam pada Anak Usia Dini.

3.3. Subjek Penelitian

Menurut Tatang M. Amirin (Rahmadi, 2011, hlm. 61) subjek penelitian adalah sumber informasi penelitian, dari seseorang atau sesuatu yang berkepentingan untuk dipelajari. Subjek penelitian, menurut Muhammad Idrus, adalah setiap orang, benda, atau kombinasi dari hal-hal yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk suatu

penelitian (Rahmadi, 2011, hlm. 61). Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah anak TKA Khoiru Ummah yang terpilih. Anak-anak yang terpilih berdasarkan dengan kriteria yang telah disesuaikan oleh peneliti, dimana anak yang terpilih adalah mereka yang dianggap mampu memainkan permainan produk pengembangan.

Adapun dalam memilih sampel ini menggunakan metode *Purposive Sampling*, teknik pengambilan sampel yang umum digunakan dalam penelitian. *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel sesuai dengan persyaratan pengambilan sampel yang dipersyaratkan. Pengambilan sampel dilakukan dengan hanya mengambil sampel tertentu dengan ciri, kriteria atau karakteristik tertentu. Oleh karena itu, pengambilan sampel tidak dilakukan secara acak. *Purposive Sampling*, juga disebut pengambilan sampel penilaian, didasarkan pada penilaian peneliti terhadap setiap orang yang memenuhi kriteria pengambilan sampel. Sebuah penelitian yang meneliti sampel dengan menggunakan teknik ini harus memiliki informasi latar belakang yang baik untuk mendapatkan sampel yang memenuhi ciri, karakteristik, kriteria atau karakteristik tertentu. (Isfarudi & dkk, 2019, hlm. 25)

3.4. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.4.1. Variabel Penelitian

Variabel adalah faktor yang tidak tetap atau yang berubah, dan kata "variabel" berasal dari bahasa Inggris. Dalam bahasa Indonesia untuk "variabel" lebih tepat diterjemahkan sebagai "bervariasi". Suharsimi Arikunto menegaskan bahwa variabel adalah obyek kajian atau apapun yang menjadi fokus kajian. Sedangkan Sutrisno Hadi mengemukakan, tentang variabel sebagai entitas yang dinamis. Setiap sifat, nama, atau nomor yang dimiliki oleh seseorang, barang, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu dan yang telah disetujui oleh subjek untuk digunakan untuk menemukan dan mempertimbangkan kepentingannya disebut sebagai "variabel penelitian" dalam bahasa tersebut (Isfarudi & dkk, 2019, hlm 48).

Penelitian ini melibatkan variabel mandiri. Variabel mandiri adalah variabel yang berdiri sendiri, bukan variabel independen, karena kalau variabel independen selalu dipasangkan dengan variabel dependen Sugiyono (2013 dalam Sopany, hlm. 28). Dimana variabel terbagi 2, yaitu :

- a) Variabel pertama adalah “*Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)*”.
- b) Variabel kedua adalah “*Memfasilitasi Nilai Islam*”.

3.4.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Hidayat (2007, dalam Setyawan, 2021, hlm. 50) Variabel operasional adalah deskripsi variabel yang ditawarkan berdasarkan karakteristik dan indikator yang digunakan dalam penelitian sebagai dasar pengumpulan data. Definisi operasional juga dapat dianggap sebagai pendekatan sistematis untuk mendefinisikan variabel berdasarkan karakteristik yang diamati, memungkinkan peneliti untuk menganalisis atau memeriksa objek atau fenomena secara tepat. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut :

1) Permainan Mononilala

Permainan Mononilala yang dimaksud adalah permainan Monopoli Nilai Islam. Permainan Mononilala dibuat menyerupai permainan monopoli yang sudah dikenal bersama. Dimana komponen dalam permainan ini diantaranya papan alas permainan (papan permainan), kartu angka, kartu nilai islam, bidak pemain dan kartu reward. Konsep produk seperti permainan monopoli, yang membedakan adalah tanpa adanya dadu, uang mainan, dan rumah-rumahan saat sudah membeli tanah. Mononilala ini dirancang dengan ukuran 50 cm x 50 cm berbentuk persegi, menggunakan bahan dasar papan daluang yang dilengkapi stiker mengikuti desain petak dalam papan daluang. Adapun dalam desain papan permainan termuat desain tema keislaman yang mengacu pada nilai aqidah, nilai ibadah dan nilai akhlaq. Mononilala dibuat hanya dalam 1 sisi, yaitu sisi atas saja. Untuk bagian alas tidak digunakan untuk apapun. Mononilala dilengkapi dengan kartu angka, dimana berisi angka 1-10 yang berfungsi sebagai dadu, kartu digunakan dalam intruksi “maju”. Kemudian ada kartu nilai islam, yang berisikan misi-misi yang harus diselesaikan oleh anak, yang berlandaskan pada indikator yang telah disesuaikan. Misi dalam kartu nilai islam ini dapat berupa pertanyaan atau juga tantangan mengenai nilai islam; nilai aqidah/iman, nilai ibadah, dan nilai akhlaq. Selanjutnya adak bidak atau media yang akan ada dalam mononilala saat berkeliling dalam papan permainan.

Terakhir ada kartu reward yang digunakan untuk memberikan penilaian kepada anak selama menyelesaikan misi dalam kartu islam. Untuk variabel ini diukur dengan validasi ahli, angket dan observasi.

2) Memfasilitasi Nilai Islam

Memfasilitasi Nilai Islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah memfasilitasi anak untuk mengenal nilai islam yang secara khusus dibagi kepada 3 bagian nilai utama yaitu, Nilai Aqidah, Nilai Ibadah dan Nilai Akhlaq. Adapun Nilai Aqidah/Keimanan, dalam permainan mononilala ini, peneliti membatasi isi materi nilai aqidah adalah membahas seputar rukun iman dan ciptaan Allah. Nilai Ibadah, dalam permainan mononilala ini, peneliti membatasi isi materi nilai adalah membahas seputar rukun islam dan ibadah sholat. Nilai Akhlaq/Adab sehari-hari, dalam permainan mononilala ini, peneliti membatasi isi materi nilai adalah mengenai akhlaq/adab dikelas, dirumah dan saat bermain. Adapun untuk mengukur variabel ini diukur dengan cara observasi.

Nilai-nilai islam yang telah disebutkan, termuat dalam tabel berikut :

Tabel 3. 1 Indikator Nilai Islam Pada Anak Usia Dini

No	Aspek Nilai Islam	Indikator	Deskriptor
1.	Nilai Aqidah/ Keimanan	a. Anak mengenal rukun iman	a) Anak dapat menyebutkan jumlah rukun iman. b) Anak dapat menyebutkan rukun iman.
		b. Anak mengenal ciptaan allah.	a) Anak dapat menyebutkan ciptaan allah yang ada di darat b) Anak dapat menyebutkan ciptaan allah yang ada di air.
2.	Nilai Ibadah	a. Anak mengenal rukun islam	a) Anak dapat menyebutkan jumlah rukun islam b) Anak dapat menyebutkan

		rukun islam
	b. Anak dapat mengetahui gerakan dan bacaan sholat.	a) Anak dapat menunjukkan gerak pertama dalam sholat dan bacaannya (takbiratul ihram) b) Anak dapat menyebutkan nama surat yang harus dibaca saat sholat dan masuk dalam rukun sholat. c) Anak dapat menunjukkan gerak rukuk dan bacaannya. d) Anak dapat menunjukkan gerakan i'tidal beserta bacaannya. e) Anak dapat menunjukkan gerakan sujud beserta bacaannya. f) Anak dapat menunjukkan gerakan duduk diantara dua sujud beserta bacaannya. g) Anak dapat menunjukkan gerakan tasyahud beserta bacaannya. h) Anak dapat menyebutkan gerak dan bacaan penutup sholat (salam)
3.	Nilai Akhlaq/Adab	a. Anak dapat mengenal adab saat disekolah <ul style="list-style-type: none"> a) Anak dapat menyebutkan adab saat belajar, minimal satu. b) Anak dapat menyebutkan adab kepada guru, minimal satu.
	b. Anak dapat mengenal	a) Anak dapat menyebutkan adab

adab saat dirumah.	kepada orangtua, minimal satu.
	b) Anak dapat menyebutkan adab kepada keluarga, minimal satu.
<hr/>	
c. Anak dapat mengenal adab saat bermain bersama teman.	a) Anak dapat mengenal adab saat bermain, minimal satu
	b) Anak dapat mengenal adab kepada teman, minimal satu.

3.5. Pengumpulan Data

3.5.1. Jenis data

- 1) Dasar kebutuhan terhadap produk Permainan Mononilala untuk Memfasilitasi Nilai Islam Pada Anak Usia Dini. Kriteria dasar kebutuhan media dikumpulkan melalui kajian literatur dan investigasi lapangan. Untuk mengembangkan tinjauan literatur, sejumlah teori dari buku-buku yang berlaku, jurnal, dan temuan studi sebelumnya disusun dan diperiksa. Peneliti juga melakukan wawancara dan observasi, pada saat studi lapangan di lembaga PAUD yang akan digunakan sebagai lokasi penelitian untuk mengumpulkan data lapangan.
- 2) Rancangan dan validasi produk Permainan Mononilala untuk Memfasilitasi Nilai Islam Pada Anak Usia Dini, dalam rancangan dan validasi produk diperoleh melalui kegiatan validasi oleh beberapa validator ahli, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi.
- 3) Keefektifan dan kelayakan produk Permainan Mononilala untuk Memfasilitasi Nilai Islam Pada Anak Usia Dini, dalam memperoleh keefektifan dan kelayakan media permainan mononilala untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini yaitu diperoleh dari data hasil uji coba keterpakaian media oleh pendidik, keterpakaian oleh peserta didik, dan ketercapaian fungsi media yang dikembangkan.

3.5.2. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2013, dalam Sopany, 2022, hlm. 30) menegaskan bahwa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi merupakan tahapan yang paling krusial dalam proses penelitian karena merupakan tujuan utama penelitian.

Peneliti tidak akan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan jika mereka tidak memahami proses pengumpulan data atau informasi. Prosedur yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dari sumber data (subjek dan sampel penelitian) dikenal sebagai teknik pengumpulan data. Karena metode pengumpulan data ini akan digunakan untuk mendukung perakitan perangkat penelitian di masa depan, pendekatan pemilahan informasi menunjukkan komitmen atau kewajiban (Kristanto, 2018, dalam Sopany, 2022, hlm. 30).

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Interview (Wawancara)

Menurut Rahmadi (2016, hlm. 75) menjelaskan metode wawancara sebagai cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan serangkaian pertanyaan lisan kepada subjek yang ditanyai. Untuk mendapatkan data, penggunaan teknik wawancara juga dapat dilihat sebagai cara untuk mengajukan pertanyaan secara langsung dan tatap muka kepada responden atau informan yang menjadi fokus penelitian. Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan informasi, menurut Sugiyono (2013, dalam Sopany, 2022, hlm. 31), jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi suatu masalah yang perlu dikaji dan terlebih lagi jika peneliti ingin mempelajari hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru kelompok B di TKA Khoiru Ummah untuk menanyakan terkait pembelajaran nilai islam, penggunaan media pembelajaran yang digunakan, serta hambatan apa yang ditemukan selama pembelajaran khususnya dalam memfasilitasi nilai islam anak usia dini, serta inovasi dan saran media pembelajaran untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah mereka yang mematuhi aturan wawancara yang telah ditetapkan sebelumnya (materi pertanyaan) (Rahmadi, 2011, hlm. 75)

2) Observasi

Teknik pengumpulan data observasi digunakan dalam penelitian ini, menurut Sugiyono (2013, dalam Sopany, 2022, hlm. 31), ketika seorang peneliti tertarik pada perilaku manusia, operasi bisnis, atau kejadian alam dan jika ukuran sampel orang

yang diamati tidak terlalu besar. Proses penelitian dapat dilakukan dengan metode observasi, dengan dua jenis. Observasi *non-partisipan* dan observasi *partisipan* (terkadang disebut sebagai observasi partisipasi) adalah dua kategori observasi yang berbeda dari proses implementasi. Selain itu, pengamatan dapat dikategorikan sebagai terorganisir atau tidak terstruktur berdasarkan teknik yang digunakan.

Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *participant observation* yaitu peneliti terlibat langsung dalam kegiatan. Sambil melakukan pengamatan, peneliti juga ikut mengajar dengan guru, sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan tajam. Observasi yang dilakukan dua tahap, tahap pertama dilakukan saat studi pendahuluan yaitu dengan cara melihat penggunaan media pembelajaran untuk memfasilitasi nilai islam dan tahap kedua yaitu saat melakukan uji coba produk media Mononilala untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini.

Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti dengan observasi partisipan, atau observasi yang dilakukan oleh peneliti yang secara aktif mengikuti kegiatan penelitian. Peneliti mengamati sambil mengajar bersama guru untuk mengumpulkan data yang lebih detail dan akurat. Pengamatan dilakukan dalam dua tahap: tahap pertama dilakukan pada saat studi pendahuluan yang melihat bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk mempromosikan nilai-nilai Islam, dan tahap kedua terjadi ketika materi media Mononilala dievaluasi untuk menumbuhkan nilai-nilai Islam pada anak usia dini, pada saat uji coba produk media.

3) Studi Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan saat melakukan uji validasi ahli, dan pada saat uji coba media Monopoli kepada anak usia dini. Sugiono (dalam Sopany, 2022, hlm. 32) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah terjadi. Bentuk dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Sementara itu menurut Abrimanto (dalam Sopany, 2022, hlm. 32) mengungkapkan bahwa studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis laporan atau dokumen, mencatat hal-hal yang penting yang berkaitan serta dapat memberikan informasi untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian. Studi dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini terhadap media pembelajaran yaitu berpacu pada

Kurikulum 2013 PAUD dan teori-teori terkait nilai islam yang sesuai dengan anak usia dini.

4) Kuisisioner (Angket)

Teknik kuisisioner yang sering disebut dengan teknik angket (daftar pertanyaan) adalah suatu bentuk pengumpulan data dimana responden menjawab daftar pertanyaan yang disusun secara metodis. Kuisisioner dipecah menjadi beberapa bagian, termasuk petunjuk pengisian, data identifikasi responden (nama, alamat, jenis kelamin, pekerjaan, usia, dan lainnya), dan daftar pertanyaan dengan organisasi yang logis. Menurut Sugiono (2013, dalam Sopany, 2022, hlm. 32) "Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab". Angket dilaksanakan pada tahap uji coba untuk mengetahui respon guru terhadap media Mononilala. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, responden perlu memilih salah satu jawaban yang sesuai dari pernyataan-pernyataan di dalam lembar angket.

5) Validasi Ahli

Validasi ahli diberikan oleh pakar atau ahli yang berpengalaman. Dalam tahap desain dan konstruksi, konsep produk umum dan prototipe awal dikonfirmasi oleh ahli sebelum pengujian dimulai. Peneliti meminta validator untuk mengisi lembar validasi dengan jawaban atas pertanyaan tentang bagaimana media Mononilala dikembangkan untuk memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, ada dua validator ahli. Pertama, ahli media yang akan menilai media yang dikembangkan. Kedua, ahli materi dalam menilai konten yang ada dalam media yang telah dikembangkan.

3.6. Instrumen Pengumpulan Data dan Sumber Penelitian

Menurut Sugiono (2019, dalam Sopany, 2022, hlm. 34), "Instrumen penelitian sering digunakan untuk merujuk pada alat ukur dalam penelitian. Alat penelitian berperan sebagai alat untuk mengukur proses alam dan sosial yang dapat diamati dengan cara tersebut." Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Responden adalah orang yang menanggapi atau menjawab pertanyaan peneliti, baik tertulis maupun lisan, ketika peneliti menggunakan kuisisioner atau

wawancara untuk mengumpulkan data. Sumber data dapat berupa objek, gerak, atau proses jika peneliti menggunakan metode observasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan anak-anak TKA Khoiru ummah, dokumen-dokumen yang relevan dengan fokus penelitian, serta para ahli dibidang materi dan ahli media pembelajaran. Instrumen-instrumen yang akan digunakan serta sumber data yang diperoleh pada penelitian untuk mengukur variabel dalam penelitian pengembangan Permainan Mononilala ini diantaranya:

Tabel 3. 2 Tahapan Penelitian, Jenis Data, Teknik Pengumpulan Instrumen Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Sumber Data
1.	Analisis dan Eksplorasi	Penggunaan media pembelajaran di PAUD	Wawancara	Pedoman Wawancara	Guru Kelompok B
		Landasan Teori yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian.	Dokumentasi	Lembar Dokumentasi	Kurikulum, buku dan jurnal
		Dasar kebutuhan guru terhadap media pembelajaran	Wawancara	Pedoman wawancara	Guru Kelompok B
2.	Desain dan Kontruksi	Validasi produk media pembelajaran Mononilala untuk	Validai ahli (<i>expert & judgement</i>)	Lembar Validasi	Validator

memfasilitasi
nilai islam.

3.	Evaluasi dan Refleksi	Hasil belajar anak	Observasi	Lembar observasi	Anak
4.	Kelayakan	Kefektifan media	Validasi ahli, implementasi media	Lembar observasi	Ahli media, guru dan siswa.

1) Pedoman Wawancara

Daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek wawancara untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian terdapat dalam pedoman wawancara. Panduan wawancara dikembangkan dengan maksud untuk menemukan, informasi tentang bagaimana pengenalan bentuk nilai islam dalam pembelajaran, media apa saja yang digunakan, hambatan media pembelajaran yang digunakan, media Mononilala, serta inovasi dan saran media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan mengenal bentuk nilai islam pada anak usia dini. Berikut kisi-kisi dari pedoman wawancara :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Indikator	Sumber Data
1.	Pembelajaran untuk mengenalkan nilai islam	Pendidik
2.	Kemampuan dalam mengenal nilai islam pada anak usia dini	Pendidik
3.	Kendala dalam menyampaikan materi tentang nilai islam	Pendidik
4.	Ketersediaan media pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan nilai islam	Pendidik
5.	Kriteria media pembelajaran yang diinginkan	Pendidik
6.	Kebutuhan terhadap pengembangan media untuk menyampaikan nilai islam pada anak usia dini	Pendidik

2) Lembar Observasi

Pada lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini didokumentasikan unsur-unsur utama kegiatan yang dilakukan anak selama menggunakan media pembelajaran Mononilala, disertai dengan ukuran seberapa efektif anak memanfaatkan media pembelajaran. Adapun Kisi-kisi Lembar Observasi Keterampilan mengenal nilai islam pada anak usia dini, sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterampilan Mengenal Nilai Islam Anak Usia Dini

No	Aspek	Indikator	Deskriptor	Sumber Data
1.	Nilai Aqidah	a) Anak mengenal rukun iman	a) Anak dapat menyebutkan jumlah rukun iman.	Peserta Didik
			b) Anak dapat menyebutkan rukun iman.	Peserta Didik
		a) Anak mengenal ciptaan allah.	a) Anak dapat menyebutkan ciptaan allah yang ada di darat	Peserta Didik
			b) Anak dapat menyebutkan ciptaan allah yang ada di air.	Peserta Didik
2.	Nilai Ibadah	a. Anak mengenal rukun islam	a) Anak dapat menyebutkan jumlah rukun islam	Peserta Didik
			b) Anak dapat menyebutkan rukun islam	Peserta Didik
		b. Anak dapat mengetahui gerakan dan bacaan sholat.	a) Anak dapat menunjukan gerak pertama dalam sholat dan bacaannya (takbiratul ihram)	Peserta Didik
			b) Anak dapat menyebutkan nama surat yang harus dibaca saat sholat dan masuk dalam rukun sholat.	Peserta Didik
			c) Anak dapat	Peserta

			menunjukkan gerak rukuk dan bacaannya.	Didik	
			d) Anak dapat menunjukkan gerakan i'tidal.	Peserta Didik	
			e) Anak dapat menunjukan gerakan sujud beserta bacaannya.	Peserta Didik	
			f) Anak dapat menunjukkan gerakan duduk diantara dua sujud.	Peserta Didik	
			g) Anak dapat menunjukkan gerakan tasyahud.	Peserta Didik	
			h) Anak dapat menyebutkan bacaan penutup sholat (salam)	Peserta Didik	
3.	Nilai Akhlaq	a.	Anak dapat mengenal adab saat disekolah	a) Anak dapat membedakan adab baik dan buruk saat belajar, minimal satu.	Peserta Didik
				b) Anak dapat menyebutkan adab yang baik kepada guru, minimal satu.	Peserta Didik
		a.	Anak dapat mengenal adab saat dirumah.	a) Anak dapat menyebutkan adab yang baik kepada orangtua, minimal satu.	Peserta Didik
				b) Anak dapat menyebutkan adab yang baik kepada keluarga, minimal satu.	Peserta Didik
		c.	Anak dapat mengenal adab saat bermain bersama teman.	a) Anak dapat mengenal adab yang baik saat bermain, minimal satu	Peserta Didik
				b) Anak dapat mengenal adab kepada teman, minimal satu.	Peserta Didik

3) Lembar Angket

Berisi daftar pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh partisipan atau guru setelah selesai uji coba penggunaan media Monopoli. Pertanyaan-pertanyaan yang dibuat yaitu untuk respon guru terhadap kelebihan, kekurangan dan efektifitas penggunaan media Mononilala untuk memfasilitasi kemampuan mengenal bentuk nilai islam pada anak usia dini.

Tabel 3. 5 Angket Respon Guru Dalam Penggunaan Media

No	Indikator	Sumber Data
1.	Media “Permainan Mononilala” mudah digunakan	Pendidik
2.	Media “Permainan Mononilala” efektif untuk menjelaskan nilai islam pada anak usia dini	Pendidik
3.	Media “Permainan Mononilala” memudahkan guru untuk menjelaskan nilai islam pada anak usia dini	Pendidik
4.	Tampilan “Permainan Mononilala” menarik	Pendidik
5.	Buku panduan penggunaan media “Permainan Mononilala” mudah dimengerti	Pendidik
6.	Prosedur dalam buku panduan penggunaan media “Permainan Mononilala” jelas	Pendidik
7.	Tampilan buku panduan menarik	Pendidik

4) Lembar Validasi

Lembar validasi berisi daftar ceklis yang akan diberikan pada validator untuk memvalidasi rancangan produk media Mononilala sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran. Lembar validasi dalam penelitian ini, yaitu peneliti modifikasi dari penelitian terdahulu (Kusumayanti, 2020).

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli

Validator	Indikator
Ahli Media	Daya Tarik Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)
	Desain Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)
	Kejelasan Cetakan Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)
	Kualitas Bahan Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)

	Kelengkapan Komponen-Komponen Media Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)
	Penggunaan Buku Petunjuk Media Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)
Ahli Materi	Kelengkapan Materi Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)
	Keakuratan Materi Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)
	Penggunaan Bahasa Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)
	Keterpaduan Materi Tampilan Media Permainan Monopoli Nilai Islam (Mononilala)

3.7. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang diambil peneliti untuk melakukan penelitiannya. Teknik penelitian dalam penelitian ini didefinisikan sesuai tahapan dalam metode EDR oleh McKenney dan Reeves, yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut :

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

Dalam tahap analisis dan eksplorasi adalah dengan tahap studi pendahuluan, peneliti menggunakan teknik studi lapangan dan studi literatur. Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memeriksa dan meneliti subjek. Dalam studi pendahuluan ini peneliti melaksanakan di TKA Khoiru Ummah. Sesuai dengan topik penelitian yang dipilih saat studi lapangan, peneliti mengumpulkan data melalui metode observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan untuk studi literatur dilakukan dengan tinjauan pustaka mencakup Kurikulum PAUD 2013, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPA), dan landasan teori tentang nilai-nilai Islam bagi anak usia dini.

Pada tahap awal, adalah tahap analisis dan eksplorasi. Peneliti melakukan wawancara dan observasi ke TKA Khoiru Ummah, peneliti menemukan suatu permasalahan yaitu mengenai pengenalan dan pembiasaan nilai islam pada anak usia dini. Selain itu, belum ditemukan media yang dapat memfasilitasi nilai islam pada anak usia dini. Adapun hasil dari wawancara bersama guru kelompok B di TKA Khoiru Ummah, disimpulkan bahwa peneliti diharapkan dapat membuat alat permainan berupa kartu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi nilai islam anak

dan menarik bagi anak-anak. Kartu-kartu yang memuat nilai islam, dengan dilengkapi dengan gambar menarik untuk anak. Setelah kegiatan observasi dan wawancara tersebut, peneliti melakukan *literature review* dengan mengkaji referensi terkait media pembelajaran apa yang akan menarik untuk anak usia dini. Setelah mencari beberapa referensi peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran permainan “*Adab Card and Board*”. Peneliti kemudian melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing, dari hasil konsultasi tersebut media pembelajaran berubah menjadi “Monokaris” yaitu Monopoli Karakter Islam. Setelah itu, peneliti mulai kembali mencari referensi yang sesuai dengan media yang telah dipilih, namun ternyata masih perlu disempurnakan, berubah menjadi “Mononilala” yaitu Monopoli Nilai Islam. Sebuah produk pengembangan media belajar untuk memfasilitasi nilai islam anak usia dini.

2) Tahap Desain dan Kontruksi (*Design and Construction*)

Konsep dasar yang mendasari desain dibahas pada tahap ini, menurut McKenney & Reeves (2012), yang mencakup temuan dari penyelidikan literatur dan studi lapangan. Selain itu, instruksi untuk membuat solusi itu sendiri disediakan. Konstruksi adalah proses penerapan prinsip desain untuk menciptakan solusi (McKenney & Reeves, 2012, hlm. 79). Biasanya bangunan ini dilakukan dengan membuat prototipe barang yang akan digunakan sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Peneliti mengembangkan landasan teori yang digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang dapat membantu anak-anak dalam memahami nilai-nilai Islam dengan lebih baik setelah memperoleh data atau informasi tentang topik yang dibahas melalui kegiatan penelitian lapangan dan studi literatur. Peneliti sekarang akan menghasilkan media pembelajaran untuk membantu anak-anak belajar tentang nilai-nilai Islam, termasuk pemilihan dan penggunaan media. Sebagai bentuk media, peneliti bermaksud mengembangkan Permainan Mononilala untuk memfasilitasi nilai-nilai islam pada anak usia dini.

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

Menurut McKenney & Reeves (2012, hlm. 80), uji kelayakan produk terkait dengan tahap evaluasi penelitian. Kegiatan refleksi menghasilkan barang yang lebih

baik setelah uji coba (McKenney & Reeves, 2012, hlm. 78).

Adapun untuk lebih rinci dijelaskan sebagai berikut :

- a) Melakukan tes uji coba untuk mengetahui dan mengukur tingkat kelayakan produk bagi guru dan siswa dalam menggunakan produk.
- b) Melakukan refleksi pada setiap aspek kegunaan dan efisiensi permainan monilala dalam memfasilitasi nilai-nilai Islam pada anak usia dini.

4) Kelayakan Produk

Tahap akhir model pengembangan karya Mc.Kenney melibatkan intervensi kealayakan produk yang dilakukan melalui diskusi yang melibatkan guru, pakar (dalam media dan materi), dan pedoman yang diperoleh sehingga, secara praktis, produk yang diperoleh dapat digunakan secara layak. Di sinilah kelayakan produk terkait dengan generik McKenney. Suatu produk harus memenuhi standar media, dapat digunakan oleh pengguna atau guru, diantaranya :

- a) Memenuhi tujuan persyaratan media
- b) Efektivitas keterpakaian media pembelajaran oleh pengguna media
- c) Ketercapaian hasil belajar dalam mengenal nilai islam pada anak melalui media.

3.8. Analisis Data

Karena pendekatan yang diambil dalam penelitian ini adalah *Mixed Method*, yaitu mengkombinasikan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Oleh karena itu, metode analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu Analisis Kuantitatif dan Analisis Kualitatif.

3.8.1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman. Miles dan Huberman (Sugiono, dalam Sopany, 2022, hlm. 38) bahwa data sudah jenuh karena analisis data kualitatif merupakan proses interaktif yang terus menerus tanpa henti sampai selesai. Aktivitas analisis data model Miles dan Huberman yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan/ verifikasi (*conclusion drawing/ verification*).

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses memadatkan data, memfokuskan pada hal yang

penting, memilih dan mengidentifikasi komponen utama, serta mencari pola dalam data yang terkumpul. Reduksi data akan menghasilkan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya. Temuan dari wawancara, observasi, dan validasi ahli digunakan dalam proses reduksi data.

2) Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data berhasil direduksi, selanjutnya adalah menyajikan data tersebut. Data yang dapat disajikan sebagai teks naratif, bagan, atau hubungan antara bagan alur kategori dan subjeknya untuk analisis statistik.

3) Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Tahap ketiga melibatkan analisis data yang dikumpulkan dan sampai pada kesimpulan. “Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data selanjutnya,” ujar Sugiyono (2019, dalam Sopany, hlm. 41). Oleh karena itu, tujuan dari tahap ini adalah untuk meringkas temuan data dan menentukan apakah tujuan yang ditetapkan dan pendekatan peneliti yang disiapkan untuk rumusan masalah sudah sesuai.

3.8.2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif didapatkan dari informasi pada lembar observasi. Skala Likert digunakan dalam analisis data dalam angket ini untuk menyampaikan temuan. Sugiono (2016, dalam Sopany, hlm. 41) menyatakan bahwa skala Likert digunakan untuk menilai sikap, keyakinan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial. Variabel yang akan diukur akan menjadi variabel indikator jika digunakan skala Likert, pengembangan item instrumen yang dapat diartikulasikan sebagai pernyataan atau pertanyaan.

Skala Likert ini berkaitan dengan pernyataan sikap seseorang terhadap sesuatu, seperti setuju-tidak setuju, suka-tidak suka, dan baik-buruk. Responden bereaksi terhadap setiap pertanyaan atau pernyataan dengan memilih salah satu dari lima kemungkinan jawaban sesuai dengan pendapat responden.

Tabel 3. 7 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 tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus di bawah ini untuk menghitung proporsi yang sesuai (Arikunto, dalam, Sopany, 2022, hlm 40):

$$P = \frac{s}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase Ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

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

Tabel 3. 8 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Guru Terhadap Penggunaan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
A.	81-100%	Sangat Baik	Sangat Layak, tidak perlu direvisi.
B.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
C.	41-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
D.	21-40%	Kurang	Tidak layak, perlu direvisi
E.	<20%	Sangat Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

(Arikunto, dalam Sopany, 2022, hlm 41)

Tasya Putriani, 2023

PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI NILAI ISLAMI (MONONILALA)

UNTUK MEMFASILITASI NILAI ISLAM PADA ANAK USIA DINI

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

Analisis data kuantitatif kemudian dilakukan terhadap data yang diperoleh dari observasi anak menggunakan media permainan Moninilala untuk mengenal nilai-nilai Islam dan dari observasi mereka memanfaatkan media pembelajaran secara efektif selama tahap uji coba. Untuk menilai data menggunakan rumus :

$$N-Gain = \frac{S_{post} - s_{pre}}{S_{maks} - s_{pre}}$$

Keterangan :

N-Gain	= Nilai uji normalitas gain
S _{post}	= Skor post test
S _{pre}	= Skor pre test
S _{maks}	= Skor maksimal

Adapun klasifikasi nilai normalitas gain menurut Melzer (Oktavia, Prasasty & Isroyati, dalam Sopany, 2022, hlm 41) disajikan pada tabel

Tabel 3. 9 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Klasifikasi
$0,70 < n < 1,00$	Tinggi
$0,30 < n < 0,70$	Sedang
$0,00 < n < 0,30$	Rendah

Peneliti menggunakan perhitungan proporsional untuk menganalisis data temuan observasi terhadap kemanfaatan media pembelajaran Mononilala. Peneliti menghitung proporsi dari setiap aspek yang sudah tercapai dan belum tercapai.