

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (dalam Yuliani 2016 : 3). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Education Design Research (EDR)*. Menurut Phillips & Dolle (2006) dalam Susan McKenney dan Thomas C. Reeves (2012 : 7) Penelitian desain pendidikan dapat didefinisikan sebagai genre penelitian di mana pengembangan iteratif solusi untuk masalah pendidikan praktis dan kompleks juga memberikan konteks untuk penyelidikan empiris, yang menghasilkan pemahaman teoretis yang dapat menginformasikan karya orang lain. Tujuan dan metodenya berakar pada, dan tidak dibersihkan dari, variasi kompleks dari dunia nyata. Meskipun penelitian desain pendidikan berpotensi sangat kuat, juga diakui bahwa pengejaran simultan dari pembangunan teori dan inovasi praktis sangat ambisius. Barab dan Squire (2004, van den Akker et al., 2006 : 5), yaitu : ‘serangkaian pendekatan, dengan maksud untuk menghasilkan teori-teori baru, artefak, dan model praktis yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang alami (*naturalistic*)’.

Jenis penelitian pengembangan Pendidikan yang dipilih oleh peneliti yaitu, karena penelitian yang dilakukan itu difokuskan untuk mengembangkan Media Loose Parts untuk membantu dalam rangka meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 Tahun. Peneliti melakukan pengembangan produk yaitu media pembelajaran. *Educational Design Research* merupakan model penelitian yang relevan dalam proses pengembangan motorik halus anak usia 5-6 Tahun. Karena, model penelitian ini sangat berperan penting dalam praktik di dunia Pendidikan untuk membantu dan memberikan solusi pada permasalahan yang ada

di Pendidikan dan menjembatani perkembangan teori serta menghasilkan produk berupa media pembelajaran.

Nurdin, I dan Hartati, S. (2019 : 27) mengemukakan bahwa desain penelitian adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Menurut Mc Millan dalam Nurdin, I dan Hartati, S. (2019 : 28) desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan rancangan media loose parts untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, penggunaan pendekatan pada penelitian ini yaitu perkembangan dengan bermetode *EDR (Education Design Research)*. EDR merupakan model penelitian yang dapat membantu mengembangkan solusi berbasis penelitian dalam praktik Pendidikan. *Education Design Research* merupakan pendekatan penelitian dirancang untuk merumuskan solusi atas kompleksitas masalah yang muncul dalam praktik pendidikan, dimana masalah tersebut belum memiliki solusi yang tepat atau belum ada pedoman yang jelas untuk menyelesaikan masalah tersebut (Putrawangsa, S. 2018 : 35). Design Research dipandang sebagai kajian yang sistematis yang terdiri atas kegiatan perancangan, pengembangan, dan evaluasi intervensi pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas kegiatan atau program pendidikan.

Proses pengembangan media *Loose Parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun ini mengacu pada model pengembangan *Educational Design Research (EDR)* karya McKenney, dkk (2015).

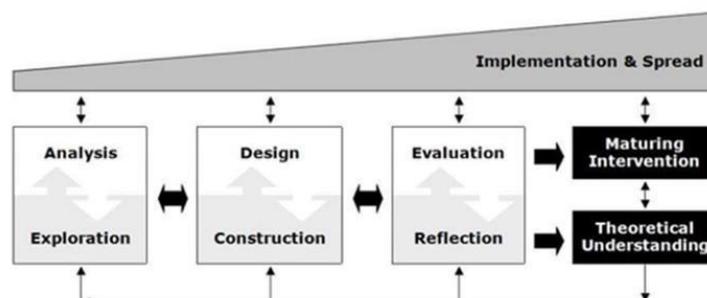


Figure 1. McKenney and Reeves (2012; p.159) generic model of Educational Design Research (EDR).

Gambar 3.1 Model Generik McKenney dan Reeves, 2012 (hal, 77)

Tahap-tahap EDR menurut McKenney, S. & Reeves (2014). yaitu :

1. Tahap *Exploration and Analysis*, pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah dari hasil eksplorasi melalui studi pendahuluan. Studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari terlebih dahulu penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, referensi dari artikel, buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, jurnal-jurnal penelitian dan sumber lainnya yang berkaitan dengan fokus penelitian. Pada studi pendahuluan menggunakan metode wawancara dan observasi. Sumber data pada tahap studi pendahuluan adalah Tk Bina Tunas Warga 1 yang ada di kecamatan Kuningan.
2. Tahap *Design and Construction*, pada tahap ini, setelah peneliti memperoleh informasi mengenai permasalahan yang akan diteliti, peneliti mengembangkan desain dari permasalahan tersebut. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan desain produk yang akan dihasilkan dan dikembangkan dari permasalahan terkait penelitian yang akan dilakukan. Perancangan produk ini didasarkan pada teori-teori mengenai desain yang akan dibuat dan permasalahan yang dianalisis, sehingga produk yang dihasilkan dapat membantu memecahkan masalah tersebut dan memberikan solusi dari permasalahan.
3. Tahap *Evaluation and Reflection*, pada tahap ini melibatkan uji coba menilai produk yang telah dikembangkan serta menilai produk untuk kemudian dievaluasi atau divalidasi oleh validator ahli untuk kemudian diuji coba dilapangan.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

3.2.1 Lokasi Penelitian

Menurut Yuliani (2016 : 297) pada penelitian kualitatif, tidak menggunakan istilah populasi tetapi oleh Spradley dinamakan social situation atau situasi social, yang terdiri dari tiga elemen, yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktifitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis menurut, situasi social dalam penelitian pengembangan media *loose parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di lakukan di Lembaga Pendidikan TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran Kabupaten Kuningan.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan merupakan orang yang ikut berperan serta dalam suatu kegiatan tertentu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Partisipan adalah semua orang atau manusia yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut pandangan dari Sumarto (2003, hlm. 17) partisipan yaitu:

“Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama”.

Dapat disimpulkan bahwa partisipan adalah subjek yang dilibatkan di didalam kegiatan mental dan emosi secara fisik sebagai peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya.

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan, yaitu:

1. Guru

Pada penelitian ini, guru yang berperan serta yaitu guru TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran, yaitu kepala sekolah adalah guru yang memiliki jabatan untuk memimpin sekolah sebagai partisipan dalam memberikan izin kepada peneliti

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Selain kepala sekolah, guru yang berperan yaitu guru kelompok B sebagai validator bidang pedagogic, responden dan narasumber.

2. Anak

Pada penelitian ini, anak berperan serta yaitu anak-anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran sebagai partisipan dan subjek penelitian ini.

3. Tenaga Akademik (Dosen)

Pada penelitian ini, dosen yang berperan serta yaitu dosen UPI Kampus Tasikmalaya khususnya dosen yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran dan keterampilan motorik untuk memvalidasi produk yang telah dirancang oleh peneliti agar produk media *loose parts* layak untuk digunakan sebagai solusi permasalahan pada penelitian ini. Dosen UPI Kampus Tasikmalaya yang berperan serta yaitu Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd sebagai pembimbing I dan sebagai validator dalam Menyusun instrument studi pendahuluan, Taopik Rahman, M.Pd sebagai Pembimbing II dalam penyusunan skripsi, pelaksanaan penelitian, Agnestasia Ramadhani Putri, S.Pd., M.Pd dosen ahli di bidang media pembelajaran yang menjadi validator dalam proses pengembangan media pembelajaran *Loose parts*, Dr. Lutfi Nur, M.Pd., M.M dosen ahli di bidang materi fisik motorik yang menjadi validator dalam proses pengembangan media *loose part* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian kali ini adalah guru dan anak kelompok B (usia 5-6 tahun). Teknik yang digunakan dalam pengambilan data sampel pada penelitian ini yaitu purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Yuliani, (2016: 85). Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Yuliani, (2016: 85).

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

3.4.1 Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhady (1981) dalam Sugiyono (2016 : 60) mengemukakan bahwa variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Pada penelitian ini menggunakan 2 variabel :

1. Variabel Independen.

Menurut Yuliani (2016 : 61) variabel independen sering disebut juga sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Yang menjadi variabel independen dalam penelitian ini adalah media *loose parts*.

2. Variabel Dependen.

Menurut Yuliani (2016 : 61) variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel dependen dalam penelitian ini adalah aspek perkembangan motorik halus.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Menurut Winarto (2013: 34) menjelaskan bahwa definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Definisi ini lebih dititik beratkan pada pengertian yang diberikan peneliti berdasarkan kajian teori.

Definisi Operasional dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. *Loose Parts*

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Loose Parts adalah bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.

Bahan yang digunakan oleh peneliti pada media *loose parts* yaitu bahan bekas yang berasal dari dapur, seperti ampas kopi, cangkang telur, kulit bawang, ampas teh, kulit pisang, ampas kelapa dan air cucian beras. Dimana bahan bekas yang berasal dari dapur juga bisa digunakan sebagai media pembelajara dalam mengembangkan motorik halus anak. Bahan bekas dari dapur merupakan limbah yang dibuang dari berbagai sumber termasuk industri pengolahan makanan dan rumah tangga. Belum ada peneliti yang menggunakan bahan bekas dari dapur dalam media *loose parts*, banyak peneliti yang menggunakan bahan alam, plastik sintetis, logam dan lain-lain.

Disini peneliti ingin mencoba hal baru dalam mengembangkan media *loose parts* menggunakan bahan bekas dari dapur. Peniliti ingin memberikan pemahaman dan edukasi baru kepada anak, bahwa bahan bekas yang berasal dari dapur yang sering mereka lihat atau yang ada di dapur mereka bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan pada diri anak, salah satunya motorik halus.

Dengan media *loose parts* yang disediakan oleh peneliti, diharapkan dapat membantu perkembangan motorik halus anak. Dengan difasilitasi bahan bekas yang berasal dari dapur, peneliti menarik kreativitas dan rasa tahu anak dalam menggunakan bahan tersebut, anak diberikan kebebasan dalam berkreasi sehingga motorik halus anak akan bekerja dalam aktivitas bermain media *loose parts* tersebut.

2. Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Suryana, D (2016, hlm. 153) mengemukakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot- otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih, misalnya

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencorat-coret, menyusun balok, menggunting dan menulis. Sejalan dengan pendapat di atas, motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan melakukan gerakan pada otot-otot kecil, seperti menggerakkan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak banyak membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerak motorik halus membuat anak dapat berkreasi.

3.5 Data Dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini merupakan data yang berhubungan atau bersangkutan dengan desain media *Loose Parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, jenis data tersebut yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran di PAUD untuk kegiatan fisik motorik halus dan kajian teori yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian
2. Dasar kebutuhan guru terhadap media *Loose Parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun
3. Rancangan dan validasi produk media *Loose Parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun
4. Kelayakan penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dilapangan. Menurut Yuliani (2018, hlm.308) menjelaskan bahwa Teknik pengumpulan data merupakan Tindakan yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data. Tanpa Teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Berikut ini merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Menurut Arikunto (2006:124) observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, dengan melakukan observasi diluar ruangan kelas dengan mengamati perilaku setiap anak.

Pada tahap observasi ini yaitu dilakukan oleh peneliti saat uji coba produk kepada anak di TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran. Peneliti ini mengamati proses kegiatan bermain anak sebelum menggunakan bahan ajar berupa media *Loose Parts*, pengamatan ketika menggunakan bahan ajar berupa media *Loose Parts* dan setelah menggunakan bahan ajar media *Loose Parts*.

2. Wawancara

Menurut Saroso (dalam Yusra, Zulkarnain, Sefino 2021) wawancara adalah salah satu alat yang paling banyak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif. Wawancara memungkinkan peneliti mengumpulkandata yang beragam dari responden dalam berbagai situasi dan konteks. Dengan hal ini, peneliti melakukan wawancara secara langsung guna memperoleh data-data yang akan dibutuhkan. Teknik wawancara imi pada awalnya peneliti menyampaikan wawancara terstruktur dimana pertanyaan-pertanyaan sudah disusun dan disiapkan berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis, oleh peneliti, kemudian peneliti menggali untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Wawancara dilakukan

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

kepada subjek wawancarayaitu guru TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran. Dengan bertujuan yaitu untuk mengetahui keefektifan pada media *Loose Parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan saat uji validasi ahli, saat uji coba media *Loose Parts* pada anak usia dini. Yuliani (2019, hlm. 314) dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah terjadi, bentuk dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini terhadap media pembelajaran.

4. Angket

Menurut Yuliani (2016 : 199) kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini dilaksanakan pada saat tahap uji coba untuk mengetahui respon guru terhadap media *Loose Parts*. Bentuk angket yang digunakan yaitu angket tertutup,responden hanya perlu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan-pernyataan di dalam lembar angket. Waktu pengisian angket ialah setelah kegiatan selesai menggunakan media pembelajaran.

5. Validasi Ahli Materi

Yuliani (2016 : 363) mengatakan bahwa validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Uji validasi dilakukan dengan cara memvalidasi rancangan pada materi kegiatan media *loose parts* yang dirancang oleh peneliti.

Validasi para ahli ini sangat penting untuk memvalidasi produk dalam penelitian ini. Teknik ini menilai tentang kelayakan produk yang dirancang oleh

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

peneliti untuk memecahkan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian. Uji validasi ini dilakukan setelah produk selesai dibuat oleh peneliti dan uji validasi ini dilakukan oleh ahlinya yang sesuai dalam bidangnya.

Adapun validator ahli diantaranya terdapat ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli pedagogic. Hasil validasi ini kemudian di evaluasi dan di refleksi sehingga dapat ditemukan nilai kelayakan dari rancangan media yang sudah dikembangkan.

3.5.3 Jenis Instrumen Penelitian

Dalam kegiatan proses penelitian ini, peneliti membutuhkan alat bantu dalam penelitian untuk menghasilkan data yang dibutuhkan, alat tersebut merupakan instrumen penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 203), “Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat untuk membantu mengumpulkan, mengolah, menganalisa, dan menyajikan data-data secara sistematis secara objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Peneliti ketika melaksanakan kegiatan Observasi dituangkan dalam lembar observasi. Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa pokok kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik pada saat proses kegiatan motorik halus dengan menggunakan bahan ajar media pembelajaran *loose parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Dengan observasi peneliti langsung turun kelapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu yang akan diteliti.

2. Pedoman Wawancara

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Dalam pedoman wawancara ini berisi garis besar pertanyaan dari permasalahan yang akan ditanyakan kepada narasumber yang dimuat dalam instrumen mengenai focus penelitian peneliti yang berkaitan dengan media *loose parts* dan motorik halus dan mengajukan beberapa pertanyaan tentang kendala atau kesulitan dalam menyiapkan media ketika akan dilaksanakan kegiatan yang disesuaikan dengan kebutuhan terutama untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Narasumber didalam pedoman wawancara ini adalah guru TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran.

3. Lembar dokumentasi

Mengumpulkan data atau bahan yang memiliki keterkaitan dengan media *loose parts* pada aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, baik berupa dokumen, rekaman, foto.

4. Lembar Angket

Berisi daftar pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab oleh partisipan atau guru kelompok B setelah selesai uji coba penggunaan media *loose parts*. Pertanyaan-pertanyaan yang dibuat ialah untuk respon guru terhadap kelebihan, kekurangan serta efektifitas penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

5. Lembar validasi ahli (*expert judgement*)

Lembar validasi digunakan sebagai pengukur uji validitas terhadap media *loose parts*, penilaian ini ditilai oleh ahli yang menguji mengenai kelayakan produk yang peneliti kembangkan.

3.5.4 Uji Validitas Instrumen

Menurut Yuliani (2013 hlm.75) “pengujian instrument (bukan tes) yang pertama yaitu pengujian internal kemudian dibidangnya yaitu dosen. Berdasarkan ahlinya instrument di konstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori. Para ahli akan memberi keputusan bahwa instrument dapat

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan dalam validasi minimal tiga orang dan umumnya mereka yang telah bergelar sesuai dengan lingkup yang diteliti. Uji validitas dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan dua cara, validitas internal dan validitas eksternal.

1. Validitas Internal

Menurut (Winarno, 2013) validitas internal dapat dicapai apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrument dengan instrument secara keseluruhan, instrumen dikatakan memiliki validitas internal apabila setiap bagian instrument itu mendukung instrument dengan secara keseluruhan, yaitu dengan mengungkap data dari variabel yang dimaksud. Maka dari itu uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara validasi oleh validator ahli, yang bertujuan agar produk dapat memenuhi kriteria kevalidan. Uji validitas dilakukan oleh pembimbing yang menguasai bidang yang diteliti oleh peneliti.

2. Validitas eksternal

Menurut (Yuliani, 2016 hlm. 183) validitas eksternal instrumen diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan.

Validasi eksternal dalam penelitian ini adalah dengan melakukan uji coba media pada kelompok usia 5-6 tahun.

3.5.5 Sumber Data

Sumber data penelitian ini meliputi guru kelompok B, anak usia 5-6 tahun di TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran, dokumen-dokumen yang relevan dengan fokus penelitian dan para ahli yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini. Para ahli bidang materi, ahli media pembelajaran dan ahli pedagogic.

Tabel 3.1

Tahapan Penelitian, Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian dan Sumber Data

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

No.	Tahapan Penelitian	Jenis Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Sumber Data
1.	Analisi 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 rancangan dan produk media pembelajaran loose parts untuk perkembangan motorik halus	Validasi ahli (<i>expert & judgement</i>)	Lembar validasi ahli	Validator
3.	Evaluasi dan Refleksi	Validasi konstruksi	Validasi ahli (<i>expert &</i>	Lembar validasi	Validator ahli

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

		produk	<i>judgement</i>)		
4.	Kelayakan	Hasil belajar anak	Observasi belajar anak	Lembar observasi	Anak
		Keefektivan media pembelajaran	Angket dan observasi	Lembar angket dan lembar observasi	Guru dan anak

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan Langkah-langkah penelitian yang ditempuh oleh peneliti. Dalam penelitian ini prosedur penelitian mengacu pada tahapan EDR karya McKenney dan Reeves yang terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap analisis dan eksplorasi (*analysis and exploration*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan eksplorasi masalah melalui studi pendahuluan. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yaitu studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk mengambil data dengan Teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi di TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran sesuai dengan topik penelitian yang telah dipilih. Sedangkan studi literatur yang diambil dalam penelitian ini yaitu kajian dari kurikulum 2013, standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) , dan landasan teori tentang perkembangan fisik motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Pada tahap awal yaitu tahap analisis peneliti melakukan observasi ke TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran setelah itu peneliti menemukan masalah yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, setelah melakukan observasi peneliti melakukan topik penelitian yang akan menjadi rencana penelitian. Orientasi awal dilakukan

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

konsultasi dengan dosen pembimbing setelah itu melakukan literatur review, setelah mengkaji referensi kemampuan motorik halus anak pada usia 5-6 tahun serta mengkaji terlebih dahulu kurikulum 2013 PAUD, dan pengembangan media untuk meningkatkan perkembangan motorik halus. Langkah terakhir pada tahap ini yaitu peneliti melakukan wawancara kepada guru kelompok B TK Bina Tunas Warga 1 Ancaran tentang media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

2. Tahap Desain Dan Konstruksi (*Design And Contruction*)

McKenney & Reeves (2012, hlm. 79) pada tahap ini, ide-ide yang mendasari desain (meliputi hasil dari studi literatur dan studi lapangan) dijelaskan selain itu, adapun pedoman untuk benar-benar membangun solusi dijelaskan. Konstruksi mengacu pada ide dari desain yang diterapkannya untuk menghasilkan solusi. konstruksi dilakukan dengan cara membuat *prototype* dari produk yang akan dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Setelah peneliti memperoleh data atau informasi mengenai permasalahan yang diteliti dari kegiatan studi lapangan dan studi literatur berupa landasan teori yang digunakan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Maka selanjutnya peneliti mengkontruksi masalah tersebut melalui pengembangan media, peneliti membuat rancangan atau desain produk media memperhatikan prinsip pemilihan dan penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usi 5-6 tahun.

3. Tahap evaluasi dan refleksi (*evaluation and reflection*)

Menurut McKenney & Reeves (2012, hlm. 80) tahap evaluasi dalam penelitian ini berkaitan dengan pengujian kelayakan produk. Sedangkan kegiatan refleksi mengarah pada perbaikan produk setelah dilakukan uji coba (McKenney & Reeves, 2012, hlm. 78). Adapun hal-hal yang lebih terperinci dalam tahapan ini adalah:

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

- a. Dilakukan uji coba untuk mengukur tingkat keterpakaian produk oleh guru dan anak, serta mengukur kemampuan motorik halus anak melalui media *loose parts*.
 - b. Melakukan refleksi pada aspek-aspek keterpakaian dan efektivitas dengan menggunakan media *loose parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. tahap ini, dilakukan uji coba dan penilaian untuk dievaluasi.
- Produk media

4. Kelayakan produk

Kelayakan produk berhubungan dengan tahap akhir dari model generic McKenney yang terdiri dari kematangan intervensi yang dilakukan dengan cara diskusi melibatkan guru, forum KKG, para ahli media yang dapat dari panduan sehingga segi praktis. Produk ini dapat layak digunakan kelayakan produk ini menyangkut beberapa hal, yaitu memenuhi persyaratan media, keterpakaian oleh pengguna atau guru dan pencapaian hasil belajar siswa dalam kemampuan motorik halus.

3.7 Analisis Data

Menurut Bogdan dalam Yuliani (2016 : 334) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu (Miles and Huberman, dalam Yuliani 2016). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan campuran yang berarti mencampurkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Berikut analisis data berdasarkan tahapan *Educational Design Research (EDR)*.

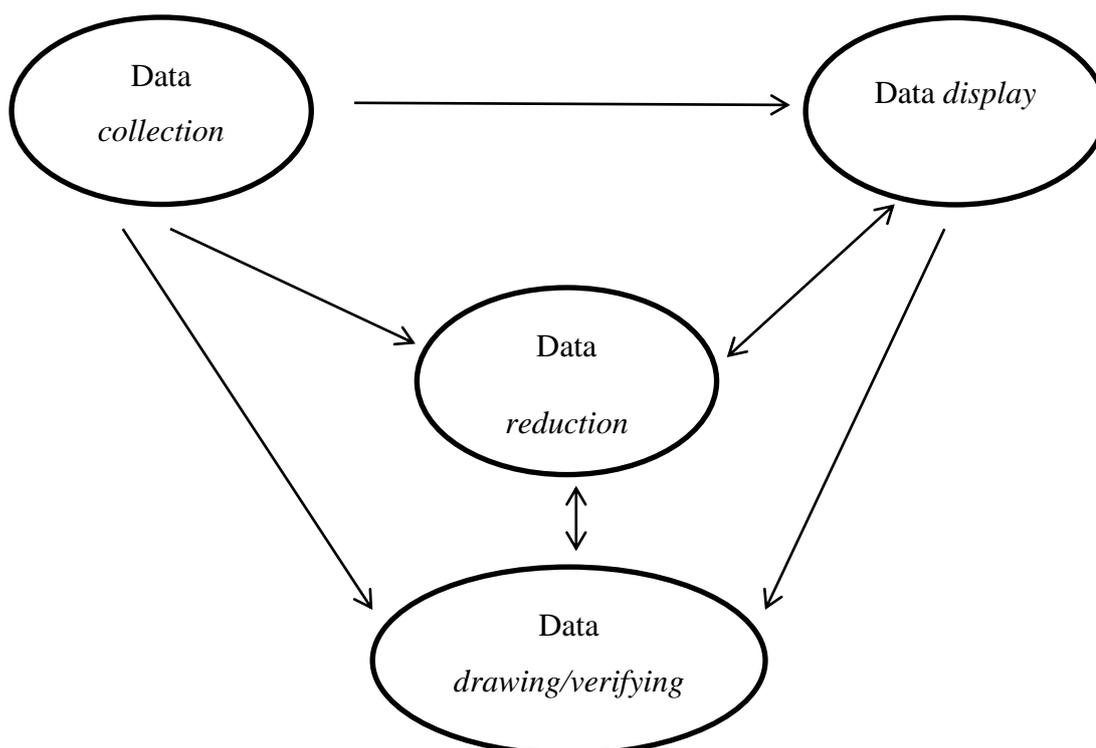
3.7.1 Analisis Data Kualitatif

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Analisis data kualitatif ini menggunakan model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam (Yuliani, 2016 hlm. 338) “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini yaitu data *reduction* (mengorganisir data), data *display* (membuat uraian terperinci), dan conclusion *drawing/ verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan).



Analisis Data Model Miles dan Huberman

1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Pada proses pengambilan data dilapangan yang melalui observasi, wawancara dan dokumentasi peneliti akan memperoleh data yang kompleks, rumit dan jumlahnya tidak sedikit. Hasil catatan tersebut oleh peneliti dirangkum kembali dengan memilih hal-hal pokok, mengkategorikan serta pola dan temanya sesuai focus masalah penelitian. Hal ini guna mempermudah peneliti dan data penelitian menjadi lebih focus.

2. Data *Display* (Penyajian Data)

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Setelah melakukan reduksi data maka tahap selanjutnya peneliti menyajikan data tersebut. Pada penelitian kualitatif penyajian data dapat berupa teks naratif, bagan, hubungan antara kategori *flowchart* dan sejenisnya. Pada penelitian ini penyajian data disajikan dalam bentuk uraian teks dan disajikan juga dalam bentuk tabel.

3. Conclusion *Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data)

Langkah terakhir yaitu langkah ketiga dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang diperoleh oleh peneliti. Hasil akhir dari analisis data pada penelitian ini adalah kesimpulan kelayakan media *loose parts* untuk membantu dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk menyimpulkan hasil data yang telah diperoleh dan melakukan verifikasi antara kesimpulan yang dibuat dengan jawaban dari rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan teks yang bersifat deskripsi.

3.7.2 Analisis Data Kuantitatif

Pada analisis data kuantitatif, peneliti akan menggunakan statistic deskriptif. Statistic deskriptif merupakan statistik yang dipakai untuk mengkaji data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Termasuk dalam statistika deskriptif antara lain yaitu penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran, data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan perentase (Yuliani, 2013). Dalam penggunaan analisis data statistic deskriptif ini peneliti memakai Teknik pengukuran skala likert. Teknik pengukuran skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, kemampuan, dll (Yuliani, dalam mawati, 2019). Penilaian dari skala likert untuk penelitian ini telah ditetapkan. Untuk kriteria penilaian kemampuan aktivitas anak menggunakan skala penilaian R (rendah), sampai ST (Sangat tinggi) dengan kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 3.2

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

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

(Arikunto,2010)

Data yang terkumpul diperoleh dari lembar angket dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus untuk menghitung persentase keidealan sebagai berikut (Arikunto 2010) :

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

Keterangan :

P = Presentase ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Kriteria tingkat pencapaian yang digunakan dalam lembar angket dan observasi guru disajikan pada tabel 3.3 (Arikunto, 2010) .

Tabel 3.3

Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Respon Serta Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Media *Loose Parts*

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
-----	------------------------	-------------	------------

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
5.	<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

(Arikunto,2010)

Dari yang dihasilkan berupa hasil observasi kemampuan motorik halus yaitu koordinasi mata dan tangan, memegang, mengekspresikan diri dengan berkarya seni dan observasi keefektifan media *loose parts* ketika digunakan oleh anak saat uji coba, yang dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data terkait kemampuan koordinasi mata dan tangan, memegang, mengekspresikan diri dengan berkarya motorik halus yaitu ada data pre-test dan post-test. Jika data sudah dihasilkan maka selanjutnya peneliti melakukan analisis pada skor yang didapat. Analisis data ini menggunakan uji Normalitas Gain. Uji normalitas gain menggunakan guru menurut Melzer (dalam oktavia, prasasty, & isroyati, 2019).

Rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain sebagai berikut :

$$N - \text{gain} = \frac{\text{spost} - \text{spre}}{\text{smaks} - \text{spre}}$$

Keterangan :

N-Gain = Nilai Uji Normalitas Gain

Alnisya Dwi Febriel, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Spost = skor Post-Test

Spre = Skor Pre-Test

Smaks = Skor Maksimal

Berikut merupakan tabel klasifikasi normalitas gain menurut Meltzer (dalam Oktavia, Prasetya, & Isroyati, 2019).

Tabel 3.4

Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Klasifikasi
$0,70 \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq 0,30$	Rendah

Data hasil observasi keefektifan media *loose parts*, peneliti menggunakan perhitungan dengan cara mempresentasikan dari masing-masing aspek yang sudah tercapai dan belum tercapai. Peneliti menghitung dari masing-masing aspek yang tercapai dan belum tercapai kemudian di presentasikan.