

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pendekatan pada penelitian ini adalah penelitian campuran. Creswell (2015, hlm. 108) mengemukakan bahwa rancangan penelitian campuran merupakan suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mencampur metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami permasalahan penelitian. Penelitian campuran melibatkan penggabungan dua pendekatan sekaligus, yaitu kualitatif dan kuantitatif, dan merupakan hasil dari perkembangan terus-menerus dalam metodologi penelitian.

Peneliti memilih jenis penelitian pengembangan yang memiliki tujuan khusus untuk mengembangkan bidang pendidikan, dan model yang digunakan adalah *Education Design Research* (EDR). Menurut Sudjana (2010, hal. 14), penelitian pengembangan dalam pendidikan dipilih oleh peneliti karena fokus utamanya adalah pada bidang pendidikan, yaitu untuk mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk memfasilitasi perkembangan fisik motorik penelitian dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. EDR merupakan pendekatan desain yang berorientasi pada penelitian pendidikan (Kopcha et al., 2015). Berdasarkan pengertian tersebut, *desain research* dianggap sebagai model penelitian yang relevan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk memfasilitasi perkembangan fisik motorik anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan mampu menjembatani perkembangan teori serta menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

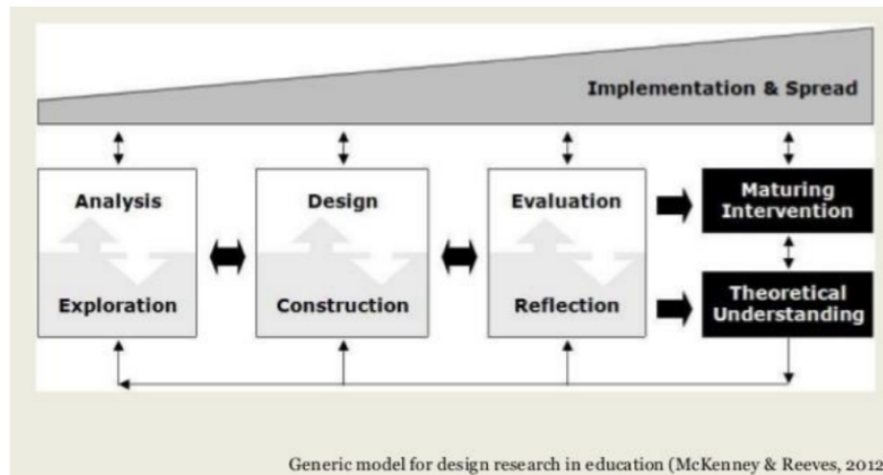
Menurut Creswell (2013, hlm. 3), desain penelitian adalah suatu rencana dan prosedur yang mencakup elemen-elemen mulai dari asumsi-asumsi dasar hingga metode-metode rinci dalam proses pengumpulan data dan analisis data. Dengan demikian, desain penelitian merupakan kerangka yang digunakan untuk merancang penelitian yang khusus untuk menginvestigasi topik tertentu, dengan tujuan membangun strategi yang menghasilkan model penelitian yang efektif.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

Desain penelitian untuk pengembangan media permainan tradisional engklek ini mengacu pada model pengembangan EDR menurut McKenney, dkk. (2012). Menyebutkan model *generic* EDR tersebut adalah sebagai berikut:



Model generik untuk EDR ada tiga fase yaitu analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, dan evaluasi dan refleksi.

- 1) Analisis dan eksplorasi (*Analysis and Explorations*), fokus pada pemahaman masalah pendidikan melalui analisis literatur dan studi lapangan. Studi lapangan pada penelitian ini menggunakan metode wawancara dengan instrument berupa pedoman wawancara. Sumber data pada tahap studi pendahuluan adalah RA Al- Ittihad Cisayong dan TK Atraktif Bunda Tami Padakembang. Pada tahap studi pendahuluan diperoleh informasi secara langsung mengenai bahan ajar permainan tradisional yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Hasil dari studi pendahuluan dan studi literatur ini kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan kondisi yang seharusnya (*ideal*). Pada tahap ini peneliti juga mencari informasi mengenai hal apa saja yang menjadi kesulitan dan hambatan guru dalam merancang pembelajaran menggunakan media permainan tradisional engklek untuk anak usia dini. Jenis data yang diperoleh dari tahap analisis dan eksplorasi (*analysis and explorations*) ini berupa dasar kebutuhan mengenai pembelajaran media permainan tradisional engklek yang dapat memfasilitasi guru dalam pembelajaran.

Nurwahidah, 2023

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

- 2) Desain dan Kontruksi (*Design and Construction*), fokus pada penyajian kerangka kerja desain bersama dengan landasan teoritis dan empiris yang memberi mereka kondisi atau keadaan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan bahan ajar yang menjadi solusi dari permasalahan. Permasalahan yang diteliti adalah mengenai bahan ajar berbasis permainan tradisional untuk pembelajaran anak usia dini. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan permainan tradisional engklek. Untuk mengembangkan permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi pembelajaran anak, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat dijadikan bahan dalam pembuatan produk untuk anak usia dini. Pada tahap ini juga dilakukan desain produk berupa media atau bahan ajar untuk memfasilitasi pembelajaran, setelah produk selesai dibuat oleh peneliti, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh pihak ahli dalam hal ini oleh dosen ahli yang sesuai di bidangnya.
- 3) Evaluasi dan refleksi (*Evaluation and Reflection*) menggambarkan implikasi praktis dan ilmiah yang dihasilkan dari evaluasi formatif dan atau argument inti dari intervensi yang di rancang. Pada tahap ini dilakukan uji coba dan penilaian untuk dievaluasi. Produk bahan ajar permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi pembelajaran anak usia dini akan dievaluasi serta dilakukan uji coba untuk mengetahui sebagaimana kepraktisan dan keterpakaian produk yang dikembangkan. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan peninjauan terhadap data yang telah dikumpulkan terkait produk yang dirancang. Data tersebut berupa data yang dikumpulkan dari lapangan serta masukan dari para ahli. Peninjauan tersebut dilaksanakan sebagai tahap akhir produk sesuai data yang telah didapatkan. Dengan demikian, maka peneliti melakukan revisi produk sebagai bahan perbaikan serta mengoptimalkan penggunaan perangkat pembelajaran tersebut. Pada tahap ini juga dilakukan peninjauan sebagai tahap akhir dalam menghasilkan refleksi bahan ajar permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi pembelajaran anak usia dini setelah dilakukan uji coba dan divalidasi oleh ahli.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi studi pendahuluan pada penelitian ini dilakukan di RA Al-Ittihad Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya dan TK Atraktif Bunda Tami Kecamatan Padakembang Kabupaten Tasikmalaya. Kemudian untuk melakukan uji coba produk lokasi penelitian dilaksanakan di TK Atraktif Bunda Tami. Sekolah tersebut peneliti pilih karena di sekolah tersebut kekurangan fasilitasi bahan ajar yang ingin dikembangkan oleh peneliti.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memperhatikan beberapa kelompok yang terlibat dalam proses pengumpulan data, termasuk:

1. Guru PAUD

Dalam penelitian ini, peneliti memasukkan para guru PAUD sebagai partisipan atau informan utama, serta sebagai subjek penelitian. Hal ini dikarenakan produk yang dikembangkan bertujuan untuk membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran. Guru-guru dipilih karena memiliki pemahaman yang baik mengenai keadaan lapangan dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan, serta pemahaman tentang karakteristik anak-anak PAUD.

2. Dosen

Dalam penelitian ini, peneliti juga melibatkan para dosen UPI Kampus Tasikmalaya, terutama yang memiliki keahlian dalam bidang seperangkat pembelajaran dan motorik kasar. Dosen-dosen ini menjadi partisipan yang berperan sebagai responden ahli dalam memvalidasi produk yang dirancang oleh peneliti. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa produk permainan tradisional “engklek” yang dikembangkan layak untuk mengatasi permasalahan dalam fokus penelitian.

3. Anak PAUD Kelompok B (Usia 5-6 Tahun)

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

Penelitian ini juga melibatkan anak-anak dalam kelompok B PAUD yang berusia 5-6 tahun sebagai partisipan utama dan subjek penelitian. Anak-anak kelompok B ini menjadi peserta dalam uji coba produk bersama dengan guru mereka.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B TK Atraktif Bunda Tami. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling & snowball sampling*. Menurut Sugiyono (2012, hlm 300) "*purposive sampling* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu". Sampel diambil karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sekelompok orang tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi peneliti. Sumber data penelitian uji coba produk akan dilaksanakan di kelompok B TK Atraktif Bunda Tami dan melibatkan anak serta guru dari siswa kelompok B.

Creswell (2015, hlm. 295) menjelaskan bahwa sebagai alternatif untuk *convenience sampling* (dimana peneliti memilih partisipan yang tersedia dan bersedia untuk diteliti), terdapat metode *snowball sampling*. Teknik sampel ini berlaku pada setiap tahapan penelitian yang dilakukan, di mana setiap implementasi dan distribusi akan menyebabkan penambahan data secara bertahap dalam setiap fase, hingga mencapai tahap evaluasi dan refleksi terhadap produk bahan ajar yang dihasilkan.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Penelitian

Winarno (2013, hlm. 26) menjelaskan bahwa "variabel" merupakan fokus penelitian atau objek yang menjadi pusat perhatian suatu penelitian. Kerlinger (sebagaimana dijelaskan oleh Winarno, 2013) mengklasifikasikan variabel dengan berbagai cara, termasuk: (1) variabel bebas dan variabel terikat; (2) variabel aktif dan variabel atribut; serta (3) variabel kontinu dan variabel kategori. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang berfungsi sebagai respon atau hasil dari manipulasi variabel-variabel tertentu dalam penelitian. Manipulasi ini dikenal sebagai variabel bebas yang dapat mempengaruhi munculnya variabel terikat (Kerlinger, seperti yang disebutkan dalam (Winarno, 2013)). Secara lebih tepat, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas dalam konteks penelitian ini. Di sisi lain, variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang diasumsikan menjadi penyebab timbulnya perubahan pada variabel terikat (Winarno, 2013). Dalam kata lain, variabel bebas adalah faktor yang memiliki pengaruh terhadap variabel terikat.

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional engklek dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar anak.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penjabaran definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Pengembangan Permainan Tradisional Engklek

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Permainan tradisional engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain berkaitan dengan pelaksanaannya.

2) Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar yaitu suatu gerakan yang melibatkan otot besar dan saraf dan memerlukan latihan dalam pengembangannya, kematangan seseorang diperlukan untuk pengoptimalan gerak tersebut.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

Dalam kegiatan penelitian, alat yang digunakan untuk menghasilkan data yang diperlukan disebut sebagai instrumen penelitian. Menurut Winarno (2013, hlm 96), instrumen penelitian adalah alat-alat yang dipergunakan untuk mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Winarno (2013, hlm 146) menekankan bahwa tidak ada teknik pengumpulan data yang bersifat umum atau berlaku untuk semua jenis penelitian, karena pemilihan teknik pengumpulan data tergantung pada tujuan penelitian yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, dipilih teknik pengumpulan data dan jenis instrumen yang digunakan adalah:

1) Wawancara

Dalam teknik pengumpulan data wawancara terstruktur, peneliti awalnya menyampaikan serangkaian pertanyaan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan topik penelitian. Sambil melakukannya, peneliti juga merekam percakapan yang terjadi selama proses wawancara berlangsung. Metode wawancara yang digunakan dalam konteks ini melibatkan komunikasi lisan secara langsung antara peneliti dan narasumber. Instrument yang digunakan untuk wawancara terstruktur adalah pedoman wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber mengenai fokus penelitian. Wawancara terstruktur dilakukan saat studi pendahuluan di lapangan tepatnya pada tanggal 5 Juni 2023 di RA Al-Ittihad Cisayong dan tanggal 6 Juni 2023 di TK Atraktif Bunda Tami. Narasumber yang peneliti pilih yaitu guru PAUD yang mengajar anak kelompok B. hasil dari wawancara ini adalah data mengenai dasar kebutuhan pengembangan bahan ajar media permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi pembelajaran anak usia dini.

2) Penilaian Para Ahli

Penilaian dari para ahli berperan penting dalam penelitian ini untuk memvalidasi produk. Teknik penilaian ini menilai tentang kelayakan produk yang dirancang oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan yang menjadi fokus penelitian, setelah produk selesai dibuat oleh peneliti, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh validator ahli dalam hal ini oleh dosen ahli yang sesuai dibidangnya. Lembar validasi ahli adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

para ahli terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian. Lembar ini menjadi bahan uji untuk mengukur validitas produk dalam konteks penelitian. Hasil dari penelitian dengan melibatkan para ahli ini menghasilkan data yang berkaitan dengan penilaian mengenai rancangan produk media pembelajaran, khususnya permainan tradisional "engklek," yang bertujuan untuk memfasilitasi motorik kasar anak usia dini.

3) Observasi

Di dalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi pada penelitian ini dilakukan pada tahap evaluasi dan refleksi (*evaluation and reflection*) sebagai salah satu Teknik untuk mengumpulkan data tentang proses dan uji coba pengembangan rancangan produk media pembelajaran permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi pembelajaran anak usia dini. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi ini ditujukan untuk guru dari anak usia dini kelompok B untuk melihat kemampuan guru dalam menelaah bahan ajar media pembelajaran permainan tradisional untuk memfasilitasi pembelajaran anak usia dini kelompok B, berisi hal-hal yang akan diamati dan dicatat ketika melakukan kegiatan observasi saat penelitian.

4) Kuesioner (angket)

Winarno (2013, hlm 99) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden mengenai hal tertentu yang akan dijadikan objek penelitian. Pada penelitian ini, angket digunakan dengan tujuan mengumpulkan informasi dari guru-guru anak usia dini kelompok B. Penggunaan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan pada tahap evaluasi dan refleksi. Pendekatan ini dipilih untuk mengevaluasi kelayakan atau efektivitas produk yang telah dikembangkan, yaitu produk pengembangan permainan tradisional "engklek," dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Instrument yang digunakan adalah lembar kuesioner yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada observer terhadap bahan ajar atau media pembelajaran permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi pembelajaran

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu dengan cara mengobservasi lembar angket mengenai produk yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga diperoleh data mengenai proses dan hasil uji coba produk serta saran untuk perbaikan produk media pembelajaran permainan tradisional engklek yang telah dikembangkan. Saran dari observer dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk peneliti dalam melakukan revisi produk.

Tabel 3.1

Tahapan Penelitian, Pengumpulan Data, Instrumen dan Teknik Sumber Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Sumber Penelitian
1	Tahap Analisis dan Eksplorasi <i>(Analisis and Exploration)</i>	Kebutuhan dasar bahan ajar	Wawancara terstruktur	Pedoman Wawancara	Guru Kelompok B
2	Tahap Desain dan Kontruksi <i>(Design and Constuction)</i>	Hasil validasi bahan ajar	Validasi Ahli	Lembar Penilaian Ahli	Validator Ahli
3	Tahap Evaluasi dan Refleksi <i>(Evaluation and Reflectioni)</i>	Proses dan hasil uji coba bahan ajar	Angket (Kuisisioner) Observasi proses pembelajaran	Angket (Kuisisioner) Lembar Observasi	Guru Kelompok B Guru Kelompok B

3.6 Prosedur Penelitian

Dalam proses penelitian, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap persiapan. Persiapan ini memiliki peranan yang sangat penting sebelum peneliti memulai pelaksanaan penelitian. Pada tahap persiapan, tugas awal yang harus dilakukan adalah menyelesaikan berbagai persyaratan administratif penelitian, mulai dari mengurus izin-izin yang diperlukan hingga mengembangkan alat pengumpulan data (instrumen) yang akan digunakan dalam penelitian. Berikut merupakan persiapan secara umum yang dilakukan peneliti:

1) Mengurus persyaratan administrasi

Persyaratan administrasi yang dimaksud adalah surat perizinan untuk penelitian yang diantaranya:

- a) Izin penelitian dari UPI Kampus Tasikmalaya
- b) Izin penelitian dari satuan PAUD yang menjadi partisipan dalam penelitian.

2) Mengembangkan instrument

Proses penyusunan instrumen penelitian dimulai dengan mengubah variabel-variabel menjadi indikator yang lebih spesifik. Setelah indikator-indikator tersebut telah dibuat, langkah berikutnya adalah menyusun kisi-kisi instrumen penelitian sebagai dasar penyusunan instrumen yang lebih lengkap. Setelah instrumen tersebut telah disusun, tahap berikutnya adalah melakukan pengembangan instrumen penelitian. Tujuannya adalah memastikan bahwa instrumen yang telah dirancang benar-benar sesuai dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Untuk mencapai tujuan tersebut, setelah instrumen selesai disusun, akan dilakukan uji validitas sebagai langkah untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Menurut (Winarno, 2013) hlm.110) Validitas instrumen sebaiknya diartikan sebagai sejauh mana instrumen pengukuran mencerminkan atau mengukur konsep yang sebenarnya atau apa yang sebenarnya ingin diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan melalui dua tahap, yaitu validasi internal dan validasi eksternal.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

- a) Validasi internal, menurut (Winarno, 2013), hlm. 142) validasi internal dicapai apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrument dengan instrument secara keseluruhan. Dengan kata lain sebuah instrument dikatakan memiliki validitas internal apabila bagian instrument mendukung “missi” instrument secara keseluruhan, yaitu mengungkap data dari variabel yang dimaksud. Dari pengertian tersebut, maka uji validasi internal dalam penelitian ini akan dilakukan dengan cara validasi oleh validator ahli. Uji validasi bertujuan agar produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan.
- b) Menurut (Winarno, 2013) 2013, hlm. 140) validasi eksternal terjadi ketika data yang diperoleh dari instrumen penelitian konsisten dengan data atau informasi lain yang berkaitan dengan variabel yang sedang diteliti. Validasi eksternal dalam penelitian *education design research* ini adalah dengan melakukan uji coba di TK Atraktif Bunda Tami

Persiapan secara khusus yang dilakukan peneliti berdasarkan model penelitian *Education Design Research* (EDR) adalah sebagai berikut:

1) Tahap Analisis dan eksplorasi

Dalam tahap analisis dan eksplorasi, peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur melibatkan pembacaan berbagai sumber literatur yang relevan dengan permasalahan penelitian, termasuk buku, skripsi, dan jurnal penelitian yang memiliki kaitan dengan topik penelitian. Informasi yang dicari oleh peneliti mengenai permainan tradisional engklek, manfaat permainan tradisional engklek, perkembangan fisik motorik anak usia dini, perkembangan motorik kasar anak usia dini, permasalahan penggunaan permainan tradisional engklek. Selain studi literatur peneliti juga melakukan studi lapangan pada tahap analisis dan eksplorasi ini. Sebelum melakukan studi lapangan, peneliti mengajukan surat perizinan ke kampus untuk melakukan studi pendahuluan dengan membawa instrument untuk melakukan studi lapangan di RA Al-Ittihad, RA Nurul Huda dan TK Atraktif Bunda Tami sebagai lampirannya. Studi lapangan dilakukan peneliti dengan menggunakan Teknik wawancara terstruktur.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

Peneliti melakukan studi lapangan dengan melakukan observasi ke RA Al-Ittihad Cisayong dan TK Atraktif Bunda Tami serta melakukan wawancara kepada guru kelompok B dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengamati proses pembelajaran yang terfokus untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
2. Wawancara terhadap pendidik terkait pembelajaran yang memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, penggunaan permainan engklek, ketersediaan media, serta penggunaan permainan engklek untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.
3. Menganalisis kekurangan atau kelemahan media serta inovasi yang diharapkan untuk perbaikan media permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

2) Tahap desain dan konstruksi

Tahap desain dan konstruksi dilakukan untuk merancang solusi berdasarkan permasalahan yang didapat berdasarkan hasil identifikasi masalah. Persiapan yang dilakukan pada tahap desain dan konstruksi ini diantaranya:

a) Penyusunan rancangan

- (1) Melakukan analisis kurikulum untuk menentukan topik yang berkaitan dengan kegiatan fisik motorik terutama motorik kasar anak. Yang dianalisis disini adalah Kompetensi Dasar (KD) kemampuan fisik motorik anak usia dini, khususnya motorik kasar anak.
- (2) Membuat rancangan produk permainan tradisional engklek, bidang pengembangan yang sesuai, lampiran penunjang, serta scenario pembelajaran.

b) Kontruksi produk, setelah rancangan disetujui, maka peneliti melakukan persiapan untuk melakukan kontruksi produk, yang diantaranya:

- (1) Mendesain gambar pendukung untuk bahan ajar
- (2) Mengaplikasikan sketsa dalam media digital
- (3) Mencetak produk hasil desain dalam bentuk spanduk
- (4) Setelah produk lolos validasi, maka produk siap diuji cobakan.

3) Tahap Evaluasi dan refleksi

Nurwahidah, 2023

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Persiapan yang dilakukan untuk tahap evaluasi dan refleksi mulai dari perizinan untuk melakukan uji coba produk, menyiapkan instrumen lembar observasi untuk mengamati proses uji coba bahan ajar permainan tradisional engklek dalam penerapannya oleh guru kepada anak PAUD kelompok B, dan lembar angket/kuesioner untuk mengetahui penilaian guru mengenai bahan ajar kolase yang digunakan guru sebagai rujukan pedoman melakukan pembelajaran pada anak PAUD kelompok B.

Uji coba dilakukan kepada peserta didik Kelompok B di TK Atraktif Bunda Tami untuk mengukur keterpakaian fungsi media oleh anak. Uji coba produk dilakukan pada skala terbatas dengan tujuan untuk penyempurnaan produk secara bertahap dan memastikan produk lebih siap digunakan secara luas serta meminimalisir permasalahan di lapangan. Selanjutnya dilakukan evaluasi produk untuk menyelidiki kesesuaian dan keterpakaian produk saat digunakan oleh pengguna. Evaluasi ini melibatkan pengisian kuesioner oleh guru terkait respon terhadap produk pengembangan permainan tradisional engklek dan keterpakaian saat digunakan oleh anak. Setelah data diperoleh, kemudian data ditinjau dan direfleksikan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari hasil pengembangan permainan tradisional engklek untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan mengumpulkan data, sesuai dengan tahapan EDR. Tahap awal adalah Analisis dan Eksplorasi, di mana peneliti memeriksa teori, merancang penelitian, serta menganalisis kebutuhan lapangan untuk mendapatkan dasar kebutuhan dalam mengembangkan produk permainan tradisional yang mendukung pembelajaran anak usia dini. Kemudian, langkah selanjutnya adalah Desain dan Konstruksi, di mana peneliti merancang pengembangan permainan tradisional "engklek" dan membangun produk berdasarkan masukan serta penilaian dari dosen yang ahli dalam perangkat pembelajaran. Hasil dari tahap ini berupa profil produk serta validasi produk permainan tradisional "engklek". Tahapan terakhir adalah Evaluasi dan Refleksi, yang melibatkan uji coba produk untuk menilai kelayanannya dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan hingga data yang diperoleh mencakup berbagai aspek. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data tentang proses uji

Nurwanuan, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

coba serta hasil evaluasi dari bahan ajar permainan tradisional "engklek" atau mengenai kelayakan produk tersebut.

3.7 Analisis Data

Metode analisis data yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan campuran (*mixed methods analysis*), yang melibatkan kombinasi antara analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Proses analisis data akan mengikuti tahapan-tahapan dalam desain penelitian *Education Design Research* (EDR), dimulai dari tahap analisis dan eksplorasi, dilanjutkan dengan tahap desain dan konstruksi, serta tahap evaluasi dan refleksi yang melibatkan uji coba produk untuk menilai kelayakan produk dalam konteks proses pembelajaran. Berikut adalah rangkuman analisis data berdasarkan langkah-langkah dalam pendekatan penelitian *Education Design Research* (EDR).

Tabel 3.2
Teknik Analisis Data

No	Tahapan Penelitian	Jenis Data	Instrumen Penelitian	Analisis Data
1	Tahap Analisis dan Eksplorasi (<i>Analysis and Exploration</i>)	Rancangan permainan tradisional engklek	Pedoman Wawancara	Analisis data kualitatif
2	Tahap Desain dan Kontruksi (<i>Design and Construction</i>)	Hasil validasi permainan tradisional engklek	Lembar Penelitian Ahli	Analisis data kuantitatif
3	Tahap Evaluasi dan Refleksi (<i>Evaluation and Reflection</i>)	Proses dan hasil uji coba permainan tradisional engklek	Angket (Kuisisioner) Lembar Observasi	Analisis data kuantitatif Analisis data kualitatif

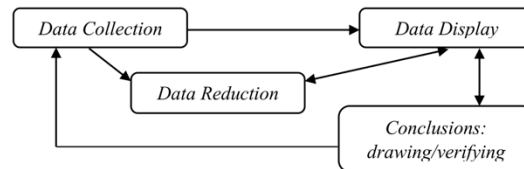
1) Analisis data kualitatif

Nurwahidah, 2023

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan model Miles dan Huberman dalam melakukan analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2012, hlm. 246), mengemukakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh.” Adapun Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 Komponen dalam Analisis Data Kualitatif

a) *Data reduction* (mengorganisir data)

Dalam mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Peneliti melakukan reduksi data dengan memfokuskan pada pengembangan permainan tradisional engklek untuk anak usia dini. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi, penilaian ahli, angket dan observasi.

b) *Data display* (membuat uraian terperinci)

Pada tahap ini peneliti menyajikan data dari hasil reduksi data. Pada penelitian kualitatif penyajian data dapat berupa teks naratif, bagan, grafik, matrik, *network* (jejaring kerja) dan *chart*. Adapun penyajian data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah teks yang bersifat naratif, baik data yang dihasilkan melalui proses wawancara, dokumentasi, penilaian ahli, observasi maupun kuisioner.

c) *Conclusion drawing/verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan)

(Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa “kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah *Conclusion drawing/verification* merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada”. Data yang telah diperoleh selanjutnya akan dianalisis dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan teks yang bersifat deskripsi (Sumarsono, 2002 hal. 32). Tahap terakhir yaitu menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh. Kegiatan verifikasi ini juga akan

dilakukan untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari penelitian yang dilakukan selama uji coba selanjutnya sampai dihasilkan pengembangan permainan tradisional engklek yang dapat memfasilitasi pembelajaran anak usia dini kelompok B.

Dalam setiap tahapan pengumpulan dan interpretasi data kualitatif, sangat penting untuk menjaga keabsahan data. Oleh karena itu, selama proses dari pengumpulan hingga pengolahan data, dilakukan uji kredibilitas. Menurut (Mekarisce, 2020) dalam penelitian kualitatif, data dapat dianggap kredibel ketika ada kesesuaian antara apa yang dilaporkan oleh peneliti dengan apa yang sebenarnya terjadi pada objek yang sedang diteliti. Uji kredibilitas dalam penelitian ini melibatkan tiga pendekatan triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan memverifikasi data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber data yang berbeda. Triangulasi teknik melibatkan pengecekan data dengan menggunakan sumber yang sama, tetapi dengan menggunakan teknik atau metode yang berbeda. Sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan memeriksa kembali data yang telah diperoleh menggunakan sumber dan teknik yang sama, namun dalam konteks waktu atau situasi yang berbeda.

2) Analisis data kuantitatif

Pada penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan terhadap berbagai instrumen seperti lembar penilaian dari ahli, lembar kuesioner, dan lembar observasi. Bagian dari penilaian ini mencakup lembar validasi, angket respon guru, serta observasi kemampuan guru, dan menggunakan skala likert dalam proses analisis. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 146), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa skala pengukuran jenis ini menghasilkan jawaban dalam bentuk angka sebagai representasi dari pandangan atau penilaian responden. Kriteria penilaian lembar validasi dan angket sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian Lembar Validasi, Angket Respon Guru, dan Observasi
Kemampuan Guru

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

(Adaptasi dari (Zunaidah & Amin, 2016))

Data yang diperoleh dari lembar validasi dan angket merupakan data kualitatif karena berupa pernyataan sangat baik, baik, cukup dan kurang. Data tersebut kemudian diubah kedalam data kuantitatif sesuai bobot skor dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Hasil penilaian oleh validator terhadap bahan ajar yang sudah dikembangkan, dianalisis secara deskriptif untuk menentukan kelayakan dan revisi produk. Kriteria penilaian tingkat pencapaian yang digunakan dalam pengembangan permainan tradisional engklek dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4

Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak revisi
2	61-80%	Baik	Layak, dengan dan atau tidak revisi
3	41-60%	Cukup baik	Cukup layak, perlu revisi

Nurwahidah, 2023

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

4	21-40%	Kurang baik	Kurang layak, perlu revisi
5	<20%	Sangat kurang baik	Sangat kurang layak, perlu revisi

Analisis dan kuantitatif juga dilakukan untuk data yang dihasilkan dari lembar observasi kemampuan anak dalam mengikuti pembelajaran kolase pada saat pelaksanaan kegiatan uji coba permainan tradisional engklek yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan analisis terhadap data *pretest* dan *post-test* yang telah didapatkan dari hasil observasi kemampuan anak dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti menetapkan skor untuk tiap kriteria capaian perkembangan anak untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis data hasil observasi kemampuan anak. Kriteria penilaian untuk hasil obesrvasi anak dimuat dalam tabel.

Tabel 3.5

Kriteria Capaian Perkembangan Anak

Capaian Perkembangan	Skor
BB	1
MB	2
BSH	3
BSB	4

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Analisis data hasil observasi kemampuan anak dilakukan dengan uji normalitas gain, hal ini dilakukan peneliti untuk melihat efektivitas perlakuan yang diberikan. Peneliti menggunakan rumus dari Meltzer untuk menghitung nilai normalitas gain (Oktavia et al., 2019). Rumus yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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

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

Keterangan:

N-Gain : Nilai Uji Normalitas Gain

S_{post} : Skor Post-test

S_{pre} : Skor Pretest

S_{maks} : Skor Maksimal

Adapun kriteria keefektivan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain menurut Melzet dimuat dalam tabel

Tabel 3.6

Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

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

(Adaptasi dari Oktavia, 2019)

Berdasarkan klasifikasi tersebut, peneliti dapat mengetahui efektifitas dari produk pengembangan permainan tradisional engklek yang telah dilakukan peneliti dengan menganalisis data hasil uji coba. Analisis ini juga dilakukan untuk membuktikan bahwa bahan ajar permainan tradisional engklek yang dikembangkan peneliti memiliki efektivitas yang tinggi, sedang atau rendah berdasarkan perlakuan dari bahan ajar permainan tradisional engklek yang digunakan.

Nurwahidah, 2023

***PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MEMFASILITASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN***

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