

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Pre Ekperimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana dalam rancangan ini akan diungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara memperlihatkan satu kelompok subyek. Penelitian ini merupakan kegiatan yang diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*). (Sugiyono, 2021). Pengembangan alat permainan *edu playmat* dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program. Model ADDIE memiliki struktur yang sederhana dan sistematis yang meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement, dan evaluate*. Tahapan ADDIE dalam penelitian ini sampai pada tahap evaluation yaitu penilaian pengembangan alat permainan *edu playmat*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi atau tempat penelitian ini dilakukan di PAUD Al-Qur'an Hidayatullah yang terletak di Komp. BPI Blok V-1 No. 4, Panggung Rawi, Kec. Jombang, Kota Cilegon Prov. Banten, kode pos 42412. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan. Mulai dari bulan februari sampai bulan mei tahun 2024.

3.3 Partisipan

Partisipan penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok validasi ahli dan kelompok pengguna. Kelompok validasi ahli terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi. Validasi ahli diperlukan untuk mendapatkan penilaian, kritik dan saran dari ahli terhadap alat permainan yang dikembangkan. Kelompok pengguna terdiri dari dua guru dan dua puluh anak kelas B di PAUD Al-Qur'an Hidayatullah. Pengambilan sampling menggunakan teknik *purposive* sampling karena teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Kelompok pengguna

diperlukan untuk mengetahui kemudahan, kebermanfaatan dan keefektifan alat permainan *edu playmat*. Penelitian ini dilakukan di sekolah PAUD Al-Qur'an Hidayatullah yang dilaksanakan pada tanggal 14 Mei dan 20 Mei tahun 2024.

3.4 Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk permainan. Data yang dihasilkan berguna sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan, dan daya tarik pada produk permainan yang dihasilkan. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi dan wawancara, juga didapatkan melalui masukan dan saran dari para ahli.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan melalui lembar penilaian berbentuk instrumen yang telah diberikan kepada para ahli.

3.5 Operasional Variabel

Penelitian ini terdapat variabel terikat dan variabel bebas, untuk lebih memahami penjelasan dari variabel- variabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel

Konsep Teoritis	Konsep Analitik	Konsep Empiris
Alat Permainan <i>edu playmat</i> (X)	Dapat memahami kegiatan bermain <i>edu playmat</i>	Data diperoleh dari observasi dalam kegiatan bermain <i>edu playmat</i> pada usia 5-6 tahun di PAUD AL-Qur'an Hidayatullah
Perkembangan Motorik Kasar (Y)	Perkembangan motorik kasar diukur melalui: 1. Melakukan gerakan tubuh	Data diperoleh dari observasi dalam perkembangan motorik kasar pada kegiatan anak usia

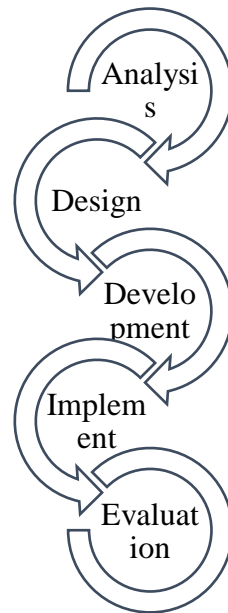
	<p>secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan leincahan.</p> <p>2. Melakukan permainan fisik dengan aturan.</p> <p>Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun</p>	<p>dini usia 5-6 tahun di PAUD AL-Qur'an Hidayatullah</p>
--	--	---

Operasional variabel sebagai suatu atribut, sifat, nilai dari obyek, atau kegiatan yang memang memiliki varians tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Operasionalisasi variabel penelitian bertujuan untuk menghindari kesesatan dalam pengumpulan data. Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu alat permainan *edu playmat* (X). *edu playmat* dirancang untuk menstimulasi keseimbangan, ketepatan, kelenturan, kelincahan, dan kekuatan, sehingga anak-anak dapat bermain dan berkembang dengan baik.
2. Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motorik kasar anak usia dini (Y). Motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, dengan mengutamakan kekuatan fisik dan keseimbangan.

3.6 Prosedur Penelitian

Canva merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk membuat alat permainan *edu playmat*. Pada penelitian ini menggunakan model D&D tipe 1, Model tipe 1 meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi (Richey & Klein, 2007). Prosedur penelitian D&D tipe 1 tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Prosedur ADDIE

Mengacu pada model pengembangan yang digunakan, maka peneliti melaksanakan prosedur penelitian dengan langkah-langkah berikut.

a. Analysis/Analisis

Tahap ini mencakup identifikasi masalah, menentukan tujuan, dan memahami kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

b. Design/Desain

Tahap ini melibatkan perencanaan dengan menentukan metode dan media yang akan digunakan, serta menyusun rancangan instruksional yang rinci, termasuk perancangan evaluasi.

c. Development/Pengembangan

Tahap ini semua materi pembelajaran yang telah dirancang dikembangkan. Ini termasuk pembuatan dan pengembangan media, tahapan ini juga mencakup pengujian materi yang telah dikembangkan untuk memastikan kesesuaian efektivitasnya.

d. Implementation

Tahap ini media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada audiens sasaran.

e. Evaluation

Tahap ini adalah evaluasi, yaitu evaluasi diberikan untuk menilai pengembangan alat permainan.

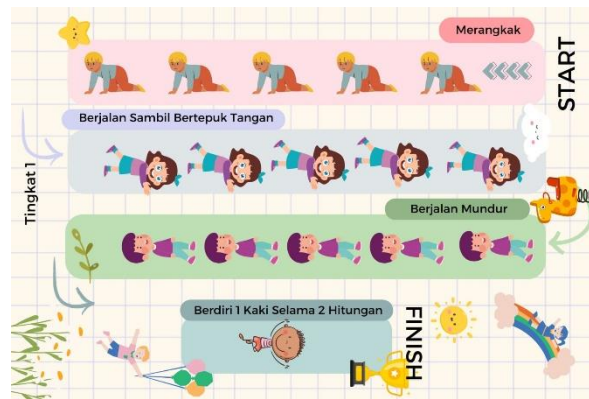


Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan Alat Permainan *Edu Playmat*

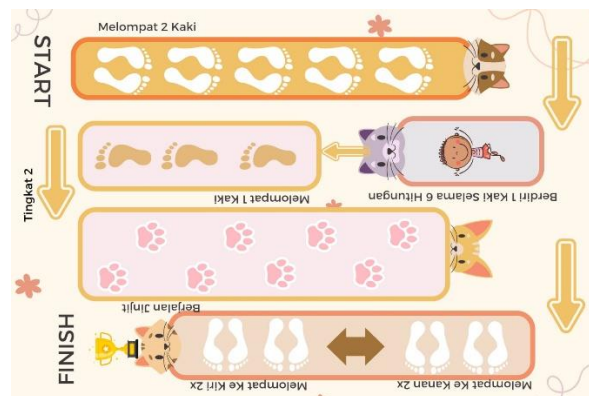
Tahap ke-1, tahap analisis, tahap ini merupakan tahapan untuk mengidentifikasi sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kegiatan motorik yang dilakukan di sekolah dalam upaya menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Melalui penelitian terdahulu dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Al-Qur'an Hidayatullah didapati bahwa kurangnya pilihan alat permainan di PAUD Al-Qur'an Hidyataullah untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan ini dirancang untuk menyediakan variasi alat permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik kelompok B.

Tahap ke-2, tahap desain, tahap ini meliputi perencanaan pengembangan alat permainan *edu playmat*, yaitu dengan merancang dan mendesain materi dan kegiatan apa saja yang akan dimasukkan ke dalam alat permainan. Pada tahap ini juga peneliti menyusun instrumen validasi yang disusun untuk memperoleh penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Berikut desain alat permainan *edu playmat*.



Gambar 3.3 Desain *edu playmat* Tingkat 1



Gambar 3.4 Desain *edu playmat* Tingkat 2



Gambar 3.5 Desain *edu playmat* Tingkat 3

Tahap ke-3, tahap pengembangan, tahap ini merupakan realisasi produk yaitu dilakukannya proses pembuatan sesuai dengan rancangan untuk membuat alat permainan *edu playmat*. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang akan diimplementasikan. Pembuatan produk alat permainan *edu playmat* ini menggunakan aplikasi Canva. Canva digunakan sebagai tempat untuk membuat desain kegiatan pada alat permainan *edu playmat*.

Tahap ke-4, tahap implementasi. Tahap ini peneliti melakukan penilaian dengan meminta validator untuk memberikan penilaian terhadap produk dari hasil alat permainan yang telah dikembangkan serta memberikan komentar dan saran yang berkaitan dengan alat permainan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan penyempurnaan *edu playmat*. Setelah alat permainan permainan *edu playmat* mendapatkan penilaian, kemudian diimplementasikan kepada pengguna yang dilakukan secara terbatas pada anak usia 5-6 tahun. Uji coba penggunaan dilakukan pada 20 Orang anak. Uji coba ini dilakukan melalui penerapan secara langsung alat permainan *edu playmat* oleh anak dengan berpedoman kepada instrumen observasi.

Tahap ke-5, tahap evaluasi. Tahap ini peneliti melakukan revisi akhir terhadap alat permainan *edu playmat* yang dikembangkan berdasarkan masukan dari instrumen validator dan uji coba alat permainan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, instrumen dan dokumentasi.

3.7.1 Observasi

Observasi adalah Teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung. (Hardani, 2020). Berikut kisi-kisi dan lembar instrumen observasi yang disusun berdasarkan pengamatan dari alat permainan *edu playmat* untuk dijadikan acuan dalam pengukuran kemampuan motorik anak melalui penerapan *edu playmat*.

Tabel 3.2 Kisi- Kisi Pedoman Observasi Penerapan Alat Permainan *Edu Playmat* Pada Anak

No	Indikator Capaian Perkembangan Anak	Nomor Soal
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	1-11
2.	Melakukan permainan fisik dengan aturan	12

Sumber : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No. 137 Tahun 2014

Berikut lembar instrumen observasi yang disusun berdasarkan pengamatan dari alat permainan *edu playmat* untuk dijadikan acuan dalam pengukuran kemampuan anak dalam menggunakan alat permainan *edu playmat*.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Penerapan Alat Permainan *Edu Playmat* Pada Anak

No	Indikator	Kegiatan	Kategori			
			1 BB	2 MB	3 BSH	4 BSB
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan	1. Anak melakukan gerakan merangkak (Tingkat 1)				
		2. Anak berjalan sambil bertepuk tangan (Tingkat 1)				
		3. Anak melakukan gerakan berjalan mundur (Tingkat 1)				

	dan kelincahan	4. Anak melakukan gerakan berdiri menggunakan satu kaki baik itu kaki kiri dan kaki kanan selama dua hitungan dengan posisi tubuh berdiri tegak pada satu kaki sedangkan kaki lain diangkat (Tingkat 1)				
		5. Anak melakukan gerakan berdiri menggunakan satu kaki baik itu kaki kiri dan kaki kanan selama enam hitungan dengan posisi tubuh berdiri tegak pada satu kaki sedangkan kaki lain diangkat (Tingkat 2)				
		6. Anak melompat ke depan dengan satu kaki kanan (Tingkat 2)				
		7. Anak melakukan gerakan koordinasi antara tangan dan kaki dengan mengikuti pola yang berbeda (Tingkat 3)				
		8. Anak melakukan gerakan melompat ke depan dengan dua kaki lurus dan mengikuti pola (Tingkat 2)				
		9. Anak melompat dengan dua kaki ke kanan dan ke kiri dua kali (Tingkat 2)				
		10. Anak melakukan lompat engklek dengan mengikuti pola (Tingkat 3)				
		11. Anak berjalan jinjit menggunakan ujung telapak kaki dengan posisi tubuh tegak (Tingkat 2)				
2.	Melakukan permainan fisik dengan aturan	12. Anak melakukan gerakan melempar dan menangkap bola (Tingkat 3)				
Total						

Sumber : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No. 137 Tahun 2014

Keterangan :

Kategori 1 (BB) = Belum berkembang, apabila anak belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar

Kategori 2 (MB) = Mulai berkembang, apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan motorik kasar tetapi harus dibantu

Kategori 3 (BSH) = Berkembang sesuai harapan, apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan motorik kasar dengan sedikit bantuan

Kategori 4 (BSB) = Berkembang sangat baik, apabila anak sudah mampu melakukan kegiatan motorik kasar tanpa bantuan

3.7.2 Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan komunikasi dua arah antara narasumber dengan pewawancara dengan tujuan untuk memperoleh informasi. Menurut Widiastuti, Koagouw, & Kalangi (2018) wawancara adalah jenis komunikasi yang melibatkan dua orang dalam sebuah percakapan tanya jawab. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara terstruktur yaitu peneliti telah membuat pedoman wawancara yang sudah disiapkan terlebih dahulu. Pedoman wawancara disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian. Berikut kisi-kisi dan pedoman wawancara guru mengenai kegiatan motorik kasar pada anak dan penggunaan alat permainan edukatif dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak di PAUD AL-Qur'an Hidayatullah.

Tabel 3.4 Kisi- Kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek Yang Diungkap	Konteks Pertanyaan
1.	Kegiatan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD AL-Qur'an Hidayatullah	Kegiatan yang dilakukan untuk menarik minat anak dalam pengembangan motorik kasar saat di kelas maupun di luar kelas

2.	Penggunaan alat permainan edukatif dalam menstimulasi kemampuan motorik asar anak di PAUD AL-Qur'an Hidayatullah	Contoh alat permainan dan ketertarikan anak dalam kegiatan pengembangan stimulasi motorik kasar di sekolah
----	--	--

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan Wawancara
1.	Apa itu motorik kasar?
2.	Apa faktor pendukung kemampuan motorik kasar anak?
3.	Apa faktor penghambat kemampuan motorik kasar anak?
4.	Apakah anak dikelas B sudah dalam kategori berkembang dalam motorik kasarnya?
5.	Bagaimana cara guru merencanakan kegiatan motorik kasar setiap harinya untuk anak?
6.	Apa saja kegiatan yang guru lakukan untuk menarik minat anak dalam pengembangan motorik kasar saat di dalam kelas maupun diluar kelas?
7.	Metode apa saja yang guru gunakan dalam pengembangan motorik kasar saat di dalam kelas maupun diluar kelas?
8.	Apakah ada APE di sekolah yang mendukung stimulasi motorik kasar anak? Dan apa contohnya?
9.	Bagaimana ketertarikan anak dalam kegiatan pengembangan motorik kasar yang telah guru lakukan?
10.	Apa yang dimaksud dengan alat permainan edukatif (APE)?
11.	Apa yang dikategorikan sebagai APE?
12.	Apa fungsi dari adanya APE?
13.	Apa yang dimaksud dengan playmat?
14.	Apa manfaat playmat bagi anak?
15.	Apa pernah playmat diterapkan di sekolah?

16.	Apakah kelebihan dari APE Playmat ini?
17.	Apakah kekurangan dari APE Playmat ini?
18.	Bagaimana keantusiasan siswa dalam permainan playmat ini?
19.	Apakah dengan adanya pemberian edu playmat dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak?

3.7.3 Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data (Arikunto, 2010). Penelitian ini menggunakan instrumen tertutup, yaitu responden memilih jawaban yang telah disediakan. Lembar penilaian validasi merupakan instrumen pengumpulan data untuk menguji kelayakan dengan menggunakan skala likert berupa pernyataan yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Desain	Desain tampilan playmat	1,2,3,4,5,6 dan 7
Kebutuhan	Ukuran dan berat playmat	8,9 dan 10
Keamanan	Bahan playmat	11

(Sumber: Adaptasi BSKAP dan Ditya Jati Wicaksono:2015)

Kisi- kisi instrumen validasi ahli media terdiri dari aspek desain, kebutuhan dan keamanan. Berikut lembar instrumen validasi ahli media yang disusun berdasarkan kisi- kisi untuk dijadikan acuan dalam penilaian kelayakan alat permainan *edu playmat* oleh ahli media.

Tabel 3.7 Instrumen Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Desain	1. Kejelasan petunjuk penggunaan				
		2. Kejelasan dan keterbacaan tulisan				

		3. Kesesuaian penempatan gambar sehingga tidak mengganggu proses permainan				
		4. Kombinasi warna yang menarik				
		5. Gambar dan simbol yang digunakan bervariasi				
		6. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan dan mudah di baca				
		7. Kesesuaian ukuran huruf dalam playmat				
2.	Kebutuhan	8. Ukuran playmat				
		9. Berat playmat				
		10. Bahan yang digunakan dalam pembuatan playmat menggunakan bahan yang awet				
3.	Keamanan	11. Playmat di cetak menggunakan bahan yang aman dan tidak menyakiti				

(Sumber: Adaptasi BSKAP dan Ditya Jati Wicaksono:2015)

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk penelitian terhadap kelayakan alat permainan *edu playmat* dari segi materi. Berikut kisi-kisi instrumen validasi oleh ahli materi.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kelayakan isi	Konsep playmat	1,2,3,4,5,6,7 dan 8
Kebahasaan	Keterbacaan playmat	8,9, 10 dan 11
Penyajian	Kepraktisan playmat	12

(Sumber :Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP)

Kisi- kisi instrumen validasi ahli materi terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, kebahasaan dan penyajian. Berikut lembar instrumen validasi ahli materi yang disusun berdasarkan kisi- kisi untuk dijadikan acuan dalam penilaian kelayakan alat permainan *edu playmat*.

Tabel 3.9 Instrumen Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian playmat dengan tingkat				

		perkembangan fisik motorik anak				
		2. Kesesuaian playmat dengan tingkat usia anak				
		3. Instruksi dalam permainan mudah dipahami dan dimengerti anak				
		4. Permainan dapat mengkoordinasikan gerakan antara mata, kaki dan tangan dengan baik				
		5. Konsep playmat dapat menstimulasi kemampuan motorik anak				
		6. Kegiatan pada playmat dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak				
		7. Gambar dan simbol pada playmat mendorong keingintahuan anak				
		8. Gambar dan simbol pada playmat dapat dimengerti anak				
2.	Kebahasaan	9. Keterbacaan susunan kalimat dapat dipahami				
		10. Kejelasan gambar dan simbol pada playmat				
		11. Kesesuaian penulisan kata menurut EYD				
3.	Penyajian	12. Kepraktisan dalam penggunaan playmat				

(Sumber :Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP))

Lembar validasi ahli pembelajaran digunakan untuk penelitian terhadap kelayakan alat permainan *edu playmat* dari segi pembelajaran. Berikut kisi-kisi instrumen validasi oleh ahli pembelajaran.

Tabel 3.10 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Nomor Soal
-------	-----------	------------

Ketertarikan	Ketertarikan penggunaan playmat	1 dan 2
Materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3, 4, 5 dan 6
Bahasa	Kesesuaian huruf yang digunakan dalam playmat	7 dan 8

(Sumber :Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP))

Kisi- kisi instrumen validasi ahli pembelajaran terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek ketertarikan, materi dan bahasa. Berikut lembar instrumen validasi ahli pembelajaran yang disusun berdasarkan kisi- kisi untuk dijadikan acuan dalam penilaian kelayakan alat permainan *edu playmat*.

Tabel 3.11 Instrumen Validasi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Ketertarikan	1. Playmat mampu menarik minat anak untuk memainkan hingga selesai				
		2. Playmat tidak membuat anak bosan				
2.	Materi	3. Playmat sesuai dengan tujuan pembelajaran				
		4. Penggunaan playmat membantu guru dalam proses pembelajaran				
		5. Pemilihan kegiatan main sesuai usia anak				
		6. Playmat mampu menstimulasi perkembangan motorik anak				
3.	Bahasa	7. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				

		8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak (menggunakan bahasa yang sering di dengar oleh anak)				
--	--	---	--	--	--	--

(Sumber :Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP))

3.7.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lain yang berkaitan dengan aspek yang sedang diteliti (Widodo, 2017). Pada penelitian ini, peneliti mendokumentasikan kegiatan saat anak- anak menggunakan alat permainan *edu playmat*.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses dalam mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan satuan dasar kemudian melakukan penafsiran (Rahmadi, 2011). Pengolahan data untuk penelitian kuantitatif melalui tiga tahapan, yaitu:

1. Editing. Tahap ini peneliti melakukan pemeriksaan atau mengedit dari data yang telah dikumpulkan. Tahap ini peneliti memeriksa jawaban instrumen dari responden dan observasi uji penggunaan.
2. Coding. Pemberian kode yaitu peneliti mengklasifikasikan jawaban responden dengan menandainya dengan kode seperti huruf.
3. Tabulasi. Proses pengolahan data yaitu peneliti memasukkan data ke dalam tabel untuk dilakukan perhitungan.

Data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari beberapa ahli kemudian dianalisis melalui tiga tahap, yaitu :

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang diperoleh saat proses di lapangan cukup banyak, untuk itu peneliti perlu melakukan reduksi data. Reduksi data berarti merangkum, memilih data pokok yang akan digunakan, memfokuskan pada hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan melakukan reduksi data, maka data yang telah dikumpulkan akan memberikan

gambaran yang lebih jelas. Reduksi data juga membantu peneliti untuk lebih mudah dalam mendapatkan hasil dari data yang diperoleh.

2. Data Display (Penyajian Data)

Langkah kedua setelah melakukan reduksi data yaitu melakukan penyajian data. Pada langkah ini peneliti dapat melakukan penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan sejenisnya. Dengan melakukan penyajian data, peneliti dapat memahami data yang dihasilkan dan merencanakan tahap selanjutnya.

3. Conclusion Drawing (Kesimpulan)

Langkah terakhir dalam menganalisis data kualitatif yaitu membuat kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang didapatkan dapat diharapkan mampu menjawab rumusan masalah yang ada.

3.8.1 Teknik Analisis Instrumen Validasi Ahli Skala (1-4)

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil validasi dari ahli media dan ahli materi yaitu dengan menghitung presentase nilai hasil validasi. Semakin besar presentase skor hasil analisis data maka semakin baik tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut rumus penghitungan nilai validasi ahli (Mulyana, 2021).

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh kemudian dikonversi berdasarkan tabel interpretasi skor.

Tabel 3.12 Tabel Interpretasi Skor

Kategori	Presentase %
Sangat Baik	76% - 100%
Baik	51% - 75%
Kurang Baik	26% - 50%

Sangat Kurang Baik	0% - 25%
--------------------	----------

3.8.2 Teknik Analisis Hasil Observasi

Analisis hasil observasi menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. *Paired Sample T-Test* merupakan data yang dikumpulkan dari dua sampel yang tidak bebas atau berhubungan. Penggunaan uji *Paired Sample T-Test* digunakan dalam rancangan *pretest* dan *posttest* karena untuk membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dari satu sampel. Tujuan penggunaan analisis data uji *Paired Sample T-Test* untuk menguji efektifitas perlakuan yang dilakukan terhadap variabel yang diteliti (Norfai, 2021). Perhitungan uji pengguna juga menggunakan SPSS Ver. 29.

Untuk mengetahui perbedaan signifikan terhadap peserta didik sebelum dan sesuai diberikan alat permainan *edu playmat*, peneliti menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05 dengan penjelasan sebagai berikut :

- a. H_0 = Tidak ada perbedaan signifikan terhadap stimulasi kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan *edu playmat*.
- b. H_a = Adanya perbedaan signifikan terhadap stimulasi kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan *edu playmat*.

Sedangkan untuk menghindari kesalahan dalam analisis uji-t, peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 29* dengan menggunakan pedoman uji *paired sample t-test*, yaitu :

- a. Jika nilai signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa adanya stimulasi kemampuan motorik kasar antara sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan *edu playmat*.

- b. Jika nilai signifikan > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa tidak adanya stimulasi kemampuan motorik kasar antara sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan *edu playmat*.

Uji coba produk yang dilakukan pada anak dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah alat permainan *edu playmat* dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Hasil uji coba tersebut diperoleh dengan melakukan *pretest* dan *posttest* penggunaan alat permainan *edu playmat*. Rumus analisis data uji efektifitas menggunakan rumus sebagai berikut (Widiyanto, 2024).

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \cdot \sum D^2 - (\sum D)^2}{n - 1}}}$$

Keterangan:

$\sum D$ = selisih dari x dan y

n = jumlah sampel

$\sum D^2$ = jumlah kuadrat selisish x dan y

Hipotesis perhitungan:

H_0 = H_0 ditolak apabila t hitung lebih besar dari pada t tabel, artinya penggunaan memberikan dampak yang signifikan.

H_0 = H_0 diterima apabila t hitung lebih kecil dari t tabel, artinya tidak terdapat perbedaan dampak secara signifikan.