

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

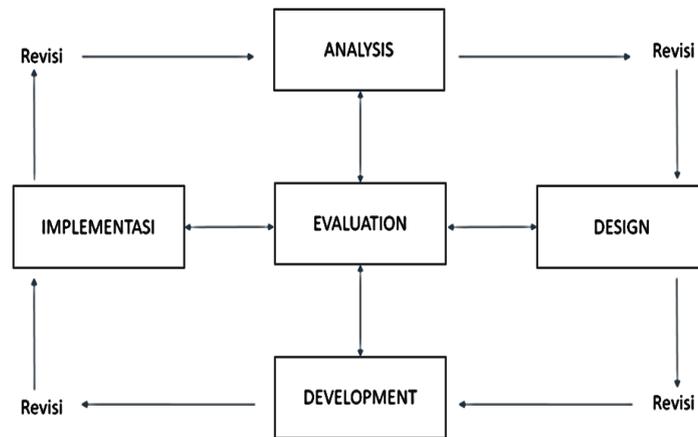
Penelitian ini menggunakan metode penelitian D&D (*Design and Development*). Metode penelitian D&D diartikan sebagai studi terhadap suatu rancangan, pengembangan, dan evaluasi terhadap suatu produk dengan tujuan untuk memperoleh dasar empiris dalam mengembangkan atau menciptakan suatu produk (Tunissa dkk, 2022). Menurut Rich and Klein dalam bukunya menjelaskan metode *design and development* merupakan studi sistematis mengenai desain, pengembangan, dan evaluasi untuk menciptakan suatu produk sebagai alat instruksional dan *non-instructional* serta model baru yang disempurnakan (Richey & Klein, 2007). Dengan kata lain metode penelitian D&D ini merupakan metode yang berfokus pada proses desain, pengembangan, dan evaluasi untuk menciptakan, mengembangkan, memodifikasi, sehingga menghasilkan suatu produk yang bisa digunakan baik dalam lembaga pendidikan atau kegiatan lainnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *Mixed Methods* dimana dalam penelitian ini merupakan kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif. *Mixed Methods* difokuskan pada pengumpulan serta analisis data yang memadukan antara data kualitatif dan data kuantitatif dalam suatu penelitian (Justan dkk, 2024). Metode ini digunakan di saat penelitian yang dilakukan terdapat data kuantitatif dan kualitatif.

1.2 Model Penelitian

Penelitian ini berfokus pada desain prototipe pengembangan produk media pembelajaran yang akan diuji kelayakannya serta melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Pada prosesnya penelitian ini memilih model ADDIE ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluation*. Menurut Hidayat & Nizar (2021) ADDIE merupakan suatu konsep yang digunakan dalam mengembangkan desain intruksional yang berpusat pada pembelajaran. Model ADDIE ini melalui

tahapan-tahapan pengembangan yang meliputi kegiatan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun tahapan model ADDIE dengan skema Branch dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

3.6.1 *Analysis* (Tahap Analisis)

Tahap analisis menjadi tahap awal dalam penelitian dengan model ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan proses pengumpulan data dengan melakukan observasi mengenai permasalahan di lapangan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang meliputi analisis dokumen dan analisis kebutuhan pendidik yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Dokumen
 - b. Analisis kurikulum pada pendidikan anak usia dini, Pada tahap analisis kurikulum ini dilakukan kegiatan yang meliputi penjabaran indikator, dan merancang kegiatan pembelajaran.
 - c. Analisis rencana pelaksanaan pembelajaran harian, pada tahap ini dilakukan kegiatan seperti mengobservasi sistematika penulisan RPPH yang ada di lembaga, menganalisis indikator/ capaian pembelajaran, menyusun tujuan pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran, dan menyusun pedoman evaluasi.
2. Analisis Kebutuhan Belajar
 - a. analisis media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses mengajar.

- b. analisis sistem pembelajaran pada lembaga pendidikan yang dijadikan tempat penelitian.
- c. analisis *assesment* atau penilaian dalam menstimulasi membaca awal.

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan anak dengan melakukan wawancara kepada guru yang telah ditentukan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan permasalahan dalam keterampilan membaca awal pada anak. Analisis kebutuhan menjadi pondasi awal dalam perencanaan dan perancangan media pembelajaran pada anak. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menyesuaikan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik.

3.6.2 *Design* (Perancangan)

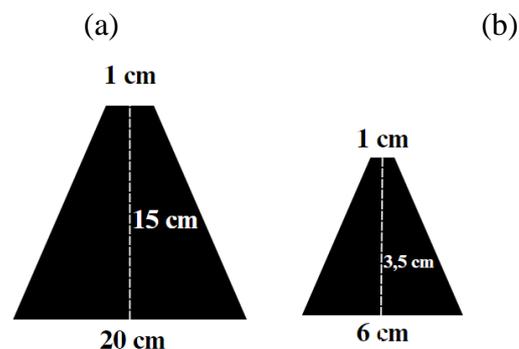
Pada tahapan ini terdiri dari beberapa kegiatan yang diawali dengan menentukan tim pengembangan. Tim pengembangan akan dipilih sesuai dengan keahlian yang relevan dengan media yang dikembangkan. Tim pengembangan ini dikelompokkan menjadi bagian pembimbing, validator, dan tim pelaksana. Selain itu dilakukan pula beberapa langkah perancangan yang meliputi

- i. Membuat Garis Besar Program Media (GBPM) Media 3D Piramida Hologram

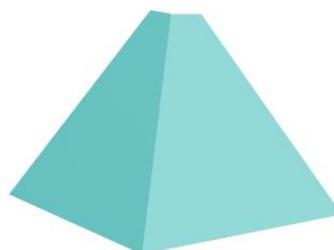
Pada tahap ini dilakukan proses rancangan materi yang dikembangkan atau disusun berdasarkan hasil analisis kurikulum PAUD serta analisis rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Rancangan materi ini disusun dengan GBPM atau Garis Besar Program Media. GBPM merupakan rancangan materi yang disusun sebagai pedoman dalam media sebagai naskah program (Lestari dkk., 2018). GBPM ini digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media dalam penulisan naskah program (Hidayat & Nizar 2021). Pembuatan GBPM ini bertujuan untuk membatasi materi yang termuat pada media sesuai dengan topik yang dipilih.

- ii. Sketsa 3D Piramida Hologram

Piramida hologram merupakan sebuah reflektor sebuah media yang dapat memantulkan cahaya. Pada media 3D Piramida Hologram ini reflektor yang digunakan umumnya menggunakan bahan dasar plastik mika yang dibentuk menyerupai piramida. Namun, untuk meminimalisir kerusakan dan diharapkan media dapat bertahan lama, digunakanlah bahan akrilik yang memiliki ukuran yang lebih tebal dan tidak mudah rusak. Selain itu, penggunaan bahan akrilik ini dipilih karena memudahkan dalam membuat pola, memotong dan menempelkannya sehingga lebih efisien. Bobot akrilik yang ringan dapat melindungi layar *handphone* maupun laptop dari keretakan dan lebih aman digunakan bersama anak dibandingkan kaca yang mudah pecah dan dapat membahayakan anak. Akrilik ini memiliki ukuran A4 berjumlah 2 lembar yang nantinya akan dipola membentuk, untuk ukuran piramida hologram yang akan digunakan bersama laptop bisa menggunakan ukuran dengan tinggi 15 cm, rusuk atas 1 cm, dan rusuk bawah 10 cm. Empat buah akrilik A4 akan menghasilkan 4 pola jajaran genjang yang menjadi bagian dari piramida.



Gambar 3.2 Sketsa Pola Bidang Piramida (a) untuk Laptop (b) untuk HP 5inch



Gambar 3.3 Desain Piramida Hologram



Gambar 3.4 Desain Media 3D Piramida Hologram

Pembuatan piramida hologram harus disesuaikan dengan media pantul yang digunakan, hal ini dikarenakan ketidaksesuaian media piramida dengan media pantul dapat mempengaruhi hasil 3D seperti posisinya terlalu bawah, media tidak berdiri tegak dengan demikian perlu adanya kesesuaian ukuran media untuk menghasilkan hasil yang sesuai

iii. Membuat Desain Visual 2D

Pada tahap ini, peneliti membuat visual 2D dari jempol kanan dan kiri yang merupakan bagian dari isi konten pada 3D piramida hologram. Visual 2D merupakan komponen paling penting karena pada pembuatan Visual 3D merupakan hasil dari penggabungan gambar atau video 2D. Pembuatan visual 2D ini menggunakan aplikasi *Paint3D*, Aplikasi ini cukup mudah untuk digunakan karena *tools* yang tidak terlalu banyak serta istilah yang digunakan untuk mengedit tidak terlalu banyak. Gambar jempol ini sebagai perumpamaan simbol huruf b dan d pada anak. Gambar jempol ini nantinya akan dikembangkan mejadi video serta ditambahkan *dubbing* untuk menjelaskan bagaimana membedakan huruf b dan d dengan jempol kanan dan kiri.



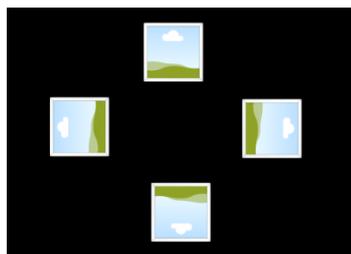
Gambar 3.5 Sketsa jempol sebagai perumpamaan huruf

iv. Mengunduh Video Animasi

Pada pengembangan media ini menggunakan beberapa referensi yang telah dipublikasi sebelumnya seperti lagu yang berjudul Lagu ABC dan Belajar Membaca Satu Suku Kata yang di unggah di akun youtube CilukPa. Video ini digunakan sebagai materi tambahan yang akan ditujukan kepada anak sebagai apersepsi. Secara umum kegiatan ini serupa dengan apersepsi menonton namun dari segi penyajian disajikan dalam bentuk 3D. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran dikembas menjadi lebih asing sehingga dapat menarik minat anak.

v. Membuat Objek 3D

Pada penggunaannya, media 3D Piramida Hologram ini tidak bisa dioperasikan menggunakan video pada umumnya. Media ini memerlukan video dengan tampilan yang berbeda yakni video dengan empat sisi. Pada tahap ini menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi *PowerPoint*. Adapun langkah pembuatannya yaitu pertama membuat video empat sisi melalui aplikasi *PowerPoint*. Pada tahap ini peneliti hanya memasukan video pada slide power point lalu mengubahnya menjadi mode cermin atau *mirror*, hal ini dikarenakan media ini memanfaatkan pantulan cahaya sehingga apabila video pada mode sebenarnya maka hasil 3D yang dihasilkan akan terbalik. Selanjutnya *copy paste* video sebanyak empat buah, lalu rotasikan video secara bertahap video 90 derajat, 180 derajat, dan 270 derajat. tempatkan membentuk persegi. Untuk lebih jelas, berikut merupakan sketsa penempatan objek 3D



Gambar 3.6 Sketsa Tampilan Video 3D Hologram

vi. Media 3D Piramida Hologram dalam Konteks Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran 3D piramida hologram merujuk pada capaian pembelajaran anak usia dini sebagai acuan dalam mempertimbangkan manfaat media pembelajaran 3D piramida hologram bagi anak. Dalam aspek motorik, media ini memiliki manfaat yakni pada interaksi anak dengan media mendorong kemampuan koordinasi mata dengan tangan. Pada implikasinya dijelaskan pada kegiatan bagaimana anak membedakan huruf b dan d menggunakan tangan, pada saat ini anak akan fokus pada media namun tangan anak dapat mengikuti instruksi video. Selain itu, pada kegiatan ini dapat membantu anak untuk menstimulasi motorik anak. Pada aspek sosial emosional, dapat membantu anak untuk bersosialisasi serta rasa tertarik anak terhadap media mendorong anak untuk fokus pada kegiatan, dengan media ini pula anak dapat berinteraksi baik dengan media maupun dengan teman sebayanya. Selanjutnya yaitu pada aspek kebahasaan, media pembelajaran ini memberikan manfaat yaitu meningkatkan keberanian anak untuk menjawab pertanyaan, menyimak, berkomunikasi secara lisan serta meningkatkan pemahaman anak mengenai keaksaraan.

Langkah yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap design yaitu tahap uji validasi yang akan dilakukan oleh dua validator yang ahli di bidang media dan juga ahli bahasa. Tahap validasi ini melalui kegiatan permohonan menjadi validator, pengisian angket, pengisian kritik dan saran serta menghitung nilai yang dibeikan oleh validator untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, Adapun Ahli yang dipilih yaitu

1. Validasi Ahli Materi yang dipilih yaitu ibu Epong Suryani, S.Pd.AUD. Alasan dipilihnya beliau sebagai Validator karena dari latar belakang pendidikan beliau merupakan Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini. Beliau sudah berprofesi sebagai seorang guru TK kurang lebih selama 20 tahun.

2. Validasi Ahli Media yang dipilih yaitu ibu Nani Kuswaeni, S.Pd beliau juga merupakan salah satu guru senior yang memiliki pengalaman kerja cukup lama. Ibu Nani menjadi salah satu guru senior yang aktif melakukan pencarian di internet mengenai inovasi media pembelajaran untuk anak, serta sering kali merekomendasikan media pembelajaran yang beragam pada pendidik lainnya. beliau pernah menjadi juara dalam lomba media pembelajaran tingkat kabupaten kota yang dijadikan pertimbangan dipilihnya sebagai validator media

3.6.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini terdiri atas kegiatan penyempurnaan media 3D piramida hologram yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi untuk menyesuaikan materi pada 3D piramida hologram ini sesuai dengan kriteria dan ketentuan tertentu. Pada kegiatan validasi ini menggunakan instrumen angket yang akan diisi oleh ahli yang telah ditentukan. Ahli akan mengisi angket dengan mengisi ceklis pada kolom skor dengan kriteria 1 hingga 4 dimana 1 menunjukkan tidak layak dan 4 sangat layak.

Selain dari hasil validasi penyempurnaan terhadap media pembelajaran 3D Piramida Hologram ini yaitu melalui hasil uji coba bersama anak, proses dari uji coba ini menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk memperbaiki media. Bagian-bagian yang dinilai kurang sesuai akan disesuaikan kembali sesuai dengan kritik dan saran.

Kritik dan saran menjadi membuat video pembelajaran mengenai penjelasan membedakan huruf b dan d serta video pembelajaran untuk membuat video yang digunakan untuk evaluasi kepada anak, merubah beberapa komponen yang disesuaikan dengan saran dari para ahli, serta peninjauan kembali media yang akan digunakan agar tidak terjadi kesalahan teknis pada saat ujicoba bersama anak. Kritik dan saran akan di validasi kembali sebelum dituangkan kepada media pada saat dilakukan revisi melalui referensi jurnal dan pendapat para ahli lainnya. Pada saat

seluruh saran dipastikan sesuai langkah terakhir yakni melakukan revisi media.

3.6.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, produk atau media yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi akan dilakukan uji coba pada kelas terbatas. Pada tahap uji coba ini dilakukan dengan metode PTK atau penelitian tindakan kelas dengan desain model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini dirancang dengan melalui 3 uji coba penelitian hingga hasil menunjukkan ketercapaian pembelajaran.

Adapun langkah uji coba pada metode ini yaitu melalui tahap *pre-test* yang dilaksanakan di hari pertama dengan menunjukkan kegiatan kepada anak yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam membedakan huruf b dan d. Pada hari kedua dilaksanakan kegiatan untuk uji coba 1 dengan menunjukkan materi mengenai pengenalan huruf pada anak serta penjelasan mengenai membedakan huruf b dan d, siklus 2 menunjukkan kegiatan untuk membedakan huruf b dan d serta penempatannya pada benda yang ada di sekitar anak, uji coba 3 melakukan kegiatan dengan hologram yang berisi video berkenaan dengan kegiatan sebelumnya dan *posttest*.

Pada tahap uji coba ini menggunakan metode PTK dikarenakan tujuan dari pengembangan ini untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran pada anak usia dini dalam konteks media pembelajaran. Tahap ini menjadi tahap yang penting karena dalam pelaksanaannya dapat menunjukkan keberhasilan media serta ketercapaian tujuan dari penelitian yang dilaksanakan.

3.6.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi menjadi tahap terakhir dimana pada tahap ini peneliti melaksanakan evaluasi terhadap produk 3D piramida hologram yang telah dikembangkan berdasarkan pada kritik, saran, serta masukan yang diterima melalui angket, lembar observasi, dan catatan lapangan. Tujuannya yaitu untuk mengetahui hasil dari pengembangan media 3D piramida hologram yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini, serta

menyempurnakan produk yang dikembangkan sudah sesuai dan efektif digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini.

1.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1 Partisipan

Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan beberapa pihak di dalamnya. Partisipan dalam penelitian ini meliputi Ahli media, Ahli materi, serta pendidik dan peserta didik sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Lebih lengkap, partisipan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi yang dipilih yaitu ibu Epong Suryani, S.Pd.AUD. Alasan dipilihnya beliau sebagai Validator karena dari latar belakang pendidikan beliau merupakan Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini. Beliau sudah berprofesi sebagai seorang guru TK kurang lebih 20 tahun
2. Ahli media yang dipilih yaitu ibu Nani Suwaeni, S.Pd salah satu pendidik yang ada di Kecamatan Cimalaka. Ibu nani. Beliau dipilih karena pernah memenangkan lomba media pembelajaran tingkat kabupaten/kota.

3.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak di Cimalaka kabupaten Sumedang bersama dengan 10 peserta didik di kelas A dengan rentan usia 5-6 tahun. Adapun alasan dipilihnya lembaga penelitian tersebut dikarenakan dari sisi geografis lokasi lembaga ini terjangkau. TK MM telah berdiri sejak tahun 1989 dan memiliki peningkatan jumlah peserta didik disetiap tahunnya sehingga menjadi salah satu lembaga berakreditasi B. Kepercayaan masyarakat pada lembaga pendidikan ini menjadi salah satu faktor pendukung pemilihan lembaga yang akan dijadikan lokasi penelitian.

1.4 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan atau bagian luas dari subjek dan objek penelitian. Terdapat kurang lebih 18 TK yang tersebar di Kecamatan cimalaka namun tidak semua telah diberikan bantuan berupa media digital seperti *Smart Board* dan *Playing Table*, dengan demikian populasi yang dipilih yaitu 10

lembaga pendidikan anak usia dini yang pernah mengoperasikan media digital pada proses pembelajaran yang ditandai dengan memiliki media berbasis teknologi *Smart board*.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili seluruh sampel. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Purposive sampling merupakan teknik sampling yang didasari oleh pertimbangan tertentu serta kriteria inklusi (Sugiyono, 2017). Purposive sampling digunakan karena penelitian ini dilakukan pada kelas terbatas dengan peserta didik yang memiliki hambatan dalam keterampilan membaca awal. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian bersama 10 peserta didik di kelas B di TK PGRI Mandala Mekar, karena mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan.

1.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau media yang digunakan dalam penelitian khususnya pada kegiatan pengumpulan data. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang akan dilaksanakan yaitu melalui kegiatan wawancara, pengisian angket dan observasi lapangan sehingga membutuhkan beberapa alat pendukung seperti lembar angket, lembar pertanyaan wawancara, lembar observasi dan instrumen lainnya seperti alat dokumentasi dan sebagainya. Angket merupakan daftar pertanyaan yang akan diisi oleh beberapa responden yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Dalam penelitian pengembangan media 3D piramida hologram, instrumen penelitian yang digunakan yakni sebagai berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Analisis kebutuhan membaca awal	Pedoman Wawancara	Wawancara
2.	Validasi ahli media pembelajaran	Lembar Validasi	Angket
3.	Validasi ahli bahasa	Lembar Validasi	Angket
4.	Lembar assesment keterampilan membaca awal anak	Lembar ceklis	Assesment dengan metode ceklis

Shinta, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA 3D PIRAMIDA HOLOGRAM UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN MEMBACA AWAL PADA ANAK USIA DINI

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

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
5.	Respon guru	Angket	Angket

Dibawah ini merupakan kisi-kisi dan lembar instrumen yang akan digunakan dalam kegiatan penelitian.

1.5.1 Pedoman Wawancara

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Item Pertanyaan
1	Bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan ibu di kelas dalam menstimulasi keterampilan membaca awal?
2	Kegiatan apa saja yang dilakukan guru pada saat kegiatan membaca awal pada anak?
3	Apakah masih terdapat anak yang mengalami kendala dalam keterampilan membaca awalnya? Khususnya pada saat membedakan huruf yang memiliki kesamaan bentuk
4	Apakah kesulitan yang sering dialami peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung?
5	Fasilitas kelas atau media pembelajaran apa yang digunakan dalam kegiatan stimulasi keterampilan membaca awal pada anak?
6.	Selain fasilitas yang tersedia dikelas apakah ada media lain yang digunakan untuk menunjang pembelajaran anak? Media seperti apa yang sering digunakan oleh ibu?
7.	Apakah di sekolah ini pernah menggunakan media digital untuk menunjang pembelajaran anak?
8.	Apakah ibu pernah melihat atau menggunakan media 3D Piramida Hologram sebelumnya?
9.	Apakah media pembelajaran 3D piramida hologram ini diperlukan sebagai media pembelajaran di TK atau PAUD khususnya dalam menstimulasi keteampilan membaca awal?
10.	Apakah menurut ibu setuju apabila media 3D piramida hologram ini dikembangkan untuk menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak?

Sumber: Arsyad (2017)

1.5.2 Angket Validasi Ahli media dan Ahli Materi

Lembar validasi merupakan lembaran yang disusun oleh peneliti yang berisikan kriteria media yang akan diberikan kepada validator untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Isi dari lembar validasi ini akan menunjukkan kelayakan dari media yang dikembangkan yang

ditentukan melalui skor 1-4 dengan keterangan: (1) Sangat Kurang, (2) Kurang Layak, (3) Layak, (4) Sangat Layak.

Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	skor			
		1	2	3	4
Visual	1. Ukuran gambar pada video 3D piramida sesuai hingga teks terbaca				
	2. Susunan kalimat pada media 3D hologram mudah difahami anak				
	3. Ilustrasi gambar secara umum menarik				
	4. Tampilan Konsisten				
	5. Kesesuaian desain dengan materi				
Audio	1. Musik yang digunakan pada video 3D piramida hologram tidak mengganggu narasi				
	2. Volume suara tidak terlalu kecil				
	3. Pelafalan huruf atau vocal pada setiap video jelas				
	4. Penjelasan dalam video dapat mengembangkan imajinasi anak				
	5. Kualitas audio disajikan dengan baik				
Penggunaan	1. Media 3D piramida hologram memiliki kemudahan pengoperasian				
	2. Durasi video media 3D piramida hologram sudah tepat (tidak terlalu lama dan tidak terlalu cepat)				
	3. Media 3D piramida holohram mampu mempermudah peserta didik dalam mengenal huruf				
	4. Penggunaan media 3D piramida hologram aman digunakan bersama anak				
	5. Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak				
Jumlah Total Skor yang Diperoleh					
Jumlah Skor Rata rata					

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Kisi Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi			Skor			
			1	2	3	4
Penggunaan Media Pembelajaran 3D Piramida Hologram	Kelengkapan Materi	Ketepatan materi pembelajaran 3D Piramida Hologram dengan KD kebahasaan anak usia 5-7				
		Media 3D Piramida holgram mendorong anak untuk aktif menjawab pertanyaan yang diajukan				
		Pertanyaan pada video dalam 3D piramida hologram mudah difahami anak				
		Kesesuaian materi dengan usia anak				
	Desain Pembelajaran	Urutan Penyajian				
		Efektifitas dan efesiensi pencapaian kompetensi				
		Kesesuaian dengan karakteristik anak				
		Kesesuaian evaluasi dengan indikator dan kompetensi				
		Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak				
	Jumlah Total Skor yang Diperoleh					
Skor Ideal						

1.5.3 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk mencatat sehingga peneliti mendapatkan hasil mengenai respon anak terhadap media 3D piramida hologram. Pedoman dari angket penilaian pada anak merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014

mengenai Kurikulum 2013 yang mencakup beberapa aspek yang dijelaskan pada tabel di bawah.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Analisis Awal Keterampilan Membaca Awal

Anak

No	Nama (Inisial anak)	Sebelum Implementasi Media	Sesudah Implementasi Media
1	Bi		
2	Sha		
3	Na		
4	Raf		
5	Rei		
6	Tr		
7	Ad		
8	Sa		
9	Ra		
10	Adz		
11	Adr		
12	Ri		
13	Gi		
14	Rai		
RATA-RATA NILAI			

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Indikator 1 Penilaian Perkembangan Keterampilan

Membaca pada Anak

No	Nama Anak	Kemampuan Anak Membedakan Huruf b dan d				Jumlah	Skor anak
		1	2	3	4		
1	Rai						
2	Gi						
3	Ri						
4	Adr						
5	Adz						
6	Sa						
7	Tr						
8	Rei						
9	Raf						
10	Bi						
Total							
Presentase							
Kategori							

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Indikator 2 Penilaian Perkembangan Keterampilan Membaca pada Anak

No	Nama Anak	Kemampuan anak mengenal huruf alfabet				Jumlah	Skor anak
		1	2	3	4		
1	Rai						
2	Gi						
3	Ri						
4	Adr						
5	Adz						
6	Sa						
7	Tr						
8	Rei						
9	Raf						
10	Bi						
Total							
Presentase							
Kategori							

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Indikator 3 Penilaian Perkembangan Keterampilan Membaca pada Anak

No	Nama Anak	Keterlibatan anak Bersama media				Jumlah	Skor anak
		1	2	3	4		
1	Rai						
2	Gi						
3	Ri						
4	Adr						
5	Adz						
6	Sa						
7	Tr						
8	Rei						
9	Raf						
10	Bi						
Total							
Presentase							
Kategori							

Tabel 3.9 Lembar Angket Respon Guru Terhadap proses Pembelajarann

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Respon Anak	Pemahaman Kebahasaan	Anak mampu mengikuti instruksi yang				

Shinta, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA 3D PIRAMIDA HOLOGRAM UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN MEMBACA AWAL PADA ANAK USIA DINI

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

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
		disampaikan media 3D piramida hologram				
		Anak mampu menjawab pertanyaan yang diucapkan dalam media 3D piramida hologram				
		Anak mampu menyebutkan huruf b dan d sesuai instruksi media 3D piramida hologram				
		Anak mampu membedakan huruf b dan d melalui simbol jempol kanan dan kiri				
		Anak mampu menyimak video yang ditampilkan pada media 3D piramida hologram				
	Keterampilan	Anak menunjukkan antusiasme dan perasaan senang melakukan kegiatan menggunakan media 3D piramida hologram				
		Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dengan media 3D piramida hologram				
		Anak fokus pada kegiatan dengan media 3D piramida hologram				
		Anak menunjukkan ketertarikan dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media 3D piramida hologram				
		Anak dapat mengikuti instruksi sesuai dengan instruksi media 3D Piramida Hologram				
Kualitas Media	Kebergunaan	Media 3D piramida hologram mudah untuk dioperasikan pengguna				

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
		Ilustrasi gambar disajikan dengan menarik				
		Media pembelajaran 3D hologram menarik untuk digunakan				
		Media 3D hologram aman digunakan bersama anak				
		Isi konten sesuai dengan capaian perkembangan anak				
SKOR TOTAL						
SKOR IDEAL						

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu metode kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data. Teknik pengumpulan data ini diperlukan untuk mendapatkan data sebelum ditarik kesimpulan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara lisan oleh dua orang yang terdiri dari pewawancara dan narasumber untuk mendapatkan informasi dari suatu pembahasan atau permasalahan. Wawancara ini akan dilakukan oleh peneliti dengan pendidik mengenai kebutuhan anak, keterampilan membaca awal pada anak, serta penggunaan media pembelajaran 3D piramida hologram dalam menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak.

3.6.2 Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang akan diisi oleh beberapa responden yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sehingga menghasilkan data yang diperlukan peneliti. Angket dapat diartikan pula sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di

berikan jawaban. Angket ini digunakan sebagai media untuk memperoleh validasi dari ahli media dan ahli materi.

3.6.3 Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati dan pencatatan informasi yang ditemukan di lapangan berkaitan dengan permasalahan atau fokus penelitian. Observasi ini dilakukan untuk melihat secara langsung implementasi media hologram serta aktivitas anak pada saat implementasi dari media hologram. Adapun hal-hal yang perlu dikumpulkan dalam kegiatan observasi ini disusun dalam pedoman observasi yang berisikan indikator yang telah ditentukan oleh peneliti. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk melihat respon anak terhadap penggunaan media 3D piramida hologram dalam menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak.

3.6.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan bagian dari observasi yang dilakukan selama kegiatan uji coba dilakukan. Catatan lapangan ini dilakukan dengan cara mencatat hal-hal penting yang muncul melalui kegiatan anak selama penelitian sesuai dengan apa yang peneliti lihat dan peneliti dengar tanpa menambahkan atau mengurangi informasi yang didapatkan.

1.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan pada hasil dari pengumpulan data dari kegiatan, wawancara, validasi ahli, pengisian angket, observasi, dan catatan lapangan. Metode yang digunakan dalam analisis data disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh dalam penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam setiap tahapan yaitu sebagai berikut:

3.7.1 Tahap Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan, identifikasi mengenai karakteristik peserta didik, serta sistem pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan yang

dijadikan tempat penelitian melalui kegiatan wawancara. Hasil dari kegiatan wawancara akan diolah dan disusun secara deskriptif.

3.7.2 Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap ini, akan dilaksanakan kegiatan uji validitas media dan materi terhadap produk yang dikembangkan. Data yang digunakan yaitu data yang diperoleh berdasarkan hasil angket terhadap ahli materi dan ahli media, peneliti menggunakan teknik analisis data analisis linkert. Analisis linkert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur persepsi atau pendapat individu terhadap peristiwa sosial.

Tabel 3.10 Tabel Skala Linkert

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat Layak
2	3	Layak
3	2	Tidak Layak
4	1	Sangat Tidak Layak

Adapun rumus untuk menghitung presentase hasil validasi media akan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S = Jumlah Skor

N = Jumlah skor ideal

Untuk mengukur keberhasilan peningkatan kemampuan peserta didik dihitung berdasarkan rumus berikut ini:

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

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh anak secara keseluruhan

N = Jumlah seluruh anak

Kriteria penilaian dalam meningkatkan keterampilan membaca awal pada anak usia dini melalui media 3D Piramida Hologram diinterpetasikan dalam bagan berikut ini:

Tabel 3.11 Kriteria Praktikalitas

Hasil Validitas	Kriteria
0% - 25%	Kurang
>25 % - 50 %	Cukup
>50 % - 75 %	Baik
> 75 % - 100 %	Sangat Baik