

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian desain pengembangan. Penelitian desain dan pengembangan adalah studi sistematis mengenai proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris bagi penciptaan produk dan alat instruksional dan non instruksional serta model baru yang disempurnakan yang mengatur pengembangannya. (Richey & Klein, 2007). Adapun Munawaroh (2013) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan yang peneliti lakukan ini menggunakan jenis penelitian *Design and Development* (D&D). Berkaitan dengan hal tersebut, *Design and Development* sebagai bentuk penelitian pemecahan masalah yang hasilnya dapat langsung dievaluasi oleh pengguna (Richey & Klein, 2007).

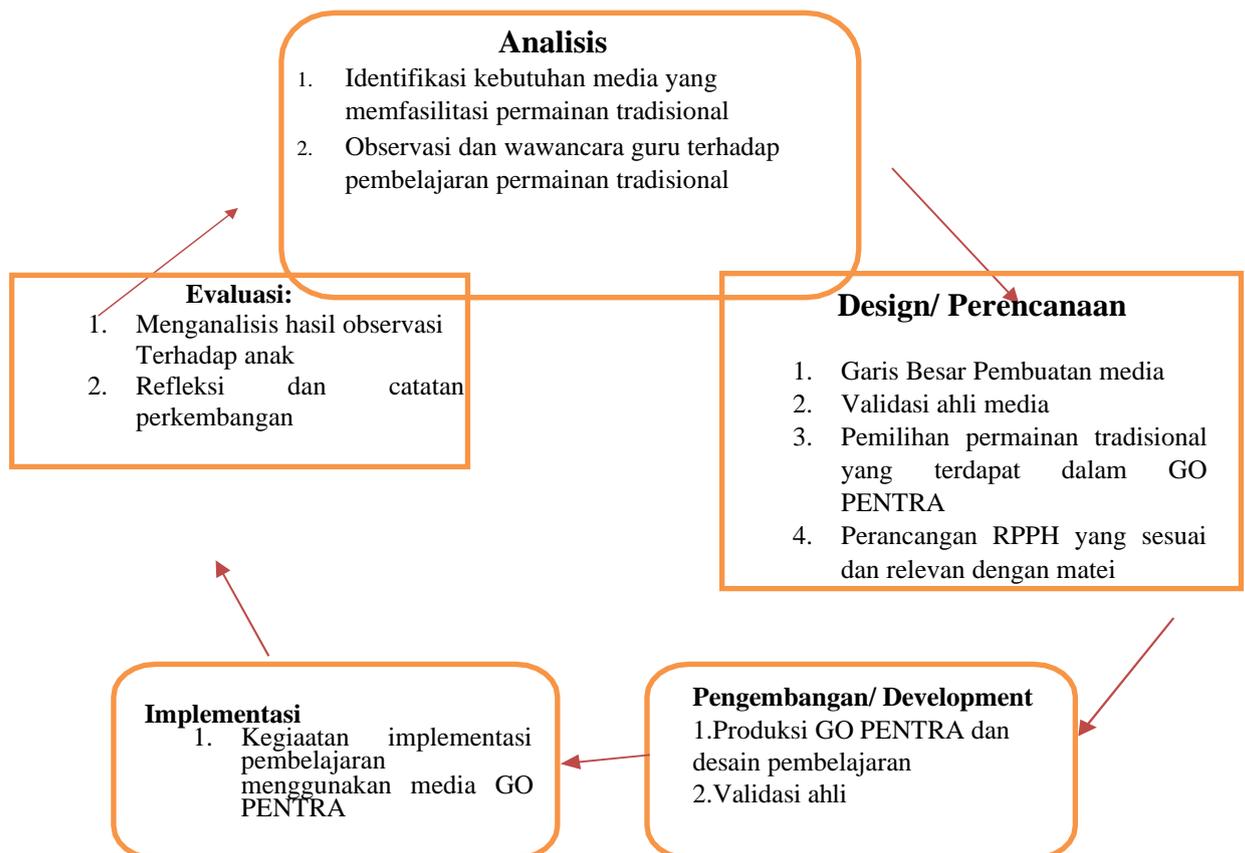
Terdapat dua kategori dalam D&D menurut Richey dan Klien (2007) yaitu (1) *Product and Tool Research* dan (2) *Model Research*. Namun demikian, penelitian yang akan dilakukan ini tergolong dalam kategori pertama yaitu *Product and Tool Research* yang berfokus terhadap proses perancangan dan pengembangan yang dijelaskan, dianalisis dan dievaluasi terhadap produk yang dibuat. Selain itu, penelitian D&D memiliki banyak metode penelitian, salah satunya metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan para ahli (Richey & Klien, 2007). Adapun menurut Arikunto (2014) penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data atau informasi berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya. Oleh karena itu, *expert review* digunakan untuk melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Maka, dalam hal ini metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan proses dari penelitian pengembangan serta hasil yang didapat dari penelitian tersebut.

Berdasarkan terhadap desain penelitian tersebut, maka penelitian ini akan menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk membuat desain

pembelajaran berbasis media permainan tradisional GO PENTRA, yang nantinya akan dilakukan dalam pembelajaran. Oleh karenanya, desain pembelajaran ini akan dikembangkan oleh peneliti yaitu desain pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal berbasis media permainan tradisional GO PENTRA bagi anak usia dini.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam setiap jenis model penelitian memiliki garis besar prosedur untuk dilakukan pada penelitian tersebut dari awal sampai akhir. Oleh karenanya, terdapat beberapa prosedur dalam penelitian model D&D. Adapun dalam penelitian ini mengambil langkah-langkah yang dikembangkan Lee & Owens (2004) yaitu ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) lima tahapan tersebut akan digambarkan di bawah ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Berikut ini merupakan deskripsi mengenai prosedur model ADDIE pada gambar diatas sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini bertujuan memahami kebutuhan, masalah, dan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran GO PENTRA yaitu:

a. Identifikasi kebutuhan media yang memfasilitasi permainan tradisional

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa kebutuhan akan media yang memfasilitasi permainan tradisional sangat signifikan, terutama dalam upaya melestarikan budaya lokal di tengah dominasi teknologi modern. Banyak anak-anak di lingkungan perkotaan maupun perdesaan yang kurang memiliki akses dan pemahaman terhadap alat serta aturan permainan tradisional. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media yang dapat memperkenalkan permainan tradisional secara praktis dan menarik. Sebagai contoh, penelitian oleh Wijayanti (2020) mengungkap bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan nilai sosial, emosional, dan kognitif anak jika difasilitasi dengan baik melalui media yang sesuai. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi berupa media portabel dan fleksibel yang dapat memperkenalkan permainan tradisional ke berbagai lapisan masyarakat, baik dalam konteks edukasi formal maupun informal.

Selain itu, media yang memfasilitasi permainan tradisional juga penting untuk memperkuat ikatan sosial dalam Pendidikan. Menurut penelitian oleh Hermawan dan Putri (2019), permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial yang mempererat hubungan antarindividu melalui kerja sama dan kompetisi yang sehat. Namun, hasil survei mereka menunjukkan bahwa 65% orang tua merasa kesulitan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak mereka karena tidak adanya media yang mendukung kegiatan tersebut secara praktis. Hal ini menunjukkan perlunya media inovatif seperti gerobak permainan tradisional yang tidak hanya menyajikan alat permainan, tetapi juga menghidupkan kembali nilai-nilai budaya dan sosial yang terkandung dalam permainan tradisional, menjadikannya relevan di tengah kehidupan modern.

b. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa permainan tradisional jarang menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa. Permainan tradisional hanya dimainkan pada

momen-momen tertentu, seperti perayaan Hari Kemerdekaan setiap bulan Agustus atau pada program *Kamis Nyunda* yang bertujuan memperkenalkan budaya lokal kepada siswa. Dalam keseharian, kegiatan belajar mengajar lebih banyak berfokus pada aspek akademik, sementara permainan cenderung didominasi oleh aktivitas modern seperti permainan digital atau olahraga umum. Hal ini menunjukkan adanya keterbatasan waktu dan media dalam memperkenalkan permainan tradisional secara rutin di sekolah. Minimnya kesempatan ini berpotensi mengurangi apresiasi siswa terhadap kekayaan budaya lokal dan nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan tradisional.

2. Perencanaan (*Design*)

Dalam tahap ini peneliti mendesain konsep gerobak yang berisi berbagai alat permainan tradisional dalam perancangan sebagai berikut.

a. Garis Besar Pembuatan Media (GBPM)

Pada tahap desain, garis besar pembuatan media *GO PENTRA* (Gerobak Permainan Tradisional) dirancang untuk memenuhi kebutuhan edukasi dan pelestarian budaya secara praktis dan menarik. Media ini akan berbentuk gerobak portabel yang dapat dengan mudah dipindahkan ke berbagai lokasi strategis, seperti sekolah dalam pembelajaran *indoor* maupun *outdoor*, taman kota, atau acara komunitas. Desain gerobak tetap dibuat dengan tampilan yang menarik seperti penggunaa tampilan luar dengan stiker animasi kartun yang kental dengan anak-anak. Gerobak ini akan dilengkapi dengan berbagai alat permainan tradisional, seperti bola bekel, gundu/kelereng, lompat tali karet, congklak, egrang anak, engklek, gerabah masak masakan tanah liat, kempis batok kalapa, perkakas rumah zaman dahulu (bakul, aseupan, serok, centong, nyiru, boboko, coet, musik tradisional gamelan, musik tradisional gendang, musik tradisional otok-otok, marakas, otong otong, dam-daman, boy-boy, layangan, bakiak, gasing, ketapel, tarik tambang, balap karung dan yoyo yang disusun secara rapi dan mudah diakses. Selain itu, akan disertakan buku panduan pembelajaran *GO PENTRA* yang menjelaskan sejarah, aturan permainan, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap permainan sehingga pengguna dapat langsung mencoba permainan dengan bimbingan

fasilitator/guru. Desain ini dirancang agar fleksibel, menarik, dan mendukung pelestarian budaya tradisional secara aktif.

b. Validasi Ahli

Pada tahapan validasi ahli media, keterlibatan dosen ahli sangat penting untuk memastikan bahwa *GO PENTRA* sesuai dengan tujuan edukatif dan nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan. Proses validasi ini dilakukan dengan mengundang dosen yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran, pendidikan budaya, atau desain produk untuk menilai kelayakan desain dan konten media. Dalam melibatkan validasi Ahli ini melibatkan Dosen terbaik dan ahli di bidangnya yaitu Bapak Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M. dalam memvalidasi materi pembelajaran dan yaitu Ibu Dr. Rita Mariyana, M.Pd. dalam memvalidasi fisik/media beliau selaku Dosen di Universitas Pendidikan Indonesia Prodi Pendidikan Anak Usia Dini.

Validasi mencakup beberapa aspek, seperti estetika desain gerobak, kejelasan informasi edukatif, kesesuaian alat permainan dengan nilai tradisional, serta fungsionalitas media dalam berbagai situasi. Dosen ahli juga memberikan masukan terkait efisiensi penggunaan ruang pada gerobak, daya tarik visual, serta kebermanfaatan media ini dalam mendukung pembelajaran budaya di sekolah dan masyarakat. Masukan dari tahap validasi ini menjadi dasar penting untuk melakukan revisi, sehingga media *GO PENTRA* dapat memenuhi standar kualitas dan efektif digunakan dalam mendukung pelestarian permainan tradisional.

c. Pemilihan permainan tradisional yang terdapat dalam *GO PENTRA*.

Pemilihan permainan tradisional dalam *GO PENTRA* dirancang khusus untuk meningkatkan nilai-nilai kearifan lokal pada anak usia dini, yang berada dalam masa emas perkembangan karakter dan keterampilan sosial. Permainan seperti congklak, lompat tali, engklek, dan bola bekel dipilih karena tidak hanya sederhana, tetapi juga kaya akan nilai edukatif dan budaya. Permainan ini mampu menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, kedisiplinan, ketekunan, dan penghormatan terhadap tradisi.

Sebagai contoh, permainan congklak mengajarkan konsep berbagi dan perencanaan strategis, sedangkan engklek melatih koordinasi motorik

sekaligus menanamkan rasa syukur melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Menurut Fitriani dan Arifin (2021), permainan tradisional sangat efektif untuk memperkenalkan konsep kearifan lokal pada anak usia dini karena aktivitasnya yang bersifat menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif. Dengan menyertakan permainan-permainan ini, *GO PENTRA* menjadi media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkuat rasa cinta anak terhadap budaya lokal dan membentuk karakter yang selaras dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Adapun alat permainan tradisional yang terdapat dalam media *GO PENTRA* ini adalah : bola bekel, gundu/kelereng, lompat tali karet, congklak, egrang anak, engklek, gerabah masak masakan tanah liat, kempis batok kelapa, perkakas rumah zaman dahulu (bakul, aseupan, serok,centong,nyiru, boboko, coet, alat musik tradisional seperti gamelan,musik tradisional gendang,music tradisional otok-otok, marakas,otong otong,karinding, dam-daman, boy-boyan, layangan, bakiak, gasing, ketapel, tarik tambang, balap karung dan yoyo

d. Perancangan RPPH yang sesuai

Perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk anak TK kelas B (usia 5-6 tahun) dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dan keterkaitan dengan tema pembelajaran. Tahapan pertama adalah menentukan tema pembelajaran yang relevan, seperti *Tema Budaya Lokal subtema Alat Permainan Tradisional*, sesuai dengan Kurikulum 2013 PAUD atau kurikulum terbaru. Tahapan kedua adalah merumuskan tujuan pembelajaran, yang mencakup aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, motorik, dan nilai moral. Selanjutnya, merancang kegiatan inti yang berbasis bermain, di mana media *GO PENTRA* dapat diintegrasikan untuk mendukung aktivitas belajar. Permainan seperti kempis batok kelapa, lisung,cobek tanah liat, perkakas rumah tangga dari *GO PENTRA* dapat dimasukkan dalam tema *Budaya Lokal* untuk mengajarkan nilai kerja sama, ketekunan, dan cinta terhadap budaya. Tahap keempat adalah menentukan alat dan bahan, memastikan alat permainan dari *GO PENTRA* tersedia dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terakhir, menyusun evaluasi pembelajaran, menggunakan metode observasi atau portofolio untuk menilai capaian anak

sesuai indikator yang telah dirumuskan. Menurut Prasetyo (2020), penggunaan media berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini efektif untuk mengembangkan nilai kearifan lokal sekaligus melatih keterampilan motorik dan sosial mereka. Dengan demikian, *GO PENTRA* menjadi media yang ideal untuk tema pembelajaran terkait budaya dan tradisi.

Tema selanjutnya yaitu tema *Kebutuhanku* dengan subtema *Bermain*. Tahapan pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran yang mencakup aspek perkembangan fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, serta nilai budaya. Dalam tema ini, media *GO PENTRA* dapat digunakan untuk mengenalkan anak pada berbagai alat permainan tradisional yang mendukung aktivitas bermain yang menyenangkan dan edukatif. Tahap kedua adalah perancangan kegiatan inti berbasis bermain, seperti bermain congklak untuk melatih motorik halus dan penghitungan sederhana, bermain egrang untuk mengembangkan keseimbangan dan ketekunan, serta bermain bola bekel yang mendorong koordinasi mata dan tangan. Tahapan ketiga adalah penentuan alat dan bahan, dengan memastikan alat-alat dari *GO PENTRA* tersedia dan mudah digunakan oleh anak usia dini. Selanjutnya, tahap keempat adalah penjadwalan waktu kegiatan, membagi aktivitas menjadi sesi pembukaan, kegiatan inti, dan refleksi, sehingga anak tetap fokus dan tidak kelelahan. Terakhir, dilakukan evaluasi pembelajaran, menggunakan observasi dan catatan perkembangan untuk menilai kemampuan anak dalam bermain sambil belajar.

Menurut Rahmawati (2021), permainan tradisional yang terintegrasi dalam tema kebutuhan dasar anak, seperti bermain, dapat membantu anak memahami konsep kebutuhan secara alami, sambil melatih keterampilan motorik, sosial, dan emosional. Dengan memasukkan media *GO PENTRA* dalam subtema *Bermain*, RPPH menjadi lebih kaya dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah dilakukan perancangan, peneliti melakukan tahap pengembangan, dimana tahap pengembangan ini meliputi proses untuk memproduksi gerobak permainan tradisional dan menyediakan permainan-permainan tradisional serta mendesain pembelajaran. Oleh karena itu, setelah

melakukan pengembangan gerobak dan permainan tradisional tersebut dilakukan validasi terhadap desain, isi permainan dan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada setiap permainan tradisional, sehingga dapat memberikan kelayakan terhadap media yang sudah dikembangkan tersebut sebelum diimplementasikan di sekolah TK Rohmatika.

Tahap pengembangan atau produksi media *GO PENTRA* dilakukan secara runtut dan detail dengan memperhatikan aspek keamanan, kenyamanan, dan nilai edukasi yang sesuai untuk anak usia dini. Berikut adalah tahapan yang dilaksanakan:

1. Pemilihan Bahan Dasar

Bahan utama yang digunakan adalah kayu tripleks dengan ketebalan minimal 12 mm untuk memastikan kekuatan struktur. Kayu ini dipilih karena ringan, tahan lama, dan mudah dibentuk. Selain itu, bahan tambahan seperti MDF (Medium Density Fiberboard) dapat digunakan untuk bagian tertentu yang memerlukan permukaan lebih halus. Semua bahan kayu dilapisi cat berbasis air (*water-based paint*) yang bebas racun (*non-toxic paint*) untuk memastikan keamanan bagi anak-anak (Andayani, 2019).

2. Penyesuaian Ukuran Media

Desain gerobak disesuaikan dengan tinggi rata-rata anak usia 4-6 tahun, yaitu sekitar 100–120 cm. Pegangan gerobak dibuat setinggi 60–70 cm agar mudah dijangkau oleh anak, sementara ruang penyimpanan permainan didesain agar mudah diakses tanpa memerlukan bantuan orang dewasa. Bagian roda menggunakan material karet yang tidak licin dan stabil, memastikan mobilitas gerobak tetap aman

3. Pemilihan Permainan dan Materi Pendukung

Permainan tradisional yang dimasukkan ke dalam *GO PENTRA* seperti congklak, bola bekel, egrang mini, dan gasing dibuat dari bahan ramah lingkungan. Contohnya, gasing dari kayu alami tanpa pelitur beracun dan congklak dari biji-bijian atau bahan plastik *food-grade*. Semua material dipilih untuk memastikan keamanan saat disentuh atau dimainkan oleh anak-anak (Rahmawati & Arifin, 2021).

Adapun alat dan benda yang mendukung media GO PENTRA adalah bola bekel, gundu/kelereng, lompat tali karet, congklak, egrang anak, engklek, gerabah masak masakan tanah liat, kempis batok kalapa, perkakas rumah zaman dahulu (bakul, aseupan, serok,centong,nyiru, boboko, coet) alat musik tradisional seperti gamelan,musik tradisional gendang,musik tradisional otok-otok, marakas,otong otong,karinding, dam-daman, boy-boyan, layangan, bakiak, gasing, ketapel, tarik tambang, balap karung dan yoyo.

4. Proses Perakitan dan Keamanan Struktur

Proses perakitan gerobak dilakukan dengan teknik yang memastikan semua sambungan kuat dan stabil. Bagian-bagian yang memiliki sudut tajam diampelas hingga halus untuk mencegah risiko cedera. Selain itu, semua bagian bergerak, seperti roda dan pegangan, diperiksa untuk memastikan tidak ada bagian yang longgar atau rawan terlepas.

5. Pengujian Awal Produk

Produk yang telah dirakit diuji secara fisik dengan melibatkan simulasi anak-anak usia dini untuk memastikan kemudahan penggunaan dan keamanan. Setiap kekurangan, seperti stabilitas roda atau aksesibilitas permainan, akan diperbaiki sebelum produksi akhir.

6. Finishing dan Dekorasi Visual

Media *GO PENTRA* dilengkapi dekorasi visual seperti motif kartun anak *hot wheels*, warna-warna cerah yang menarik perhatian anak, dan ilustrasi permainan tradisional untuk menambah daya tarik. Semua bahan finishing menggunakan cat ramah lingkungan yang aman jika tersentuh atau terhirup oleh anak.

Semua tahapan ini tentunya akan dijelaskan lebih rinci dan detail di BAB IV.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi ini, peneliti melibatkan guru dalam melatih guru di TK Rohmatika agar memahami cara menggunakan GO PENTRA yang dijelaskan terlebih dahulu oleh peneliti dalam kegiatan belajar mengajar, lalu melakukan penerapan di kelas melibatkan kelas B (anak usia 5-6 tahun) dengan jumlah 12 peserta didik dengan RPPH yang sudah di rancang yaitu dengan pemilihan Tema Budaya Lokal Subtema Alat Permainan Tradisional sebagai

acuan pembelajaran, menyediakan alat dan bahan pembelajaran yaitu permainan-permainan tradisional pada media GO PENTRA. Selain itu, untuk menilai kegiatan pembelajaran, peneliti menyiapkan angket sebagai bentuk penilaian yang dilakukan oleh dua guru di TK Rohmatika serta penilaian kegiatan pembelajaran peserta didik selama observasi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dilakukan evaluasi, tahap evaluasi dalam pengembangan *GO PENTRA* dilakukan untuk menganalisis sejauh mana media ini efektif dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal kepada anak usia dini, terutama dalam sikap kerja sama, sopan santun, sosial, dan kesabaran. Evaluasi ini berfokus pada menganalisis hasil observasi dan pengamatan langsung terhadap perilaku anak ketika mereka berinteraksi dengan permainan tradisional yang diperkenalkan melalui media *GO PENTRA*, seperti permainan *kempis batok kelapa*, *lisung*, *cobek tanah liat*, dan perkakas rumah tangga tradisional. Proses evaluasi ini mencakup langkah-langkah berikut:

1. Sikap Kerja Sama

Selama bermain permainan tradisional seperti *lisung* (alat tradisional untuk menumbuk padi) atau *cobek tanah liat* (alat untuk mengulek rempah-rempah), anak-anak diminta untuk bekerja bersama dalam pembagian bergiliran dalam bermain. Pengamatan dilakukan untuk melihat sejauh mana anak-anak dapat berbagi tugas, saling membantu, dan berkolaborasi untuk menyelesaikan aktivitas tersebut. Dalam kegiatan pengenalan *lisung*, misalnya, anak-anak belajar untuk bergiliran menggunakan alat tersebut, bekerja sama dalam kelompok, dan saling membantu ketika satu anak kesulitan. Nilai kerja sama yang diajarkan melalui permainan ini merupakan bagian penting dari kearifan lokal yang diteruskan dari generasi ke generasi.

2. Sopan Santun dalam Berinteraksi

Dalam setiap permainan, nilai-nilai sopan santun diterapkan, terutama saat anak-anak berkomunikasi dengan teman sebayanya. Misalnya, saat bermain *kempis batok kelapa*, anak-anak perlu saling menghormati aturan permainan, bergiliran dengan sabar, dan mengucapkan kata-kata seperti "terima kasih" atau "tolong" ketika meminta bantuan atau berbagi alat

permainan. Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah anak-anak dapat menjaga sikap sopan santun dalam berinteraksi, seperti menggunakan bahasa yang santun dan tidak terburu-buru dalam memperoleh giliran.

3. Keterampilan Sosial Anak

Permainan tradisional dari GO PENTRA mengajarkan keterampilan sosial yang penting, seperti berbagi, bernegosiasi, dan mengelola konflik. Misalnya, dalam permainan *cobek tanah liat*, anak-anak harus saling berbicara, berdiskusi, dan berbagi untuk memecahkan masalah atau membuat sesuatu bersama-sama. Evaluasi dilakukan dengan mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi dengan teman-temannya, apakah mereka dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang positif, seperti berkomunikasi dengan baik dan menghargai pendapat teman sebayanya

4. Kesabaran dan Pengendalian Diri

Pengamatan dilakukan untuk melihat sejauh mana anak-anak dapat menunggu giliran dan menunjukkan kesabaran selama permainan. Dalam permainan tradisional seperti *lisung* atau *cobek tanah liat*, yang membutuhkan keterampilan motorik halus dan ketekunan, anak-anak belajar untuk bersabar, menjaga konsentrasi, dan tidak terburu-buru. Misalnya, saat menggunakan *cobek tanah liat* untuk mengulek rempah, anak-anak perlu melakukannya secara perlahan agar bahan tidak tercecer atau rusak. Evaluasi ini juga melihat apakah anak-anak dapat mengendalikan emosi mereka jika tidak mendapatkan giliran terlebih dahulu atau jika terjadi kesalahan dalam permainan.

5. Refleksi dan Catatan Perkembangan

Setelah kegiatan bermain selesai, guru atau fasilitator dapat melakukan sesi refleksi dengan anak-anak untuk mendiskusikan apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka menerapkan nilai-nilai kearifan lokal, seperti kerja sama dan kesabaran. Guru mencatat perilaku positif yang diamati, memberikan pujian atas kerjasama yang baik, serta mengarahkan anak-anak untuk lebih meningkatkan sikap sopan santun dan pengendalian diri

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang valid mengenai pembelajaran permainan tradisional GO PENTRA. Oleh karena itu, pengumpulan data ini dengan menggunakan pedoman wawancara, observasi dan kuesioner/angket. Dengan demikian, pada penelitian media pembelajaran GO PENTRA akan dilakukan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Data dan Teknik yang Digunakan

No	Rumusan Masalah	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	RM 1	Analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran GO PENTRA	Pedoman Wawancara	Wawancara
2.	RM 1	Validasi fisik GO PENTRA (likert)	Angket Validasi	Judgement/ Expert Review
3.	RM 1	Validasi Desain pembelajaran GO PENTRA	Angket Validasi	Judgment/Expert Review
4.	RM 2	Implementasi media GO PENTRA oleh guru di kelas	Lembar Observasi	Observasi
5.	RM 2	Respon guru terhadap media pembelajaran GO PENTRA (likert)	Angket Respon	Kuisisioner/ Angket
6.	RM 3	Nilai-nilai kearifan lokal (bekerjasama, interaksi sosial, tanggung jawab dan kesabaran) dari yang ditunjukkan oleh anak	Lembar Observasi	Observasi

Adapun penjabaran dari setiap instrument dan teknik pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara Semi Struktur

Wawancara ini dilakukan dalam penelitian ini untuk mencari informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Oleh karena itu, pertanyaan wawancara didasarkan terhadap media pembelajaran GO PENTRA untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal bagi anak usia dini. Dengan demikian, melalui pertanyaan ini, mampu untuk menggali informasi mengenai

pentingnya media tersebut. Adapun sumber yang dijadikan informan yaitu dua guru di TK Rohmatika dengan durasi 30 menit.

Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara Guru

No	Item Pertanyaan
1	Bagaimana cara bapak/ibu mendesain pembelajaran bagi anak usia dini untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal?
2	Apasaja yang bapak/ibu persiapkan untuk mendesain pembelajaran bagianak usia dini dalam menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal?
3	Apakah dalam membuat desain pembelajaran bapak/ibu menggunakan metode/model tertentu untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal? Dan berikan contohnya?
4	Metode/model seperti apa menurut bapak/ibu yang sesuai dengan permainan tradisional GO PENTRA untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal?
5	Bagaimana metode/model pembelajaran yang pernah bapak/ibu lakukan terhadap anak usia dini untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal?
6	Seberapa penting bagi bapak/ibu untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal bagi anak usia dini melalui permainan tradisional?
7	Apasaja yang menjadi hambatan bapak/ibu dalam mendesain pembelajaran untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan berbasis permainan tradisional?
8	Bagaimana solusi yang bapak/ibu lakukan untuk mendesain pembelajaran untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan berbasis permainan tradisional?
9	Bagaimana dengan sarana dan prasarana sekolah bapak/ibu untuk memfasilitasi desain pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal berbasis permainan tradisional?
10	Apa harapan bapak/ibu dalam menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal berbasis permainan tradisional terhadap keberlangsungan perkembangan anak usia dini?

2. Angket/Kuesioner

Angket pada penelitian ini mencakup tiga jenis angket. Yang pertama angket untuk menggali tentang validasi fisik, angket kedua dilakukan validasi tentang materi pembelajaran oleh Bapak Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M. Pd. dan angket ketiga yaitu respon guru terhadap media pembelajaran GO PENTRA.

Angket validasi pertama yaitu validasi fisik oleh ibu Dr. Rita Mariyana, M.Pd terkait media pembelajaran diadaptasi dari (Indra,2018) yaitu penilaian terhadap kesesuaian konten,kelayakan dan keamanan media, keterlibatan

pengguna dalam menguji media dan umpan balik dari Ahli sebelum melakukan penelitian.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Fisik Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian (1-4)
Ukuran Format	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran media pembelajaran sesuai dengan ukuran anak 2. Kesesuaian ukuran isi alat media pembelajaran sesuai ukuran anak (ukuran permainan tradisional ukuran anak) 	
Pemilihan Bahan Dasar yang Aman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kayu yang sesuai 2. Cat yang tidak membahayakan (<i>non toxic paint</i>) 3. Bahan yang digunakan tahan lama, tidak mudah rapuh dan aman 4. Aman dari potensi bahaya (bahan mudah pecah) 5. Aspek pencegahan cedera/luka pada saat digunakan 	
Desain dan Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik minat anak 2. Desain mudah dimainkan oleh anak misal kemudahan tempat menyimpan mainan anak 3. Mudah didorong dan dimainkan anak 4. Warna yang digunakan tidak terlalu mencolok anak 5. Konsistensi desain dan penggunaan font pada nama-nama mudah di fahami anak 	
Jumlah		

Angket validasi kedua yaitu angket validasi tentang desain dan materi Pembelajaran Kearifan lokal melalui GO PENTRA. Media pembelajaran GO

PENTRA di validasi oleh dosen ahli materi pembelajaran oleh Bapak Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M. Pd. validasi ini dilakukan setelah implementasi ke sekolah.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Perencanaan Desain Pembelajaran Kearifan Lokal Media Permainan Tradisional	1. Terdapat dalam kurikulum pendidikan				
	2. Terdapat dalam tema & subtema pembelajaran				
	3. Terdapat dalam materi pembelajaran				
Implementasi Desain Pembelajaran Kearifan	1. Kelengkapan media permainan Tradisional				
Lokal Media Permainan Tradisional	1. Kelengkapan tempat/ruangan untuk memainkan permainan Tradisional				
	2. Penjelasan dari setiap media permainan tradisional				
	3. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional				
Penilaian Desain Pembelajaran Kearifan Lokal Media Permainan Tradisional	1. Memberikan pendampingan terhadap peserta didik dalam memainkan permainan tradisional				
	2. Membangun interaksi dengan peserta didik melalui permainan tradisional				
	3. Melakukan refleksi atas makna dalam permainan tradisional				
	4. Melakukan dokumentasi pembelajaran permainan tradisional				
Jumlah					

Angket ke tiga yaitu menggali tentang respon guru terhadap media pembelajaran GO PENTRA mencakup Perencanaan desain pembelajaran/RPPH, Pembelajaran nilai kearifan lokal pada media GO PENTRA, implementasi dan penilaian. Observasi ini dilakukan satu kali setelah melakukan implementasi keseluruhan dengan dua guru di bulan Oktober .

Tabel 3. 5 Angket Respon Guru terhadap Pembelajaran Media GO PENTRA

Indikator	Item Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Perencanaan Desain	1. Sesuai dengan KI dan KD terhadap materi				
Pembelajaran Kearifan LokalMedia Permainan Tradisional	2. Terdapat tema dan subtema dalam pembelajaran				
	3. Menyampaikan pentingnya pembelajaran permainan tradisional				
Implementasi Desain Pembelajaran Kearifan LokalMedia Permainan Tradisional	1. Mempersiapkan tempat atau lapangan untuk melaksanakan permainan tradisional				
	2. Menyediakan berbagai bentuk permainan tradisional				
	3. Menyimpan permainan tradisional di berbagai sudut lapangan				
	4. Mengunjungi satu persatu permainan tradisional				
	5. Memberikan penjelasan makna dan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut				

	6. Memberikan contoh dan memperagakan cara memainkan permainan tradisional tersebut				
Penilaian Desain Pembelajaran Kearifan LokalMedia Permainan Tradisional	1. Melakukan interaksi dan komunikasi dengan peserta didik dalam pembelajaran permainan tradisional				
	2. Melakukan refleksi dengan peserta didik mengenai pembelajaran permainan tradisional				
	3. Melakukan dokumentasi dengan anak terhadap pembelajaran permainan Tradisional				
Respon anak terhadap proses pembelajaran menggunakan	<p>1. Peserta didik mampu beradaptasi dengan pembelajaran permainan Tradisional</p> <p>2. Peserta didik mampu memperhatikan dan memahami penjelasan dari guru terkait permainan tradisional</p> <p>3. Peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik dengan guru dan teman-temannya</p>				
Jumlah					

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden terhadap hal-hal yang diketahuinya yang memiliki hubungan dengan penilaian (Arikunto, 2014). Oleh karena itu, dalam lembar angket ini peneliti mendapatkan beberapa referensi dari hasil penelitian sejenis yang sebelumnya telah dilakukan. Adapun diantaranya Inra (2018) yang selanjutnya diadaptasi sesuai dengan kebutuhan seperti:

3. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode penting dalam penelitian ini untuk

menggali data tentang bagaimana guru mengimplementasikan media GO PENTRA kepada peserta didik serta bagaimana nilai-nilai kearifan lokal dapat terstimulasi melalui media tersebut. Tahap observasi ini dirancang untuk mendapatkan gambaran nyata tentang penggunaan media dalam konteks pembelajaran dan pengaruhnya terhadap perkembangan karakter anak-anak, khususnya dalam aspek sosial dan budaya.

Observasi dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yang dilakukan pada tanggal 5, dan 19 Juni 2024. Setiap pertemuan memiliki durasi 60 menit, dengan satu sesi penuh yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang penerapan media GO PENTRA dalam aktivitas pembelajaran. Pada setiap sesi, peneliti fokus untuk mengamati interaksi anak-anak dengan media, serta respons guru terhadap implementasi media tersebut dalam proses belajar mengajar.

Observasi pertama bertujuan untuk menggali bagaimana guru mengimplementasikan media *GO PENTRA* dalam kegiatan pembelajaran. Guru diminta untuk memfasilitasi penggunaan permainan tradisional yang ada dalam *GO PENTRA*, seperti *kempis batok kelapa*, *lisung*, *halu*, *cobek tanah liat* dan *miniatur perkakas rumah tangga* dan perkakas rumah tangga. Peneliti mengamati bagaimana guru memandu anak-anak dalam bermain, memberikan instruksi, serta mendukung perkembangan motorik dan sosial anak melalui permainan tersebut.

Observasi kedua difokuskan untuk melihat bagaimana nilai-nilai kearifan lokal terstimulasi dalam diri anak-anak melalui penggunaan media *GO PENTRA*. Peneliti memerhatikan bagaimana anak-anak menunjukkan sikap kerjasama, saling menghargai, sopan santun, kesabaran, dan keterampilan sosial lainnya saat bermain dengan permainan tradisional. Dalam konteks ini, permainan tradisional diharapkan dapat memperkenalkan anak pada budaya lokal, serta mengajarkan mereka nilai-nilai moral dan sosial yang penting.

Tabel 3. 6 Kisi- Kisi Nilai Kearifan Lokal Pada Anak Usia Dini

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Watak Dan Karakter Nilai-Nilai Kearifan Lokal	1. Peserta didik mampu memunculkan sikap tanggung jawab				
	2. Peserta didik mampu memunculkan sikap sopan santun (maaf,tolong, terima kasih,sabar)				
	3. Peserta didik mampu memunculkan sikap bekerja sama				
	4. Peserta didik mampu menjalin hubungan sosial dalam memainkan permainan tradisional				

Keterangan: SB (Sangat Baik), B (Baik), C(Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Dengan skor penilaian SB=4, B = 3 C=2 dan SK=1.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan panduan skor skala likert. Menurut Budiaji (2013) mengungkapkan bahwa skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada tahun 1932. Skala likert ini mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan, sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang mempresentasikan sifat individu, sebagai contoh pengetahuan, sikap dan perilaku. Lebih lanjut, Budiaji menyebutkan dalam proses analisis data, komposisi skor ini biasanya jumlah atau rata-rata dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Karena penggunaan jumlah dari semua butir pertanyaan valid, hal ini disebabkan oleh setiap butir pertanyaan adalah indikator dari variable yang dipresentasikannya.

3.5 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.5.1 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian yang telah dilakukan melibatkan anak usia 5-6 tahun kelas B dengan jumlah 12 peserta didik dan dengan melibatkan dua guru.

3.5.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Rohmatika yang berlokasi di Kp. Kalapatilu Ds. Rancatangtu Kec, Pameungpeuk Kab. Bandung Jawa Barat.

3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Data yang dianalisis meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan guru dan saran para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil uji kualitas atau kelayakan berdasarkan tanggapan ahli materi dan media serta guru.

Proses uji kelayakan penelitian ini melibatkan beberapa ahli untuk menguji produk dari segi kesesuaian materi dan media. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif, pada tahap ini data yang dianalisis merupakan hasil review ahli materi dan ahli media, guru dan peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini ialah dengan mendeskripsikan semua masukan, tanggapan, kritik dan saran yang telah didapatkan dari lembar instrument sebelumnya. Supaya dapat dibaca dalam bentuk informasi yang terstruktur, maka analisis datanya menggunakan persentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus sebagai berikut:

$$Ps : \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ps : Persentase

f : Jumlah Skor yang didapat

N: Jumlah Skor Ideal

Skor data yang digunakan ialah skor data yang telah didapatkan dari instrumen yang telah diisi oleh para ahli, guru dan peserta didik. Dengan skorsing berdasarkan skala likert:

Tabel 3. 7 Skorsing Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
4	3	2	1

Skor diatas didapatkan dari pernyataan setiap angket, selanjutnya diubah ke

dalam persentase dengan menggunakan rumus diatas. Berdasarkan hasil analisis tersebut akan diperoleh tentang kelayakan media pembelajaran gerobak permainan tradisional (GO PENTRA) dengan kriteria yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. 8 Implementasi Skor

Persentase Pencapaian (%)	Kategori
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Dalam penelitian ini, data wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis konten (*content analysis*), yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menginterpretasi pola atau tema yang muncul dari data yang diperoleh. Analisis konten digunakan untuk menggali makna yang terkandung dalam data kualitatif secara sistematis, sehingga hasil yang didapat lebih terstruktur dan bermakna. Dengan tahapannya yaitu transkripsi data wawancara, koding data, identifikasi tema/kategori, dan interpretasi data serta pelaporan temuan.

Adapun Langkah dalam pengolahan observasi yaitu menentukan fokus observasi yaitu terkait nilai- nilai kearifan lokal pada anak melalui GO PENTRA. Menyiapkan instrument observasi, melakukan pengamatan saat implementasi pembelajaran GO PENTRA, mencatat hasil observasi dan menganalisis data observasi (Creswell, 2018).

3.7 Penyajian Data

Data yang disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif ini melalui angket dan diolah sedemikian rupa, sehingga mendapatkan data kualitatif dengan kategori tidak layak, kurang layak, layak dan sangat layak. Dengan demikian, data tersebut diinterpretasikan ke dalam bentuk tabel atau narasi. Menurut Creswell (2018), penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara sistematis melalui tahapan tertentu. Setiap tahapan bertujuan untuk memberikan struktur yang jelas dalam proses pengumpulan, analisis, dan penyajian data, sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara mendalam dan relevan dengan tujuan penelitian.

Dalam konteks implementasi media GO PENTRA, tahapan penyajian data ini membantu menggambarkan bagaimana media tersebut mendukung stimulasi nilai-nilai kearifan lokal, seperti kerja sama, kesabaran, sopan santun, dan sosialitas pada anak usia dini. Adapun tahapannya sebagai berikut:

3.7.1 Pengorganisasian dan persiapan data

Transkrip wawancara menunjukkan bahwa guru merasa media GO PENTRA efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai lokal melalui permainan seperti *kempis batok kelapa*, *lisung*, *halu*, *cobek tanah liat* dan *miniatur perkakas rumah tangga*. Observasi mencatat interaksi anak-anak selama bermain, yang menunjukkan kerja sama dalam permainan kelompok dan kesabaran menunggu giliran

3.7.2 Membaca data secara keseluruhan

Setelah membaca seluruh transkrip dan catatan lapangan, peneliti menemukan bahwa anak-anak menunjukkan perubahan positif dalam perilaku, seperti berbagi peran dalam permainan kelompok (*kempis batok kelapa*) dan menghormati teman saat bermain

3.7.3 Proses koding data

Hasilnya akan dibahas secara lengkap di BAB IV.

3.7.4 Penyusunan tema atau kategori

Peningkatan Kerja Sama: Permainan seperti *kempis batok kelapa* mendorong anak-anak untuk saling membantu. Pembelajaran Sopan Santun: Interaksi dalam permainan menunjukkan penggunaan bahasa sopan (tolong, maaf, terimakasih, permissi). Pengembangan Kesabaran: Anak-anak menunjukkan kemampuan menunggu giliran dalam permainan seperti *cobek tanah liat*.

3.7.5 Interpretasi dan penyajian data

Interpretasi data menunjukkan bahwa media *GO PENTRA* tidak hanya memperkenalkan permainan tradisional, tetapi juga mendukung perkembangan karakter anak. Anak-anak yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan dalam sikap kerja sama, kesabaran, dan sopan santun, yang mencerminkan nilai-nilai kearifan lokal.

3.7.6 Kesimpulan penyajian data

Dengan menggunakan tahapan Creswell, data penelitian tentang implementasi media *GO PENTRA* disajikan secara terstruktur dan sistematis. Proses ini memungkinkan peneliti untuk menunjukkan bagaimana permainan tradisional yang dikemas dalam *GO PENTRA* berhasil mendukung pembelajaran berbasis nilai-nilai kearifan lokal bagi anak usia dini.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Adapun penarikan kesimpulan sebagai tahap akhir, dalam melakukan analisis data. Oleh karenanya, kesimpulan dibuat untuk menjawab setiap rumusan masalah yang telah dirumuskan. Dengan demikian, hasil kesimpulan tersebut mengenai kelayakan dari media pembelajaran *GO PENTRA* permainan tradisional untuk menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal bagi anak usia dini.

3.9 Isu Etik

Pada penelitian kualitatif peneliti harus memperhatikan etika, baik pada saat melakukan penelitian maupun sebelumnya. Isu etik yang terdapat pada penelitian kualitatif meliputi proses meminta izin sebelum melakukan penelitian, menjaga kerahasiaan, serta menjelaskan tujuan penelitian (Creswell, 2012). Mengikuti aturan etika penelitian bertujuan agar tidak ada pihak yang dirugikan dan responden berpartisipasi dengan sukarela tanpa ada paksaan (Ritchie et al., 2014). Adapun isu etik penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 3.8.1 Pada tahap sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan proses izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian;
- 3.8.2 Kemudian peneliti menjelaskan tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan dan jaminan kerahasiaan identitas subjek penelitian;
- 3.8.3 Peneliti selanjutnya mengkonfirmasi kesediaan dan persetujuan subjek penelitian untuk berpartisipasi dalam penelitian;
- 3.8.4 Setelah mendapat persetujuan dari subjek penelitian, peneliti mempersilahkan subjek untuk menentukan waktu wawancara awal sehingga tidak mengganggu aktivitas subjek penelitian, serta
- 3.8.5 Peneliti meminta izin untuk mengambil dokumentasi foto, video, dan rekaman yang bertujuan untuk mendukung pengumpulan data