

BAB III

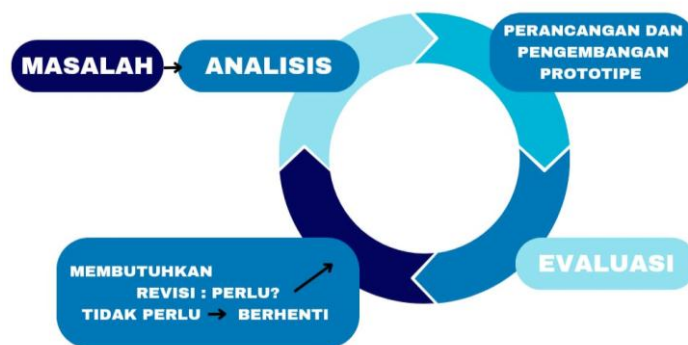
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode Educational Design Research (EDR). EDR merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan teori, strategi, metode atau perangkat belajar yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar dan mempengaruhi pembelajaran. Metode penelitian ini melibatkan tiga jenis desain penelitian diantaranya, (1) Analisis sistem, (2) Pengembangan desain, dan (3) Evaluasi. Metode educational design research bertujuan untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang ditemukan di lapangan, mengembangkan solusi yang dinilai dapat mengatasi permasalahan pada saat praktik pendidikan di lapangan, serta berupaya meningkatkan kualitas pemahaman terkait karakteristik dan desain pengembangan yang sedang dilaksanakan (Plomp, 2013). Alasan peneliti memilih metode penelitian EDR karena dapat mengarahkan penelitian, dengan begitu peneliti berupaya dapat mengatasi permasalahan pendidikan yang ditemukan di lapangan melalui pengembangan media *Activity Card*.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini merujuk pada suatu proses sistematis yang dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan pra-baca tulis pada anak usia 5-6 tahun. Langkah-langkah prosedur pengembangan EDR dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Alur EDR (Plomp, 2013)

Identifikasi masalah penelitian mengenai kemampuan pra-baca tulis pada anak usia 5-6 tahun. Analisis terdiri dari kebutuhan, analisis karakteristik anak, analisis Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak kelompok usia 5-6 tahun (STPPA) dan kurikulum. Kegiatan perancangan dan pengembangan prototype meliputi penentuan rencana solusi pembuatan media Activity Card, kemudian pengembangan prototype meliputi materi, pembuatan desain dan pembuatan media. Kegiatan evaluasi mencakup validasi ahli media, ahli materi dan bahasa, kemudian melakukan uji efektivitas dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran di kelas, melakukan pengumpulan dan analisis data hasil uji ahli materi dan media serta data uji efektivitas dan kepraktisan penggunaan media. Tahap revisi dan berhenti dilakukan untuk merevisi pada tahap pengembangan dan evaluasi.

1. Masalah

Tahapan masalah dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran dalam mencapai tahap kemampuan pra-baca tulis pada anak usia 5-6 tahun. Dimana anak sulit membedakan huruf “b” “d” “m” dan “w”. Selain itu, anak belum mengetahui hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf sehingga hal tersebut membuat anak kesulitan dalam menulis huruf dengan benar.

2. Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai masalah-masalah yang muncul pada kegiatan pembelajaran melalui wawancara dengan guru dan mengidentifikasi kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Beberapa analisis yang dilakukan sebagai berikut: (a) analisis kebutuhan, bertujuan untuk mengumpulkan data terkait masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran di sekolah (b) analisis karakteristik anak (c) analisis STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) kelompok usia 5-6 tahun mengenai kemampuan pra-baca tulis dan analisis kurikulum, dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan oleh sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang akan dilakukan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

(STPPA) hingga kurikulum yang digunakan. Awal dalam tahap ini dengan analisis terhadap kondisi awal proses pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan pra-baca tulis anak usia 5-6 tahun, serta metode pembelajaran yang digunakan dan hambatan yang dialami peserta didik pada kemampuan pra-baca tulis.

3. Perancangan dan Pengembangan Prototype (Design and Development)

Prototipe ini dikembangkan melalui serangkaian tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan materi, hingga uji coba dan revisi untuk memastikan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Berikut adalah tabel skenario rancangan pengembangan prototipe media *Activity Card* untuk menstimulus kemampuan pra-baca tulis pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.1 Perancangan dan Pengembangan Prototype Media Activity Card untuk Menstimulus Kemampuan Pra-Baca Tulis pada Anak (Design and Development)

No	Tahapan	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan
1	Analisis Kebutuhan	- Mengidentifikasi kebutuhan anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan pra-baca tulis - Melakukan wawancara atau diskusi dengan guru	Mendapatkan data kebutuhan pembelajaran anak usia 5-6 tahun terkait kemampuan pra-baca tulis
2	Penentuan Materi	- Menentukan materi pembelajaran yang sesuai, seperti huruf, suku kata dan kosa kata sederhana - Memastikan materi memiliki keterkaitan dengan prinsip dan teori kemampuan pra-baca tulis pada anak usia 5-6 tahun	Materi pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dalam media <i>activity card</i> .
3	Perancangan Design	Membuat design visual media <i>Activity Card</i> (Ilustrasi, warna, dan teks) yang menarik perhatian anak	Desain awal prototipe media <i>Activity Card</i>
4	Produksi Prototipe	Mencetak design media <i>Activity Card</i> pada bahan yang sesuai, seperti karton tebal dan dilaminasi atau lain	Prototipe media <i>Activity Card</i> yang dapat digunakan untuk uji coba

		sebagainya • Menyiapkan spidol kecil dengan penghapus diujungnya untuk menebalkan garis putus-putus dalam pelaksanaan pra-menulis pada anak • Menyiapkan alat tambahan seperti kotak penyimpanan kartu	
5	Uji Coba Lapangan	• Melibatkan anak usia 5-6 tahun dalam bermain menggunakan media <i>Activity Card</i> • Mengamati respon anak ketika menggunakan media <i>Activity Card</i> (menghubungkan garis putus-putus, mengenal bentuk dan simbol huruf)	Hasil evaluasi belajar anak dari kemampuan pra-baca tulis
6	Uji Coba Validasi	• Mengumpulkan umpan balik dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon guru terkait kesesuaian media	Hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon guru
7	Revisi	• Menyempurnakan design kartu berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik • Menambahkan atau mengurangi komponen aktivitas sesuai kebutuhan	Merevisi media <i>Activity Card</i> berdasarkan hasil evaluasi dan validasi
8	Evaluasi	Mengevaluasi keberhasilan media	Evaluasi keberhasilan media

Tahapan perancangan dan pengembangan prototype merupakan siklus mikro dari penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk yang dikembangkan. Siklus mikro dalam tahap pengembangan dibutuhkan agar mendapatkan solusi yang optimal dalam mengatasi masalah yang diteliti. Siklus mikro dalam tahapan pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Desain Prototipe

Prototipe dalam tahap pertama ini berisi deskripsi umum tentang produk yang akan dibuat. Tahap ini menggunakan prinsip desain

menurut Tom Lincy yang menyebutkan bahwa terdapat lima prinsip utama acuan seseorang dalam menciptakan sebuah karya (Kusrianto, 2017):

1. Proporsi, meliputi kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya
2. Keseimbangan, meliputi suatu pengaturan dalam suatu halaman memiliki efek seimbang. Seimbang bukan berarti sama besar, namun lebih bermakna memiliki tampilan yang sama. Dalam hal ini, keseimbangan antara halaman atau ukuran kertas dengan gambar
3. Kontras, meliputi kombinasi antara dua unsur yang berbeda. Kontras sehingga menimbulkan efek yang lebih kuat pada salah satu unsurnya. Jika suatu desain menampilkan elemen-elemen yang sama kuatnya, maka akhirnya tidak ada satupun materi dari halaman yang menonjol. Kontras disini menampilkan gambar-gambar yang hidup atau nyata sehingga dapat menarik perhatian anak
4. Irama, meliputi kesamaan makna dengan pola pengulangan yang diharapkan dapat menimbulkan irama yang menarik. Contoh Gambar pada kartu terdapat ilustrasi benda-benda dengan bunyi awal "Be" (misalnya bebek). "Kita sebutkan bersama: Be-Be-Bebek!" Pola pengulangan bunyi "Be" membantu anak mengenali huruf sambil menciptakan irama yang tidak hanya menarik tetapi juga membantu anak lebih mudah mengingat dan memahami.
5. Kesatuan, meliputi hubungan antara elemen desain yang semula berdiri sendiri disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi yang utuh. Prinsip kesatuan memastikan bahwa elemen-elemen desain pada kartu saling melengkapi, membentuk sesuatu yang baru, bermakna, dan berfungsi utuh dalam konteks pembelajaran.

b. Desain Global

Desain global merupakan rancangan tertulis yang akan digunakan dalam pembuatan prototipe media activity card. Prinsip-prinsip pengembangan prototipe media activity card ialah sebagai berikut:

1. Keserasian warna, warna yang akan digunakan adalah warna cerah seperti biru, kuning atau merah. Dengan adanya pemilihan warna tersebut diharapkan dapat menarik perhatian anak
2. Penataan gambar, gambar yang disajikan dalam media *activity card* ialah gambar hewan yang dilengkapi dengan mengenalkan huruf
3. Penataan tulisan, jenis huruf dan ukuran huruf disesuaikan agar terkesan rapi dan indah. Penataan tulisan ini bertuliskan judul pada bagian cover depan dan isi materi dari media activity card.
4. Jumlah halaman, media activity card ini akan dibuat dengan jumlah sekitar 27 halaman sesuai dengan jumlah alfabet.
5. Kelengkapan isi, pada bagian isi peneliti menyajikan huruf alfabet, kata, gambar pendukung serta garis putus-putus untuk menstimulasi kemampuan pra-baca tulis anak.

c. Produk yang terinci sebagian

Pada tahap ini, bagian dari desain prototipe telah diproses oleh peneliti berdasarkan uraian prinsip desain yang sudah dijelaskan pada tahap sebelumnya sehingga dapat digunakan dalam praktik oleh kelompok sasaran penelitian. Pada tahap ini, desain global media activity card yang sebelumnya telah dibuat menggunakan aplikasi canva direalisasikan dalam bentuk kartu.

d. Produk selesai

Prototipe produk yang sudah lengkap sesuai dengan prinsip-prinsip desain dapat digunakan dalam praktik penggunaan yang sudah dirujukan sebelumnya. Media Activity card yang telah di uji coba dan disempurnakan, selanjutnya memasuki tahap evaluasi EDR

4. Evaluasi (Evaluation)

Kegiatan evaluasi mencakup validasi dari ahli media, ahli materi dan bahasa sebagai peninjauan kembali untuk memastikan bahwa media

Activity Card dapat mengatasi permasalahan. Selanjutnya, melakukan uji efektivitas dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran di kelas, hingga melakukan pengumpulan dan analisis data hasil uji ahli materi dan media serta data uji efektivitas dan kepraktisan penggunaan media baik dari masukan guru kelas kelompok usia 5-6 tahun untuk memastikan relevansi dan daya tarik media. Evaluasi media Activity Card yang sudah dirancang dan dikembangkan harapannya efektif untuk menstimulasi kemampuan pra-baca tulis pada anak. Hasil tahap evaluasi ini menjadi dasar pada tahap selanjutnya, apakah media diperlukan revisi dan analisis kembali atau berhenti.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah responden yang berpartisipasi untuk memberikan respon yang akurat dalam memperoleh data yang valid. Adapun, partisipan yang berkontribusi dalam penelitian ini yaitu guru kelas, para ahli di bidangnya seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan anak berusia 5-6 tahun. Pada penelitian ini partisipan merupakan responden yang memberi penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan pada salah satu PAUD di daerah Sumedang.

3.4 Subjek Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sample dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena peneliti hanya mengambil beberapa anak dari satu kelas yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh peneliti yaitu mengenalkan alfabet menggunakan media *activity card*. Adapun kriteria penentuan subjek penelitian yang digunakan yaitu:

1. Anak usia 5-6 tahun
2. Anak yang mengalami kesulitan membedakan huruf b, d, m dan w
3. Anak yang belum sepenuhnya mengetahui huruf alfabet
4. Anak yang mampu mengikuti instruksi sederhana dari guru

Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 10 anak yang memenuhi syarat dan dapat dijadikan sebagai subjek penelitian.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Istilah terkait dengan judul dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut:

Pengembangan media *activity card* untuk menstimulus kemampuan pra-membaca pada anak usia 5-6 tahun adalah suatu kegiatan menyusun, mendesain dan menguji keefektivan media pembelajaran menggunakan kartu aktivitas yang didalamnya berisi materi alfabet. Media *activity card* sebagai media pembelajaran dievaluasi menggunakan kriteria untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang baik, hal ini meliputi kualitas media, kualitas materi dan kualitas penyajian.

3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media *activity card* untuk menstimulus kemampuan pra-membaca pada anak usia 5-6 tahun ini menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Data dan Teknik yang Dilakukan dalam Pengumpulan Data

No	Data	Instrumen Penelitian yang Digunakan	Teknik Pengumpulan Data
1.	Validasi Media <i>Activity Card</i>	Lembar Validasi	Angket
2.	Respon Guru dan Anak terhadap media pembelajaran <i>Activity Card</i>	• Angket respon • Observasi	Hasil respon angket guru dan observasi anak usia 5-6 tahun

Kisi-kisi dan lembar instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

3.6.1 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar angket ini diisi oleh ahli media pada tahap pengembangan dengan aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	No Item
Media	Media <i>activity</i>	Mampu mempermudah peserta didik	1

Activity Card	card praktis dan berguna bagi guru juga peserta didik	dalam mengenal huruf alfabet	
		Membantu guru dalam pembelajaran	2
		Media mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan	3
	Keterbacaan media <i>activity card</i>	Kosa kata dan ejaan dalam media Activity Card sudah tepat sehingga mudah untuk dimengerti oleh anak	4
		Pemilihan jenis huruf, warna dan ukuran huruf sudah sesuai	5
		Ukuran huruf yang disajikan dalam media <i>activity card</i> konsisten antara satu dengan yang lainnya	6
	Desain Luar	Tata letak	7
		Ketepatan dalam pemilihan warna	8
		Kesesuaian gambar/ilustrasi	9
		Ketepatan pemilihan ukuran jenis huruf	10
		Gambar/ilustrasi tidak menimbulkan miskonsepsi	11
	Desain media <i>activity card</i>	Keseimbangan tata letak antara teks dan gambar	12
		Pilihan warna menarik	13
		Ilustrasi gambar menarik	14
	Fungsional	Media aman digunakan oleh anak	15

Sumber : Arsyad (2019)

Berikut adalah deskripsi keterangan skor untuk kisi-kisi lembar validasi *Activity Card* oleh ahli media dengan penilaian aspek kualitas teknis dan tampilan atau kualitas desain. Keterangan skor yang disusun meliputi, 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik, dijelaskan sebagai berikut:

a. Skor 1 = Sangat Kurang

Media *Activity Card* tidak memenuhi standar estetika dan teknis yang diharapkan. Terdapat banyak kekurangan dalam desain dan penggunaan media yang membuatnya tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

b. Skor 2 = Kurang

Media *Activity Card* memiliki beberapa kelemahan dalam aspek estetika dan teknis. Meskipun masih dapat digunakan, terdapat bagian yang perlu diperbaiki dalam hal desain dan penggunaan media agar lebih efektif dan menarik.

c. Skor 3 = Baik

Media *Activity Card* memenuhi standar estetika dan teknis secara umum. Namun masih terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas visual dan penggunaan media agar lebih menarik dan efektif.

d. Skor 4 = Sangat Baik

Media *Activity Card* memenuhi standar estetika dan teknis dengan baik. Desain dan penggunaan media telah dipertimbangkan dengan baik agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan untuk dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

Deskripsi diatas dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai keterangan skor untuk instrument uji validitas media *Activity Card* berdasarkan penilaian aspek estetika dan teknis oleh ahli media.

3.6.2 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar angket ini diisi oleh ahli materi pada tahap pengembangan dengan aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	No Item
Media <i>Activity Card</i>	Kurikulum	Kesesuaian materi media <i>activity card</i> dengan kebutuhan belajar anak	1
		Kesesuaian materi media <i>Activity Card</i> dengan Kurikulum PAUD	2
	Tujuan	Pengenalan huruf alfabet pada media <i>activity card</i> disajikan dengan runtut dan lengkap	3
		Judul sesuai dengan materi	4
	Kejelasan isi materi	Kelengkapan contoh dan latihan menulis huruf alfabet pada media <i>activity card</i> disajikan dengan interaktif	5
		Gambar disajikan dengan jelas	6
	Bahasa	Kosa kata yang digunakan jelas dan sederhana	7
	Motivasi	Dapat membantu peserta didik dalam belajar	8
		Dapat membantu peserta didik dalam menstimulus kemampuan pra-baca tulis	9

Kisi-kisi lembar validasi media Activity Card oleh ahli materi terdapat indikator sebagai acuan untuk memberikan skor pada pengembangan media. Keterangan skor yang disusun meliputi, 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik, dijelaskan sebagai berikut:

a. Skor 1 = Sangat Kurang

Media tidak mendukung atau tidak mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan teori-teori yang menjadi dasar penelitian. Selain itu, tidak ada keterkaitan antara konten media dengan prinsip kemampuan pra-baca tulis pada anak.

b. Skor 2 = Kurang

Media memiliki kelemahan dalam mendukung secara optimal tujuan dari teori-teori yang menjadi dasar penelitian, dan terdapat beberapa elemen yang belum sepenuhnya sesuai atau efektif dalam menstimulus kemampuan pra-baca tulis anak.

c. Skor 3 = Baik

Media memberikan dukungan yang memadai terhadap tujuan dari teori-teori pendidikan karakter dan perkembangan anak. Selain itu, terdapat kesesuaian sebagian, namun mungkin memerlukan perbaikan atau penyesuaian untuk meningkatkan efektivitas.

d. Skor 4 = Sangat Baik

Media efektif dan sesuai dengan tujuan dari teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, mencapai sebagian besar prinsip-prinsip kemampuan pra-baca tulis pada anak.

Melalui penggunaan skala penilaian ini, penelitian mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang sejauhmana media *Activity Card* dapat dianggap berhasil dalam mencapai tujuan penelitian, serta sejauh mana media tersebut memadai dan sesuai dengan prinsip dan teori kemampuan pra-baca tulis pada anak usia 5-6 tahun.

3.6.3 Lembar Validasi Ahli Bahasa

Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa *Activity Card* oleh ahli bahasa terdapat indikator sebagai acuan untuk memberikan skor pada pengembangan media. Keterangan skor yang disusun meliputi 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

Penilaian Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No Item
Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Activity Card</i>	Kosa kata dan ejaan dalam media <i>Activity Card</i> mudah dimengerti oleh anak	1
		Bahasa yang disajikan dapat mempermudah anak dalam menggunakan media <i>Activity Card</i>	2
		Bahasa yang disajikan dapat menyampaikan informasi dengan baik	3
		Bahasa yang disajikan dalam media <i>Activity Card</i> dapat mempermudah anak untuk mengenal simbol huruf	4
	Keaksaraan	Kesesuaian ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas	5
		Penempatan huruf dapat dibaca dengan jelas	6
	Komunikatif	Media <i>Activity Card</i> dapat menarik perhatian anak	7
		Ilustrasi/gambar yang disajikan pada media <i>Activity Card</i> tidak menimbulkan miskonsepsi	8
		Gambar yang disajikan dapat menyampaikan informasi dengan baik	9

3.6.4 Lembar Angket Respon Guru

Lembar angket yang digunakan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pada media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui skor 1-5 dengan keterangan: 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik. Lembar angket ini diisi oleh guru pada tahap pengembangan dengan aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi- kisi Lembar Angket Respon Guru

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	No Item
Media	Ketepatan	Isi materi dalam media <i>activity card</i> layak	1

Activity Card	Materi	digunakan sebagai media pembelajaran	
		Tema yang diambil pada media pembelajaran mendukung pengenalan konsep pra-baca tulis anak usia dini	2
	Partisipasi Anak	Media <i>activity card</i> dapat memotivasi pembelajaran anak pada pengenalan konsep pra-baca tulis	3
		Media <i>activity card</i> menarik minat anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengenalan konsep pra-baca tulis	4
	Kebergunaan	Media <i>activity card</i> dapat mempermudah kegiatan pembelajaran dan pengenalan konsep pra-baca tulis	5
		Media pembelajaran <i>activity card</i> dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna	6
	Desain	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran <i>activity card</i> mendukung materi pengenalan konsep pra-baca tulis	7
		Ilustrasi gambar pada media pembelajaran <i>activity card</i> disajikan dengan menarik	8
	Fleksibilitas	Media <i>activity card</i> dapat digunakan untuk berbagai aktivitas pembelajaran	9
	Keamanan	Media <i>activity card</i> memiliki tingkat keamanan yang baik untuk anak	10

3.6.5 Lembar Observasi

Lembar observasi ini perlu digunakan pada tahap implementasi setelah produk media dikenalkan kepada anak, dari lembar observasi ini peneliti akan mendapatkan masukan untuk mengetahui respon terhadap produk yang peneliti buat. Kisi-kisi instrument angket penilaian untuk respon siswa merujuk pada Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Observasi Anak

No	Item Pengamatan
1.	Anak dapat mengenali huruf dengan cara menunjuk/ mengambil media <i>activity card</i> sesuai dengan instruksi
2.	Anak dapat menyebutkan huruf yang ada pada media <i>activity card</i>
3.	Anak dapat mengulang kosa kata sederhana yang terdapat dalam kartu
4.	Anak dapat menghubungkan garis putus-putus dari sebuah huruf dengan tepat
5.	Anak berpartisipasi aktif mengikuti proses pembelajaran dengan fokus
6.	Anak dapat mencari kartu sesuai dengan instruksi dari guru
7.	Anak menunjukkan antusiasme seperti rasa ingin tahu atau bertanya tentang aktivitas
8.	Anak menunjukkan ekspresi positif (tersenyum, tertawa, berbicara)

	selama aktivitas berlangsung
--	------------------------------

Berikut adalah deskripsi keterangan skor untuk instrumen penilaian kemunculan kemampuan pra-baca tulis pada anak ketika uji coba penggunaan media *Activity Card*. Keterangan skor yang disusun meliputi, 1 = Belum Berkembang, 2 = Mulai Berkembang, 3 = Berkembang Sesuai Harapan, 4 = Berkembang Sangat Baik. Dijelaskan sebagai berikut:

a. Skor 1 = Belum Berkembang

Kemunculan kemampuan pra-baca tulis pada masa awal anak belum terlihat saat menggunakan media *Activity Card*.

b. Skor 2 = Mulai Berkembang

Anak menunjukkan perilaku yang diharapkan dalam beberapa situasi, namun masih perlu ditingkatkan agar lebih konsisten.

c. Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan

Kemunculan kemampuan pra-baca tulis pada masa awal anak, sering terlihat saat menggunakan media *Activity Card*. Anak secara konsisten menunjukkan perilaku yang diharapkan dalam berbagai situasi, namun masih ada ruang untuk meningkatkan konsistensi.

d. Skor 4 = Berkembang Sangat Baik

Kemunculan kemampuan pra-baca tulis pada masa awal anak konsisten, terlihat saat menggunakan media *Activity Card*. Anak secara teratur menunjukkan perilaku yang diharapkan dalam berbagai situasi.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Angket yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk memperoleh data hasil validasi media dari validator ahli.

3.7.2 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung. Observasi digunakan untuk mengamati segala bentuk aktivitas yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti.

Untuk melakukan observasi, diperlukan lembar atau pedoman observasi yang berisi indikator-indikator yang mungkin muncul. Lembar observasi dibuat untuk melihat respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran yang akan dirancang oleh peneliti.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang diperoleh dari proses pengumpulan data, dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala Likert. Skala Likert merupakan suatu teknik pengukuran menggunakan skala yang bisa dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena tertentu. Selain itu, agar mempermudah peneliti menganalisa hasil validasi, peneliti menggunakan skorsing berdasarkan skala likert agar dapat menarik kesimpulan pada capaian kemampuan anak.

Tabel 3.8 Tabel Kategori Skala Likert

Validasi Ahli	Sangat Kurang	Kurang	Baik	Sangat Baik
Uji Coba	BB	MB	BSH	BSB
Skor	1	2	3	4

Skorsing dengan keterangan sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik uji ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sedangkan untuk skorsing BB, MB, BSH, dan BSB ditujukan sebagai data capaian anak baik sebelum maupun setelah uji coba media. Adapun skor yang didapat dapat diubah ke dalam bentuk presentase, dengan menggunakan rumus:

$$Ps = S/N \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Dengan demikian, hasil perhitungan dapat diubah menjadi kualitatif dengan penggunaan interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3.9 Interpretasi Skor Hasil Uji Coba

Presentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup

60% - 80%	Layak
80% - 100%	Sangat Layak

Melalui data yang sudah diinterpretasikan dapat diubah dalam bentuk naratif deskriptif sebagai hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan akhir berupa data yang selaras dengan ketentuan yang sudah tertera. Adapun skor yang didapat dari hasil data observasi sebelum dan sesudah menggunakan media akan diubah ke dalam bentuk angka menggunakan uji normalitas gain (Uji N Gain) untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain adalah sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N Gain adalah nilai uji normalitas gain

Skor ideal adalah nilai tertinggi (maksimal) yang dapat diperoleh

Hasil perhitungan skor dalam mengukur tingkat efektivitas media terhadap perkembangan anak dihitung menggunakan rumus N-gain. Adapun kriteria keefektifan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Interpretasi Nilai Normalitas Gain

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