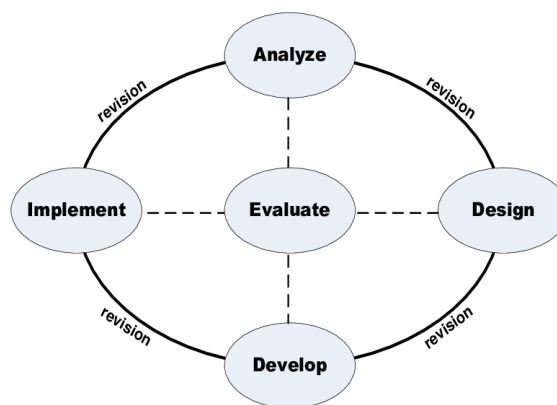


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Dalam prosesnya, peneliti memakai model pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch (dalam Batubara, 2020), model ADDIE memiliki lima langkah, yaitu: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena bertujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan. Dengan menggunakan model ADDIE, proses pengembangan media pembelajaran menjadi terarah dan sistematis. Penelitian pengembangan ini juga dilakukan dengan gabungan data kuantitatif dan kualitatif (Batubara, 2020). Tahapan-tahapan model ADDIE digambarkan ke dalam bentuk bagan berikut.



Gambar 3. 1 Penelitian Pengembangan ADDIE Sumber: (Branch, 2009)

Model penelitian model pengembangan dengan pendekatan ADDIE tepat digunakan untuk pengembangan produk media pembelajaran ini. Karena dengan mempertimbangkan batasan penelitian yang hanya sampai pada tahap uji kelayakan, maka metode inilah yang sesuai dengan kondisi dan tujuan dalam pengembangan produk media berupa *busy puzzle* ekspresi. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat dan mengembangkan media *busy board* dan *puzzle* menjadi media *busy puzzle* sebagai alat bantu

belajar yang digunakan untuk mengenalkan ekspresi emosi kepada anak usia 4-5 tahun. Proses pengembangannya mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE.

1. Analisis (*Analyze*)

Langkah pertama dalam proses penelitian adalah analisis, yang mengkaji persyaratan untuk pembuatan produk. Di antara analisis yang dilakukan adalah analisis suatu kegiatan yang berkaitan dengan masalah yang muncul selama proses pembelajaran, pemeriksaan karakteristik anak usia 4-5 tahun di salah satu lembaga PAUD. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memperlihatkan pengetahuan, keterampilan, dan tahap perkembangan anak. Selain itu, guru juga meninjau kembali isi materi seperti fakta, konsep, prinsip, dan langkah-langkah pembelajaran, serta memastikan tujuan pembelajaran sudah sesuai (Rayanto, 2020). Peneliti mengumpulkan informasi awal dari hasil observasi dan wawancara bersama pendidik, analisis kebutuhan dapat menjadi dasar untuk membuat materi. Dan analisis studi literatur untuk mengkaji literatur-literatur yang berkaitan dengan kebutuhan media *busy puzzle*. Pada tahap menganalisis kurangnya kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengekspresi emosi. Dengan menggunakan media *busy puzzle* untuk mengenalkan ekspresi emosi pada anak usia 4-5 tahun, anak akan mengenal dan memahami ekspresi.

Pada tabel 3.1 peneliti menggunakan lembar wawancara sebagai alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi.

Tabel 3. 1 Daftar Wawancara Analisis Kebutuhan Media

Pertanyaan	Jawaban
Berapa hari dan berapa jam kegiatan pembelajaran berlangsung di sekolah ini?	
Kurikulum apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran?	
Sumber belajar apa yang ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	

Apakah dalam pembelajaran ibu menggunakan media, apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran?	
Apa kelebihan dan kekurangan media yang ibu gunakan?	
Bagaimana respon anak terhadap penggunaan media pembelajaran?	
Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal ekspresi emosi dalam kegiatan pembelajaran?	
Seberapa pentingkah mengenalkan ekspresi emosi pada anak menurut ibu?	
Apakah ada saran dari ibu mengenai media apa yang kira-kira bisa digunakan dalam pembelajaran?	
Apakah ibu setuju jika saya mengembangkan media <i>busy puzzle</i> untuk kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak usia dini?	

Diadaptasi dari Sinta (2023)

2. Desain (Design)

Langkah desain produk selanjutnya dilakukan setelah analisis selesai dilakukan. *Design* penelitian pengembangan media ini mencakup tiga langkah utama. Pertama, mengidentifikasi tujuan dari penggunaan media *busy puzzle*, yaitu untuk membantu anak usia 4-5 tahun dalam mengenal dan memahami berbagai ekspresi emosi secara lebih mudah dan menyenangkan. Kedua, mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang kreatif guna menunjang proses belajar mengajar di PAUD, sehingga kegiatan belajar tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga lebih efektif. Dengan memberikan pengalaman belajar yang aktif, eksploratif, dan bermakna. Ketiga, membuat desain media pembelajaran dan menyiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.

Desain media *busy puzzle* pemilihan kain flanel pada media merupakan tindakan yang diambil untuk membuat desain media ini. Tahap ini dilakukan yaitu menciptakan media *busy puzzle* untuk mengenalkan

ekspresi emosi pada anak usia dini. Tahap ini juga dilakukan untuk menciptakan media *busy puzzle* ekspresi disertai kartu pendukung bergambar. Selain itu, pemilihan bahan yang dipilih harus sesuai agar media ini dapat digunakan dengan tepat dan aman bagi anak usia dini. Sehingga menjadi hasil produk media *busy puzzle* untuk mengenalkan ekspresi.

3. Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk mewujudkan rencana yang telah dibuat pada tahap desain menjadi sebuah produk yang dapat diterapkan dalam bentuk media. Media yang telah dirancang kemudian akan melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan pendidik untuk menilai kelayakannya. Proses ini bertujuan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dosen dan pendidik yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran (Rayanto, 2020). Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian, masukan, serta saran perbaikan dari para validator.

Berdasarkan hasil validasi, peneliti akan melakukan revisi atau penyempurnaan media sesuai dengan saran dan masukkan yang diberikan. Setelah media dinyatakan layak, barulah dilakukan uji coba penggunaan media secara langsung kepada anak usia 4-5 tahun. Tahap ini penting untuk mengetahui bagaimana respon anak terhadap media tersebut serta seberapa efektif media dalam membantu anak dalam mengenal ekspresi emosi. Dengan demikian, pengembangan media tidak hanya dinilai dari sisi teori, tetapi juga melalui uji praktik langsung kepada pengguna.

4. Implementasi (*Implement*)

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang langsung bisa digunakan begitu saja, tetapi perlu melalui beberapa tahapan pengujian. Tujuannya agar kevalidan, keandalan, dan kehasilgunaan bisa dibuktikan dan terukur (Rayanto, 2020).

Setelah validasi media, langkah implementasi melibatkan penggunaan produk yang telah dihasilkan dan melakukan uji coba pada

anak usia 4-5 tahun yaitu anak kelas A di TK YWKA Serang. Selama tahap implementasi, produk yang dirancang akan menggunakan observasi untuk mengumpulkan respon penilaian dari pengguna, yaitu anak usia 4-5 tahun. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar manfaat dari media yang dibuat.

Tahap ini menggunakan 2 tahapan untuk mengimplementasikan media kepada anak, yaitu tahap I pengenalan media dalam mengenalkan ekspresi dasar melalui kartu pendukung bergambar. Kemudian tahap II untuk menyusun media *busy puzzle* sesuai dengan kartu pendukung bergambar yang menggambarkan perasaan yang sedang dialami.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir yang digunakan untuk menilai kualitas dan hasil pengembangan produk. Tahapan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi menjadi dasar evaluasi peneliti dalam tahap ini. Evaluasi menjadi masukan untuk memperbaiki produk (Rayanto, 2020).

Evaluasi media *busy puzzle* dilakukan saat uji coba untuk mendapatkan masukan berupa komentar, saran, dan penilaian dari para validator. Masukan tersebut membantu peneliti mengetahui apa saja kekurangan media yang dibuat. Setelah itu, peneliti memperbaiki media berdasarkan saran yang diberikan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa media *busy puzzle* benar-benar cocok dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam mengenalkan ekspresi emosi kepada anak usia 4-5 tahun. Hasil dari evaluasi ini akan menentukan apakah media bisa digunakan atau tidak.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK YWKA Kota Serang yang beralamat JL. Saleh Baimin, No. 25, 42111 No.03, RT.005, Cimuncang, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42111. Partisipan dalam penelitian ini meliputi para ahli untuk melakukan uji validasi dan kelayakan. Subjek pengguna dari

produk yaitu anak usia dini dengan rentang usia 4-5 tahun. Pada penelitian ini, partisipan merupakan subjek pengguna. Penelitian ini juga melibatkan orang yang ahli dalam bidangnya yang dijadikan sebagai validator, yang meliputi validator ahli materi, validator ahli media, dan validator pendidik, serta anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun sebagai subjek dalam menggunakan media. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK YWKA Kota Serang.

3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Februari 2025 – April 2025. Adapun rincian waktu penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Waktu Penelitian

Waktu Penelitian	Kegiatan
Februari 2025	Observasi di TK YWKA Serang terkait kegiatan dan media Analisis kebutuhan dan melakukan pengembangan media berupa media <i>busy puzzle</i>
Maret 2025	Melakukan validasi media <i>busy puzzle</i> kepada validator ahli materi, ahli media, dan pendidik
April 2025	Implementasi hasil pengembangan media <i>busy puzzle</i> kepada siswa kelas A TK YWKA Serang
	Penyusunan skripsi

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan berbagai data yang dibutuhkan selama proses penelitian, sekaligus menggambarkan bagaimana penelitian dilaksanakan. Dalam konteks

penelitian pengembangan ini, instrumen berfungsi untuk memperoleh data yang akurat dan terpercaya terkait kelayakan media *busy puzzle* yang dikembangkan. Instrumen dirancang agar mampu menangkap informasi dari berbagai sudut, baik dari ahli maupun dari pengguna media. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan validasi dan lembar observasi anak.

3.4.1 Validasi

Salah satu instrumen untuk mengumpulkan data adalah validasi, yang meminta responden untuk memberikan respon terhadap serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis (Sugiono, 2019). Data yang diperoleh dari angket validasi dalam penelitian ini yaitu hasil penilaian ahli materi, ahli media dan pendidik, mengenai pengembangan media *busy puzzle* beserta kelayakan penggunaannya dalam kemampuan mengenal ekspresi emosi. Bentuk dari lembar angket yaitu berisikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden terhadap sesuatu hal yang diketahui atau dialami. Berikut ini adalah kisi-kisi validasi yang digunakan dalam penelitian.

1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi mengisi validasi ini, yang digunakan untuk menilai kelayakan materi pembelajaran yang dibuat. Aspek penilaian dalam angket ahli materi meliputi:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1. Kelayakan Isi					
	a. Kesesuaian media dengan kemampuan mengenal ekspresi emosi dasar (senang, sedih, marah, takut).				
	b. Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun.				
	c. Media mendukung kemampuan anak mengenali emosi pada diri sendiri dan orang lain.				

	d. <i>Puzzle</i> dan kartu pendukung bergambar pada media mendorong interaksi anak dalam mengenal ekspresi emosi				
	e. Penyusunan <i>puzzle</i> mudah dipahami dan dimengerti anak				
2. Relevansi					
	a. Ekspresi pada media <i>busy puzzle</i> sesuai dengan emosi dasar (senang, sedih, marah, takut, dan terkejut).				
	b. Media membantu anak mengenali dan mengekspresikan emosi dengan benar.				
	c. Media memberikan pengalaman belajar yang aktif dan interaktif.				
3. Kreativitas dan Daya Tarik					
	a. Media disajikan secara menarik dan kreatif untuk meningkatkan motivasi anak.				
	b. Media menggunakan warna yang menarik bagi anak.				
Total					
Skor					

Diadaptasi dari (Wardhani et al., 2024)

Kriteria:

1. Tidak Layak
2. Cukup Layak
3. Layak
4. Sangat Layak

2. Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh seorang ahli di bidang media, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan. Penilaian ini membantu mengetahui apakah media sudah sesuai dan layak digunakan. Dalam angket yang diberikan kepada ahli media, terdapat beberapa aspek yang dinilai, antara lain:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Design				
	a. Desain <i>puzzle</i> menarik bagi anak usia 4-5 tahun.				
	b. Warna dan ilustrasi digunakan secara proporsional dan sesuai untuk anak usia dini				
	c. Ukuran gambar dan elemen lain mudah dilihat oleh anak.				
2.	Fungsionalitas Media				
	a. <i>Puzzle</i> dapat disusun dengan mudah oleh anak.				
	b. Potongan <i>puzzle</i> memiliki bentuk yang sesuai sehingga tidak sulit disusun.				
	c. Kartu pendukung bergambar memudahkan anak dalam menyusun ekspresi emosi.				
3.	Keamanan Media				
	a. Material <i>puzzle</i> bebas dari bahan berbahaya bagi anak (tidak mengandung racun).				
	b. Potongan <i>puzzle</i> berukuran cukup besar sehingga tidak membahayakan anak (tidak mudah tertelan).				
	c. Material <i>puzzle</i> bebas dari bahan berbahaya bagi anak (ramah lingkungan).				
	d. Media aman digunakan anak usia dini (tidak berujung tajam, material aman).				
Total					
Skor					

Diadaptasi dari (Wardhani et al., 2024)

Kriteria:

1. Tidak Layak
2. Cukup Layak
3. Layak
4. Sangat Layak

3. Validasi Pendidik

Validasi ini diisi oleh pengguna yang terdiri dari pendidik lembaga, untuk mengetahui respon penilaian pengguna terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek respon penilaian dalam angket pengguna meliputi:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Pendamping (Pendidik)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian Media dengan Pembelajaran				
	a. Media mendukung tujuan pembelajaran kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak usia 4-5 tahun.				
	b. Media membantu anak mengenali dan memahami berbagai emosi dasar (senang, sedih, marah, takut, terkejut).				
2.	Kemudahan Penggunaan				
	a. Kemudahan anak dalam menggunakan media tanpa memerlukan bimbingan terus-menerus.				
	b. Media dapat digunakan dalam kegiatan belajar.				
3.	Efektivitas Media				
	a. Media meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali ekspresi.				
	b. Media membantu anak memahami emosi yang dirasakan oleh orang lain.				
4.	Keamanan Media				
	a. Material <i>puzzle</i> bebas dari bahan berbahaya bagi anak (tidak mengandung racun).				
	b. Potongan <i>puzzle</i> berukuran cukup besar sehingga tidak membahayakan anak (tidak mudah tertelan).				

	c. Material <i>puzzle</i> bebas dari bahan berbahaya bagi anak (ramah lingkungan).				
	d. Media aman digunakan anak usia dini (tidak berujung tajam, material aman).				
Total					
Skor					

Diadaptasi dari (Wardhani et al., 2024)

Kriteria:

1. Tidak Setuju
2. Cukup Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

3.4.2 Lembar Observasi Anak

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati langsung perilaku atau keadaan suatu objek, lalu mencatat hasil pengamatannya secara sistematis. Menurut Lubis (2019), Observasi dilakukan secara langsung di lapangan untuk melihat situasi yang sebenarnya. Observasi dilakukan pada anak usia 4-5 tahun dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon mereka terhadap media yang digunakan, serta untuk melihat sejauh mana media *busy puzzle* membantu anak dalam mengenal ekspresi emosi.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Pengguna Media (Anak Usia Dini)

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu antusias saat melihat dan menggunakan media <i>busy puzzle</i> ?		
2.	Apakah kamu senang saat menyusun <i>busy puzzle</i> wajah ekspresi?		
3.	Apakah kamu merasa mudah menyusun <i>puzzle</i> menjadi wajah yang sesuai?		
4.	Apakah kamu dapat mencocokkan ekspresi wajah pada media <i>busy puzzle</i> sesuai dengan kartu pendukungnya?		
5.	Apakah anak bekerja sama dengan teman saat menggunakan media?		

6.	Apakah kamu merasa kesulitan atau bingung saat bermain media <i>busy puzzle</i> ?		
7.	Apakah kamu dapat mengenali dan menyebutkan gambar ekspresi pada <i>puzzle</i> ?		
8.	Apakah kamu ingin bermain lagi dengan media <i>busy puzzle</i> ?		

Diadaptasi dari (Wardhani et al., 2024)

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenali Emosi (Anak Usia Dini)

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Anak mengetahui dan dapat menyebutkan nama emosi dasar (senang, sedih, marah, takut, dan terkejut.)				
2.	Anak mampu mengidentifikasi ekspresi wajah yang menunjukkan emosi tertentu.				
3.	Anak dapat menirukan ekspresi wajah sesuai dengan emosi yang disebutkan.				
4.	Anak dapat mengenali emosi teman melalui ekspresi wajah				
5.	Anak dapat memberikan contoh situasi yang relevan dengan emosi tertentu (misalnya: "Aku merasa senang jika bermain", dsb).				
6.	Anak menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan situasi emosional.				
Total					
Skor					

Diadaptasi dari (Wardhani et al., 2024)

Kriteria:

1. Sangat Rendah
2. Rendah
3. Sedang
4. Tinggi

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Setiap penelitian pasti melibatkan proses pengumpulan data. Data yang dikumpulkan bisa bermacam-macam bentuknya, tergantung pada tujuan dan jenis penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, cara atau model pengumpulan data harus disesuaikan dengan karakteristik atau jenis penelitian yang sedang dilakukan. Model-model yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung, antara pewawancara dan responden dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan. Sinta (2023) mendefinisikan wawancara sebagai pendekatan penelitian kualitatif yang sistematis, di mana pewawancara menggunakan pertanyaan untuk menggali pengalaman, pandangan, keyakinan, dan wawasan individu. Senada dengan itu, Sinta (2023) menyatakan bahwa wawancara adalah proses interaksi antara pewawancara dan narasumber yang bertujuan mengumpulkan data secara mendalam dan komprehensif mengenai suatu fenomena atau topik tertentu. Proses ini mengandalkan teknik bertanya yang efektif, kemampuan mendengarkan secara aktif, serta keterampilan menyimak dan mencatat dengan cermat.

Dengan demikian, wawancara dapat disimpulkan sebagai metode pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab antara pewawancara dan narasumber dengan menggunakan pertanyaan terstruktur maupun non-terstruktur, yang bertujuan memperoleh informasi yang mendalam dan menyeluruh mengenai suatu fenomena atau isu tertentu.

3.5.2 Validasi

Validasi adalah salah satu instrument dalam penelitian yang berbentuk pernyataan atau pertanyaan tertulis. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi dan menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan, validasi ini dilakukan oleh orang-orang yang ahli, seperti ahli

media, ahli materi, dan pendidik. Berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka terhadap media yang diteliti (Permata & Nugrahani, 2023). Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kelayakan (uji-T) yang pendapat terhadap suatu fenomena yang terjadi yang dijadikan instrument berupa pernyataan atau pertanyaan yang mengarah ke sangat positif hingga ke sangat negatif.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari angket yang dibagikan kepada para ahli (validator) dan pengguna media. Angket tersebut dibuat dengan menggunakan skala penilaian dari 1 sampai 4, yang digunakan untuk mengukur tanggapan atau penilaian terhadap setiap pernyataan yang ada di dalam angket.

Tabel 3. 8 Alternatif jawaban berdasarkan uji validasi

Sangat Layak	Layak	Cukup Layak	Tidak Layak
Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju
4	3	2	1

3.5.3 Observasi

Observasi adalah salah satu cara mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung perilaku atau kondisi objek yang diteliti, lalu mencatat hasil pengamatannya. Dengan melakukan observasi, peneliti bisa melihat secara langsung situasi nyata di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya pada anak kelompok A. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon anak terhadap media *busy puzzle* yang dikembangkan, serta menilai sejauh mana media tersebut membantu anak dalam mengenal ekspresi emosi.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengambil gambar atau merekam kegiatan yang berlangsung, foto dan rekaman yang didapat kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan kejadian nyata di lapangan. Sedangkan menurut Sugiyono (2017),

ia mengatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang. Untuk memperkuat hasil penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto pada saat siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *busy puzzle*.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menghasilkan media *busy puzzle* yang berkualitas, serta memenuhi aspek kelayakan dan keefektifan. Untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai, dilakukan beberapa langkah analisis terhadap kriteria kualitas media. Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses analisis tersebut:

1. *Pre-test dan Post-test*

Pre-test (tes awal) dilakukan sebelum anak-anak menggunakan media *busy puzzle* yang telah dikembangkan. Pengumpulan data dari awal tes awal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal ekspresi emosi anak melalui pemberian lembar kerja anak. Setelah media *busy puzzle* digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian melakukan kembali *post-test* (tes akhir) yaitu dengan mengerjakan lembar kerja anak. Tujuannya adalah untuk melihat hasil atau perkembangan kemampuan anak setelah menggunakan media tersebut.

2. Analisis uji kelayakan

Setelah uji kelayakan dilakukan dan mendapatkan penilaian dari para validator. Data yang terkumpul akan diolah menggunakan perhitungan persentase rata-rata. Perhitungan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik hasil validasi yang telah diberikan. Skor yang didapat dari masing-masing penilaian akan dihitung dan diubah menjadi bentuk persentase rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Setelah hasil interpretasi data diperoleh, langkah selanjutnya adalah menentukan kategori atau kriteria dari skor yang didapat. Setelah itu, hasil tersebut dijelaskan dan diuraikan dalam bentuk penjelasan deskriptif agar lebih mudah dipahami.

Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Skor Uji Validasi

Skala	Pencapaian	Interpretasi	
4	76-100%	Sangat Layak	Sangat Setuju
3	51-75%	Layak	Setuju
2	26-50%	Cukup Layak	Cukup Setuju
1	0-25%	Sangat Tidak Layak	Sangat Tidak Setuju

Pada table 3.9 menentukan kriteria interpretasi hasil *pretest* dan *posttest* dari skor instrumen kemampuan mengenal ekspresi emosi anak usia 4-5 tahun. Setelah menentukan kategori atau kriteria dari hasil yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah menjelaskan hasil tersebut dalam bentuk uraian yang mudah dipahami atau penjelasan secara deskriptif.

Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Hasil Pretest dan Posttest

Skala	Skor yang diperoleh	Interpretasi
4	89-100	Tinggi
3	76-88	Sedang
2	63-75	Rendah
1	50-62	Sangat Rendah

Pada table 3.10 kriteria interpretasi tinggi menunjukkan bahwa anak memiliki pemahaman yang sangat baik dalam mengenal berbagai jenis emosi seperti anak mampu mengenali dan menyebutkan jenis emosi (senang, sedih, marah, takut, dan terkejut) dengan benar. Kriteria

interpretasi sedang berarti anak sudah memiliki kemampuan dasar dalam mengenal ekspresi emosi seperti anak bisa mengenali beberapa jenis emosi, meskipun kadang masih bingung membedakannya. Kriteria interpretasi rendah menunjukkan bahwa anak masih kesulitan dalam memahami atau mengenali ekspresi emosi seperti anak belum bisa menyebutkan atau menunjukkan jenis-jenis emosi dengan benar.

3. Analisis uji keefektifan (Uji-T)

Data yang diperoleh melalui observasi terhadap kemampuan mengenal ekspresi emosi serta efektivitas media dalam tahap implementasi dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif (Batubara, 2018). Dalam menganalisis kemampuan mengenal ekspresi emosi anak, terdapat dua jenis data yang digunakan, yakni data *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan dengan menerapkan uji-T guna mengukur efektivitas perlakuan yang telah diberikan kepada subjek penelitian.

Uji-T diterapkan untuk menentukan apakah terdapat perubahan yang signifikan dalam kemampuan mengenali ekspresi emosi setelah menggunakan media *busy puzzle*. Pengujian ini dilakukan setelah memenuhi persyaratan analisis yang diperlukan. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 26. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai $\text{sig (2-tailed)} < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima
- b. Jika nilai $\text{sig (2-tailed)} \geq \alpha (0,05)$, maka H_0 diterima

Keterangan:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan mengenali ekspresi emosi pada anak kelompok A TK YWKA setelah diberikan media *busy puzzle*.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan mengenali ekspresi emosi pada anak kelompok A TK YWKA setelah diberikan media *busy puzzle*.