

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

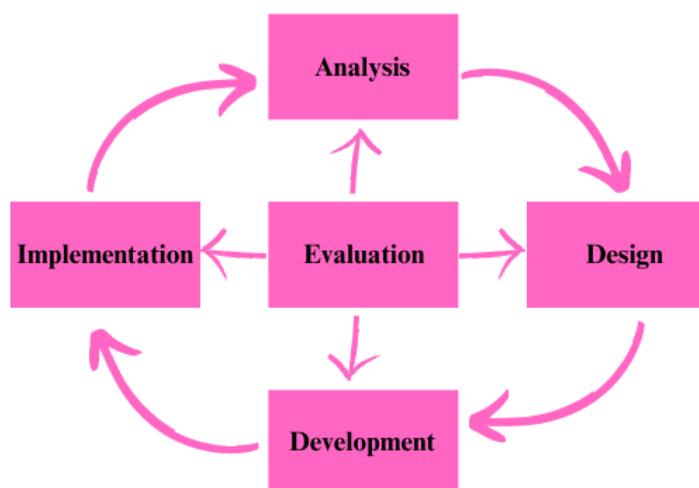
Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu produk bernama alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi)”. Alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi), merupakan sebuah alat permainan edukatif berupa alat permainan berbentuk gigi yang dapat memberikan pengetahuan terkait menjaga kebersihan gigi pada anak. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode D&D (Design and Development). Penelitian Design and Development (D&D) merupakan jenis penelitian yang berfokus pada desain dan pengembangan suatu model atau produk tertentu untuk mengatasi masalah nyata yang ada dalam bidang Pendidikan) (Rusdi, 2018). ADDIE adalah kerangka kerja sederhana untuk merancang pembelajaran agar tepat sasaran dan bisa terus diperbaiki. Prosesnya meliputi *Analysis* (memahami masalah dan kebutuhan belajar), *Design* (merancang tujuan, materi, dan penilaian), *Development* (membuat dan menguji bahan ajar/medianya), *Implementation* (menerapkan di kelas/lapangan), dan *Evaluation* (menilai hasil serta melakukan perbaikan). Dengan mengikuti lima langkah ini, guru atau perancang pembelajaran dapat memastikan solusi yang dibuat relevan, efektif, dan berkelanjutan (Branch, 2009). Penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D (Design and Development) dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan yang ada. Produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi). Penelitian ini berfokus pada proses perancangan, pengembangan, analisis, dan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Dalam pengembangan produk ini, peneliti menggunakan model ADDIE.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan dan perancangan yang telah dijelaskan, dianalisis, serta diuji coba terhadap produk yang telah dibuat. Desain penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yang terdiri dari lima langkah: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh et al., 2014).

Adapun tahap ADDIE ini dapat dilihat dalam gambar berikut :



Gambar 3. 1 Siklus Model Pengembangan ADDIE

Sumber : (Branch, 2009)

Pada rancangan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan serta menciptakan produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) yang berisi materi tentang mengenalkan pengetahuan untuk anak menjaga kebersihan gigi pada anak usia 4-6 tahun. Adapun tahap perencanaan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

#### 3.2.1 Analisis (*Analyze*)

Analisis adalah tahap awal untuk memahami masalah dan kebutuhan belajar secara menyeluruh (Branch, 2009). Pada tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik yang akan dijadikan objek penelitian dan acuan untuk pembuatan desain produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Di lapangan,

ditemukan bahwa banyak anak usia dini mengalami permasalahan gigi seperti gigi berlubang, karies, dan kerusakan gigi depan. Hal ini dipengaruhi oleh kebiasaan anak yang gemar mengonsumsi makanan manis, kurang teratur menyikat gigi, serta kurangnya perhatian orang tua dan guru terhadap pentingnya menjaga kesehatan gigi sejak dini. Minimnya edukasi mengenai perawatan gigi membuat anak tidak terbiasa dengan rutinitas menjaga kebersihan mulut, sehingga risiko permasalahan gigi semakin tinggi. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi yang akan diperlukan oleh peserta didik, dengan tahap analisis peneliti mengetahui kondisi permasalahan di lapangan.

### **3.2.2 Perancangan (*Design*)**

Tahap selanjutnya setelah melakukan analisis adalah melakukan perancangan dari alat permainan yang akan dibuat. Pada tahap ini, alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dirancang untuk membantu anak usia 4–6 tahun menambahkan pengetahuan dalam menjaga kebersihan gigi dengan cara yang menyenangkan. Perancangan alat ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi awal dan wawancara bersama guru. Proses perancangan dilakukan secara bertahap, alat ini diharapkan dapat digunakan sesuai rencana, dengan tetap melibatkan pendampingan dari guru dan peneliti saat kegiatan berlangsung. Desain alat juga disesuaikan agar dapat menarik perhatian anak, mudah dipahami cara penggunaannya, dan sesuai dengan konteks pembelajaran anak usia dini.

### **3.2.3 Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan dilakukan setelah proses perancangan alat permainan edukatif disusun. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang desain visual berupa gigi dan desain lainnya, yang menjadi bagian utama dalam alat permainan ini. Desain kemudian dicetak dalam bentuk prototipe awal yang digunakan untuk keperluan uji coba.

### **3.2.4 Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap ini, dilakukan uji coba terhadap alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) yang telah dibuat. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba secara terbatas berupa implementasi produk prototype kepada peserta didik sebanyak 10 anak kelompok B di Kober Al-Fatah. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara langsung di dalam kelas, di mana peserta didik menggunakan alat permainan dengan bimbingan guru dan peneliti. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati respon peserta didik dalam menggunakan alat permainan tersebut untuk mengetahui ketertarikan, pemahaman, serta efektivitas alat permainan dalam membantu peserta didik untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi.

### **3.2.5 Evaluasi**

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini terdiri dari dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sebelum digunakan secara luas. Namun, dalam penelitian ini cenderung pada evaluasi formatif karena bertujuan untuk menilai dan memperbaiki produk yang dikembangkan selama proses pembuatan media, yang mencakup seluruh tahapan mulai dari analisis hingga implementasi.

## **3.3 Partisipan dan lokasi Penelitian**

Partisipan penelitian untuk penggunaan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu kepada anak - anak usi dini 4-6 Tahun adalah subjek uji lapangan yang berada di sekolah Kober Al-Fatah Cicalengka. Sebagai subjek uji coba lapangan yang akan memberikan respons mengenai media Alat Permainan Edukatif SIGIGI (SIMULASI SIKAT GIGI)

Tempat penelitian dilaksanakan di Kober Al-Fatah yang berlokasi di Kp. Dungus Maung RT 003/07 Desa Cikuya, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung. Penelitian ini melibatkan 10 orang yaitu yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki berusia 4-6 tahun.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Data yang terkumpul nantinya akan diolah dan dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan angket. Sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli untuk memastikan bahwa isi butir pertanyaan dan indikator telah sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen yang divalidasi meliputi pedoman wawancara untuk guru dan lembar observasi anak. Validasi dilakukan dengan cara menelaah isi instrumen tanpa menggunakan skala penilaian, melainkan berupa masukan, koreksi, serta saran dari validator guna memastikan kejelasan bahasa, kesesuaian indikator, dan relevansi terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Hasil validasi tersebut kemudian dijadikan acuan dalam menyempurnakan instrumen sebelum digunakan di lapangan. Penggunaan berbagai teknik ini dilakukan untuk mendapatkan data secara lengkap dan akurat sehingga dapat mendukung proses pengembangan prototype media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) yang sedang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

#### **3.4.1 Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengamati atau merekam berbagai hal yang terkait dengan objek yang dimaksud, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Purnomo 2011). Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati atau merekam segala sesuatu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Metode ini digunakan untuk mengamati aktivitas yang berkaitan dengan objek penelitian. Untuk melaksanakan observasi, diperlukan pembuatan lembar atau pedoman observasi yang memuat indikator-indikator yang mungkin muncul. Lembar observasi ini dirancang untuk menilai respons anak usia dini yang diamati terhadap produk alat permainan edukatif yang akan dirancang oleh peneliti.

### **3.4.2 Wawancara**

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui dialog antara narasumber dan peneliti untuk mendapatkan informasi penelitian yang diperlukan. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016), wawancara adalah proses percakapan antara pewawancara dan responden untuk tujuan tertentu, dengan menggunakan pedoman wawancara, dan dapat dilakukan secara langsung tatap muka atau menggunakan alat komunikasi tertentu (Sugiyono, 2016). Dalam proses penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru dalam dua periode waktu, yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media dengan menyampaikan beberapa pertanyaan. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada anak untuk memperoleh data mengenai respon anak terhadap media yang dirancang oleh peneliti.

### **3.4.3 Angket**

Angket adalah sebuah teknik pengumpulan data dalam bentuk serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada partisipan penelitian. Sejalan dengan hal ini, Sugiyono (2016) menyatakan bahwa kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk dijawab dan menghasilkan data penelitian. Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data validasi dari para validator ahli media, ahli materi, dan ahli validator, untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif yang dirancang oleh peneliti.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono instrumen penelitian merupakan perangkat yang dipakai untuk menilai fenomena yang diamati, baik dalam ranah alam maupun sosial (Sugiyono, 2013). Dengan lebih khusus, semua fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Instrumen penelitian juga dapat diartikan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian.

Dalam penelitian Pengembangan Prototype alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) untuk menambahkan pengetahuan anak dalam menjaga

kebersihan gigi pada anak usia 4 – 6 tahun ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut :

**Tabel 3. 1**  
**Data dan teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data**

No.	Data	Instrumen Penelitian	Teknik PengumpulanData
1	Validasi instrumen penelitian	Lembar instrumen angket validasi, lembar instrumen wawancara dan lembar instrumen observasi	Expert judgement
2	Validasi Media Alat Permainan Edukatif SIGIGI (SIMULASI SIKAT GIGI)	Angket Validasi	Expert judgement
3	Respon pengguna terhadap media pengembangan prototype alat permainan edukatif simulasi sikat gigi	Wawancara dan Observasi	Wawancara guru dan lembar observasi anak

### 3.5.1 Pedoman Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Meskipun demikian, diperlukan pedoman wawancara agar wawancara tetap terarah dan fokus, sehingga data dapat diperoleh secara maksimal.

**Tabel 3. 2**  
**Lembar Wawancara**

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Bapak/Ibu, apakah di sekolah ini pernah melakukan kegiatan yang berkaitan dengan menjaga kebersihan gigi pada anak?	
2	Jika pernah, seperti apa bentuk kegiatannya?	
3	Setelah kegiatan tersebut dilakukan, apakah Bapak/Ibu melihat	

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
	adanya perubahan yang terjadi pada anak?	
4	Jika ada apa perubahan yang terjadi pada anak?	
5	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan alat permainan menyikat gigi untuk mempermudah pembelajaran tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi?	
6	Apakah alat permainan permainan menyikat gigi ini mampu menjelaskan pentingnya menjaga kesehatan gigi anak?	
7	Apakah alat permainan permainan menyikat gigi ini cukup efektif dalam mengenalkan langkah-langkah menyikat gigi kepada anak?	
8	Menurut Bapak/Ibu apakah alat permainan menyikat gigi sudah aman untuk anak?	
9	Menurut Bapak/Ibu apakah alat permainan menyikat gigi dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran pentingnya menjaga kebersihan gigi?	
10	Menurut Bapak/Ibu, apakah ada kekurangan dalam alat permainan permainan menyikat gigi ini? Jika ada, seperti apa kekurangannya?	
11	Apakah Bapak/Ibu memiliki saran atau masukan untuk perbaikan alat permainan permainan menyikat gigi ini agar lebih efektif?	

### 3.5.2 Angket

Angket yang ditujukan kepada ahli untuk menilai alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) yang dikembangkan. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk memberikan panduan dalam merevisi produk agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Instrumen ini akan diberikan kepada ahli materi, dan ahli media. Adapun kisi-kisi yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

#### 1. Validasi Ahli Media

Angket validasi media akan diisi oleh ahli media untuk mengukur kelayakan media yang telah dibuat. Berikut kisi-kisi lembar penilaian validasi ahli media

**Tabel 3. 3**  
**Kisi-Kisi Lembar Instrumen Ahli Media**

Aspek	Indikator	No Item	Skor			
			1	2	3	4
Kemudahan dan kesederhanaan desain	Kemudahan penggunaan	1				
	Kesederhanaan desain	2				
	Kejelasan petunjuk penggunaan	3				
	Kejelasan dan keterbacaan tulisan	4				
Multifungsi	Kegunaan untuk bermain dan belajar	5				
Kemenarikan	Komposisi warna yang digunakan	6				
	Gambar ilustrasi yang digunakan	7				
	Ukuran huruf yang digunakan	8				
	Jenis huruf yang digunakan	9				
Ukuran	Besar APE	10				
	Bobot/Berat APE	11				
	Ukuran kartu	12				
Keawetan	Bahan yang digunakan dalam pembuatan APE	13				
Kebutuhan	Kesesuaian dengan kebutuhan anak dalam masa bermain	14				
Keamanan	Bahan yang digunakan	15				
Kebersamaan	Mendorong anak untuk bermain Bersama	16				
Fantasi	Mengembangkan fantasi anak	17				
Total Skor						
Skor						

Sumber : (D. J. Wicaksono, 2015)

## 2. Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi diisi oleh ahli materi untuk mengukur kelayakan dari isi/materi pada media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut lembar penilaian validasi ahli materi.

**Tabel 3. 4**  
**Kisi-Kisi Lembar Instrumen Ahli Materi**

Variabel	Indikator	Indikator	No Item	Skor			
				1	2	3	4
Ape SIGIGI (SIMULASI SIKAT GIGI)	Kurikulum	Kesesuaian materi alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dengan kebutuhan belajar anak.	1				
		Kesesuaian materi alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dengan Kurikulum PAUD.	2				
	Tujuan	Pengenalan pentingnya menjaga kebersihan gigi melalui kegiatan alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi).	3				
		Jumlah materi yang disajikan sesuai dan lengkap.	4				
	Kejelasan Isi Materi	Ilustrasi gambar yang dibuat mampu mewakili materi yang ingin disampaikan.	5				
		Gambar disajikan dengan jelas.	6				
		Materi disajikan secara interaktif dan menarik.	7				
	Bahasa	Penggunaan bahasa yang digunakan jelas dan sederhana.	8				
	Motivasi	Materi dapat memotivasi pembelajaran pada anak.	9				
		Dapat membantu menstimulasi anak dalam menjaga kebersihan gigi.	10				
Total Skor							
Skor							

Sumber : (D. J. Wicaksono, 2015)

### 3.5.3 Observasi

Lembar observasi ini digunakan pada tahap implementasi sebelum dan sesudah penggunaan media. Melalui lembar ini, peneliti akan memperoleh masukan terkait tanggapan anak mengenai produk yang dikembangkan. Tujuan dari lembar observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti. Beberapa aspek penilaian yang akan digunakan dalam observasi ini antara lain adalah:

**Tabel 3. 5**  
**Lembar Observasi Peserta Didik**

No	Indikator	Penilaian				Ket.
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Anak menunjukkan antusiasme saat kegiatan pembelajaran tentang kebersihan gigi					
2	Anak mengetahui manfaat pentingnya menjaga kebersihan gigi					
3	Anak mengetahui akibat jika tidak menjaga kebersihan gigi					
4	Anak dapat menyebutkan waktu yang tepat untuk menyikat gigi.					
5	Anak dapat menyebutkan langkah- langkah menyikat gigi dengan benar					
6	Anak dapat menyebutkan bagian gigi yang perlu dibersihkan.					
7	Anak dapat mengenali makanan yang menyebabkan gigi kotor setelah memakan makanan manis, jika tidak menyikat gigi.					
8	Anak dapat mengenali minuman yang menyebabkan gigi kotor setelah memakan minuman manis, jika tidak menyikat gigi.					
Skor						
Skor total						

Berikut adalah interpretasi dari masing-masing kategori penilaian yang digunakan dalam lembar observasi anak:

1. Anak menunjukkan antusiasme saat kegiatan pembelajaran tentang kebersihan gigi.

Keterangan Skor :

BB (Belum Berkembang) = Anak tidak memunculkan antusiasme ketika belajar, seperti diam, asik sendiri, tidak tertarik pembelajaran.

MB (Mulai Berkembang) = Anak mau berpartisipasi, namun memerlukan dorongan atau motivasi. Terkadang masih perlu diingatkan untuk kembali fokus pada kegiatan.

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Anak berpartisipasi secara aktif, dan antusias mengikuti pembelajaran. Menjawab pertanyaan guru jika ditanya dan menunjukkan ekspresi wajah yang positif (tersenyum, mengangguk).

BSB (Berkembang Sangat Baik)= Anak sangat semangat dan antusias mengikuti pembelajaran, dan aktif bertanya dan menjawab.

2. Anak mengetahui manfaat pentingnya menjaga kebersihan gigi.

Keterangan Skor :

BB (Belum Berkembang) = Anak tidak tahu sama sekali satu pun manfaat.

MB (Mulai Berkembang) = Anak dapat menyebutkan satu manfaat yang sangat umum. Contoh (biar gigi bersih) setelah dibantu, diberi pilihan, atau ditunjukkan gambar.

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Anak dapat secara mandiri dan spontan menyebutkan dua atau tiga manfaat. Contoh ( biar gigi bersih, sehat, dan tidak mudah sakit gigi)

BSB (Berkembang Sangat Baik)= Anak dapat menjelaskan beberapa manfaat dengan lebih rinci dan menunjukkan pemahaman sebab akibat.

3. Anak mengetahui akibat jika tidak menjaga kebersihan gigi.

Keterangan Skor :

BB (Belum Berkembang) = Anak tidak dapat menyebutkan satu akibat, bahkan dengan bantuan atau pancingan pertanyaan dari guru.

MB (Mulai Berkembang) = Anak dapat menyebutkan satu akibat yang sangat sederhana. Contoh (Nanti sakit giginya)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Anak dapat secara mandiri menyebutkan dua atau tiga akibat. Contoh (Nanti giginya sakit, giginya bolong, atau bau mulut).

BSB (Berkembang Sangat Baik)= Anak dapat menjelaskan akibat dengan lebih dari tiga. Contoh( Nanti giginya bolong, terus harus ke dokter gigi, nanti disuntik, atau mulutnya jadi bau, nanti temannya tidak mau dekat).

4. Anak dapat menyebutkan waktu yang tepat untuk menyikat gigi.

Keterangan Skor :

BB (Belum Berkembang)= Anak tidak dapat menyebutkan satu pun waktu yang tepat untuk menyikat gigi

MB (Mulai Berkembang)= Anak dapat menyebutkan satu waktu yang tepat  
Contoh (Pagi atau malam)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)= Anak secara mandiri dapat menyebutkan dua waktu utama yang tepat untuk menyikat gigi. Contoh (Setelah sarapan pagi dan Sebelum tidur malam).

BSB (Berkembang Sangat Baik)= Anak dapat menyebutkan dua waktu utama dan menambahkan konteks atau waktu penting lainnya. Contoh ( Pagi sesudah makan dan malam sebelum tidur. Terus kalau habis makan permen juga harus sikat gigi)

5. Anak dapat menyebutkan langkah-langkah menyikat gigi dengan benar.

Keterangan Skor :

BB (Belum Berkembang) = Anak tidak dapat menyebutkan atau memperagakan satu pun langkah menyikat gigi.

MB (Mulai Berkembang) = Anak dapat menyebutkan satu atau dua langkah secara acak dan dengan bantuan guru. Contoh ( kasih pasta gigi terus gosok gigi)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Anak dapat menyebutkan atau memperagakan urutan langkah-langkah menyikat gigi. Contoh (pertama kasih pasta gigi,sikat depan belakang, terus kumur-kumur)

BSB (Berkembang Sangat Baik)= Anak dapat menyebutkan langkah-langkah secara berurutan. Contoh (Ambil sikat gigi, kasih pasta gigi, sikat gigi bagian depan,sikat bagian dalam,bagian lidah, lalu kumur bersih)

6. Anak dapat menyebutkan bagian gigi yang perlu dibersihkan.

Keterangan Skor :

BB (Belum Berkembang)= Anak tidak dapat menyebutkan satu pun bagian gigi yang perlu disikat.

MB (Mulai Berkembang)= Anak dapat menyebutkan satu bagian gigi. Contoh (Gigi bagian depan)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Anak dapat secara mandiri menyebutkan dua atau tiga bagian gigi yang harus dibersihkan. Contoh (Gigi bagian depan, samping, gigi bagian dalam).

BSB (Berkembang Sangat Baik)= Anak dapat secara mandiri menyebutkan semua bagian penting. Contoh (Gigi bagian depan, samping, gigi bagian dalam, dan lidah).

7. Anak dapat mengenali makanan yang menyebabkan gigi kotor setelah memakan makanan manis, jika tidak menyikat gigi.

Keterangan Skor :

BB (Belum Berkembang)= Anak tidak dapat menyebutkan satu pun contoh makanan yang tidak baik untuk gigi.

MB (Mulai Berkembang)= Anak dapat menyebutkan satu contoh makanan yang tidak baik untuk gigi. Contoh (permen).

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)= Anak dapat secara mandiri menyebutkan dua hingga tiga contoh makanan yang tidak baik untuk gigi. Contoh(Permen, coklat, kue)

BSB (Berkembang Sangat Baik) = Anak dapat menyebutkan lebih dari tiga contoh dan mampu mengelompokkannya dalam kategori manis serta mampu menjelaskan alasannya secara sederhana. Contoh (makanan yang manis-manis itu bikin ada kuman di gigi,dan menyebutkan contoh makanannya : es krim,permen,coklat,dll)

8. Anak dapat mengenali minuman yang menyebabkan gigi kotor setelah memakan minuman manis, jika tidak menyikat gigi.

Keterangan Skor :

BB (Belum Berkembang)= Anak tidak dapat menyebutkan satu pun contoh minuman yang tidak baik untuk gigi.

MB (Mulai Berkembang) = Anak dapat menyebutkan satu contoh minuman yang tidak baik untuk gigi. Contoh (teh manis)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Anak dapat secara mandiri menyebutkan dua hingga tiga contoh minuman yang tidak baik untuk gigi. Contoh (Minuman manis,teh manis,minuman kemasan)

BSB (Berkembang Sangat Baik)= Anak dapat menyebutkan contoh dan menjelaskan mengapa minuman tersebut tidak baik untuk gigi, serta mampu membandingkan dengan minuman yang sehat. Contoh (Kalau minuman manis itu banyak gulanya, tidak bagus. Lebih baik minum air putih

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan setelah seluruh instrumen penelitian digunakan dan dilaksanakan oleh peneliti. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket penilaian hasil uji kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi, serta dari hasil observasi terhadap anak dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi). Penilaian oleh ahli menggunakan skala Likert 1 sampai 4, dengan kriteria penilaian yaitu: Tidak Setuju, Kurang Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju. Sedangkan observasi terhadap anak dilakukan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan yang dikategorikan dalam skala 1 sampai 4, yaitu: Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik. Rumus yang digunakan adalah

***Skala yang diperoleh = Total jumlah skor angket pada keseluruhan aspek***

Kemudian setelah mendapatkan skor, langkah selanjutnya menentukan kriterium. Skor kriterium dapat diperoleh dengan rumus berikut :

***Kriterium = Nilai total skala jawaban x Jumlah pertanyaan berdasarkan aspek***

Langkah selanjutnya adalah menentukan skor interpretasi. Dengan menggunakan rumus menurut Sugiyono (2016) sebagai berikut:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$P_s$  = Persentase Skor Interpretasi

$S$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor (kriterium)

Setelah hasil rata-rata persentase dihitung menggunakan rumus di atas, hasil persentase tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam empat kriteria. Kriteria ini diperoleh dari modifikasi Skala Likert yang diubah menjadi tiga skala. Berikut ini adalah kategori kelayakannya.

**Tabel 3. 6**  
**Kategori Persentase Kelayakan Validasi Media**

Skala	Persentase	Interpretasi	
4	76% - 100%	Sangat Setuju	Sangat layak
3	51% - 75%	Setuju	layak
2	26% - 50%	Kurang Setuju	Tidak layak
1	0% - 25%	Tidak Setuju	Sangat Tidak layak

Sumber : (Riduwan, 2013)

Tabel di atas menunjukkan kriteria kelayakan isi dan desain media yang dikembangkan, yang diperoleh dari penilaian oleh ahli media. Indikator kelayakan:

- 1) **Sangat Setuju** : Mudah digunakan, sederhana, menarik, aman, awet, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) **Setuju** : Cukup mudah digunakan, cukup sederhana, cukup menarik, cukup aman, cukup awet, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- 3) **Kurang Setuju**: Ada beberapa kriteria yang belum terpenuhi, misalnya media aman namun desain kurang menarik.
- 4) **Tidak Setuju**: Banyak kriteria kelayakan yang tidak memenuhi penilaian.

Selain itu, untuk mengetahui perkembangan pemahaman anak terhadap penggunaan media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) digunakan lembar observasi yang dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil observasi dihitung dalam bentuk persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 7**  
**Skala Dan Interpretasi Anak**

Skala	Persentase	Interpretasi	
4	76% - 100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
3	51% - 75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	26% - 50%	MB	Mulai Berkembang
1	0% - 25%	BB	Belum Berkembang

Berikut adalah interpretasi dari masing-masing kategori penilaian yang digunakan dalam lembar observasi anak:

1. **BSB (Berkembang Sangat Baik)** = Anak menunjukkan kemampuan secara konsisten dan tanpa bantuan dalam indikator yang diamati.
2. **BSH (Berkembang Sesuai Harapan)** = Anak mulai menunjukkan kemampuan yang diharapkan.
3. **MB (Mulai Berkembang)** = Anak masih membutuhkan banyak bimbingan dalam menunjukkan kemampuan atau melakukan aktivitas yang diharapkan.
4. **BB (Belum Berkembang)** = Anak belum menunjukkan tanda-tanda kemampuan yang diharapkan dalam indikator tersebut.

Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk menganalisis dan mengetahui data hasil wawancara guru mengenai kebutuhan serta tanggapan responden yaitu guru dan anak terhadap media yang dikembangkan. Dengan menggabungkan kedua jenis data tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kelayakan dan penggunaan Alat Permainan Edukatif SIGIGI (SIMULASI SIKAT GIGI).