

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi literasi finansial anak usia dini, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design Based Research* (DBR). Menurut Lidinillah (2012, hlm. 4), *Design Based Research* adalah:

Suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, dan bahan pembelajaran, produk, dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi- intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa tujuan metode *design based research* adalah rancangan, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Sehingga metode DBR cocok untuk digunakan dalam penelitian ini.

Contoh penggunaan *design research* sebagai model penelitian akan lebih difokuskan kepada pengembangan pembelajaran sehingga diharapkan dapat diaplikasikan dalam penelitian berbasis pembelajaran di sekolah.

Sebuah penelitian dapat dikatakan *design research* apabila penelitian tersebut menempatkan proses desain sebagai bagian yang penting (Lidinillah, 2012, hlm. 2). *Design research* memiliki karakteristik sebagai berikut (Cobb *et al.* 2003; Kelly 2003; Design-Based Research Collective 2003; Reeves *et al.* 2005; van den Akker 1999, dalam van den Akker *et al.*, 2006, hlm 5).

- *Interventionist* : penelitian bertujuan untuk merancang suatu intervensi dalam dunia nyata;
- *Iterative* : penelitian menggabungkan pendekatan siklikal (daur) yang meliputi perancangan, evaluasi dan revisi;
- *Process oriented* : model kotak hitam pada pengukuran input-output diabaikan, tetapi difokuskan pada pemahaman dan pengembangan model intervensi;
- *Utility oriented* : keunggulan dari rancangan diukur untuk bisa digunakan secara praktis oleh pengguna; serta

- *Theory oriented* : rancangan dibangun didasarkan pada preposisi teoritis kemudian dilakukan pengujian lapangan untuk memberikan kontribusi pada teori.

Proses penelitian pada design research meliputi langkah-langkah seperti halnya proses perancangan pendidikan (educational design), yaitu analisis, perancangan, evaluasi dan revisi yang merupakan proses siklikal yang berakhir pada keseimbangan antara yang ideal dengan prakteknya (Lidinillah, 2012, hlm. 8). Ada beberapa model langkah-langkah pelaksanaan design research, diantaranya yaitu Model Greivemeijer dan Cobb (2006). Prosedur penelitian design research memiliki tiga fase yaitu, (1) persiapan dan desain (*Preparing for the experiment/Preparation and design phase*); (2) percobaan pengajaran (teaching experiment); dan (3) analisis retrospektif (retrospective analysis). (Lidinillah, 2012, hlm. 8-9). Sesuai dengan penjelasan uraian diatas, maka desain tersebut telah dikembangkan ke dalam prosedur penelitian dengan tahapan sebagai berikut :

1) *Preparing for the experiment/Preparation and design phase*

Tujuan utama tahap persiapan dan desain ini yaitu untuk merancang bahan ajar yang nantinya dapat dikembangkan dan direvisi selama eksperimen berlangsung (Gravemeijer & Cobb, 2006). HLT memuat antisipasi tentang hal-hal yang mungkin akan terjadi, baik proses berpikir siswa sebelum menerima pembelajaran maupun selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam membuat HLT ini dapat berupa telaah literatur yang relevan, diskusi dengan guru-guru yang sudah berpengalaman dalam pembelajaran, dan dengan peneliti yang ahli dalam bidang yang terkait.

HLT terdiri dari tiga bagian yaitu tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan hipotesis proses pembelajaran yang akan terjadi. Dalam fase pertama ini, HLT berfungsi sebagai petunjuk dalam mendesain panduan pembelajaran. Maksud dari petunjuk dalam hal ini yaitu agar terfokus dalam hal bagaimana menyampaikan materi ajar, petunjuk bagaimana mengamati proses pembelajaran yang akan terjadi di kelas, dan petunjuk melakukan wawancara baik dengan guru, siswa, ataupun pihak-pihak yang terkait.

2) *Teaching Experiment Phase*

Tujuan utama dari tahap *teaching experiment* atau eksperimen pengajaran ini

yaitu untuk menguji dan memperbaiki bahan ajar yang telah dirancang pada tahap pertama serta menganalisis dan memahami cara kerja produk tersebut. Jadi, fokus eksperimen pengajaran ini bukan untuk menilai keberhasilan produk (Gravemeijer & Cobb, 2006). Setelah diperoleh perbaikan rancangan desain produk hasil validasi, dilakukan uji coba ke lapangan sehingga didapat informasi terhadap rancangan desain produk untuk kemudian dilakukan revisi produk. Pada percobaan pengajaran, terdapat proses bersiklus. Proses ini terdiri dari uji coba, perbaikan, dan pemahaman yang dilakukan secara berulang.

3) *Restrospective Analysis*

Tujuan utama pada tahap analisis retrospektif yaitu untuk berkontribusi dalam pengembangan *local instruction theory* (Gravemeijer & Cobb, 2006). Pada fase ini, semua data yang diperoleh pada fase eksperimen dianalisis. Proses analisisnya yaitu HLT yang diantisipasi sebelum pembelajaran dan aktivitas yang benar-benar terjadi, dilanjutkan dengan analisis kemungkinan-kemungkinan penyebabnya, dan sintesa kemungkinan-kemungkinan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki HLT yang akan digunakan pada siklus selanjutnya.

3.2 Subjek, Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Subjek

1) Guru

Guru kelas yang terlibat dalam uji coba dan berperan terhadap proses merancang desain produk yaitu ibu Pipit sebagai guru kelas B TK Negeri al Istiqomah. Ibu Pipit merupakan narasumber pada wawancara yang saya lakukan untuk studi pendahuluan serta menjadi penilai dan pemberi saran untuk membuat rancangan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literas anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran.

2) Anak

Anak-anak di TK NEGERI Al- Istiqomah Cigugur kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan.

3.2.2 Partisipan

Partisipan adalah semua orang atau manusia yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut pandangan dari Sumarto (2003, hlm. 17) partisipan yaitu:

“Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara

memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama”.

Dapat disimpulkan bahwa partisipan adalah subjek yang dilibatkan di didalam kegiatan mental dan emosi secara fisik sebagai peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajarmengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya.

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu :

1) Kepala Sekolah

Kepala sekolah adalah guru yang diberikan tugas tambahan untuk memimpin satu sekolah yang di selenggarakan proses belajar mengajar atau tempat terjadi interaksi antara guru yang memberi pelajaran dan murid yang menerima pembelajaran. Entih, S.Pd adalah sebagai kepala sekolah TK NEGERI Al-Istiqomah Cigugur .Pada penelitian ini membantu proses perizinan dalam penelitian yang dilakukan. Dalam pertimbangannya kepala sekolah dapat memberikan informasi tentang profil sekolah, akademik kesiswaan, kurikulum, fasilitas, dan kegiatan pembelajaran siswa.

2) Guru

Guru yang terlibat dalam penelitian pengembangan model pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran adalah guru kelas TK Negeri Al- Istiqomah Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan. Guru kelas tersebut adalah Ibu Pipit Arisyanti yang ikut membantu dalam proses perancangan desain pembelajaran *market day*.

3) Anak

Anak-anak di TK Negeri Al- Istiqomah Cigugur.

4) Orang Tua

Orang tua anak-anak kelas B TK Al-Istiqomah kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan.

3.2.3 Tempat penelitian

Kegiatan penelitian tentunya memerlukan tempat penelitian yang akan dijadikan sebagai tempat untuk memperoleh data yang diperlukan guna mendukung tercapainya tujuan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Al- Istiqomah Kecamatan Cigugur

Devi Indrianti, 2022

DESAIN PEMBELAJARAN “MARKET DAY” UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN SUBTEMA BERMAIN PERAN

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

Kabupaten Kuningan karena berbagai pertimbangan antara lain:

- 1) Belum ada penelitian pengembangan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial
- 2) Jarak yang cukup dekat dengan peneliti
- 3) Tepat dan sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan dalam penelitian ini (*relevan*).
- 4) Memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

3.3 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Menurut Arikunto (2013, hlm. 159) "variabel adalah objek penelitian yang bervariasi sedangkan definisi operasional merupakan penjabaran dari variabel penelitian."

3.3.1 Variabel

Hatch dan Farhady mengatakan (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 38) Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Tinggi, berat badan, sikap, motivasi, kepemimpinan, disiplin kerja, merupakan atribut-atribut dari setiap orang. Berat, ukuran, bentuk, dan warna merupakan atribut-atribut dari obyek. Struktur organisasi, model pendelegasian, kepemimpinan, pengawasan, koordinasi, prosedur dan mekanisme kerja, deskripsi pekerjaan, kebijakan, adalah merupakan contoh variabel dalam kegiatan administrasi.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat dirumuskan di sini bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

- a. Variabel Independent (Bebas) = Penggunaan model pembelajaran
- b. Variabel dependen (terikat) = Kemampuan literasi finansial
- c. Variabel Kualitatif = Model pembelajaran *market day*

3.3.2 Definisi Operasional Variabel

Desain pembelajaran *market day* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain peran yaitu sebagai pedagang dan pembeli. Dimana anak akan

bermain sambil belajar mengenai literasi finansial dengan menyenangkan.

3.4 Pengumpulan Data

3.4.1 Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah data mengenai proses pengembangan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan

Data mengenai kelayakan desain pembelajaran *market day* :

- 1) Data kualitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).
- 2) Data kuantitatif yang berupa skor penilaian (SB = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1). Data tersebut diperoleh dengan menghitung rata-rata (mean) skor setiap kriteria yang dihitung dari penilaian ahli materi dan ahli model pembelajaran.. Selanjutnya, skor ini dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan desain pembelajaran yang dihasilkan.
- 3) Data kualitatif berupa hasil observasi saat desain pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran dan data hasil wawancara guru serta siswa setelah desain pembelajaran digunakan.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan beberapa macam metode dalam pengumpulan data , yaitu wawancara, angket dan observasi.

1) Wawancara

Wawancara pada penelitian ini merupakan wawancara tidak terstruktur sehingga peneliti bebas mengajukan pertanyaan apapun tanpa harus terpaku dengan pedoman wawancara dengan guru kelompok B TK Negeri Al- Istiqomah. Pada wawancara ini peneliti menggali topik mengenai adanya pembelajaran literasi finansial, kesulitan dalam menyampaikan materi literasi finansial dan model pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial.

2) Angket

Angket dilakukan oleh guru kelas kelompok B TK Negeri Al-Istiqomah untuk menguji keterpakaian produk oleh pengguna. Angket ini diberikan sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan untuk menilai apakah kemampuan literasi

finansial anak meningkat atau tidak.

3) Observasi

Observasi dilakukan di kelompok B TK Negeri Al- Istiqomah Cigugur di Kabupaten Kuningan Jawa Barat. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan sebelum, sesudah dan saat pembelajaran. Tujuan dilakukannya kegiatan ini yaitu untuk memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan desain pembelajaran yang sesuai dengan persoalan dilapangan. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji ketercapaian efektivitas produk.

Berdasarkan instrumen penelitian yang telah dibahas sebelumnya, maka teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu seperti yang dituliskan dalam tabel 3.8

Tabel 3. 1 Tahapan Pengembangan, Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen dan Sumber Data yang digunakan dalam penelitian.

No	Tahapan Pengembangan	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data
1.	<i>Preparing for the experiment/ Preparation and design phase.</i> Landasan Teori produk	Dasar kebutuhan analisis studi literatur dan dasar kebutuhan hasil wawancara dan observasi lapangan	Studi literatur Wawancara Observasi	Lembar anotasi bibliografi Pedoman wawancara Lembar observasi	Buku Artikel/Jurnal Skripsi Kurikulum PAUD 2013 Guru Kelompok B Guru Kelompok B dan anak usia 5-6 tahun.
Lanjutan tabel 3.					
	Rancangan RPP	Kelayakan Rancangan RPP	Validasi Ahli	Lembar validasi	Validasi ahli
	Rancangan HLT	Kelayakan Rancangan HLT	Validasi ahli	Lembar validasi	Validasi ahli
2.	<i>Teaching Experiment Phase</i>	Proses uji coba desain pembelajaran <i>market day</i> Keterpakaian	Observasi Angket	Lembar observasi Lembar	Guru dan anak kelompok B Guru

		produk oleh guru	produk		angket	kelompok B
		Ketercapaian efektivitas produk		Observasi	Lembar observasi	Guru dan anak kelompok B
3.	<i>Restrospective Analysis</i>	Analisis HLT aktivitas eksperimen yang telah terjadi	data dan	Observasi		Guru dan anak kelompok B

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 *Preparing for the experiment/Preparation and design phase*

Tahapan kegiatan yang dilakukan tahap ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Analisis masalah kebutuhan di lapangan dan mengkaji teori yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan.

Pada penelitian ini tidak dilakukan tes awal secara khusus (pre-test). Untuk mengetahui kemampuan awal siswa dilakukan wawancara terhadap guru yang mengajar siswa pada subjek penelitian dan observasi yang dilakukan di lapangan. Berdasarkan pada kegiatan sehari-hari anak disekolah . Didapatkan masalah di TK Al Istiqomah dimana literasi finansial belum di terapkan di TK Negeri Al-Istiqomah. Hal ini dikarenakan kurangnya wawasan guru terhadap pentingnya literasi finansial yang harus dikenalkan sejak usia dini serta terbatasnya desain pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran literasi finansial tersebut. Kemudian dilakukan diskusi dengan guru mengenai rancangan desain pembelajaran yang dibutuhkan untuk memfasilitasi literasi finansial di sekolah tersebut. Studi literatur dilakukan yang berkaitan dengan kemampuan literasi finansial yang sesuai dengan usia 5-6 tahun

- 2) Melakukan konsultasi dengan pihak yang dianggap ahli dalam desain pembelajaran literasi finansial untuk mendapatkan solusi berupa rancangan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran

- 3) Menyusun *hypothetical learning trajectory* (HLT) atau dugaan lintasan belajar. *Hypothetical learning trajectory* ini berisi tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan dugaan pemikiran peserta didik yang kemungkinan muncul selama pembelajaran.

4) Merancang desain produk yang akan dikembangkan.

Desain produk tersebut (desain pembelajaran *market day*) disusun berdasarkan kajian teori yang relevan dan sesuai hasil studi di lapangan. Rancangan desain produk yang dibuat terdiri dari spesifikasi berikut :

- Nama rancangan : Desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran
 - Tujuan rancangan: Menghasilkan desain pembelajaran *market day* untuk dapat memfasilitasi kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun
 - Komponen
 - RPP : Bahan ajar, LKPD, Media dan Evaluasi
 - Panduan penggunaan: Terdapat pada lampiran hasil pengembangan.
- 5) Melakukan validasi produk oleh validator ahli dan guru sebagai praktisi pendidikan.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan untuk uji validasi dan perbaikan terhadap produk yang telah dirancang dan dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk. Tahapan pada uji validasi dan perbaikan meliputi :

- a) Menentukan aspek validasi (dilampirkan pada lampiran 3.4)
- b) Menentukan instrument validasi (dilampirkan pada lampiran 3.4).
- c) Melakukan validasi (dilampirkan pada lampiran 3.4).
- d) Melakukan perbaikan pada rancangan (dilampirkan pada lampiran 4.1).

Uji validasi dilakukan oleh ahli yang berpengalaman dan memiliki keilmuan dalam bidang pedagogik, dan media pembelajaran sehingga mereka dapat menemukan kelemahan dan kelebihan dari produk yang telah dibuat.

Penetapan validator ditentukan atas kebutuhan penelitian terhadap tiga komponen, yaitu

- a) Komponen Perangkat Pembelajaran meliputi, Keterkaitan dengan KD, RPP, Materi, Bahasa, Bahan ajar, LKPD Lembar pengamatan siswa oleh Bapak Dindin Abdul Muiz Lidinillah, S.Si., S.E., M.Pd. sebagai ahli desain pembelajaran.
- b) Komponen Materi literasi finansial meliputi, Keterkaitan dengan KD , Materi, Bahasa, Bahan ajar oleh Bapak Dindin Abdul Muiz Lidinillah, S.Si., S.E.,

M.Pd. sebagai ahli materi.

- c) Komponen Pedagogik meliputi Keterkaitan dengan KD, Materi, Bahasa dan Bahan ajar oleh ibu Pipit Arisyanti, S.Pd sebagai ahli pedagogik.

3.5.2 *Teaching Experiment Phase*

Proses ini terdiri dari uji coba, perbaikan, dan pemahaman yang dilakukan secara berulang. Tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a) Melakukan uji coba tahap 1. Uji coba tahap 1 dilakukan satu kali pertemuan dalam skala kecil yaitu 8 orang peserta didik
- b) Melakukan analisis dan perbaikan tahap 1
- c) Melakukan uji coba tahap 2. Uji coba tahap 2 dilakukan sebanyak satu pertemuan dalam skala yang lebih banyak dari pada uji coba tahap 1 yaitu terhadap 9 orang peserta didik.
- d) Melakukan analisis tahap 2.

3.5.3 *Restrospective Analysis*

Tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a) Analisis data.
- b) Analisis faktor penyebab suatu tindakan berhasil atau gagal.
- c) Solusi mengenai kemungkinan perbaikan desain untuk siklus berikutnya.

Tahap terakhir dalam penelitian ini dilakukan analisis data diperoleh dari tahap percobaan pembelajaran (*teaching experiment*) dan menggunakan hasil dari analisis untuk mengembangkan desain selanjutnya. Apabila masih terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi kembali guna mendapatkan hasil produk yang lebih baik, ideal dan berkualitas sehingga mampu memfasilitasi kemampuan.

Setelah dilakukan analisis retrospektif, produk desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun sub tema bermain peran siap digunakan dan kemudian bisa dilakukan seminar terhadap kelompok guru agar hasil penelitian bias lebih bermanfaat.

3.6 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2019 hlm 181). Instrumen berhubungan dengan jenis data, teknik pengumpulan data dan sumber data. Dalam penelitian ini

ketiga unsur tersebut ditujukan sebagai berikut :

3.6.1 Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam sebuah penelitian (Sujarweni 2014 hlm 31). Wawancara pada penelitian ini merupakan wawancara tidak terstruktur sehingga peneliti bebas mengajukan pertanyaan apapun tanpa harus terpaku dengan pedoman wawancara dengan guru kelompok B TK Negeri Al- Istiqomah. Pada wawancara ini peneliti menggali topik mengenai adanya pembelajaran literasi finansial , kesulitan dalam menyampaikan materi literasi finansial dan model pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial.

Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur

Sumber Data	Aspek
Guru	- Perencanaan pembelajaran literasi finansial
	- Penerapan pembelajaran literasi finansial
	- Ketersediaan dan penggunaan desain pembelajaran

3.6.2 Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat yang divalidasi adalah RPP dan LKPD. Uji validasi produk dilakukan oleh ahli desain pembelajaran , ahli materi dan ahli pedagogik. Pada lembar validasi ini berupa pertanyaan terbuka sesuai dengan indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu mengenai literasi finansial dan desain pembelajaran yang sesuai dengan materi. Adapun lembar validasi ahli materi pada penelitian ini yaitu :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi

No	Validator	Aspek
1	Ahli Perangkat Pembelajaran	Keterkaitan dengan KD Kesesuaian Materi Bahasa
2	Ahli Materi	Keterkaitan dengan KD Kesesuaian Materi Bahasa

Devi Indrianti, 2022

DESAIN PEMBELAJARAN "MARKET DAY" UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN SUBTEMA BERMAIN PERAN

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

3	Ahli Pedagogik	Keterkaitan dengan KD Kesesuaian Materi Bahasa
---	----------------	--

3.6.3 Lembar Observasi Ketercapaian Efektivitas Produk

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data pada saat uji coba produk dilapangan. Lembar observasi keterlaksanaan akan menghasilkan keberhasilan dari uji coba desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber data
1.	Kemampuan mengenal karakteristik uang melalui kegiatan bermain peran	Kemampuan mengenal karakteristik uang	Observasi	Anak
		Melakukan kegiatan bermain peran transaksi jual beli	Observasi	Anak

3.6.4 Lembar Angket Keterpakaian Produk

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab

Tujuan dari lembar angket ini adalah untuk mengetahui pendapat guru mengenai pengembangan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Angket

No.	Variabel	Teknik Pengumpulan Data
1.	Kemudahan penggunaan desain pembelajaran	Angket
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Angket
3.	Daya Tarik desain pembelajaran	Angket

3.6.5 Lembar Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku mengenai pendapat, dalil yang berhubungan dengan masalah penyelidikan. Nawiwi dalam Dadang dan Narsim (2015 hlm 50).

Menurut Sumadinata (2007 hlm 221) dalam bukunya menyatakan bahwa, “studi documenter (*documentary study*) merupakan suatu teknik penghimpunan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektrik.”

Dokumentasi dalam penelitian yaitu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA), Jurnal, Skripsi dan juga buku mengenai literasi finansial anak usia dini, teori mengenai model pembelajaran, teori mengenai bermain peran dan teori mengenai kegiatan *market day* (berdagang/pasar-pasaran) untuk anak usia dini.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Studi Dokumentasi

No	Referensi	Hasil Analisis
1.	Kurikulum PAUD 2013	Diperoleh Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) Anak usia 5-6 Tahun
2.	Jurnal dan buku	Diperoleh teori-teori dasar mengenai kemampuan literasi finansial, model pembelajaran, bermain peran dan kegiatan <i>market day</i> (berdagang/pasar-pasaran) untuk anak usia dini.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Kuantitatif

Pada Teknik analisis kuantitatif menggunakan uji statistik deskripti. Statistik deskriptif merupakan teknik analisis yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku secara umum.

Adapun jenis data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

- 1) Data kuantitatif yang berupa skor penilaian (Sangat Baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1). Data tersebut diperoleh dengan menghitung rata-rata (mean) skor setiap kriteria yang dihitung dari penilaian ahli materi dan ahli model pembelajaran.. Selanjutnya, skor ini dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan desain pembelajaran yang dihasilkan.

3.7.2 Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data ialah berdasarkan model Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan conclusion drawing/verification (penarikan kesimpulan dan verifikasi). Miles dan Huberman (dalam Winarni, 2018, hlm. 171)

1) Data Reduction (Reduksi Data)

Data reduction atau reduksi data merupakan proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema serta polanya. Data yang telah direduksi tersebut akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah pengumpulan data selanjutnya.

2) Data Display (Penyajian Data)

Data display merupakan proses penyajian data setelah mereduksi data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif lebih banyak dilakukan dalam bentuk teks yang bersifat naratif,

3) Conclusion Drawing/Verifikasi (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)

Conclusion drawing merupakan proses penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data-data yang diperoleh dari hasil reduksi data dan penyajian data. Kesimpulan penelitian ini harus didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten untuk menghasilkan kesimpulan yang kredibel.

Adapun jenis data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

- a) Data kualitatif berupa hasil observasi saat desain pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran dan data hasil wawancara guru serta siswa setelah desain pembelajaran digunakan yang diinterpretasi ke dalam skor berupa penilaian **BB** (Belum Berkembang), **MB** (Mulai Berkembang), **BSH** (Berkembang Sesuai Harapan), dan **BSB** (Berkembang Sangat Baik).