

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE dengan pendekatan mix methode. Adapun akronim dari model ADDIE tersebut merupakan sebuah tahapan penelitian, diantaranya yaitu: (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Metode pengembangan model ADDIE merupakan konsep perkembangan produk dengan penerapan yang berbasis kinerja dan mendidik. Adapun tujuan utama nya untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Branch (2009) mendefinisikan ADDIE “... *is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. The ADDIE is a produc development concept. The ADDIE concept is being applied here for contructing performance-based learning. The educational philosophy for this application of ADDIE is that intentional learning should be student centered, innovative, authentic, and inspirational*”. ADDIE merupakan sebuah konsep dalam pengembangan produk yang diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Filosofi Pendidikan dalam penerapan metode ADDIE ini bahwa pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, autentik dan inspiratif.

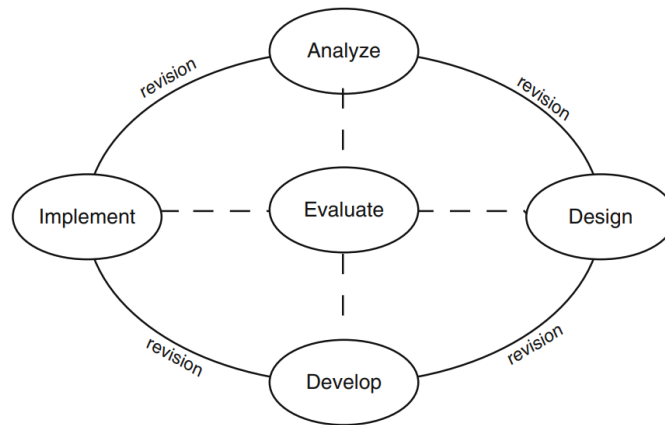
Berdasarkan konsep diatas, menjadi sebuah dasar bagi peneliti untuk untuk melaksanakan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran kemampuan mengenal huruf berbasis alat permainan edukatif di Pendidikan anak usia dini. Adapun produk pengembangan ini adalah alat permainan edukatif papan aktivitas dengan memperhatikan tiga aspek yaitu valid, praktis, dan efektif.

3.1.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Sesuai dengan namanya, ADDIE merupakan sebuah model yang melibatkan tahap-tahap model dengan lima langkah atau fase pengembangan yang meliputi : *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

berikut merupakan penjelasan dari setiap tahapan yang ada pada model ADDIE, dan digambarkan melalui gambar 3.1.

Gambar 3.1



Desain ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) (dalam Branch, 2009).

1. Analysis

Tahap pertama dalam model ADDIE ini adalah analisis. Pada kegiatan analisis ini dilakukan validasi terhadap kesenjangan yang terjadi dilapangan, kemudian menentukan sebuah tujuan interuksional, mengkonfirmasi audiens yang dituju, mengidentifikasi sumber data yang dibutuhkan, dan hal lain yang bersifat penyusunan sebuah rencana penelitian yang akan dilaksanakan. (Robert Maribe Brince. 2009)

2. Design / Desain

kegiatan desain dalam penelitian pengembangan model ADDIE merupakan proses yang sistematis. dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. (Robert Maribe Brince. 2009)

3. *Development* / Pengembangan

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. kegiatan pengukuran tersebut merupakan validasi produk yang nantinya digunakan dalam tahap implementasi. hal ini bertujuan apakah produk yang dikembangkan ini sudah layak atau belum untuk di uji coba. (Robert Maribe Brince. 2009)

4. *Implementation* / Implementasi

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat. (Robert Maribe Brince. 2009)

5. *Evaluation* / Evaluasi

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. (Robert Maribe Brince. 2009)

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di satuan pendidikan yang berada di Kota Tasikmalaya. adapun sekolah tersebut diantara nya RA Al-Islamiyah (Jl. Padamulya, Kel. Sukamulya, Kec. Bungursari Kota Tasikmalaya) dan PAUD KB Bani Ruqoyah (Jl. Sukamulya, Kel. Sukamulya, Kec. Bungursari Kota Tasikmalaya) dengan rentang usia 5-6 tahun atau kelompok B. dari kedua satuan

pendidikan tersebut, oleh peneliti dijadikan sebagai tempat studi pendahuluan dan tempat penelitian.

Mengingat kondisi yang cukup memadai untuk dijadikan penelitian pengembangan media maka kedua sekolah dipilih sebagai lokasi dan partisipan dalam penelitian. Kurangnya perhatian guru terhadap penggunaan media pembelajaran, juga menjadi pertimbangan bagi peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di Pendidikan anak usia dini. Selain itu, pemilihan kedua sekolah diharapkan dapat memudahkan peneliti dalam pengambilan data serta pengembangan produk penelitian.

3.2.2 Partisipan Penelitian

partisipan penelitian merupakan semua orang, tokoh atau institusi yang ikut berperan atau terlibat dalam penelitian ini. Peneliti dibantu oleh beberapa pihak yang menjadi partisipan dalam proses pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas. berikut merupakan pihak yang telah berperan dalam penelitian ini:

1. Dosen

Dosen UPI Kampus Tasikmalaya yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Resa Respati, M.Pd.

beliau sebagai Dosen Pembimbing I dalam penyusunan skripsi, pelaksanaan penelitian, serta proses pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas.

b) Taopik Rahman, M.Pd.

Beliau sebagai Dosen Pembimbing II dalam penyusunan skripsi, pelaksanaan penelitian, serta proses pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas.

c) Istikhoroh Nur Zaman, M.Pd.

Beliau sebagai Dosen ahli di bidang materi Bahasa untuk anak usia dini. beliau menjadi validator dalam proses pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

d) Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

Beliau menjadi Dosen ahli bidang media pembelajaran dan menjadi validator dalam proses pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

2. Guru PAUD

a) Nurilah Ramdayani, S.Pd. (PG-RA Baiturrahman)

Beliau sebagai Guru ahli pedagogik yang menjadi validator dalam proses pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

b) Neng Umi Kulsum (PAUD KB Bani Ruqoyah)

Guru kelompok B yang berperan sebagai responden dalam proses studi pendahuluan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

c) Riyanti, S.Pd.

Guru kelompok B yang berperan sebagai responden dalam proses studi pendahuluan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

3. Anak-anak kelompok B RA Al-Islamiyah

Anak-anak RA Al-Islamiyah kelompok B berperan sebagai responden atau subjek penelitian pada tahap uji coba terbatas tahap satu dan tahap dua.

4. Anak-anak kelompok B PAUD KB Bani Ruqoyah

Anak-anak PAUD KB Bani Ruqoyah kelompok B Berperan sebagai responden atau subjek penelitian pada tahap uji coba terbatas tahap satu dan tahap dua.

3.3 Subjek Penelitian

Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan Teknik sampling purposive. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 153) “*Sampling Purposive* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Berdasarkan pada Teknik diatas, maka lokasi dan sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah RA Al-Islamiah dan PAUD KB Bani Ruqoyah.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini ini terdiri dari dua macam, yaitu:

1. Variabel bebas (independen), berupa pemanfaatan pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas yang dipakai untuk mengukur variabel independen tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Kesesuaian tujuan pembelajaran yang terdapat pada alat permainan edukatif papan aktivitas dengan kompetensi siswa, seperti yang tertulis pada indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran.
 - b. Respon siswa terhadap materi yang dikemas dalam bentuk alat permainan edukatif papan aktivitas.
 - c. Peran aktif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif papan aktivitas.
2. Variabel terikat (dependen) berupa hasil belajar siswa. Indikator yang dipakai untuk mengukur variabel independen adalah sebagai berikut: Hasil belajar yaitu hasil/tujuan pendidikan yang ingin dicapai terdapat dalam beberapa kategori yaitu: (anak mampu mengenal simbol atau bentuk huruf, anak mampu mengetahui nama huruf, dan anak mampu mengetahui bunyi dari huruf-huruf yang sedang dipelajari).

Maka dengan pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas diharapkan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya pada kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

- 1) Alat permainan edukatif papan aktivitas yang dimaksud pada penelitian ini adalah bentuk alat permainan berbahan dasar papan fiber, yang dilengkapi dengan ragam main untuk kemampuan mengenal huruf. fitur yang tersedia ini diantaranya *flashcard* huruf a-z yang dilengkapi dengan gambar naman ama penunjang dalam pengenalan huruf awal bagi anak usia dini. selain itu ada ragam main lanjutan untuk anak diantaranya melengkapi dan menyusun huruf. Adapun penambahan audio (lagu *phonic* Bahasa Indonesia) menjadi sebuah alternatif penyampaian materi nama dan bunyi huruf melalui kegiatan bernyanyi.
- 2) Kemampuan mengenal huruf yang dimaksud pada penelitian ini adalah pengenalan bentuk atau simbol, nama, serta bunyi huruf untuk anak usia 5-6. Indikator untuk kemampuan mengenal huruf bagi anak usia 5-6 tahun ini yaitu Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, Membaca nama sendiri, Menuliskan nama sendiri, Memahami arti kata dalam cerita. Variabel ini diukur dengan observasi.

3.5 Pengumpulan Data

3.5.1 Jenis Data

Jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa data yang berkaitan dengan pengembangan dan penggunaan produk. Maka, data yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

- 1) Penggunaan media pembelajaran di PAUD dan landasan teori yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian;
- 2) dasar kebutuhan guru terhadap media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini;
- 3) rancangan dan validasi produk berupa alat permainan edukatif papan aktivitas untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini (rancangan produk awal dan produk akhir);
- 4) hasil belajar anak setelah penggunaan permainan edukatif papan aktivitas untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini; dan

- 5) evaluasi alat permainan edukatif papan aktivitas untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut (Sugiyono. 2019, hlm.296) berpendapat bahwa teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan utamanya adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan validasi ahli (*expert judgement*).

1) Observasi

teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif. yaitu peneliti ikut terlibat dalam kegiatan yang sedang diamati. (Sugiyono, 2019, hlm. 298). Tujuannya agar anak tidak merasa bahwa dirinya sedang diamati, sehingga anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa memiliki rasa tenakan dan berjalan seperti biasanya. Observasi ini dilakukan dalam tahap uji coba produk. Jadi, peneliti melakukan pengamatan mulai dari pemakaian media dan mengukur ketercapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

2) Wawancara

Pada proses wawancara, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Menurut (Sugiyono, 2019, hlm. 309) mengungkapkan bahwa wawancara semi terstruktur memiliki tujuan untuk menemukan suatu permasalahan secara lebih terbuka, sehingga narasumber lebih bebas dalam merespon pertanyaan.

Peneliti melakukan wawancara pada saat studi pendahuluan kepada Guru kelompok B RA Al-Islamiah dan PAUD KB Bani Ruqoyah untuk menanyakan tentang pembelajaran kemampuan mengenal huruf, media pembelajaran yang biasanya digunakan, serta inovasi serta saran media atau alat permainan edukatif untuk menstimulus kemampuan mengenal huruf. wawancara pada penelitian ini dilakukan secara tatap muka, peneliti menggunakan alat bantu perekam suara untuk merekam jawaban dari narasumber dan mencatat hal-hal yang penting.

3) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ini dilakukan dalam tahap studi pendahuluan untuk menemukan fenomena yang terjadi sesuai dengan pengembangan yang dilakukan. Menurut Sugiono (dalam Maulana, 2021, hlm. 24) mengungkapkan bahwa “studi dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.” Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan sumber-sumber yang relevan mengenai teori-teori yang mampu menunjang proses pengembangan produk. Dokumen yang dikaji oleh peneliti adalah STPPA, Jurnal serta buku yang digunakan didalam pembelajaran. Sedangkan teori utama yang dikaji peneliti yaitu mengenai teori media pembelajaran serta teori-teori pengembangan lainnya. Pelaksanaan studi dokumentasi dilaksanakan oleh peneliti setelah melakukan wawancara dan observasi dalam kegiatan studi pendahuluan.

4) Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

Validasi ahli dilakukan pada tahap pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas. Validasi ahli dilakukan untuk menilai rancangan umum produk, *storyboard*, dan *prototype* awal produk yang dikembangkan oleh peneliti sebelum dilakukan pada tahap uji coba. Validasi ahli ini dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian khusus berupa pertanyaan yang disesuaikan dengan penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Validasi ahli dilakukan oleh beberapa ahli tenaga yang *expert* dibidang keahliannya. Melalui validasi ahli, peneliti mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dirancang. Pada penelitian ini validator berjumlah tiga orang. validator ini dipilih sesuai bidang keahlian media pembelajaran, materi keaksaraan (kemampuan mengenal huruf) dan pedagogik.

3.5.3 Jenis dan Uji Validitas Instrumen Penelitian

3.5.3.1 Jenis Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian ada yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya, ada juga instrumen yang dibuat oleh peneliti. Apabila instrumen yang dibuat oleh peneliti, maka harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar validasi ahli.

1) Lembar Observasi

lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini berisi butir-butir pokok kegiatan yang dilaksanakan oleh anak selama kegiatan penggunaan alat permainan edukatif papan aktivitas berlangsung dan indikator-indikator mengenai keefektifan penggunaan alat permainan edukatif serta kemampuan anak terhadap kemampuan mengenal huruf.

2) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi susunan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Pedoman wawancara yang dibuat berisi tentang kemampuan mengenal huruf anak usia dini, alat permainan edukatif papan aktivitas, penggunaan media atau alat permainan edukatif dalam pembelajaran, hambatan dalam penggunaan media atau alat permainan edukatif, serta inovasi dan saran terhadap alat permainan edukatif papan aktivitas untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf.

3) Lembar Studi Dokumentasi

Lembar studi dokumentasi berisi teori-teori, fakta dan data, serta dokumen yang dikaji serta hasil kajian dari dokumen tersebut. Teori utama yang dikaji peneliti yaitu mengenai teori kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini serta teori pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas.

4) Lembar Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

Lembar validasi dalam penelitian ini berisi format penilaian atau pertimbangan ahli untuk meninjau rancangan media yang dibuat oleh peneliti untuk meninjau rancangan media yang dibuat oleh peneliti. Tujuannya untuk melihat kesesuaian produk dengan hasil analisis permasalahan terhadap kelayakan produk tersebut. Adapun lembar validasi ahli, peneliti mengadaptasi instrumen yang telah tervalidasi, dikembangkan oleh Mega Triana (2020). dan di modifikasi oleh peneliti.

3.5.3.2 Uji Validitas Instrumen Penelitian

Instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, maka instrumen tersebut valid (Sugiyono, 2019, hlm. 175-176). Jadi, jika

peneliti ingin mengukur data tertentu maka instrumennya harus valid sesuai dengan apa yang seharusnya diukur. Uji validitas ini dilakukan setelah instrumen disusun oleh peneliti. Dalam proses penelitian ini menggunakan uji validitas internal dan eksternal.

Uji validitas internal ini dilakukan dengan cara melakukan validasi oleh validator berdasarkan keahliannya. Hal tersebut bertujuan agar produk yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria kevalidan.

Selain itu hal selanjutnya adalah validasi eksternal. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada sampel lain dalam populasi yang diteliti (Sugiyono, 2019, hlm.185). Adapun proses validasi eksternal ini dilakukan dalam uji coba terbatas di 2 lokasi penelitian dengan satuan pendidikan yang berbeda.

Tabel 3.1

Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Sumber Data dan Tahapan yang Digunakan

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Sumber Data	Tahapan
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)
1.	Penggunaan alat permainan edukatif di PAUD	wawancara	Pedoman Wawancara, Observasi	Guru	Analisis
2.	Dasar kebutuhan guru terhadap alat permainan edukatif	wawancara	pedoman wawancara, studi dokumentasi	Guru, dokumen yang dikaji	Analisis

3.	Landasan teori yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian	Dokumentasi	Lembar dokumentasi	Kurikulum , buku, jurnal yang menunjang g dan catatan terdahulu	Desain
4.	Validasi rancangan dan produk alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf	Validasi ahli (<i>expert judgement</i>)	Lembar validasi ahli	validator	Pengembangan
5.	Hasil belajar anak	Observasi Partisipatif	Lembar observasi	Anak	Evaluasi dan Refleksi
6.	Keefektivan alat permainan edukatif	wawancara	pedoman wawancara	Guru	Evaluasi dan Refleksi

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah penelitian yang ditempuh oleh peneliti. Dalam kegiatan penelitian ini prosedur penelitian mengacu pada

tahapan ADDIE (Branch, 2009) prosedur tersebut diambil dari akronim ADDIE yang merupakan urutan dari tahapan nya. Tahapan tersebut diantaranya (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan di lapangan terdapat dalam 5 fase atau tahapan, yaitu:

1. *Analyze*

Pada tahap ini, prosedur yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan studi pendahuluan pada beberapa sekolah di Pendidikan anak usia dini. Tujuannya untuk menggali informasi mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah mengenai pembelajaran mengenal huruf. Setelah masalah ditemukan, proses dilanjutkan dengan analisis, melakukan kajian Pustaka, serta analisis terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Pada tahap berikutnya peneliti melakukan wawancara kepada ahli untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana media semestinya dikembangkan. Pada tahap analisis, peneliti melakukan studi pendahuluan di dua sekolah yaitu RA Al-Islamiah yang berlokasi di Jalan Padamulya, RT 04 / RW 02 Kelurahan Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya dan PAUD KB Bani Ruqoyah yang berlokasi di Jalan Sukamulya RT 05 / RW 01 Kelurahan Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya. Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan studi lapangan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas, studi dokumentasi tentang kurikulum yang digunakan di sekolah, serta ketersediaan media pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di kelas.

2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti mulai Menyusun rencana untuk merancang desain pengembangan media pembelajaran dengan mempertimbangkan bahan yang akan digunakan menggunakan papan berbahan dasar plastik, kemudia ukuran serta pemilihan warna yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario, atau kegiatan belajar mengajar, membuat desain media, Menyusun fitur yang akan disediakan di dalam media pembelajaran yang dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik. Adapun

fitur yang tersedia di dalam alat permainan edukatif ini menyediakan gambar, nama serta audio yang menjadi penunjang dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas. Selain itu pada tahap ini, peneliti membuat rancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik, dan disesuaikan dengan penerapan metode ADDIE melalui filosofi Pendidikan.

3. *Develop*

Pengembangan dalam ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap ini, telah disusun kerangka konseptual penerapan model desain media baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan mejadi produk yang siap di implementasikan. Pada bagian ini peneliti melakukan kegiatan pembuatan media yang sebelum nya telah dirancang pada bagian desain. Pada kegiatan pengembangan ini, peneliti mengimplementasikan produk yang sudah di desai sebelumnya. Mulai dari mendesain gambar pada flashcard yang ukurannya sudah di tentukan, kemudian membuat ukuran papan berbahan plastic pvc dengan ukuran 75cm x 50cm, kemudian membuat perekat yang dapat di bongkar pasang sehingga alat permainan edukatif yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kriteria dari alat permainan edukatif, serta menyediakan audio yang dibuat dengan aplikasi Fl Studio. Produk berupa papan aktivitas yang memuat beberapa fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenal huruf ini di buat sesuai dengan desain yang telat direncanakan.

selain dari kegiatan realisasi produk, dalam tahap pengembangan ini tentunya diperlukan instrumen validasi. Instrumen tersebut digunakan untuk memastikan apakah produk yang dikembangkan sudah layak untuk di uji coba atau belum. Tahapan validasi ini pun ditujukan kepada beberapa ahli

4. *Implementation*

Pada tahap ini rancangan dan metode yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu kelas. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan metode baru yang dikembangkan.

Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan metode berikutnya. Kegiatan implementasi ini dilakukan untuk mengetahui dan menilai kinerja dari alat permainan edukatif papan aktivitas yang dibuat ini sudah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Proses pembelajaran yang disampaikan ini disesuaikan dengan tema yang terlaksana pada waktu tertentu, kemudian penyampaian pembelajaran di sisipkan dalam proses kegiatan inti untuk mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, dengan menggunakan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai media pembelajarannya.

5. *Evaluasi*

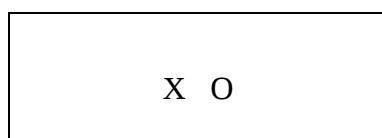
Pada tahap ini implementasi rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

3.7 Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif, karena penelitian ini termasuk pendekatan *mix method*. Oleh karena itu, teknik analisis datanya pun terbagi menjadi dua yaitu teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

3.7.1 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif didapat dari data pengumpulan lembar observasi. Data yang diperoleh dari hasil observasi kemampuan mengenal huruf anak usia dini dan observasi keefektifan alat permainan edukatif papan aktivitas saat digunakan oleh anak pada tahap uji coba. pada tahap ini kemudian dilakukan analisis menggunakan analisis data kuantitatif. Untuk analisis data kemampuan mengenal huruf anak usia dini terdapat pada *posttest*. Dalam analisis data ini dilakukan dengan menggunakan model *one-shot case study*. Dimana model eksperimen ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya di observasi.



Keterangan:

X = treatment yang diberikan (variabel independent)

O = Observasi (variabel dependen)

Lembar observasi pengamatan hasil belajar siswa tentang kemampuan mengenal huruf anak usia dini menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2015) skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok tentang suatu fenomena. Perolehan skor siswa yang diamati semua nomor dijumlahkan, lalu kemudian jumlah skor diinterpretasikan dengan menggunakan skala interpretasi. Lembar observasi yang dibuat oleh peneliti terdiri dari beberapa indikator yaitu mengenal simbol huruf secara visual, menyusun huruf dalam sebuah kata, melafalkan dan membunyikan huruf awal sebuah kata, melafalkan dan membunyikan huruf akhir sebuah kata.

Tabel 3.2

Skala likert Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun

Skor	Penilaian
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Adapun analisis data pada hasil observasi keefektifan alat permainan edukatif papan aktivitas, peneliti melakukan perhitungan dengan cara persentase. Peneliti menghitung dari masing-masing aspek yang tercapai dan belum tercapai kemudian dipersentasekan.

3.7.2 Analisis Data Kualitatif

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 321) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara

interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data nya sudah jenuh. Aktivitas analisis data model Miles dan Huberman yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

data yang diperoleh peneliti setelah terjun ke lapangan sangat banyak, jika peneliti lebih lama terjun dilapangan maka data yang diperoleh lebih kompleks dan rumit. Maka dari itu peneliti menganalisis dengan cara mereduksi data. Reduksi data berarti memilih data yang penting untuk diambil dan membuang data yang tidak diperlukan. Hal ini agar penelitian lebih fokus dan terarah. Data yang direduksi merupakan hasil wawancara, validasi ahli, dan observasi.

2) Penyajian data (*Data Display*)

setelah melakukan reduksi data penelitian, selanjutnya peneliti melakukan penyajian data. Menurut (Sugiyono, 2019, hlm.325) Mengemukakan “Penyajian data dilakukan supaya untuk mempermudah memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami”. Penyajian data yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu berupa naratif, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Pada penelitian ini bentuk penyajian data berupa uraian teks narasi berupa hasil studi literatur, studi lapangan berupa informasi guru dalam penggunaan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf, hasil validasi ahli, serta revisi dan refleksi produk pengembangan.

3) Penarikan Kesimpulan/verifikasi (*Conclusion Drawing / verification*)

Setelah melakukan penyajian data, langkah yang harus dilakukan adalah membuat penarikan kesimpulan dan melakukan verifikasi data penelitian yang diperoleh dari hasil reduksi dan penyajian data. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 329) Menyatakan bahwa “Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya”. Maka dari itu, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang valid dan konsisten untuk menghasilkan kesimpulan

yang kredibel dan merupakan temuan baru. Peneliti melakukan kesimpulan tentang alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini yang diberikan dari data hasil temuan dalam penelitian sehingga data yang diberikan dapat memberikan informasi yang valid.