

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut sugiyono, 2013 secara umum metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah ini diartikan sebagai proses yang ditempuh atau dilakukan berdasarkan ciri-ciri dari keilmuan yaitu rasional (dapat diterima oleh nalar), empiris (dapat diamati oleh indera) dan sistematis (bersifat logis). metode penelitian merupakan suatu cara atau proses yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data dari sebuah penelitian tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian berbasis pengembangan yaitu dengan desain Penelitian *Education Design Research* (EDR). Lageman (dalam McKenney dan Reeves 2012, hlm.7) mengemukakan bahwa *Education Design Research* (EDR) dapat digunakan, untuk menghasilkan produk penelitian yang relevan untuk praktik Pendidikan. Menurut Jan Van Den Akker (2006)

EDR merupakan Studi sistematis dilakukan untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses serta produk yang digunakan di bidang Pendidikan (seperti rencana, strategi, bahan pembelajaran, dan produk) dengan tujuan untuk memecahkan masalah kompleks dalam praktik Pendidikan dan untuk meningkatkan pengetahuan kita tentang karakteristik intervensi-intervensi tersebut serta proses implementasi atau perancangan dan evaluasi.

Menurut Barab dan Squire (dalam Akker, dkk, 2006,hlm.5) (EDR) merupakan serangkaian pendekatan, yang dimaksud menghasilkan teori baru, penemuan baru, dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi atau berdampak pada pembelajaran dan pengajaran dalam pengaturan naturalistik.

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa (EDR) studi sistematis untuk merancang, mengembangkan, mengevaluasi program, proses serta produk

Dea Indriani,2022

PENGEMBANGAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Pendidikan dengan tujuan sebagai untuk memberi solusi dalam permasalahan di bidang Pendidikan. Metode EDR relevan dalam mengembangkan kualitas pembelajaran yang melakukan peneliti memilih penelitian yaitu merancang serta mengembangkan perangkat pembelajaran yang menghasilkan produk berupa media *Loose Parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Menurut Craswell (2017 hlm,3) rancangan penelitian disebut sebagai suatu rencana dan prosedur penelitian yang memuat asumsi-asumsi hingga metode-metode rinci dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Desain penelitian merupakan suatu Teknik atau pedoman dalam merencanakan penelitian, kemudian pedoman tersebut dijadikan sebagai panduan untuk menentukan suatu strategi atau Langkah yang menghasilkan model penelitian.

Proses pengembangan media *Loose Parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ini mengacu pada model pengembangan *Educational Design Research* (EDR) karya McKenney, dkk (2015).

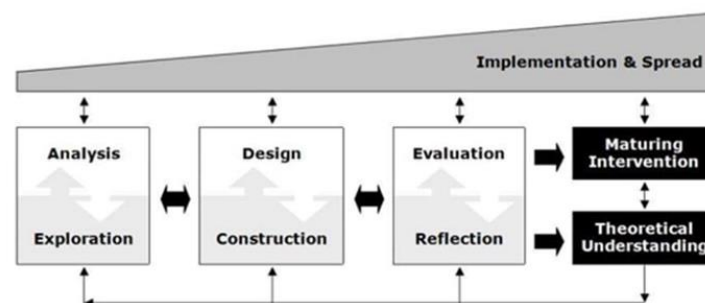


Figure 1. McKenney and Reeves (2012; p.159) generic model of Educational Design Research (EDR).

Gambar 3.1

Model Generik McKenney dan Reeves, 2012 (hal, 77)

Model generic untuk EDR ada tiga tahap utama, yaitu tahapan penelitian yang akan dilakukan diantaranya:

1. *Analysis and Exploration* (Analisis Dan Eksplorasi)

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Pada tahapan pertama ini, penelitian melakukan analisis permasalahan dan mengeksplorasi masalah melalui studi pendahuluan peneliti datang ke sekolah dengan observasi, melakukan wawancara dan studi dokumentasi sebagai acuan kegiatan yang akan dilaksanakan, kepada guru kelas B TK Babussalam, kecamatan cikancung kabupaten bandung. Aspek yang diteliti adalah kegiatan motorik kasar disekolah. Peneliti juga mengumpulkan informasi dari guru mengenai hal apa saja yang menjadi penghambat dan kesulitan yang dialami oleh guru ketika kegiatan fisik motorik kasar di kelas maupun diluar kelas. Informasi yang didapat oleh peneliti yaitu bahwa kegiatan motorik kasar di sekolah hanya dengan kegiatan senam, menendang dan menangkap bola karena keterbatasan media yang dapat digunakan untuk kegiatan fisik motorik kasar anak terutama pada media pembelajaran yang menarik.

Peneliti melakukan kajian literatur, yaitu kegiatan untuk mencari informasi terhadap data yang dibutuhkan. Data yang didapat adalah informasi yang mendukung dengan melaksanakan kajian literatur dengan mencari, mempelajari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan serta berbagai sumber data yang dibutuhkan yaitu dengan mengenai perkembangan motorik kasar, kebutuhan media pembelajaran terutama media *loose parts* sebagai penunjang kegiatan.

Informasi berupa fakta dan data menjadi tolak ukur peneliti untuk memecahkan masalah salah satu masalah yang menjadi hambatan pada kegiatan motorik kasar di sekolah tersebut. Tentunya mendorong peneliti untuk mencari solusi dari masalah yang ada timbul di lapangan. Solusi dari salah satu masalah yang menjadi perkiraan peneliti yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2. Design and Contruction (Pengembangan Desain Produk)

Dea Indriani,2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Pada tahap *design and construction* ini peneliti mulai melakukan rancangan dan pembuatan terhadap produk yang akan dikembangkan. Mengenai informasi dari lapangan berupa fakta dan data permasalahan yang muncul diperoleh peneliti guna untuk memberikan solusi berupa pengembangan rancangan perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran untuk kegiatan fisik motorik kasar anak. sebagaimana dari informasi yang didapat bahwa permasalahan yang diteliti yaitu kegiatan motorik kasar anak di sekolah hanya dengan kegiatan senam, menendang dan menangkap bola karena keterbatasan membuat media yang dapat digunakan untuk kegiatan fisik motorik kasar anak terutama pada media pembelajaran untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Langkah selanjutnya merancang produk yang dilakukan oleh peneliti. Dalam merancang produk ini peneliti mengacu pada teori dan sumber yang bersifat relevan yang akan dianalisis. Pengembangan produk ini yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Peneliti mengembangkan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, peneliti mengumpulkan berbagai informasi untuk penelitian ini dari berbagai sumber yang diterima menjadi referensi dalam pembuatan rancangan dan mempelajari berbagai literatur yang berkaitan dengan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

3. *Evaluation and reflection* (evaluasi dan studi refleksi)

Pada tahap ketiga ini yaitu tahap evaluasi dan refleksi, dengan melaksanakan uji coba produk dan evaluasi sebuah produk. Pada tahap ketiga ini produk media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dilakukan uji coba yang selanjutnya dilaksanakan evaluasi untuk meninjau keefisienan produk. Setelah evaluasi produk, dilakukan tahap refleksi, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data yang terkumpul dari lapangan dan dari para ahli yang akan diamati. Pengamatan ini adalah

tahapan terakhir dalam penelitian, bertujuan untuk memperbaiki produk yang sesuai dengan data yang telah didapat oleh peneliti sebelumnya.

Perbaikan produk yang dilakukan oleh peneliti terhadap media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebagai bahan perbaikan agar media yang dihasilkan dapat optimal. Pengamatan untuk media ini yaitu tahap akhir dalam menghasilkan refleksi media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

3.2 Lokasi Dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ini dilaksanakan di TK Babusallam desa. Bojong badak Kec. Cikancung Kabupaten Bandung. Peneliti memilih lokasi tersebut sebagai tempat penelitian untuk pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun karena di lokasi tersebut belum adanya media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan motorik kasar.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan merupakan setiap orang yang berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Partisipan terdiri dari mengungkapkan kepedulian seseorang terhadap sesama manusia atau masyarakat umum dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran, maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. (Sumarto, 2003:17) (dalam Fajrin, 2021. Hlm. 27).

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan, yaitu:

1) Guru

Pada penelitian ini, guru yang berperan serta yaitu guru TK Babussalam, yaitu kepala sekolah adalah guru yang memiliki jabatan untuk memimpin sekolah sebagai partisipan dalam memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Selain kepala sekolah, guru yang

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

berperan yaitu guru kelompok B sebagai validator bidang pedagogic, responden dan narasumber.

2) Anak

Pada penelitian ini, anak berperan serta yaitu anak-anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Babussalam sebagai partisipan dan subjek penelitian ini.

3) Tenaga Akademik (Dosen)

Pada penelitian ini, dosen yang berperan serta yaitu dosen UPI Kampus Tasikmalaya khususnya dosen yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran dan keterampilan motorik untuk memvalidasi produk yang telah dirancang oleh peneliti agar produk media loose parts layak untuk digunakan sebagai solusi permasalahan pada penelitian ini. Dosen UPI Kampus Tasikmalaya yang berperan serta yaitu Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd sebagai pembimbing I dan sebagai validator dalam Menyusun instrument studi pendahuluan, Taopik Rahman, M.Pd sebagai Pembimbing II dalam penyusunan skripsi, pelaksanaan penelitian, Drs. Edi Hendri Mulyana M.Pd dosen ahli di bidang media pembelajaran yang menjadi sebagai validator dalam proses pengembangan media pembelajaran *Loose parts*, Dr. Lutfi Nur, M.Pd dosen ahli di bidang materi fisik motorik yang menjadi validator dalam proses pengembangan media *loose part* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

3.3 Subjek penelitian

peneliti melibatkan peserta didik Kelompok B usia 5-6 tahun dan guru kelompok B sebagai subjek dan sumber data penelitian di TK Babussalam. Teknik pengambilan data sampel penelitian ini menggunakan Teknik *purposive sampling*. Menurut sugiyono (2013), *purposive sampling* yaitu Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dimana seseorang atau lebih diambil sebagai sampel karena penelitian beranggapan subjek yang diambil sudah mempunyai informasi yang diperlukan. Pengambilan sampel ini disesuaikan dengan kebutuhan data dari penelitian pengembangan media *loose parts* untuk memfasilitasi pengoptimalan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel penelitian

Menurut sugiyono (2015, hlm.60) variabel penelitian merupakan segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk menganalisis sehingga terdapat informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Loose Parts* Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”. Variabel dalam penelitian ini adalah media *loose parts* dan perkembangan motorik kasar.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut (winarto,2013: 34) menjelaskan bahwa definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Definisi ini lebih dititik beratkan pada pengertian yang diberikan peneliti berdasarkan kajian teori. Definisi operasional dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Media *Loose Parts*

Menurut Sally Haugheuy (dalam Siantajani, Y, 2019) menjelaskan bahwa *loose parts* yaitu bahan-bahan yang terbuka, yang dapat dipisahkan, serta dapat dijadikan satu Kembali, dibawa, dijajarkan, dipindahkan dan digunakan atau digabungkan dengan bahan-bahan lain. Media *loose parts* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu bahan alam maupun bahan sintetis yang terdiri dari 7 jenis bahan (ban sepeda, batok kelapa, rol benang, papan, kas telur, peralon, dan kayu) dapat dipindahkan, dipisahkan dan disatukan Kembali dengan memakai berbagai cara dimainkan di dalam maupun diluar ruangan yang tepat untuk mendukung proses kegiatan anak yang menyenangkan dan membuat anak aktif untuk melakukan kegiatan tersebut. Media *loose parts* ini. Variabel ini akan diukur dengan validasi ahli, observasi dan angket.

b. Perkembangan Motorik Kasar

Media *loose parts* dalam penelitian ini mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun kelompok B Di TK Babussalam Cikuncung

Bandung. Aspek perkembangan motorik kasar yang diukur pada STPPA yaitu

Dea Indriani,2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

anak dapat melakukan kegiatan dengan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, keseimbangan dan lincah, anak dapat melakukan kegiatan permainan fisik dengan aturan.

Perkembangan Motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah kemampuan pada gerak atau Gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang dijadikan dasar utama dalam Gerakan. Aspek keterampilan motorik kasar meliputi dengan Gerakan pola lokomotor (Gerakan yang dilakukan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain) seperti, berlari, berjalan, naik turun tangga, melompat, meloncat, menendang dan sebagainya, gerakan non lokomotor (Gerakan yang dilakukan dengan membungkuk dan memutar) dan Gerakan manipulatif (Gerakan yang dilakukan dengan melempar dan menangkap) bermain yang menyenangkan dengan menggunakan media *loose parts* dan mengenalkan jenis gerakan. Variabel ini diukur dengan observasi.

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Data

Jenis data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini ialah data yang bersangkutan dengan desain media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun jenis data tersebut yaitu :

- 1) Penggunaan media pembelajaran di PAUD untuk kegiatan fisik motorik kasar dan kajian teori yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian
- 2) Dasar kebutuhan guru terhadap media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun
- 3) Rancangan dan validasi produk media *loose parts* untuk memfasilitasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun
- 4) Kelayakan penggunaan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dilapangan, Menurut sugiyono (2018, hlm.308) menjelaskan

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

bahwa Teknik pengumpulan data merupakan Tindakan yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data. Tanpa Teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Berikut ini merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1) Observasi

Menurut Moleong (2011) observasi yaitu pengamatan yang digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi kepercayaan, kebiasaan, perhatian dan sebagainya. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, dengan kegiatan observasi yang dilakukan diluar ruangan kelas dengan mengamati perilaku setiap anak.

Pada tahap observasi ini yaitu dilakukan oleh peneliti saat uji coba produk kepada anak di TK Babusalam. Peneliti mengamati proses kegiatan bermain anak sebelum menggunakan bahan ajar berupa media *loose parts*, pengamatan ketika menggunakan bahan ajar berupa media *loose parts* dan setelah menggunakan bahan ajar media *loose parts*.

2) Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2013) wawancara ialah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui percakapan dengan tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dengan hal ini , peneliti melakukan wawancara secara langsung guna memperoleh data-data yang dibutuhkan. Teknik Wawancara ini pada awalnya peneliti menyampaikan wawancara terstruktur dimana pertanyaan-pertanyaan sudah disusun berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. oleh peneliti, kemudian peneliti menggali untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Wawancara dilakukan kepada subjek wawancara yaitu guru atau kepala sekolah di TK Babusalam. Dengan bertujuan yaitu untuk mengetahui keefektifan pada media

loose parts untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

3) Studi Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan saat uji validasi ahli, saat uji coba media *loose parts* pada anak usia dini. Sugiono (2019, hlm. 314) dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah terjadi, bentuk dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Sementara menurut Sukmadinata (2017, hlm. 220) bahwa studi dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Studi dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini terhadap media pembelajaran.

4) Angket

Menurut Sukmadinata (2017, hlm. 219) angket merupakan suatu Teknik atau cara mengumpulkan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Menurut Sugiono (2013, hlm 142) angket merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Angket ini dilaksanakan saat tahap uji coba untuk mengetahui respon guru terhadap media *loose parts*. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup, responden perlu memilih salah satu jawaban yang sesuai dari pernyataan-pernyataan di dalam lembar angket. Waktu pengisian angket ialah setelah kegiatan selesai menggunakan media *loose parts*.

5) Validasi ahli (*expert judgement*)

Validasi para ahli ini sangat penting untuk memvalidasi produk dalam penelitian ini. Teknik ini menilai tentang kelayakan produk yang dirancang oleh

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

peneliti untuk memecahkan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian. Uji validasi ini dilakukan setelah produk selesai dibuat oleh peneliti dan uji validasi ini dilakukan oleh ahlinya yang sesuai dalam bidangnya.

Adapun validator ahli diantaranya terdapat ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli pedagogic. Hasil validasi ini kemudian di evaluasi dan di refleksi sehingga dapat ditemukan nilai kelayakan dari rancangan media yang sudah dikembangkan.

3.5.3 Jenis Instrumen Penelitian

dalam kegiatan proses penelitian ini, peneliti membutuhkan alat penelitian untuk menghasilkan data yang dibutuhkan, alat tersebut merupakan instrument penelitian. Menurut (winarno, 2013:96) menjelaskan bahwa instrument yaitu alat yang digunakan untuk memperoleh atau memerlukan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Arikunto (2013, hlm.203) berpendapat bahwa instrument penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti ketika menggabungkan data supaya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah. Peneliti menggunakan instrument sebagai berikut:

1) Lembar Observasi

Peneliti ketika melaksanakan kegiatan Observasi dituangkan dalam lembar observasi. Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa pokok kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik pada saat proses kegiatan motorik kasar dengan menggunakan bahan ajar media pembelajaran *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan observasi peneliti langsung turun kelapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu yang akan diteliti.

2) Pedoman Wawancara

Dalam pedoman wawancara ini berisi garis besar pertanyaan dari permasalahan yang akan ditanyakan kepada narasumber yang dimuat dalam

instrument mengenai focus penelitian peneliti yang berkaitan dengan media *loose parts* dan motorik kasar dan mengajukan beberapa pertanyaan tentang kendala atau kesulitan dalam menyiapkan media ketika akan dilaksanakan kegiatan yang disesuaikan dengan kebutuhan terutama untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak. Narasumber didalam pedoman wawancara ini adalah guru TK Babusalam.

3) Lembar dokumentasi

Mengumpulkan data atau bahan yang memiliki keterkaitan dengan media *loose parts* pada aktivitas pembelajaran untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, baik berupa dokumen, rekaman, foto.

4) Lembar Angket

Berisi daftar pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab oleh partisipan atau guru kelompok B setelah selesai uji coba penggunaan media *loose parts*. Pertanyaan-pertanyaan yang dibuat ialah untuk respon guru terhadap kelebihan, kekurangan serta efektifitas penggunaan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

5) Lembar validasi ahli (*expert judgement*)

Lembar validasi digunakan sebagai pengukur uji validitas terhadap media *loose parts*, penilaian ini ditilai oleh ahli yang menguji mengenai kelayakan produk yang peneliti kembangkan.

3.5.4 Uji Validitas Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2013 hlm.75) “pengujian instrument (bukan tes) yang pertama yaitu pengujian internal kemudian dibidangnya yaitu dosen. Berdasarkan ahlinya instrument di konstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori. Para ahli akan memberi keputusan bahwa instrument dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan dalam validasi minimal tiga orang dan umumnya mereka yang

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

telah bergelar sesuai dengan lingkup yang diteliti. Uji validitas dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan dua cara, validitas internal dan validitas eksternal.

1. Validitas Internal

Menurut (Winarno, 2013) validitas internal dapat dicapai apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrument dengan instrument secara keseluruhan, instrumen dikatakan memiliki validitas internal apabila setiap bagian instrument itu mendukung instrument dengan secara keseluruhan, yaitu dengan mengungkap data dari variabel yang dimaksud. Maka dari itu uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara validasi oleh validator ahli, yang bertujuan agar produk dapat memenuhi kriteria kevalidan. Uji validitas dilakukan oleh pembimbing yang menguasai bidang yang diteliti oleh peneliti.

2. Validitas eksternal

“Validitas eksternal adalah instrumen yang dicapai apabila data yang dihasilkan dari instrumen tersebut sesuai dengan data atau informasi lain yang mengenai variabel penelitian yang dimaksud”(Winarno, 2013) jadi sejauh mana hasil dari pengembangan produk dapat digeneralisasikan pada populasi. Validasi eksternal dalam penelitian ini adaalah dengan melakukan uji coba media pada kelompok usia 5-6 tahun.

3.5.5 Sumber Data

Sumber data penelitian ini meliputi guru kelompok B, anak usia 5-6 tahun di TK Babussalam, dokumen_dokumen yang relevan dengan fokus penelitian, dan para ahli yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini. Para ahli di bidang materi, ahli media pembelajaran dan ahli pedagogic.

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian, Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrument Penelitian Dan Sumber Data

No.	Tahapan penelitian	Jenis penelitian	Teknik pengumpulan data	Instrument penelitian	Sumber data

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

1.	Analisi dan Eksplorasi	Penggunaan media pembelajaran di PAUD	wawancara	Pedoman wawancara	Guru kelompok B
		Landasan teori yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian	Dokumentasi	Lembar dokumentasi	Kurikulum, buku dan jurnal
		Dasar kebutuhan guru terhadap media pembelajaran	Wawancara	Pedoman wawancara	Guru kelompok B
2.	Desain dan Kontruksi	Validasi rancangan dan produk media pembelajaran <i>loose parts</i> untuk perkembangan motorik kasar	Validasi ahli (<i>expert & judgement</i>)	Lembar Validasi ahli	Validator
3.	Evaluasi dan Refleksi	Validasi konstruksi produk	Validasi ahli (<i>expert & judgement</i>)	Lembar Validasi	Validator ahli
4.	Kelayakan	Hasil belajar anak	Observasi belajar anak	Lembar observasi	Anak
		Keefektivan media pembelajaran	Angket dan observasi	Lembar angket dan lembar observasi	Guru dan anak

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan Langkah-langkah penelitian yang ditempuh oleh peneliti. Dalam penelitian ini prosedur penelitian mengacu pada tahapan EDR karya McKenney dan Reeves yang terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

1) Tahap analisis dan eksplorasi (analysis and eksploration)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan eksplorasi masalah melalui studi pendahuluan. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yaitu studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk mengambil data dengan Teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi di TK Babussalam sesuai dengan topik penelitian yang telah dipilih. Sedangkan studi literatur yang diambil dalam penelitian ini yaitu kajian dari kurikulum 2013, standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) , dan landasan teori tentang perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Pada tahap awal yaitu tahap analisis peneliti melakukan observasi ke TK Babussalam setelah itu peneliti menemukan masalah yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, setelah melakukan observasi peneliti melakukan topik penelitian yang akan menjadi rencana penelitian. Orientasi awal dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing setelah itu melakukan literatur review, setelah mengkaji referensi kemampuan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun serta mengkaji terlebih dahulu kurikulum 2013 PAUD, dan pengembangan media untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar. Langkah terakhir pada tahap ini yaitu peneliti melakukan wawancara kepada guru kelompok B TK Babussalam tentang media pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2) Tahap Desain Dan Konstruksi (*Design And Contruction*)

McKenney & Reeves (2012, hlm. 79) pada tahap ini , ide-ide yang mendasari desain (meliputi hasil dari studi literatur dan studi lapangan) dijelaskan selain itu, adapun pedoman untuk benar-benar membangun solusi dijelaskan. Konstruksi mengacu pada ide dari desain yang diterapkannya untuk menghasilkan solusi . konstruksi dilakukan dengan cara membuat prototype dari produk yang akan dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Setelah peneliti memperoleh data atau informasi mengenai permasalahan yang diteliti dari kegiatan studi lapangan dan studi literatur berupa landasan teori yang digunakan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan motorik kasar anak, pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan motorik kasar anak. maka selanjutnya peneliti mengkontruksi masalah tersebut melalui pengembangan media, peneliti membuat rancangan atau desain produk media memperhatikan prinsip pemilihan dan penggunaan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usi 5-6 tahun.

3) Tahap evaluasi dan refleksi (evaluation and reflection)

Menurut McKenney & Reeves (2012, hlm. 80) tahap evaluasi dalam penelitian ini berkaitan dengan pengujian kelayakan produk. Sedangkan kegiatan refleksi mengarah pada perbaikan produk setelah dilakukan uji coba (McKenney & Reeves, 2012, hlm. 78). Adapun hal-hal yang lebih terperinci dalam tahapan ini adalah:

- a. Dilakukan uji coba untuk mengukur tingkat keterpakaian produk oleh guru dan anak, serta mengukur kemampuan motorik kasar anak melalui media *loose parts*.
- b. Melakukan refleksi pada aspek-aspek ketepakaian dan efektivitas dengan menggunakan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. tahap ini, dilakukan uji coba dan penilaian untuk dievaluasi. Produk media

4) Kelayakan produk

Kelayakan produk berhubungan dengan tahap akhir dari model generic McKenney yang terdiri dari kematangan intervensi yang dilakukan dengan cara diskusi melibatkan guru, forum KKG, para ahli media yang dapat dari panduan sehingga segi praktis. Produk ini dapat layak digunakan kelayakan produk ini menyangkut beberapa hal, yaitu memenuhi persyaratan media, keterpakaian oleh

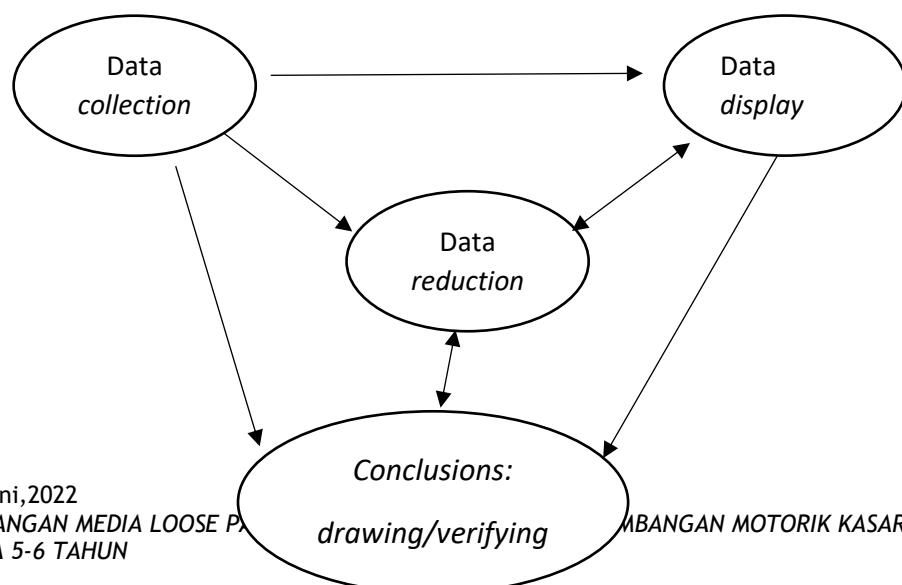
pengguna atau guru dan pencapaian hasil belajar siswa dalam kemampuan motorik kasar.

3.7 Analisis Data

Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 53) mengungkapkan bahwa analisis data yaitu merubah data kasar menjadi data yang memiliki makna dan mengarah pada kesimpulan. analisis data merupakan proses penyajian data yang digunakan untuk menjelaskan data yang telah ada untuk melihat kesesuaian dengan permasalahan yang dirancang (sya'ban, 2005, hlm 3). Pada penelitian ini, menggunakan pendekatan campuran yang berarti mencampurkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Berikut analisis data berdasarkan tahapan *Educational Design Research* (EDR).

3.7.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif ini menggunakan model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2016 hlm. 338) “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini yaitu data reduction (mengorganisir data), data display (membuat uraian terperinci), dan conclusion drawing/ verification (melakukan interpretasi dan kesimpulan).



Gambar 3.2 Analisis Data Model Miles Dan Huberman

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Pada proses pengambilan data dilapangan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan validasi ahli peneliti akan memperoleh data yang kompleks, rumit dan jumlahnya tidak sedikit. Hasil catatan tersebut dirangkum Kembali dengan memilih hal-hal pokok, mengkategorikan serta pola dan temanya sesuai focus masalah penelitian. Hal ini guna mempermudah peneliti dan data penelitian menjadi lebih focus.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Selanjutnya setelah melakukan reduksi data maka tahap selanjutnya adalah peneliti menyajikan data tersebut. Data disajikan dalam uraian singkat atau dalam bentuk tabel dan penjelasan yang bersifat deskriptif. Hal ini untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi. peneliti menyajikan data deskriptif dari hasil observasi, angket dan keefektivan penggunaan media.

Penyajian dalam bentuk uraian teks narasi berupa hasil dari studi literatur, dan hasil dari studi lapangan yaitu berupa hasil validasi ahli, penggunaan guru menggunakan media pembelajaran, serta hasil dari revisi dan refleksi produk pengembangan. Adapun penyajian dalam bentuk tabel yaitu rancangan produk yang dikembangkan, perbandingan produk hasil revisi dan sesudah revisi. Yaitu agar memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi.

3. *Conclusion Drawing / Verifying* (Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi Data)

Langkah ketiga dalam analisis data ini yang dilakukan yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang diperoleh. Hasil akhir dari

analisis data pada penelitian ini adalah kesimpulan kelayakan media *loose parts* untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengumpulkan hasil data yang sudah ditemukan dan melakukan verifikasi antara kesimpulan yang dibuat dengan jawaban dari rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan teks yang bersifat deskripsi.

3.7.2 Analisis Data Kuantitatif

Pada analisis data kuantitatif, peneliti akan menggunakan statistic deskriptif. Statistic deskriptif merupakan statistik yang dipakai untuk mengkaji data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Termasuk dalam statistika deskriptif antara lain yaitu penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran, data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan perentase (Sugiyono, 2013). Dalam penggunaan analisis data statistic deskriptif ini peneliti memakai Teknik pengukuran skala likert. Teknik pengukuran skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, kemampuan, dll (sugiyono, dalam mawati, 2019). Penilaian dari skala likert untuk penelitian ini telah ditetapkan. Untuk kriteria penilaian kemampuan aktivitas anak menggunakan skala penilaian R (rendah), sampai ST (Sangat tinggi) dengan kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kategori Skor Skala Likert Lembar Angket

No.	Keterangan	Skor
-----	------------	------

Dea Indriani, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

1.	Sangat baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat kurang	1

(Arikunto, 2010)

Data yang terkumpul diperoleh dari lembar angket dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus untuk menghitung persentase keidealan sebagai berikut (arikunto, 2010) :

$$P = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan :

P= Presentase ideal

S= Jumlah komponen hasil penelitian

N= jumlah skor maksimum

Kriteria tingkat pencapaian yang digunakan dalam lembar angket dan observasi guru disajikan pada tabel 3.3 (arikunto, 2010,hlm.25)

Tabel 3.3

Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Respon Serta Kemampuan Guru Dalam
Menggunakan Media *Loose Parts*

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	sangat baik	sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	61-80%	Baik	layak, tidak perlu direvisi
3.	41-60%	cukup baik	kurang layak, perlu direvisi
4.	21-40%	kurang baik	tidak layak, perlu direvisi
5.	<20%	sangat kurang baik	sangat tidak layak, perlu direvisi

(Arikunto, 2010, hlm. 35)

Dari yang dihasilkan berupa hasil observasi kemampuan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan dan observasi keefektifan media *loose parts* ketika digunakan oleh anak saat uji coba, yang dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data terkait kemampuan keseimbangan dan kekuatan motorik kasar yaitu ada data *pre-test* dan *post-test*. Jika data sudah dihasilkan maka selanjutnya peneliti melakukan analisis pada skor yang didapat. Analisis data ini menggunakan uji Normalitas Gain. Uji normalitas gain menggunakan guru menurut Melzer (dalam oktavia, prasasty, & isroyati, 2019).

Rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{spost - spre}{smaks - spre}$$

Keterangan :

N-Gain = Nilai Uji Normalitas Gain

Spost = Skor Post-Test

$Spre = Skor\ Pre-Test$

$Smaks = Skor\ Maksimal$

Berikut merupakan tabel klasifikasi normalitas gain menurut Meltzer (dalam oktavia, prasasty, & isroyati, 2019) .

Tabel 3. 4

Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Klasifikasi
$0,70 \leq N \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq N \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq N \leq 0,30$	Rendah

Data hasil observasi keefektifan media *loose parts*, peneliti menggunakan perhitungan dengan cara mempersentasekan dari masing-masing aspek yang sudah tercapai dan belum tercapai. Peneliti menghitung dari masing-masing aspek yang tercapai dan belum tercapai kemudian dipersentasekan.