

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan, yaitu dengan desain penelitian *Educational Design Research* (EDR). Creswell (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 2) menyatakan bahwa “*research methods involve the form of data collection, analysis, an interpretation that research proposes for the studies*”. Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis, dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti menggunakan penelitian metode pengembangan *Educational Design Research* (EDR) dengan pendekatan *mix method*. Menurut Plomp (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 4), *design research* adalah

studi literatur mengenai desain, pengembangan, serta evaluasi intervensi pendidikan dalam program, strategi, materi pembelajaran, produk, sistem, dan lain-lain sebagai saran dalam pemecahan masalah yang umum dalam praktik pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan dalam karakterisasi intervensi ini dan proses rancangan serta pengembangan.

Educational Design Research (EDR) adalah sebuah pendekatan penelitian dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Menurut Barab dan Squire (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 4), EDR dapat digunakan untuk mengembangkan teori yang digunakan dalam menjelaskan yang berpotensi membawa pengaruh pada pembelajaran dalam lingkungan *naturalistic*. Tujuan *design research* (Akker, 2013, hlm. 15) adalah

memahami dan mengembangkan program, strategi pengajaran dan pembelajaran, materi, produk, dan sistem) yang digunakan sebagai solusi untuk masalah pendidikan yang umum, meningkatkan pengetahuan tentang karakteristik intervensi dan menggunakannya dalam rancangan dan pengembangan yang ditujukan bagi pengembangan atau validasi teori.

Educational Design Research (Akker dkk, 2013, hlm. 16) adalah tujuan penelitian desain pendidikan dalam pengembangan yaitu mengembangkan solusi atau saran dalam penelitian masalah yang ada pada praktik pendidikan. Jenis penelitian ini yaitu analisis studi yang sistematis, desain atau rancangan, evaluasi intervensi pendidikan untuk mendapatkan solusi dalam praktik pendidikan serta memperluas dan mengembangkan katakteristik intervensi.

EDR adalah sebuah pendekatan penelitian dengan menggunakan analisi data kuantitatif dan kualitatif (Herrington, McKenney, Reeves, & Oliver, 2007). *Design research* dapat diterapkan untuk penelitian pengembangan program pendidikan dan pelatihan, pengembangan kurikulum serta pengembangan model pembelajaran di kelas (Lidinillah, t,t). Ketika sebuah penelitian menempatkan proses desain sebagai bagian yang penting, maka penelitian tersebut dapat dikatakan sebagai *design research* (Lidinillah, 2012).

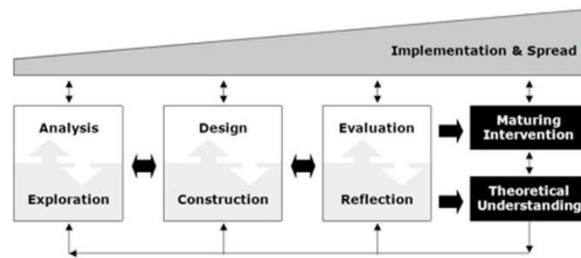
Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, *design research* dianggap sebagai model penelitian yang sangat relevan, karena akan mempengaruhi adanya peningkatan kualitas dalam pembelajaran dan menghasilkan suatu produk yang berbentuk media pembelajaran.

3.2 Desain Penelitian

Arikunto (dalam Siyoto & Sodik, 2015, hlm. 98) mengemukakan bahwa “desain penelitian bagaikan sebuah peta bagaikan sebuah peta jalan bagi peneliti yang menuntun serta menentukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, tanpa desain yang benar seorang peneliti tidak akan dapat melakukan penelitian dengan baik karena yang bersangkutan tidak mempunyai pedoman arah yang jelas.” Pada hakikatnya, desain penelitian merupakan strategi dalam penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yang menjadi peran sebagai pedoman peneliti pada seluruh proses penelitian. Desain penelitian merupakan penggambaran secara jelas tentang hubungan antara variabel, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dengan desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antar variabel, bagaimana mengukurnya (Siyoto & Sodik, 2015, hlm. 98).

Model pengembangan EDR karya McKenney & Reeves yang dijadikan acuan dalam pembuatan produk media pembelajaran berupa *alphabet match* ini.

Adapun acuan yang digunakan adalah sebagai berikut



McKenney, S. E., & Reeves, T. C. (in press). *Conducting educational design research*. New York: Routledge.

Gambar 3.1 Model Generik EDR (McKenney & Reeves, 2012)

Model generik EDR meliputi 3 tahapan utama yang akan dilakukan sebagai berikut.

3.2.1 Tahap *Analysis and Exploration*

Pada tahap *analysis and exploration*, peneliti melakukan analisis masalah, menelaah masalah dalam studi literatur dan studi pendahuluan ke sekolah dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Pada studi pendahuluan ini peneliti akan mengumpulkan beberapa informasi dengan melakukan observasi, melakukan wawancara, dan studi dokumentasi terhadap fokus penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis permasalahan di TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay.

Peneliti membaca dan memahami penelitian yang relevan, buku yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, dan sumber lain yang relevan dengan fokus penelitian guna memenuhi studi literatur yang dilakukan peneliti. Peneliti juga mengumpulkan informasi dengan cara melakukan observasi dan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas B di TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay, mengenai hal-hal yang menjadi kebutuhan dan kesulitan yang dialami oleh guru ketika menggunakan sebuah media untuk mengenalkan huruf. Setelah melakukan wawancara, peneliti menemukan apa yang menjadi kebutuhan dan kekurangan yang berhubungan dengan media yang menunjang dalam mengenalkan huruf pada kelompok B, yaitu pembelajaran dalam mengenal huruf pada anak yang belum berkembang secara optimal dan penggunaan media pembelajaran yang sederhana, dan sedikit kurang dalam ketersediaanya di sekolah.

Dalam keadaan pembelajaran di lapangan yang hanya mendengar ceramah dan menggunakan media seadanya saja yang sudah tertera di kelas, hal tersebut kurang menyenangkan dan menarik perhatian anak. Dengan demikian, hal tersebut menjadikan solusi untuk memfasilitasi terhadap keterbatasannya media serta untuk meningkatkan dan menarik perhatian anak dalam mengenal huruf.

3.2.2 Tahap *Design and Construction*

Setelah peneliti melakukan dan memperoleh hasil dari analisis studi literatur dan studi pendahuluan terhadap masalah yang diteliti, peneliti mengembangkan desain produk yang dihasilkan dari masalah yang dijelaskan. Pada tahap ini, peneliti merancang dan membuat produk yang dikembangkan. Permasalahan yang diteliti adalah beberapa anak yang belum mengenal huruf alphabet dengan benar dalam membaca sehingga perkembangan dalam tahap membaca belum berkembang secara optimal dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan yang dapat menarik perhatian anak pada saat mengenalkan huruf-huruf alfabet sehingga dengan adanya produk atau media pembelajaran yang menunjang permasalahan tersebut menjadikan solusi dalam memfasilitasi keterbatasannya media di sekolah tersebut.

Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengkonstruksi masalah tersebut melalui pengembangan media pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif. Setelah peneliti membuat produk, peneliti melakukan uji validasi oleh validator ahli yang bersangkutan.

3.2.3 Tahap *Evaluation and Reflection*

Tahap *evaluation* dilakukan setelah desain produk pengembangan media pembelajaran selesai dibuat dan divalidasi oleh ahli validasi, peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan dan kemanfaatan media pembelajaran *alphabet match* yang dibuat dan dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah. Secara umum, tahap ini merupakan tahap evaluasi dan refleksi dimana dilakukan uji coba pada produk yang dikembangkan untuk kemudian dievaluasi. Tahap evaluasi juga dilakukan setelah melakukan uji coba pada produk atau media pembelajaran, kemudian dievaluasi. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui

kemanfaatan dan keefektifan dalam pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah.

Tahapan refleksi dilakukan setelah uji coba sehingga akan muncul dan diketahui kekurangan dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diuji coba kemudian adanya revisi pada produk tersebut. Dari hasil revisi tersebut diperbaiki oleh peneliti, kemudian dilakukan uji coba siklus kedua untuk perbaikan dari uji coba pertama. Uji coba ini dilakukan melalui tiga tahap, uji coba terbatas tahap 1 dilaksanakan di TK Islam Nurul Huda, uji coba terbatas tahap 2 dilaksanakan di TK YKS Eureunpalay sesuai dengan hasil evaluasi (revisi) dan refleksi, dan uji coba tahap 3 dilaksanakan di TK Islam Nurul Huda untuk melakukan sebuah pengoptimalan atas rekomendasi-rekomendasi.

Revisi dan validasi produk media pembelajaran *alphabet match* didasarkan pada:

- a. Kesesuaian produk media pembelajaran *alphabet match* dalam menunjang pembelajaran yang terlibat dalam mengenalkan huruf pada anak.
- b. Efektivitas produk media pembelajaran *alphabet match* dalam kegiatan belajar mengajar terhadap hasil belajar anak.

Dengan demikian, maka peneliti dapat memperbaiki pengembangan media pembelajaran yang digunakan setelah adanya revisi produk atas rekomendasi para ahli, agar sesuai digunakan untuk mengenalkan huruf pada kelompok B serta mengoptimalkan penggunaan media. Pada tahap ini dilakukan peninjauan yang dilakukan dalam menghasilkan refleksi desain pengembangan produk akhir media pembelajaran *alphabet match* untuk mengenalkan huruf pada kelompok B setelah dilakukan dua kali uji coba dan divalidasi oleh ahli validasi yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

3.3 Lokasi dan Subjek Sumber Data Penelitian

Pembahasan mengenai partisipan dan lokasi penelitian dapat mencakup empat aspek yang dinyatakan oleh Miles dan Huberman (dalam Creswell, 2017), yaitu: setting (lokasi penelitian), aktor (siapa yang akan diobservasi dan diwawancarai), peristiwa (kejadian apa saja yang dirasakan oleh aktor yang akan dijadikan topik

wawancara dan observasi), dan proses (sifat peristiwa yang dirasakan oleh aktor dalam setting penelitian). Penelitian ini meliputi:

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini ini dilaksanakan di TK Islam Nurul Huda, yang berada di Jalan Raya Karangnunggal, Kp. Cinunjang Rt 005 Rw 002 Desa Eureunpalay Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya, 46185. Peneliti melakukan penelitian di kelompok B.

Penelitian yang dilakukan dalam media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini ini juga dilaksanakan di TK YKS Eureunpalay, yang berada di Jalan Raya Karangnunggal, Kp. Eureunpalay Rt 003 Rw 013 Desa Eureunpalay Kecamatan Cibalong Kabupaten Tasikmalaya, 46185. Peneliti melakukan penelitian di kelompok B.

3.3.2 Subjek dan Sumber Data Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *alphabet match* ini adalah Taman Kanak-kanak pada kelompok B. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 200), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel kelompok B di TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay hasil dari pertimbangan tertentu. Beberapa pihak terlibat dalam penelitian ini, yakni guru peneliti, guru pamong atau pihak sekolah, dan anak di kelompok B TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay serta ahli validasi.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2013, hlm. 159), variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Sedangkan definisi operasional variabel dalam hal ini adalah penyempurnaan dari variabel penelitian.

3.4.1 Variabel Penelitian

Kidder (dalam Sugiono, 2013, hlm. 38) mengemukakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik

kesimpulan darinya. Sejalan dengan pendapat Hatch dan Farhady (dalam Sugiono, 2013, hlm. 38) mengemukakan bahwa secara teori variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang memiliki “variasi” dari satu orang ke orang lain, atau dari satu objek dengan objek yang lain.

Dengan demikian, judul penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini. Variabel dari penelitian ini adalah “Media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf”, dan mempunyai aspeknya yaitu media pembelajaran *alphabet match* dan mengenalkan huruf.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan variabel penelitiannya, yang termasuk variabel adalah media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf. Oleh karena itu, definisi operasional variabel penelitian tersebut yaitu media *alphabet match* dan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun yang akan dijabarkan sebagai berikut :

3.4.2.1 Media *Alphabet Match*

Alphabet match adalah media pembelajaran yang terdapat wadah sebagai alas berbentuk seperti kotak amal yang memiliki lubang-lubang yang sudah terdapat huruf dan alat untuk mencocokkan dengan berbentuk stik ice cream yang memiliki huruf dan gambar disetiap stiknya. Media *alphabet match* ini terbuat dari papan kayu yang dilapisi oleh kain flannel wadah sebagai alasnya yang bertuliskan huruf a- z untuk kegiatan mengenal huruf.

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran, membantu guru dalam proses belajar mengajar, serta meningkatkan hasil belajar anak. Media *alphabet match* ini dimaksudkan untuk memfasilitasi perkembangan bahasa pada kemampuan mengenal huruf anak usia lima sampai dengan enam tahun untuk kegiatan pembelajaran di kelompok B TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay.

3.4.2.2 Kemampuan Mengenal Huruf

Berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan mengenal huruf merupakan bagian dari

lingkup perkembangan bahasa anak dengan tingkat pencapaian perkembangan sebagai berikut: 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, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

3.5 Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, subjek sumber data dilaksanakan melalui dua tahap. Tahap pertama adalah analisis masalah dengan studi pendahuluan ke sekolah TK Islam Nurul Huda. Tahap kedua adalah proses uji coba produk media pembelajaran dengan menggunakan *alphabet match* yang dilaksanakan di TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay. Pengumpulan data meliputi jenis data, teknik pengumpulan data, serta instrument penelitian.

3.5.1 Jenis Data

Jenis data yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah data yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini, diantaranya:

1. Rancangan media media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.
2. Validasi rancangan media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini dari ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogic.
3. Proses pembelajaran dan hasil uji coba media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.
4. Respon guru dan keterpakaian media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini membutuhkan teknik yang peneliti gunakan dalam penelitian. Sugiyono (2019, hlm. 409) mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data. Tanpa pengetahuan tentang teknik

pengumpulan data, peneliti tidak mendapatkan data yang sesuai dengan standar data yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini antara lain:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati. Menurut Semiawan (2010, hlm. 112), observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Jenis observasi yang peneliti gunakan adalah observasi partisipatif dimana peneliti berpartisipasi dalam kegiatan dan peneliti bertindak sebagai guru dengan memberikan pembelajaran mengenai media pembelajaran *alphabet match*.

Observasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan dengan mengamati proses pembelajaran guru dalam tahap mengenalkan huruf pada anak apakah sudah menggunakan media atau belum tersedia yang bertujuan untuk menganalisis permasalahan penelitian. Kedua dilakukan saat uji coba produk. Dalam proses uji coba produk, dilakukan untuk mengamati dengan secara langsung penggunaan media atau produk didalam pembelajaran dan melihat bagaimana respon dari peserta didik. Observasi ini dilakukan dengan mengikuti kegiatan penyampaian pembelajaran dan melihat hasil video pelaksanaan pembelajaran yang direkam selama pembelajaran. Peneliti mengamati aktivitas proses pembelajaran untuk mengetahui apakah anak lebih semangat dan terlibat saat penggunaan media pembelajaran *alphabet match*.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara seorang informan dengan seorang peneliti yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari pertanyaan-pertanyaan peneliti ajukan kepada informan. Wawancara ini dapat direkam atau dilakukan secara langsung saat itu juga dicatat. Wawancara dilakukan kepada guru kelompok B di TK Islam Nurul Huda dengan tujuan untuk memperoleh dan menggali informasi mengenai masalah yang akan diteliti.

c. Validasi Ahli

Penilaian validasi ahli dilakukan untuk menguji atau memvalidasi produk oleh ahli yang sesuai dengan ahli di bidangnya. Validasi ahli dilakukan pada tahap desain dan konstruksi, yaitu untuk menilai rancangan umum produk dan prototipe awal produk yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Ahli validasi memeriksa desain produk yang dikembangkan, menganalisis kesesuaian produk dengan permasalahan yang sesuai dengan penelitian serta menilai kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan di kelompok B.

d. Kuesioner (Angket)

Sugiyono (2019, hlm. 234) mengemukakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner digunakan peneliti untuk mengetahui kelayakan produk yang digunakan untuk pembelajaran. Kuesioner ini diisi oleh subjek penelitian, guru kelompok B dengan melihat antusias atau respon perilaku anak-anak terhadap produk pengembangan media pembelajaran *alphabet match*.

3.5.3 Instrumen Penelitian

Dalam proses pengumpulan data dibutuhkan instrumen penelitian. Arikunto (2013, hlm. 203) mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mempermudah penelitian dan meningkatkan hasil yang lebih baik, dalam arti lebih akurat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Oleh karena itu, instrument digunakan dalam penelitian oleh peneliti sebagai alat ukur guna mengumpulkan dan mengolah data. Adapun instrument dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi, dan kuesioner yang dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Pedoman wawancara, berisi daftar pertanyaan yang disusun yang harus dijawab oleh narasumber. Pedoman wawancara ini berisi pernyataan yang akan diajukan atau disampaikan kepada narasumber yaitu guru TK kelompok B untuk mengetahui kebutuhan dasar pengembangan media

pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.

- 2) Lembar observasi, berisi hal-hal yang akan diamati dan dicatat pada saat melakukan kegiatan observasi di lapangan.
- 3) Lembar validasi ahli, berisi pernyataan berupa penilaian ahli bidang media, materi, dan pedagogik untuk meninjau rancangan produk yang dikembangkan dan menganalisis kesesuaian produk dengan permasalahan penelitian dan menguji kelayakan media *alphabet match* sebelum diuji cobakan.
- 4) Kuesioner, berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

Tabel 3.1

Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen yang Digunakan

No.	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Tahapan Penelitian
1.	Rancangan Media Pembelajaran <i>Alphabet Match</i>	Wawancara	Pedoman Wawancara	Guru Kelompok B di TK	Analisis dan Eksplorasi
2.	Validasi Rancangan Media	Validasi Ahli	Lembar Validasi	Validator Ahli	Desain dan Kontstruksi
3.	Proses dan Hasil Uji Coba Media Pembelajaran <i>Alphabet Match</i>	Observasi	Lembar Observasi	Anak dan Guru TK Kelompok B	Evaluasi dan Refleksi
		Kuesioner	Angket	Guru TK Kelompok B	

3.5.4 Uji Validitas Instrumen Penelitian

Setelah instrumen penelitian dibuat, peneliti melakukan uji validitas untuk memastikan bahwa instrumen yang dibuat layak untuk penelitian. Menurut Sugiono (2013, hlm. 363) menyatakan bahwa validitas adalah tingkat keakuratan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan makna yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Instrumen dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validitas internal dan validitas eksternal.

3.5.4.1 Validitas Internal

Sugiyono (2013, hlm. 363) mengungkapkan bahwa validitas internal mengacu pada tingkat keakuratan desain penelitian dengan menggunakan hasil yang diperoleh. Validasi dilakukan oleh validator berdasarkan keahlian yang sesuai dengan produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan agar memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan.

Dalam penelitian ini, uji validitas internal dilakukan dengan cara memvalidasi sistematisa pengembangan media pembelajaran *alphabet match*. Validator ahli, yaitu tim dosen ahli bidang media karena dianggap menguasai penelitian yang dilakukan. Dalam uji validitas internal, tim dosen ahli bidang media menerima lembar validasi rancangan pengembangan media pembelajaran *alphabet match* dan produknya agar disesuaikan dengan kelayakannya.

3.5.4.2 Validitas Eksternal

Sugiyono (2013, hlm. 364) menyatakan bahwa validitas eksternal mengacu pada tingkat keakuratan dari hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan atau dapat diterapkan pada populasi dimana sampel tersebut diambil. Validitas eksternal dalam penelitian *Educational Design Research* terdiri dari dua kali uji coba pada dua kali pertemuan.

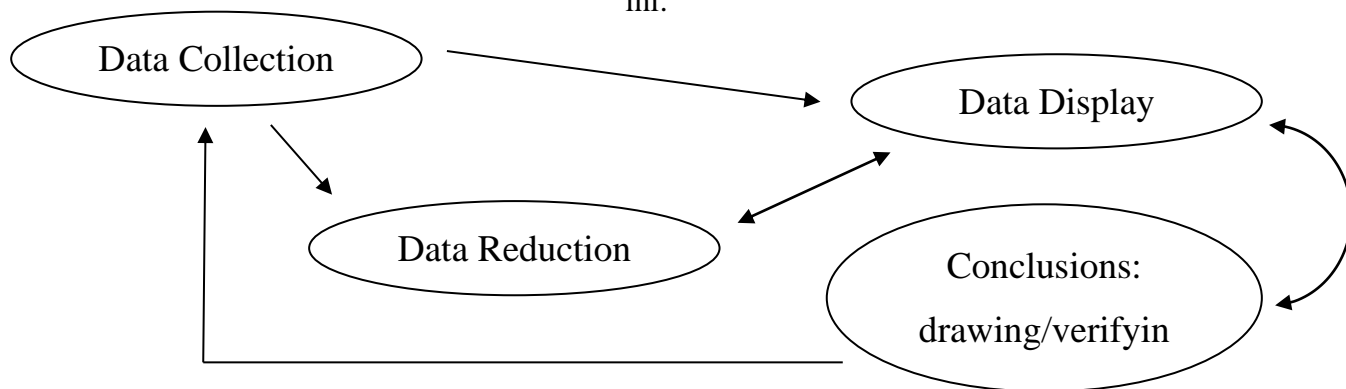
Pada penelitian ini, dilakukan dua kali uji coba di sekolah yang berbeda. Uji coba terbatas tahap 1 dilakukan di kelompok B TK Islam Nurul Huda, sedangkan uji coba terbatas tahap 2 dilakukan di kelompok B TK YKS Eureunpalay setelah hasil refleksi dari uji coba terbatas tahap 1 dengan melakukan revisi.

3.6 Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan analisis data kualitatif dengan menggunakan model Miles dan melakukan analisis data kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 438) mengemukakan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Kegiatan atau langkah analisis data dalam penelitian ini, yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusions drawing/verifying* (melakukan interpretasi dan kesimpulan).

Adapun model atau pola analisis data ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.2 Langkah-langkah Analisis Data

Deskripsi dari prosedur atau langkah-langkah analisis data, meliputi:

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Peneliti akan memperoleh data yang kompleks, rumit dan jumlahnya tidak sedikit pada proses pengambilan data di lapangan. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data dengan cara memilih dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dan menyampingkan data-data yang tidak diperlukan. Hal tersebut dilakukan agar penelitian lebih fokus dan terarah serta dapat memberikan gambaran yang jelas.

Reduksi data memiliki langkah yang sesuai dengan penelitian yang berlangsung, yakni pengumpulan data (*data collection*). Peneliti menggunakan studi literatur dan studi pendahuluan untuk menganalisis dan mengeksplorasi

keadaan di lapangan. Hasil yang diperoleh dari studi literatur disesuaikan dengan kondisi yang terjadi di lapangan dalam konteks yang diteliti. Adapun hasil yang diperoleh dari studi pendahuluan, yaitu hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok B di TK. Setelah itu, peneliti melakukan desain dan konstruksi pengembangan media pembelajaran *alphabet match* dengan dokumentasi dan observasi, kemudian pada tahap evaluasi dan refleksi dilakukan dengan uji coba terbatas tahap 1 untuk mendapatkan saran atau rekomendasi dari guru untuk diterapkan pada uji coba terbatas tahap 2. Hasil keefektifitasan hasil belajar anak dalam penggunaan media dan hasil angket respon guru terhadap penggunaan pengembangan media pembelajaran *alphanet match* untuk mereflesikan hasil akhir dari pengembangan media *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.

Data atau informasi yang diperoleh dari pengumpulan data berupa studi literatur, studi pendahuluan, observasi, dan dokumentasi kemudian dipilih dan diklasifikasikan ke tahap yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

2) Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah reduksi data, tahap selanjutnya bagi peneliti adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat berupa teks naratif, bagan, grafik atau matrik. Dalam penelitian ini, data disajikan dalam bentuk uraian teks narasi dan bentuk tabel. Penyajian berupa teks narasi berupa hasil dari studi literatur, berupa hasil pengalaman guru menggunakan media permainan mengenal huruf sebelumnya, hasil validasi ahli, hasil observasi dari proses uji coba terbatas tahap 1 dan 2, serta refleksi produk pengembangan media pembelajaran *alphabet match*. Penyajian tabel berupa rancangan produk yang dikembangkan, hasil belajar anak dari proses uji coba terbatas tahap 1 dan 2, dan tanggapan terhadap angket dari guru. Dengan menyajikan data, peneliti dapat lebih memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah selanjutnya dengan lebih mudah.

3) Penarikan kesimpulan/verifikasi (*Penarikan kesimpulan/verifikasi*)

Pada tahap selanjutnya, ditarik kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang diperoleh. Sugiyono (2019, hlm. 447) menyatakan bahwa kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru dapat berupa deskripsi atau gambaran

sebelumnya tidak jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori.

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil data yang sudah didapatkan kemudian verifikasi kesimpulan berdasarkan jawaban dari rumusan masalah. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel dan teks deksripsi. Tahap verifikasi ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penelitian yang dilakukan pada uji coba terbatas tahap pertama yang digunakan sebagai rujukan pada uji coba yang kedua sampai menghasilkan produk media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini yang optimal. Kemudian hasil akhir dari analisis data penelitian ini dapat menyimpulkan kelayakan dari media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini, hasil observasi kemampuan anak dan hasil angket respon guru dilakukan analisis data secara kuantitatif menggunakan skala likert. Adapun kriteria skor skala likert pada lembar angket dan lembar observasi disajikan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2

Kriteria Skor Skala Likert Lembar Angket dan Lembar Observasi

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Data yang diperoleh dari lembar angket dan lembar observasi kemudian dianalisis menggunakan rumus untuk menghitung persentase ideal sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = Persentase 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.35)

Tabel 3.3

Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Guru

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

Analisis data kuantitatif juga dilakukan untuk data yang dihasilkan dari lembar observasi hasil belajar anak. Peneliti melakukan analisis terhadap data *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal huruf pada anak. Analisis data yang digunakan ialah uji normalitas gain digunakan untuk mengetahui keefektifan dari perlakuan yang diberikan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran *alphabet match*.

Rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain sebagai berikut.

$$N\text{-gain} = \frac{Sp_{\text{post}} - Sp_{\text{pre}}}{Sm_{\text{maks}} - Sp_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

N-gain = nilai uji normalitas gain

Sp_{post} = Skor post-test

Sp_{pre} = Skor pre-test

Sm_{maks} = Skor maksimal

Adapun klasifikasi nilai normalitas gain disajikan pada tabel 3.4.

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

3.7 Isu Etik

Isu etik ini memberikan penjelasan bahwa penelitian ini tidak memiliki efek fisik dan psikologis yang berpotensi merugikan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan untuk menciptakan dampak positif baik secara fisik maupun psikologis bagi partisipan. Selama penelitian berlangsung hal-hal yang mungkin untuk terjadi adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian yang legal sangat dibutuhkan. Penelitian ini telah disahkan secara legal sebagai langkah administrasi sekolah berupa surat izin penelitian yang diberikan TK Islam Nurul Huda dan TK YKS Eureunpalay dengan tembusan dari perguruan tinggi UPI Kampus Tasikmalaya.
- 2) Terdapat kekhawatiran ketika proses uji coba produk pengembangan media pembelajaran *alphabet match* dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini, peneliti berusaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif di kelas karena peran peneliti bukan sebagai guru kelas yang sudah terbiasa dengan kepribadian anak-anak di kelas tersebut. Oleh karena itu, solusinya adalah guru peneliti bekerja sama dengan guru di kelompok B pada masing-masing sekolah, untuk melakukan pendekatan kepada anak.

Dalam pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi para partisipan yang terlibat, karena penelitian ini bermanfaat bagi para partisipan, yakni untuk memperoleh pengetahuan dan menambah pengalaman yang menarik, menyenangkan, dan bermakna dalam pembelajaran yang berlangsung menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *alphabet match* yang dilakukan oleh anak-anak.