

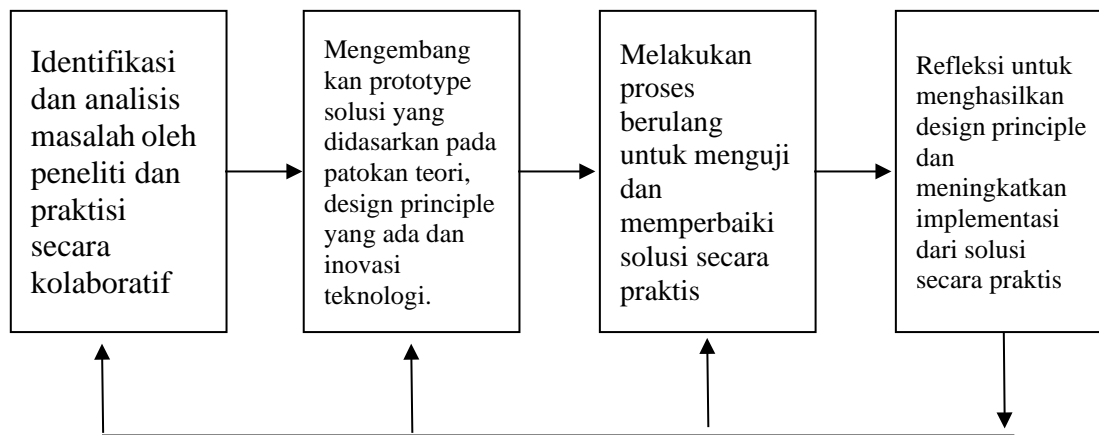
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut Creswell (2016) desain penelitian adalah model yang digunakan peneliti yang memberikan arah pada jalannya penelitian. Penetapan desain penelitian berdasarkan pada tujuan penelitian. Penelitian ini adalah penelitian mix method dan metode pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) yang merupakan karya dari Tel Amiel dan Thomas C. Reeves (2008). *Design Based Research* merupakan suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti bahan pembelajaran, produk) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan (Lidinillah, 2012 hlm. 4). Sedangkan, menurut Eric Baumgartner *et al* (2003) *Design Based Research* adalah perpaduan antara penelitian pendidikan empiris dengan desain pembelajaran yang didorong oleh teori lingkungan, merupakan sebuah metode yang penting untuk memahami bagaimana, kapan, dan mengapa inovasi pendidikan bekerja. *Design Based Research* (DBR) bertujuan untuk mengembangkan media berdasarkan fokus penelitian yang dilakukan sebagai bentuk solusi terhadap pemecahan masalah untuk meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan pada arah yang lebih inovatif.

Adapun langkah-langkah penelitian *Design Based Research* (DBR) dalam model Reeves (2008) yang dikutip oleh Plomp *et al* (2010, hlm 14) kemudian diterjemahkan oleh Lidnillah (2012) adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 4 Bagan Langkah-Langkah Design Based Research (DBR)

Melalui pemaparan di atas peneliti memilih metode Design Based Research karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni merancang, mengembangkan dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan media uang mainan berbantu *braille* untuk memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan, sehingga metode DBR cocok untuk digunakan pada penelitian karena aspek-aspek yang digunakan pada penelitian sejalan dengan tahapan metode DBR, yakni sebagai berikut:

1. *Analysis of Practical Problems by Researchers and Practitioners in Collaboration* (Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif)

Kegiatan yang dilakukan untuk tahap yang pertama, yaitu mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang hendak akan diteliti. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan studi literatur dan dilanjutkan melakukan kegiatan studi pendahuluan. Peneliti melakukan studi pendahuluan terhadap lima sekolah untuk mencari tahu masalah yang terjadi di sekolah dalam pembelajaran pengenalan uang. Terdapat lima sekolah yang peneliti pilih untuk menjadi sumber data penelitian, yakni SLB ABC Argasari Lestari, SLB Yayasan Pendidikan Patriot, SLB Yayasan Bahagia, SLB ABC Insan Sejahtera dan SLBN Tamansari. Peneliti berkolaborasi dengan ahli media dan konten pendidikan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang ditemukan.

2. *Development of Solutions Informed by Existing Design Principles and Technological Innovations* (Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi)

Pada tahap ini peneliti mencari dan mengembangkan solusi dari informasi yang telah didapat untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi. Permasalahan yang didapatkan peneliti adalah belum adanya media khusus yang dapat memfasilitasi individu dengan hambatan penglihatan untuk mengenal uang. Peserta didik merasa kesulitan untuk mengenali uang, khususnya uang kertas karena tidak adanya media khusus, sehingga peneliti hendak mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa uang mainan berbantu braille untuk memfasilitasi pengetahuan peserta didik mengenai uang. Peneliti membuat rancangan desain media pembelajaran yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan validasi kepada ahli media pembelajaran. Validasi ahli dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan rancangan produk agar dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik.

3. *Interactive Cycles of Testing and Refinement of Solutions in Practice* (Melakukan proses pengulangan untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis)

Tahap yang ketiga adalah melakukan tes atau uji coba terhadap produk yang telah selesai direvisi berdasarkan hasil validasi dari ahli. Uji coba terhadap uang berbantu braille dilakukan kepada responden yang terdiri dari peserta didik. Uji coba dilakukan kepada peserta didik melalui tes. Pemilihan responden peserta didik bertujuan agar produk dapat benar-benar digunakan. Selain itu, besar harapan produk dapat digunakan dengan sasaran pembuatan, yakni sebagai media khusus untuk membantu individu dengan hambatan penglihatan dalam mengenal uang. Hasil uji coba dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk agar diperoleh media pembelajaran yang sesuai dengan sasaran dan dapat digunakan oleh peserta didik.

4. *Reflection to Produce “Design Principles” and Enhance Solution Implementation* (Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis)

Pada tahap refleksi peneliti melakukan peninjauan terhadap data yang telah dikumpulkan terkait produk yang hendak dirancang melalui *Focus Group Discussion*. Refleksi menjadi tahap akhir dalam penelitian untuk melakukan perbaikan sehingga produk dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang menjadi fokus penelitian. Produk tersebut berupa media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille untuk memfasilitasi pengenalan uang.

3.2 Partisipan

Partisipan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah orang yang ikut berperan serta dalam suatu kegiatan. Partisipan yang terlibat pada penelitian ini adalah kepala sekolah sebagai fasilitator, guru kelas individu dengan hambatan penglihatan sebagai mitra pelaksanaan penelitian, peserta didik sebagai subjek penelitian dan peneliti sendiri sebagai individu yang mengembangkan media khusus pembelajaran pengenalan uang, yakni uang mainan berbantu braille.

1. Guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille untuk memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan ini melibatkan guru di SLB ABC Argasari Lestari, SLB Yayasan Bahagia, SLB Patriot, SLB ABC Insan Sejahtera dan SLBN Tamansari sebagai narasumber pada wawancara studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dan berpartisipasi dalam memberikan masukan serta kritik yang membangun terhadap pengembangan media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille untuk memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan.

2. Peserta Didik

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik yang memiliki hambatan penglihatan di SLB ABC Argasari Lestari, SLB Yayasan Bahagia, SLB Patriot dan SLBN Tamansari. Pada penelitian ini dilakukan proses uji coba media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille pada individu dengan hambatan penglihatan pada peserta didik yang berjumlah lima orang pada tahap uji coba pertama dan enam belas orang pada uji coba kedua yang berasal dari SLB ABC Argasari Lestari, SLB Yayasan Pendidikan Patriot, SLB Yayasan Bahagia, SLB ABC Insan Sejahtera dan SLBN Tamansari.

Pemilihan individu dengan hambatan penglihatan di SLB ABC Argasari Lestari, SLB Yayasan Bahagia, SLBN Tamansari, SLB dan SLB Patriot sebagai partisipan penelitian dikarenakan dalam pengenalan uang di sekolah belum menggunakan media pembelajaran khusus.

3.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lima sekolah, yakni SLB ABC Argasari Lestari, SLB Patriot, SLB Yayasan Bahagia, SLB ABC Insan Sejahtera dan SLBN Tamansari Kota Tasikmalaya.

3.4 Subjek Penelitian

Pada penelitian ini subjek penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2020: 138) *purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan sampel yang diteliti. Subjek penelitian dipilih oleh peneliti berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- 1) Mereka yang memiliki hambatan penglihatan *total blind* maupun memiliki sisa penglihatan atau *low vision*.
- 2) Individu dengan hambatan penglihatan *total blind* maupun memiliki sisa penglihatan atau *low vision* di SLB Kota Tasikmalaya.

3.5 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2020). Adapun variabel pada penelitian ini adalah uang mainan berbantu braille dan pengetahuan sosial finansial.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Pada penelitian ini terdapat definisi variabel yang dapat digunakan dalam penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Individu dengan Hambatan Penglihatan atau Tunanetra

Menurut Utomo (2019) individu dengan hambatan penglihatan adalah anak yang mengalami kehilangan penglihatan yang memberikan pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Anak memiliki keterbatasan pada alat orientasi utama, sehingga kesulitan dalam menerima informasi yang berbentuk visual, melakukan mobilitas dan tidak mampu membaca serta menulis. Individu dengan hambatan penglihatan pada penelitian ini terdiri dari anak usia dini 5 - 8 tahun berjumlah 4 orang, usia SMP dan SMA berjumlah 14 orang.

2. Uang Mainan Berbantu Braille

Uang mainan berbantu braille adalah uang mainan dengan penambahan angka-angka braille dibawah nominal yang sebenarnya, kemudian diujicobakan pada individu dengan hambatan penglihatan.

3. Pengetahuan Sosial Finansial

Menurut Gunawan (2019) pengetahuan sosial finansial adalah pengetahuan terkait kegiatan atau aktivitas keuangan sehari-hari. Pengetahuan sosial finansial erat kaitannya dengan pengenalan uang sebagai alat tukar yang sah untuk bertransaksi. Salah satu indikator peserta didik memiliki pengetahuan sosial finansial adalah mengenali uang melalui ciri fisiknya.

3.6 Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2020). Data diambil langsung oleh peneliti dari sumber pertama dan tempat penelitian dilakukan. Data primer pada penelitian ini adalah individu dengan hambatan penglihatan di SLB Kota Tasikmalaya. Sedangkan, data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data ke pengumpul data (Sugiyono, 2020). Data sekunder pada penelitian ini adalah website resmi Bank Indonesia, peraturan Bank Indonesia, buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian mengenai media pembelajaran, huruf braille, uang mainan dan pengetahuan sosial finansial.

3.7 Prosedur Penelitian (revisi nomor)

Menurut Sugiyono (2020) prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang mesti ditempuh selama penelitian berlangsung. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan
2. Peneliti mengumpulkan data
3. Peneliti mendesain produk
4. Validasi desain oleh validator
5. Revisi desain oleh validator
6. Peneliti melakukan ujicoba awal produk
7. Peneliti melakukan revisi produk
8. Peneliti melakukan ujicoba pemakaian
9. Peneliti melakukan revisi produk
10. Produksi produk untuk diimplementasikan dalam memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan.

3.9 Pengumpulan Data

3.9.1 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2020, hlm. 296) teknik pengumpulan data adalah langkah awal dalam melakukan penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi dan gabungan ke empatnya.

1. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti hendak melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang hendak diteliti dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal tertentu secara mendalam dari responden yang jumlahnya sedikit (Sugiyono, 2020 hlm. 195). Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara terstruktur. Menurut Sugiyono (2020) wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya peneliti menyiapkan terlebih dahulu instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan sebagai pedoman wawancara. Proses pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk untuk digunakan dalam memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan.

2. Tes

Menurut Sudijono (2015) tes adalah cara yang digunakan dalam mengukur dan menilai peserta didik pada bidang pendidikan melalui pemberian serangkaian tugas sehingga mendapatkan hasil nilai berupa angka atau persentase yang menggambarkan tingkah laku. Pada penelitian ini tes dilakukan pada tahap uji coba media pembelajaran. Peneliti akan memberikan uang tahun emisi 2022 dan media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille secara bergantian. Nominal uang diberikan kepada anak secara acak, kemudian peneliti menginstruksikan pada individu dengan hambatan penglihatan untuk meraba uang dan menyebutkan nominalnya. Peneliti menggunakan

instrumen tes yang sudah dibuat sebelumnya untuk mengukur pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan.

3. *Expert Judgment*

Expert judgment dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar yang sesuai dengan bidang keahliannya untuk kemudian menilai produk yang telah dirancang melalui proses validasi ahli sehingga selanjutnya dapat diketahui keunggulan dan kelemahan dari media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille untuk memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan. Proses validasi dilakukan menggunakan lembar validasi yang telah dibuat oleh peneliti. Validator yang digunakan pada penelitian ini berjumlah tiga yang terdiri dari ahli pendidikan inklusi, ahli media pembelajaran, praktisi inklusi sebagai validator ahli dan validasi pengguna ditujukan kepada 6 guru.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan mencari data mengenai variabel berupa catatan, foto, video, audio, transkrip dan lain-lain. Pada penelitian ini peneliti memerlukan dokumentasi berupa foto dan video pembelajaran, transkrip wawancara.

5. *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion adalah diskusi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sebuah kelompok yang kemudian akan membahas terkait media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille. Hasil dari *Focus Group Discussion* berupa refleksi dan evaluasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.9.2 Instrumen

Menurut Sugiyono (2020) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pedoman wawancara, lembar tes dan lembar validasi. Instrumen lembar tes yang digunakan diadaptasi dari Pedoman Pendidikan Sosial Finansial yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan pada tahun 2019. Peneliti memiliki hak untuk membuat instrumen sesuai dengan kebutuhan selama proses penelitian. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti terdiri dari pedoman wawancara, instrumen tes dan lembar validasi.

1) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisi kisi-kisi pertanyaan yang akan disampaikan peneliti kepada narasumber, yakni guru pendidikan khusus. Adapun kisi-kisi pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara

Faktor Penelitian		Indikator
Permasalahan (<i>problem related</i>)	1. Pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan	<ol style="list-style-type: none"> Memahami pentingnya pengetahuan sosial finansial pada individu dengan hambatan penglihatan. Memahami tujuan dari pengetahuan sosial finansial pada individu dengan hambatan penglihatan
	2. Bentuk permasalahan	<ol style="list-style-type: none"> Tingkat pengetahuan sosial finansial pada individu dengan hambatan penglihatan yang masih rendah
	3. Penyebab munculnya permasalahan	<ol style="list-style-type: none"> Variasi media pembelajaran yang digunakan dalam memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan Relevansi media pembelajaran yang digunakan oleh guru

		dengan kehidupan nyata peserta didik
	4. Faktor yang dapat mengurangi permasalahan	1. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan
Konteks (<i>context related</i>)	1. Gambaran praktik yang terjadi saat ini	1. Mengetahui kesulitan dalam memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan
	2. Perasaan stakeholder mengatasi kesulitan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan	1. Memahami pandangan guru tentang penggunaan media pembelajaran untuk memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan
	3. Faktor penghambat perbaikan	Melalui <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>
	4. Batasan solusi	Melalui <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>
Kebutuhan (<i>need related</i>)	1. Sejauh mana stakeholder menganggap permasalahan ini	1. Mengidentifikasi keperluan guru dalam memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan

	2. Solusi potensial	1. Gagasan guru mengenai pengembangan media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille
--	---------------------	---

2) Lembar Validasi

Lembar validasi adalah instrumen penilaian untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille antara lain:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli

No	Aspek	Indikator	No butir
1	Komponen Media Pembelajaran	Bahan Media Pembelajaran	1a
		Ukuran angka braille	1b
2	Aksesibilitas Media Pembelajaran	Tata letak angka braille pada media pembelajaran	2c
		Keterbacaan nominal uang mainan	2d
3	Operasional	Kemudahan pengguna dalam membaca nominal uang mainan	3e
		Kemudahan pengguna dalam membedakan nominal antar pecahan uang mainan	3f

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Pengguna

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Komponen Media	Keamanan bahan media	1a

	Pembelajaran	pembelajaran bagi peserta didik	
		Tata letak angka braille	1b
2	Penggunaan Media Pembelajaran	Keterbacaan nominal pada media pembelajaran	2c
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran dalam membantu peserta didik dalam mengenal nominal	2d

3) Instrumen Tes

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama :

Sekolah :

PETUNJUK

Beri tanda cek (V) pada kolom pernyataan sesuai dengan perilaku yang tampak

Tabel 3. 4 Instrumen Tes

No	PERNYATAAN	SKALA			
		1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)
Anak mengetahui nominal uang pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille					
1	Anak mengetahui ciri fisik uang pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengetahui letak angka braille pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengetahui nominal uang pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui ukuran media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				
2	<p>Anak mengetahui uang pecahan Rp 1.00 pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengetahui letak angka braille pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui nominal uang pecahan Rp 1.000 pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui ukuran media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				
3	<p>Anak mengetahui uang pecahan Rp 2.00 pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengetahui letak angka braille pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui nominal uang pecahan Rp 2.000 pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui ukuran media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				
4	<p>Anak mengetahui uang pecahan Rp 5.00 pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengetahui letak angka braille pada media 				

	<p>pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengetahui nominal uang pecahan Rp 5.000 pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui ukuran media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				
5	<p>Anak mengetahui uang pecahan Rp 10.00 pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengetahui letak angka braille pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui nominal uang pecahan Rp 10.000 pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui ukuran media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				
6	<p>Anak mengetahui uang pecahan Rp 20.00 pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengetahui letak angka braille pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui nominal uang pecahan Rp 20.000 pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille • Anak mengetahui ukuran media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				
7	<p>Anak mengetahui uang pecahan Rp 50.000 pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille</p>				

	<ul style="list-style-type: none"> ● Anak mengetahui letak angka braille pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille ● Anak mengetahui nominal uang pecahan Rp 50.000 pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille ● Anak mengetahui ukuran media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				
8	<p>Anak mengetahui uang pecahan Rp 100.00 pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Anak mengetahui letak angka braille pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille ● Anak mengetahui nominal uang pecahan Rp 100.000 pada media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille ● Anak mengetahui ukuran media pembelajaran uang mainan berbantu huruf braille 				
9	<p>Anak dapat membedakan nominal uang melalui angka braille pada media pembelajaran uang mainan berbantu braille</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Anak dapat membedakan uang mainan pecahan Rp 1.000 dengan Rp 10.000 ● Anak dapat membedakan uang mainan pecahan Rp 2.000 dengan Rp. 20.000 ● Anak dapat membedakan uang mainan pecahan Rp 5.000 dengan Rp 50.000 				

3.10 Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih bagian yang penting untuk dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data campuran (*mix method*), yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilaksanakan berdasarkan tahap desain penelitian DBR yang akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 5 Analisis Data Berdasarkan Tahap Penelitian

No	Tahap Penelitian	Jenis Data	Instrumen Penelitian	Analisis Data
1	Tahap Identifikasi dan Analisis Masalah	Kebutuhan media pembelajaran yang sesuai untuk memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan	Pedoman wawancara, anotasi bibliografi	Analisis data kualitatif
2	Tahap Desain Pengembangan Media	Hasil validasi ahli dan validasi pengguna terhadap media pembelajaran	Lembar validasi ahli Lembar validasi pengguna	Analisis data kualitatif dan kuantitatif
3	Tahap Uji Coba Media	Pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran	Lembar instrumen tes	Analisis data kuantitatif
4	Tahap Refleksi Pengembangan Media	Produk media pembelajaran	<i>Focus Group Discussion</i>	Analisis data kualitatif

		uang mainan berbantu huruf braille		
--	--	--	--	--

3.10.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data yang dipilih oleh peneliti dalam melakukan analisis data kualitatif adalah model Miles dan Huberman. Kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan hingga data jenuh (Sugiyono, 2020). Langkah-langkah yang dilakukan analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. *Data Condensation* (data kondensasi)

Data yang diambil oleh peneliti di lapangan menghasilkan data yang kompleks dengan jumlah yang tidak sedikit, sehingga perlu adanya reduksi data dalam proses analisis data. Reduksi data dilakukan melalui cara memilih mengumpulkan data-data yang diperlukan dan menyampingkan data selainnya. Hal ini dilakukan agar data penelitian lebih terarah. Data berupa transkrip wawancara, *expert judgement*, dan dokumentasi.

2. *Data Display* (penyajian data)

Setelah peneliti menyederhanakan data melalui proses reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah peneliti menyajikan data tersebut. Data yang disajikan oleh peneliti berupa tabel yang diperoleh dari hasil wawancara, hasil validator, dan dokumentasi. Data disajikan melalui deskripsi sistematis dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami. Setelah data disajikan, maka tahap selanjutnya adalah membuat kesimpulan.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Tahap ini adalah tahap terakhir setelah peneliti menelaah dan mengolah data yang telah direduksi dan disajikan untuk menyusun kesimpulan. Hasil akhir dari analisis data pada penelitian ini adalah kesimpulan kelayakan media pembelajaran

uang mainan berbantu huruf braille untuk memfasilitasi pengetahuan sosial finansial individu dengan hambatan penglihatan.

3.10.2 Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini data kuantitatif dilakukan pada lembar validasi ahli dan hasil uji coba pada anak menggunakan skala likert. Pengukuran dengan skala likert dapat dijawab dengan angka: sangat layak: 4, layak: 3, kurang layak: 2, tidak layak: 1 (Arikunto, 2010). Setelah data terkumpul, maka selanjutnya data akan dianalisis sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase Ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

Hasil penilaian akan diubah oleh peneliti menjadi kualitatif dengan menggunakan kriteria penilaian model skala likert. Berikut adalah tingkat pencapaian yang digunakan pada penelitian, antara lain:

Persentase Keidealan Validasi

Tabel 3. 6 Persentase Keidealan Validasi Ahli

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	< 25%	Sangat kurang layak
2	26% - 50%	Kurang layak

3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat layak

Persentase Validasi Pengguna

Tabel 3. 7 Persentase Validasi Pengguna

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	< 25%	Sangat kurang baik
2	26% - 50%	Kurang baik
3	51% - 75%	Baik
4	76% - 100%	Sangat baik

Persentase Pengetahuan Sosial Finansial Individu dengan Hambatan Penglihatan

Tabel 3. 8 Persentase Pengetahuan Sosial Finansial Individu dengan Hambatan Penglihatan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	< 25%	Belum Berkembang
2	26% - 50%	Mulai Berkembang
3	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan
4	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik

Kriteria Instrumen Tes:

1. Instrumen tes terdiri dari 9 pernyataan dan setiap pernyataan terdiri dari 3 indikator. Penilaian dilakukan berdasarkan kemampuan anak mencapai setiap indikator. Adapun rincian dari penilaian adalah sebagai berikut:
 - a. Anak dinyatakan Belum Berkembang (BB) apabila tidak ada satu pun indikator yang tercapai saat tes berlangsung.

- b. Anak dinyatakan Mulai Berkembang (MB) apabila terdapat satu indikator yang tercapai saat tes berlangsung.
- c. Anak dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) apabila terdapat dua indikator yang tercapai saat tes berlangsung.
- d. Anak dinyatakan Berkembang Sangat Baik (BSB) apabila terdapat tiga indikator yang tercapai saat tes berlangsung.