

BAB III

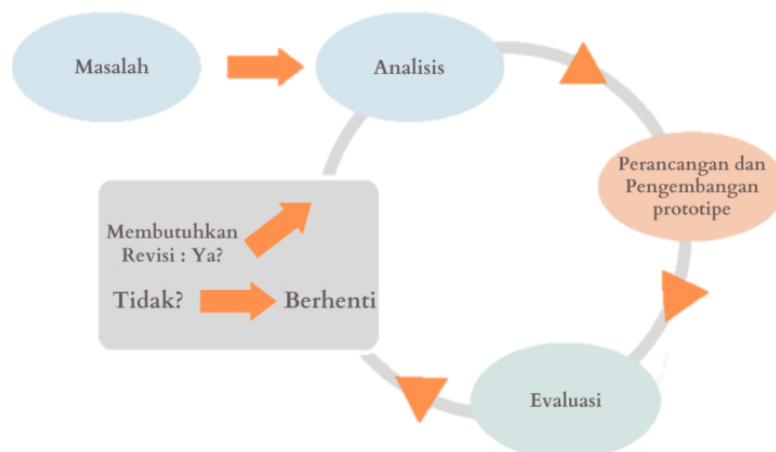
METODE PENELITIAN

Bab ini menggambarkan terkait metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini, meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data hingga isu etik.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *Language Board Game* untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR) atau penelitian pengembangan pendidikan yang merupakan metode penelitian yang dilaksanakan untuk menghasilkan teori, strategi, metode atau perangkat pembelajaran yang digunakan dalam praktik di lapangan dan memberikan pengaruh dalam pembelajaran. Tujuan dari penggunaan metode EDR ini adalah untuk membuat pengembangan media pembelajaran yaitu *Language Board Game* sebagai media untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini. Menurut Plomp (2013) EDR mencakup studi sistematis dalam merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (program belajar, proses belajar, bahan belajar-mengajar, produk dan sistem belajar) sebagai solusi untuk mengatasi masalah kompleks dalam pendidikan dan bertujuan untuk memajukan pengetahuan tentang karakteristik intervensi yang dibuat serta proses untuk merancang dan pengembangannya. Hasil dari design research ini adalah alat bantu pendidikan yang berbasis penelitian serta pengetahuan tentang alat bantu tersebut atau teori yang mendukungnya (Plomp & Nieveen, 2013).

Dalam penelitian desain yang digunakan yaitu proses EDR menurut Plomp & Nieveen (2013) dengan bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran berupa *Language Board Game*. Adapun tahap-tahap yang harus dilakukan pada penelitian pengembangan ini dalam model EDR meliputi analisis, desain evaluasi dan revisi hingga mencapai keseimbangan antara tujuan penelitian dan realisasinya. Berikut adalah ilustrasi tahap *educational design research* menurut Plomp (2013).



Gambar 3.1 Desain Siklus Sistematis *Educational Design Research* (Plomp & Nieveen, 2013)

Plomp (Putrawangsa, 2018) mengemukakan secara umum desain penelitian ini dibagi ke dalam beberapa fase sebagai berikut :

1) Tahap Pendahuluan (*Preliminary Phase*)

Pada tahap ini berisi analisis kebutuhan dan konteks pengembangan, *review* atau kajian literature, serta pengembangan kerangka teoritik atau kerangka konseptual untuk pengembangan.

2) Tahap Pengembangan (*Development or Prototyping Phase*)

Pada tahap ini berisi perancangan desain, pengoptimalan desain serta evaluasi dan revisi.

3) Tahap Penilaian (*Assesment Phase*)

Pada tahap ini berisi penilaian dan respon pengguna untuk menyimpulkan apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut tahapan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Identifikasi masalah penelitian melalui analisis kebutuhan terkait perkembangan bahasa anak usia dini.
- 2) Melakukan perencanaan awal kebutuhan penelitian.
- 3) Melakukan pengembangan media
- 4) Melakukan uji instrument penelitian oleh ahli

Zulfa Retno Ningrum, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA LANGUAGE BOARD GAME BERBASIS METODE MONTESSORI UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN BAHASA ANAK USIA DINI

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

- 5) Melakukan uji materi dan media oleh ahli terkait media *Language Board Game*
- 6) Melakukan pengumpulan dan analisis data yang diperoleh dari hasil uji ahli dan uji coba media *Language Board Game*
- 7) Melakukan revisi media sesuai dengan temuan dan analisis hasil.
- 8) Melakukan uji coba hasil revisi media
- 9) Membuat kesimpulan hasil penelitian

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian merupakan orang yang dijadikan sumber data dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun dalam penelitian ini melibatkan dua ahli materi dan media yang merupakan dosen aktif di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang berperan untuk memvalidasi materi dan media yang terkandung dalam *Language Board Game*.

Selain ahli materi, penelitian ini juga melibatkan dua orang guru dan peserta didik dengan rentang usia 5-6 tahun di salah satu RA daerah Kec. Jatinangor Provinsi Jawa Barat dilibatkan sebagai responden untuk memberikan tanggapan dan penilaian selaku pengguna produk pengembangan media pembelajaran *Language Board Game* sebagai pengguna produk.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan tujuan dari istilah yang menjelaskan secara operasional mengenai penelitian yang dilaksanakan dengan kata lain definisi operasional digunakan untuk memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan yang digunakan untuk mengukur variabel tertentu. Berikut penjelasan definisi operasional penelitian “Pengembangan Media *Language Board Game* Untuk Menstimulasi Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini” yaitu sebagai berikut :

- 1) *Language Board Game* merupakan sebuah media inovasi yang peneliti kembangkan yang menggabungkan permainan papan dengan metode Montessori dengan memanfaatkan kartu seri dan *Large Movable Alphabets (LMA)* atau alfabet Montessori. Kelebihan dari media *Language Board Game*

selain didesain dengan menarik media ini juga dilengkapi dengan permainan kartu seri yang dapat dimainkan untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini.

- 2) Perkembangan bahasa menjadi salah satu kemampuan dasar yang penting dan harus dicapai oleh anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya (Salianty, 2022). Melalui bahasa anak dapat mengkomunikasikan berbagai hal seperti maksud, pemikiran, tujuan maupun perasaannya pada orang lain (Arnianti, 2019).

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan penelitian untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati untuk memperoleh, mengolah, mengumpulkan dan menganalisis data-data yang didapatkan yang kemudian disajikan dengan tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan yang diteliti. bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur informasi tentang variabel yang sedang diteliti dengan tujuan memecahkan suatu persoalan (Sugiyono, 2019).

Pada penelitian ini instrumen data yang digunakan dalam memperoleh data yang valid mengenai kelayakan rancangan media *Language Board Game* berbasis metode Montessori untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini dengan menggunakan format angket, wawancara dan observasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skema Data, Instrumen Penelitian, dan Pengumpulan Data
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
Validasi ahli materi dan media	Lembar angket validasi	<i>Expert Judgment</i>
Respon Kepala Sekolah dan Guru	Lembar angket dan wawancara	Hasil respon angket dan wawancara
Anak usia dini usai 5-6 tahun	Lembar observasi	Hasil pengamatan

Pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yang kemudian dianalisis dan diolah sebagai bahan yang dilaporkan pada akhir penelitian. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu:

3.4.1 Angket

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiyono (2019). Menurut Zainal Arifin (Hermawan, 2019) Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data atau informasi yang harus dijawab responden sesuai dengan pendapatnya. Pertanyaan yang diajukan di dalam angket disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan melalui validasi ahli materi dan untuk memperoleh respon guru mengenai perkembangan media *Language Board Game*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar angket untuk mengukur kelayakan media *language board game* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini yang dikembangkan melalui *expert judgment* yaitu ahli media dan ahli materi, serta tanggapan dari pengguna media *language board game* yaitu kepala sekolah dan guru.

3.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan untuk menggali informasi yang ingin didapatkan dari responden. Menurut Edi (2018) wawancara adalah proses percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan responden dengan tujuan tertentu, menggunakan pedoman, dan dapat dilakukan secara tatap muka ataupun alat komunikasi tertentu. Sugiyono (2019) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara sendiri dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melakukan tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru kelas kelompok B dengan mengajukan pertanyaan-

pertanyaan mengenai permasalahan pembelajaran yang terjadi ketika mengembangkan kemampuan bahasa kepada anak usia dini. Wawancara dilakukan untuk mendukung pengumpulan data penelitian dan informasi awal tentang media *board game* yang dibuat. Sehingga tujuan dari wawancara adalah untuk menambah informasi mengenai latar belakang produk yang dibuat.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur untuk menggali informasi terkait pengembangan media *Language Board Game* untuk merangsang perkembangan bahasa anak usia dini. Hal ini dilakukan yaitu dengan bertujuan untuk mengidentifikasi secara lebih lanjut.

3.4.3 Observasi

Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek yang lain. Sedangkan menurut Hadi (Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui perkembangan bahasa anak dengan menggunakan media *Language Board Game* yang akan diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3.4.4 Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019) bukti otentik yang dapat dipercaya setelah proses observasi dan proses wawancara dilakukan adalah studi dokumentasi. Dalam proses studi dokumentasi, penulis mencari data dalam bentuk dokumen tertulis atau gambar elektronik. Studi dokumentasi ini berperan sebagai penguat dari data yang didapat pada saat proses observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini studi dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan dokumen sebagai pembuktian kuat terkait dengan topik penelitian yakni dalam penggunaan media *Language Board Game*. Dokumentasi digunakan sebagai alat penunjang dalam memperoleh data secara langsung di tempat penelitian. Data yang diperoleh yaitu berupa foto-foto, rekaman kegiatan, serta sumber-sumber lainnya yang relevan dengan penelitian.

1) Angket Ahli Materi

Angket ini diisi oleh ahli materi, digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi materi dan bahasa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek penelitian dalam angket ahli materi meliputi:

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Materi
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Skor					Keterangan
			1	2	3	4	5	
Aspek Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan perkembangan bahasa pada anak usia 4 – 6 tahun						
		Kejelasan dan kesesuaian gambar yang dipilih dengan pertanyaan atau pernyataan pada media						
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf						
Aspek Bahasa	Penggunaan Bahasa Dalam Media	Kesesuaian bahasa dengan anak usia 5-6 tahun						
		Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku						
		Kejelasan kalimat						
		Pertanyaan atau pernyataan mudah dipahami oleh anak						
Total								
Skor								

2) Angket Lembar Validasi Ahli Media

Angket ini diisi oleh ahli media, digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek penilaian dalam angket ahli media meliputi:

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Media
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Alat peraga <i>Language Board Game</i> dapat membantu anak dalam menstimulus keterampilan bahasa.						
	Mudah digunakan anak baik di dalam kelas maupun di luar kelas.						
Keterbacaan (Tipografi)	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas.						
	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak.						
	Komposisi warna huruf sesuai dan menarik						
	Ketetapan pemilihan jenis dan ukuran huruf.						
Menarik	Warna alat peraga dapat membuat siswa tertarik belajar.						
	Ilustrasi gambar menarik.						
	Cara kerja alat peraga dapat membuat anak tertarik belajar						
Bergradasi	Alat peraga <i>Language Board Game</i> dapat digunakan untuk mempelajari kompetensi dasar lain						
<i>Auto-correction</i>	Alat peraga <i>Language Board Game</i> dapat membantu anak menemukan kesalahan sendiri ketika menggunakan media						
	Alat peraga dapat membantu anak menemukan jawaban yang benar ketika menggunakan media						
Media	Kesesuaian tata letak permainan						
	Keamanan media untuk anak						
	Daya tahan media						
	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak						
Total							
Skor							

3) Angket Lembar Respon Guru

Angket ini diisi oleh Guru untuk mengetahui respon penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek respon penilaian dalam angket guru meliputi:

Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Guru
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

No	Indikator Penilaian	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Menarik dan menyenangkan bagi anak didik.						
2.	Memotivasi anak didik dalam belajar.						
3.	Kesesuaian materi pada media dengan tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak.						
4.	Kesesuaian materi pada media dengan karakteristik anak.						
5.	Kesesuaian materi dalam media <i>Language Board Game</i> dengan kebutuhan belajar dan bermain anak.						
6.	Kemudahan untuk dipahami anak.						
7.	Kejelasan gambar dan teks yang digunakan.						
8.	Media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak						
Total							
Skor							

4) Lembar Wawancara

Lembar wawancara berfungsi sebagai instrumen pendukung dalam penelitian ini untuk melengkapi hal-hal yang tidak didapatkan dari respon oleh angket. Wawancara diberikan kepada kepala sekolah dan guru mengenai media *Language Board Game* berbasis metode Montessori untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini yang disajikan melalui beberapa pertanyaan. Bertujuan untuk memperkuat respon kepala sekolah dan guru.

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan oleh Kepala Sekolah
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

No.	Indikator Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Bagaimana cara bapak/ibu guru untuk membantu anak didik dalam menstimulus perkembangan bahasanya?	
2.	Apakah terdapat pelatihan untuk guru terkait cara menstimulasi perkembangan bahasa anak?	
4.	Apa pengaruh atau efek yang dialami anak didik saat menggunakan media pembelajaran?	
5.	Apa saja kesulitan yang guru hadapi dalam menstimulus perkembangan bahasa anak?	
6.	Apa saja kesulitan yang dialami anak didik dalam mempelajari keterampilan berbahasa seperti pengenalan aksara awal huruf, kosakata, menulis dll?	
7.	Menurut guru, bagaimana kriteria media yang baik yang sesuai dengan kebutuhan anak didik untuk menstimulasi keterampilan bahasa mereka?	
8.	Peneliti ingin membuat media pembelajaran berupa <i>Language Board Game</i> yaitu gabungan antara permainan papan dengan metode Montessori <i>Sandpaper Letter</i> yang dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak. Bagaimana pendapat bapak/ibu guru?	
9.	Apa yang bisa guru sarankan dalam pembuatan media ini?	

Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan oleh Guru
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

No	Indikator Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Bagaimana cara bapak/ibu guru untuk membantu anak didik dalam menstimulus perkembangan bahasanya?	
2.	Media pembelajaran apa saja yang ada dikelas ini, khususnya untuk perkembangan bahasa anak (membaca, menulis, kosakata anak) ?	
4.	Apa pengaruh atau efek yang dialami anak didik saat menggunakan media pembelajaran?	
5.	Apa saja kesulitan yang guru hadapi dalam menstimulus perkembangan bahasa anak?	

Zulfa Retno Ningrum, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA LANGUAGE BOARD GAME BERBASIS METODE MONTESSORI UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN BAHASA ANAK USIA DINI

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

No	Indikator Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
6.	Apa saja kesulitan yang dialami anak didik dalam mempelajari keterampilan berbahasa seperti pengenalan aksara awal huruf, kosakata, menulis dll?	
7.	Menurut guru, bagaimana kriteria media yang baik yang sesuai dengan kebutuhan anak didik untuk menstimulus perkembangan bahasa mereka?	
8.	Peneliti ingin membuat media pembelajaran berupa <i>Language Board Game</i> yaitu gabungan antara permainan papan dengan metode Montessori <i>Sandpaper Letter</i> yang dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak (membaca, menulis dan kosakata). Bagaimana pendapat bapak/ibu guru?	
9.	Apa yang bisa guru sarankan dalam pembuatan media ini?	

5) Lembar Observasi Anak

Lembar observasi digunakan untuk menggali informasi tentang tanggapan anak terhadap kegiatan penyebutan suku kata, menyusun kata kalimat sederhana, penggunaan alat peraga, dan kesulitan yang dialami anak dalam perkembangan bahasa mereka.

Instrumen dibuat dalam bentuk *checklist*, kisi-kisi lembar observasi disesuaikan dengan analisis kebutuhan penelitian yang memerlukan pengamatan secara langsung. Berikut kisi-kisi lembar observasi anak.

Tabel 3.7 Lembar Observasi pada Anak Usia 5-6 Tahun
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	B	BSB	
Memahami Bahasa	Anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan					
	Anak dapat memahami aturan dalam suatu permainan					

Zulfa Retno Ningrum, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA LANGUAGE BOARD GAME BERBASIS METODE MONTESSORI UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN BAHASA ANAK USIA DINI

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

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	B	BSB	
Mengungkap- kan Bahasa	Anak dapat menjawab pertanyaan yang tersaji pada kartu					
	Anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca dan menulis.					
	Anak mampu menyusun kalimat sederhana					
	Anak dapat memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain					
Keaksaraan	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal					
	Anak dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama					
Skor						
Skor Total						

Keterangan*)

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

B = Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

3.5 Prosedur Penelitian

Proses *educational design research* (EDR) bersifat siklus, analisis, desain, evaluasi dan kegiatan revisi diulang sampai mencapai keseimbangan yang tepat antara tujuan penelitian dan realisasinya. Plomp (Putrawangsa, 2018) menyatakan bahwa memiliki tiga tahapan dalam penelitian *educational design research* (EDR) yaitu tahap pendahuluan (*preliminary research*), tahap pengembangan (*development or prototyping phase*), dan tahap penilaian (*assessment phase*).

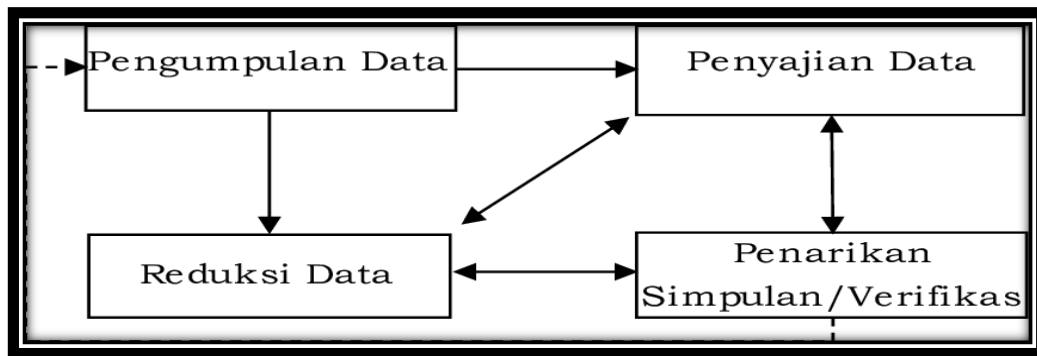
Berikut penjelasan dari setiap tahapan dari desain penelitian *educational design research* (EDR) yaitu:

1. Tahap pendahuluan (*preliminary research*) yaitu pada tahapan ini berisi analisis kebutuhan, kajian literatur, indentifikasi permasalahan terkait perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun.
2. Tahap pengembangan (*development or prototyping phase*) yaitu pada tahapan ini berisi perancangan petunjuk desain, pengoptimalan prototipe (desain), serta evaluasi formatif dan revisi.
3. Tahap Penilaian atau (*assessment phase*) yaitu pada tahapan ini berisi penilaian dari uji ahli media dan materi, uji coba pengguna *Language Board Game* berbasis metode Montessori untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini, dan penilaian penggunaan media *Language Board Game* sehingga menyimpulkan apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahapan-tahapan ini merupakan siklus berulang, jika penelitian yang dilakukan masih memerlukan revisi, maka penelitian dimulai kembali dari tahap pengembangan berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan.

3.6 Teknis Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh merupakan data dari hasil angket validasi ahli dan respon dari pengguna media pembelajaran yaitu guru dan anak. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan analisis data secara kualitatif terlebih dahulu dengan menggunakan teknik *Miles & Huberman* (Miles, 2013) dengan alur sebagai berikut:



Gambar 3.2 Model Analisis Data dalam Penelitian ini Sumber: Adaptasi dari Miles, Huberman, & Sadana (2014) Sumber Google (Jurnal Akuntansi Biswan, 2019)

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi literatur terkait stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini, wawancara dengan guru dan kepala sekolah mengenai kebutuhan media pembelajaran untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini, perhitungan dengan menggunakan angket validasi untuk memperoleh penilaian dari ahli media dan ahli materi, observasi penggunaan media *Language Board Game*, serta studi dokumentasi penelitian.

2) Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti melakukan penyederhanaan data agar bisa sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Proses penyederhanaan dilakukan dengan cara menganalisis data sesuai dengan tema penelitian, baik data berupa hasil wawancara, dokumen maupun angket, hal ini dilakukan agar seluruh data yang diperoleh dapat sesuai dengan kebutuhan penelitian sehingga peneliti dapat meminimalisir pengolahan data yang diperlukan.

3) Penyajian Data

Penyajian data adalah tahap dimana peneliti menyajikan data-data yang sudah selesai direduksi atau telah disederhanakan pada tahap selanjutnya. Bentuk penyajian datanya berupa narasi hasil wawancara, deskripsi hasil penggunaan dan angket penilaian, serta bukti dokumen pengembangan media.

4) Kesimpulan

Tahapan terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan diperoleh dari berbagai data yang sudah disajikan dalam hasil penelitian. Penarikan kesimpulan merujuk pada proses pengembangan media *Language Board Game* sebagai media untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini.

Setelah proses analisis data dilakukan secara kualitatif selanjutnya secara kuantitatif teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data pada penelitian ini yaitu menggunakan skala likert untuk menghitung persentase rata-rata dari setiap angket. Pengumpulan data menggunakan lembar angket *skala likert*. Sugiono (2019) menyatakan bahwa *skala likert* merupakan skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dalam skala likert terdapat 5 skala yang memiliki skor bertingkat mulai dari 1 sampai 5 dari yang rendah sampai tertinggi atau dari yang tertinggi sampai terendah. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Teknik pengumpulan data untuk penilaian kualitas validator ahli yaitu menggunakan skala likert hasil dari modifikasi oleh Hadi (Hertanto, 2017) yaitu modifikasi *skala likert* lima skala yang berupa nilai dengan kategori SB (Sangat Baik), B (baik), CB (Cukup Baik), TB (Tidak Baik) dan STB (Sangat Tidak Baik). Dan penilaian dalam bentuk skor yaitu SB = 5, B = 4, CB= 3, TB = 2, dan STB =1.

Kategori	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

Tabel 3.8 Kategori dan Skor Skala Likert
(Modifikasi Skala Likert 5 Skala oleh Hadi dalam Hertanto, 2017)

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan cara menghitung dari hasil setiap item dalam pernyataan angket ke dalam bentuk presentase dengan membandingkan total skor hasil validator (f) dengan jumlah skor maksimal (N),

kemudian dikalikan dengan 100%. Data disajikan dalam bentuk presentase angka dengan rumus berikut.

$$P_s = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P_s : Skor persentase yang dicari

f : Perolehan skor yang didapat

N : Skor maksimal/skor ideal

Setelah dihitung menggunakan rumus, akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas pengembangan produk. Hasil angka yang didapat, dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor.

Skor Rata- Rata (%)	Kategori Kelayakan	Tingkat Validitas
0% < 20%	Sangat Tidak Layak	Sangat Tidak Valid
21-40%	Tidak Layak	Tidak Valid
41-60%	Cukup Layak	Kurang Valid
61-80%	Layak	Valid
81-100%	Sangat Layak	Sangat Valid

Tabel 3.9 Kategori Interpretasi Kelayakan
(Diadaptasi dari Hadi dalam Hertanto, 2017)

Hasil presentase yang di dapat selanjutnya diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor kelayakan menurut Mursiti (Zunaidah, 2016) dan Akbar (2017). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif dengan menggunakan sebuah predikat tingkat validitas atau kategorisasi kelayakan yaitu “Sangat Tidak Valid”, “Tidak Valid”, “Kurang Valid”, “Valid”, dan “Sangat Valid”.

3.7 Isu Etik

Pada penelitian ini etika penelitian perlu diperhatikan. Etika penelitian ini dilibatkan dalam setiap prosesnya mulai dari sebelum melaksanakan penelitian, memulai penelitian, pengumpulan data, menganalisis data hingga pelaporan data. Etika penelitian adalah suatu peraturan yang harus dipatuhi dalam suatu penelitian karena melibatkan beberapa pihak. Oleh sebab itu, seorang peneliti harus

Zulfa Retno Ningrum, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA LANGUAGE BOARD GAME BERBASIS METODE MONTESSORI UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN BAHASA ANAK USIA DINI

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

memahami etika penelitian. Beberapa prosedur yang dilakukan oleh peneliti didasarkan pada pernyataan Creswell dalam bukunya, antara lain sebagai berikut (Creswell, 2013) :

1) Sebelum melaksanakan penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian tentunya perlu ada persiapan yang dilakukan begitupun dengan etika penelitian yang perlu diterapkan dari sebelum pelaksanaan yakni perlu adanya persetujuan antara pihak universitas dan perizinan dengan pihak partisipan serta meminta perizinan untuk kepentingan publikasi.

2) Memulai penelitian

Dalam memulai penelitian etika yang perlu diperhatikan yakni mencatat permasalahan sehingga dengan adanya penelitian akan menguntungkan partisipan, menyebutkan dengan jelas tujuan diadakanya penelitian, menghargai setiap hak dan pendapat dari pihak partisipan serta perlu memperhatikan hal yang sensitif pada penelitian contoh memerlukan partisipan anak sehingga perlu perizinan dari orangtua atau pihak keluarga. Hal ini juga selaras dengan pendapat Pradono dkk yang mengemukakan mengenai etika penelitian yaitu perlu adanya persetujuan dari partisipan dan kerahasiaan partisipan (Pradono, 2018).

3) Pengumpulan data

Beberapa prosedur yang perlu diperhatikan oleh penulis ketika melakukan proses pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu memberikan perlakuan kepada semua partisipan secara merata, dapat memberikan rasa peduli terhadap lokasi yang diteliti seperti adanya mutualitas antara peneliti dan partisipan, menghargai setiap potensi partisipan serta kehati-hatian dalam pengumpulan data seperti pemalsuan, penipuan, pengurangan data dan temuan yang ada. Selain itu, peneliti harus melindungi informasi pribadi partisipan setelah memberikan informasi dengan memastikan terjaganya kerahasiaan sehingga penelitian dilakukan tanpa menggunakan nama pihak terkait apabila tidak diperbolehkan maka akan menggunakan inisial.

4) Menganalisis data

Menerima semua hasil yang di dapat baik negatif maupun positif, menghormati partisipan dengan memberikan nama samaran atau inisial dalam menganalisis data. Peneliti juga menjaga kepemilikan data partisipan agar tidak

sembarangan diberikan ke pihak lain. Peneliti melakukan diskusi ulang dan member checking terhadap data yang diperoleh oleh penulis selama penelitian, memastikan informasi yang diperoleh benar-benar akurat, sehingga interpretasi data diharapkan benar-benar diakui kebenarannya dan bukan merupakan suatu modifikasi yang dianggap menguntungkan bagi peneliti.

5) Pelaporan data

Menghindari pemalsuan data, bukti serta temuan dan kesimpulan, tidak melakukan plagiat, dapat mengkomunikasikan dengan bahasa yang jelas dan tepat sasaran, menyimpan data yang belum diolah. Peneliti berupaya untuk menggambarkan dan mendeskripsikan detail hasil penelitian dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang mendukung dan juga menggunakan prosedur yang sesuai pada setiap bab.