

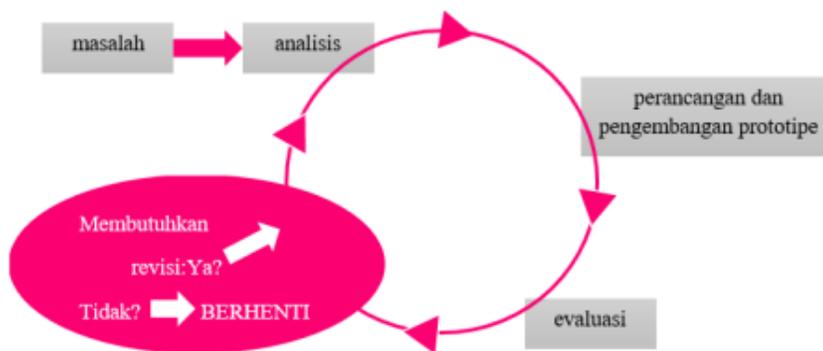
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR). EDR ialah metode yang dilakukan untuk menghasilkan strategi, metode, teori atau perangkat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk praktik di lapangan dan memberikan pengaruh terhadap pembelajaran

Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media permainan monopoli dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini. Oleh karena itu, jenis metode penelitian yang dipilih ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan permainan monopoli dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini. Hal ini karena EDR mampu memberi arahan dalam pengembangan yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dari hasil pengembangan, sebagai fasilitas dalam menstimulasi kemampuan berhitung untuk anak usia dini. EDR yang digunakan dalam penelitian ini ialah model Plomp dengan desain sebagai berikut.



Gambar 3.1
Tahap *Educational Design Research* (Plomp, 2013)
(Sumber: Sarifudin, 2019)

3.2 Prosedur Penelitian

1. Fase Pendahuluan (*Preliminary Phase*)

Tahap pendahuluan merupakan tahap untuk menganalisis kebutuhan pengembangan. Pada tahap ini merencanakan pengembangan produk melalui hasil analisis kebutuhan lapangan, analisis kebutuhan belajar anak melalui wawancara yang dilakukan dengan guru pada salah satu TK di Bandung Selatan, sehingga dapat diketahui kebutuhan produk yang harus dikembangkan.

2. Fase Pengembangan (*Development or Prototyping phase*)

Informasi yang telah didapatkan dari tahap pendahuluan akan diolah menjadi sebuah pengembangan produk, yaitu permainan monopoli angka. Dimulai dari pengembangan materi, pembuatan desain media, pembuatan media permainan monopoli angka dalam menstimulasi kemampuan berhitung anak usia dini.

3. Fase Penilaian (*Assesment Phase*)

Fase ini berisi penilaian untuk menyimpulkan apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui uji materi dan media oleh ahli terkait monopoli angka. Setelah evaluasi dari ahli serta revisi dilakukan, hasil akhir produk akan di uji coba secara terbatas terhadap peserta didik dan respon guru.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini ialah peserta didik TK kelas A dengan rentang usia 4-5 tahun. Tempat yang dijadikan sebagai lokasi dalam penelitian ini ialah TK Syakira yang terletak di Gandasari Indah Desa Gandasari Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung. Lokasi tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk dilakukannya uji coba media monopoli angka sebagai media stimulasi kemampuan berhitung karena tidak adanya kriteria khusus dalam pemilihan partisipan dalam metode EDR. Penelitian ini juga melibatkan ahli materi dan media serta guru.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data informasi serta fakta pendukung yang ada dilapangan untuk perluan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah

1. Angket

Angket merupakan instrument penelitian berupa daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang harus dijawab dan diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Menurut Zainal Arifin (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. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi dan untuk memperoleh respon guru mengenai pengembangan media permainan monopoli angka.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang telah dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Pangajaran, 2008). Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan berhitung apada anak usia 4-5 tahun yang akan diamati selama kegiatan pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi yang memiliki tujuan untuk menggali informasi atau mencapai suatu informasi yang ingin didapatkan yang telah dirancang melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian. 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.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk menggali informasi terkait pengembangan media permainan monopoli angka dalam menstimulusi kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan pembelajaran yang terjadi ketika menstimulusi kemampuan berhitung kepada anak usia dini. Wawancara dilakukan untuk mendukung

Ulfa Maripah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI

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

pengumpulan data penelitian dan informasi awal tentang media permainan monopoli yang dibuat. Sehingga tujuan dari wawancara adalah untuk menambah informasi mengenai latar belakang produk yang dibuat.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang diperlukan atau digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket dan observasi. Adapun instrumen secara rinci dapat digambarkan sebagai berikut.

1. Angket

Instrumen penelitian dalam bentuk angket berupa lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan guru. Adapun kisi-kisi yang digunakan sebagai berikut.

a. Kisi-kisi validasi materi

Angket validasi materi ini diisi oleh ahli dalam bidang materi matematika anak usia dini untuk menilai kelayakan materi dalam media permainan monopoli yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi lembar penilaian validasi ahli materi.

Tabel 3.1
Kisi-kisi instrumen lembar angket validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian isi media permainan monopoli angka dengan karakteristik anak					
	Kesesuaian isi media permainan monopoli dengan capaian perkembangan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun					
	Kesesuaian gambar yang dipilih pada media permainan monopoli angka					
Aspek Capaian Perkembangan Kemampuan	Media permainan monopoli angka dapat menstimulus anak					

Ulfa Maripah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI

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

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Berhitung anak usia 4-5 tahun	dalam membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10					
	Media permainan monopoli angka dapat menstimulus anak dalam menghitung benda hingga 10					
	Media permainan monopoli angka dapat membantu anak dalam mengenalkan konsep bilangan					
	Media permainan monopoli angka dapat membantu anak dalam mengenalkan konsep simbol atau lambang					
Aspek Bahasa	Media permainan monopoli angka menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh anak usia 4-5 tahun					
	Pertanyaan yang terkandung dalam media monopoli angka dapat menstimulus kemampuan berhitung					
Total						
Skor						

Saran dan Komentar:

.....

.....

.....

.....

b. Kisi-kisi validasi media

Angket validasi media ini diisi oleh ahli dalam bidang media pembelajaran untuk menilai aspek kualitas teknis dan kualitas desain dalam permainan monopoli angka. Adapun kisi-kisi yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrumen lembar angket validasi ahli media

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Kebergunaan (Usability)	Media permainan monopoli angka dapat mempermudah proses pembelajaran					
	Penggunaan media permainan monopoli angka fleksibel dapat digunakan di dalam kelas dan di luar kelas					
	Media permainan monopoli angka dapat membantu proses pembelajaran terasa semakin bermakna					
Keterbacaan (Tipografi)	Jenis huruf yang digunakan pada media permainan monopoli angka dapat mudah dibaca dan jelas					
	Ukuran huruf pada media monopoli angka sesuai, mudah dibaca dan jelas					
	Komposisi warna huruf pada media permainan monopoli angka seimbang dan menarik anak					
Desain Gambar	Gambar yang digunakan pada media permainan monopoli angka menarik					
	Media permainan monopoli angka dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk anak					

Ulfa Maripah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI

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

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Desain Pengelolaan Media	Pemilihan warna pada media permainan monopoli angka menarik					
	Kesesuaian atau ketepatan ilustrasi pada media permainan monopoli angka dengan karakteristik anak					
Bentuk media	Media permainan monopoli angka aman digunakan untuk anak					
	Media permainan monopoli angka tidak mudah rusak					
	Ukuran media permainan monopoli angka sesuai dengan kebutuhan anak					
Total						
Skor						

<p>Saran dan Komentar:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

c. Kisi-kisi respon guru

Angket ini diberikan kepada guru untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran monopoli angka. Adapun kisi-kisi yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen lembar angket respon guru

Indikator Penilaian	Skor Penilaian				Keterangan
	1	2	3	4	
Media permainan monopoli angka dapat menarik dipelajari oleh anak					
Media permainan monopoli angka dapat memotivasi anak dalam belajar					
Kesesuaian antara materi pada media permainan monopoli angka dengan capaian perkembangan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun					
Kesesuaian materi pada media permainan monopoli angka dengan karakteristik anak					
Kesesuaian media permainan monopoli angka dengan kebutuhan belajar anak					
Media permainan monopoli angka dapat mudah untuk dipahami					
Kejelasan gambar yang digunakan pada media permainan monopoli angka					
Media permainan monopoli dapat membantu guru dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak					
Total					
Skor					

<p>Saran dan Komentar:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

--

2. Observasi

Lembar observasi ini perlu dilakukan pada tahap implementasi setelah produk media dikenalkan kepada peserta didik. Beberapa aspek penilaian yang akan digunakan oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Lembar Observasi Peserta Didik

Indikator capaian perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun	Penilaian				Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Melalui media permainan monopoli angka anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10					
Melalui media permainan monopoli angka anak mampu menghitung benda hingga 10 benda					
Melalui media permainan monopoli angka anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10					
Melalui media permainan monopoli angka anak mampu mengenal konsep bilangan					
Total					
Skor					

Saran dan Komentar:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Wawancara

Lembar wawancara ini perlu dilakukan pada tahap analisis kebutuhan. Beberapa aspek penilaian yang akan digunakan oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kisi-kisi lembar wawancara

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu pernah mengajarkan anak berhitung?	
2	Seberapa pentingkah anak distimulus kemampuan berhitungnya ?	
3	Menurut ibu berhitung itu apa?	
4	Berhitung yang seperti apa yang ibu ajarkan kepada anak ?	
5	Apakah dalam pembelajaran ibu menggunakan media?	
6	Media apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran tersebut ?	
7	Apa kekurangan dan kelebihan pada media yang ibu gunakan ?	
8	Bagaimana respon anak terhadap media pembelajaran yang dilakukan	
9	Apakah ada saran dari ibu media apa yang kira-kira bisa digunakan dalam pembelajaran tersebut ?	
10	Apakah ibu setuju jika saya mengembangkan media pembelajaran yang mengandung unsur permainan pada anak ?	

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang direncanakan ialah menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Adapun data yang dianalisis ialah hasil tanggapan dari ahli media, ahli materi, guru dan observasi peserta didik. Data yang diperoleh dari observasi dijelaskan sesuai hasil pengamatan peserta didik. Kemudian, data yang telah dikumpulkan dari angket dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala likert. Menurut Sugiono (2011) Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau suatu kelompok tentang fenomena sosial atau mengenai suatu produk. Skala Likert bertujuan untuk meyakinkan responden dalam mengisi jawaban pada berbagai tingkatan pertanyaan dan pernyataan yang diberikan dalam angket. Skala yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu modifikasi skala likert dengan 4 tingkat skala. Menurut Hartanto (2017) modifikasi skala likert dimaksudkan untuk

Ulfa Maripah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI

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

menghilangkan kelemahan pada skala lima tingkat. Kelemahan tersebut terbagi menjadi dua kategori, yaitu kategori *undeciden* atau mempunyai arti ganda dan menimbulkan jawaban tengah (*central tendency effect*) atau ragu-ragu untuk memilih jawaban setuju atau tidak setuju. Tersedianya jawaban netral atau ragu-ragu dapat menghilangkan banyak data penelitian dan informasi yang dapat digali dari responden. Berikut adalah modifikasi skala likert.

Tabel 3.6
Kategori Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	3	Baik
3	2	Tidak baik
4	1	Sangat tidak baik

Sumber : Hanafiah, Sutedja, Ahmaddien (2020) dengan modifikasi

Skor yang didapat dari pertanyaan setiap angket akan diubah kedalam bentuk persentase (Sugiono,2016), menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

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 menurut Arikunto dan Jabar (2018) yang termuat ke dalam tabel berikut.

Tabel 3.7
Kategori Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-rata (%)	Kategori Kelayakan
<20%	Sangat tidak layak
21-40%	Tidak layak
41-60%	Cukup layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat layak

3.7 Isu Etik

Peneliti mempertimbangkan bahwa dalam penelitian ini tidak akan terdapat dampak negatif secara psikologis maupun fisik bagi anak yang menjadi partisipan dalam penelitian. Karena dalam penelitian ini anak berpartisipasi dalam mencoba

Ulfa Maripah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI

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

menggunakan media permainan monopoli angka dengan tujuan menstimulasi kemampuan berhitung. Beberapa pertimbangan peneliti dalam melaksanakan penelitian sebagai berikut.

1. Izin penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti meminta izin dan mendapatkan kesepakatan terlebih dahulu dengan partisipan. Peneliti akan menghubungi dan menyampaikan secara verbal dan tulisan kepada partisipan untuk menjelaskan mengenai tujuan penelitian.

2. Kerahasiaan dan Identitas Informasi

Peneliti menjaga kerahasiaan dan identitas partisipan. Sehingga penelitian dilakukan tanpa menggunakan nama sehingga peneliti harus menghapus nama partisipan dan merujuk hanya melalui kode.

