

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran interaktif berbasis *android* dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Design and Development (D&D)*. Menurut Richey & Klein (dalam Tracey, 2009) menyatakan bahwa:

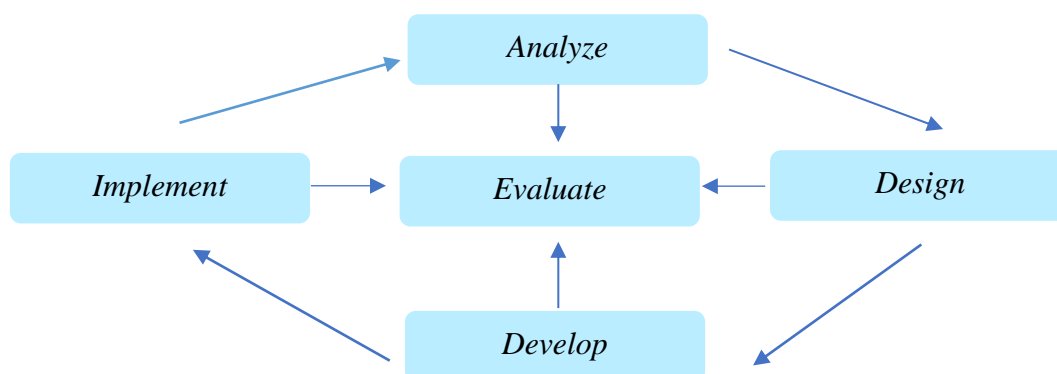
*Design and Development research is “the systematic study of Design, Development and Evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new enhanced models that govern their Development”.*

Dapat diartikan bahwa penelitian *Design and Development* adalah sebuah studi yang sistematis mulai dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk membuat produk dan alat pembelajaran maupun non-pembelajaran serta model baru atau yang disempurnakan yang mengatur perkembangannya.

Tracey (2009) menjelaskan bahwa ciri-ciri dari metode *Design and Development (D&D)* ini yaitu menggunakan berbagai metode yang ada baik kuantitatif maupun kualitatif, namun hal tersebut diserahkan kembali pada peneliti metode apa yang akan digunakannya. Selain itu juga, menurut Richey & Klein (dalam Tracey, 2009) alternatif metode penelitian dalam D&D lainnya yaitu metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau pandangan dari para ahli. Arifin (2014) menyatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjawab permasalahan-permasalahan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi saat ini. Dengan kata lain metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menjelaskan proses penelitian pengembangan serta hasil dari penelitian yang dilakukan. Adapun *expert review* pada penelitian ini adalah untuk melakukan validasi terhadap media pembelajaran.

### 3.2. Prosedur penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, calon peneliti akan mengembangkan suatu produk media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android*. Maka metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian *Design and Development* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementasi, and Evaluation*) dengan fokus penelitian untuk menciptakan suatu media berupa produk. Penelitian pengembangan bukan untuk menguji hipotesis atau menghasilkan sebuah teori, namun tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk. Hal ini sejalan dengan pengertian menurut Hartanto (2017, hal. 11) bahwa Desain dan Pengembangan (D&D) adalah desain model pembelajaran yang sistematis yang terdiri dari tahap desain dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini diupayakan untuk menciptakan suatu produk yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dihasilkan suatu produk dan akan memperoleh beberapa respon dari beberapa ahli untuk menguji kelayakan media. Dimana hasil produk pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi lebih dalam materi yang akan ditampilkan. Adapun tahap ADDIE ini dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



**Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE menurut Branch (2009)**

#### 3.2.1 *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini terdapat tiga tahapan yang dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis lingkungan belajar. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan yang diperlukan oleh peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui perilaku peserta didik ketika

proses pembelajaran berlangsung sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Analisis lingkungan belajar dilakukan untuk mengetahui situasi, kondisi dan ketersediaan sumber belajar serta terkait dengan sarana teknologi informasi.

### 3.2.2 *Design (Desain)*

Tahap selanjutnya setelah melakukan analisis adalah melakukan perancangan atau mendesain kerangka dari media pembelajaran yang akan dibuat antara lain :

#### a. Memilih dan menentukan cakupan materi

Langkah awal yang dilakukan dalam mendesain media pembelajaran yaitu dengan memilih dan menentukan cakupan materi dengan membuat Garis Besar Program Media (GBPM). Garis Besar Program Media adalah rancangan yang menjabarkan pokok-pokok bahasan dari materi pembelajaran yang akan dibahas dan disusun secara runtut (Rusby dkk, 2017). GBPM ini terdiri dari beberapa bagian diantaranya terdapat indikator/kompetensi dasar, pokok materi, sub pokok materi, format media dan keterangan. .

#### b. Pembuatan *Flowchart*

Setelah langkah GBPM, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan *Flowchart*. *Flowchart* adalah diagram alur yang memberikan informasi secara visual terhadap prosedur dari setiap kegiatan media pembelajaran yang akan digunakan (Hanum, 2017). *Flowchart* menjadi acuan bagi peneliti dalam mendesain media pembelajaran yang dibuat sehingga alur dan jalur proses pengembangan media pembelajaran dapat dengan mudah dipahami dan diikuti oleh pengguna terutama peneliti (Savitri, Karim, & Hasbullah, 2020). Dalam *Flowchart* akan digambarkan proses media pembelajaran mulai dari awal dioperasikan sampai media pembelajaran berakhir atau berhenti dioperasikan.

#### c. Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* adalah salah satu alternatif untuk menggambarkan suatu kalimat penuh sebagai alat perencanaan (Khulsum, 2018). Pembuatan *Storyboard* bertujuan untuk menjelaskan rancangan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan *Storyboard* dirancang berdasarkan *Flowchart* yang sudah didesain sebagai petunjuk dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android*.

d. Menentukan Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk ditujukan untuk menjelaskan karakteristik hasil yang diharapkan melalui kegiatan pengembangan (Muslich dan Maryeni, 2009). Dalam spesifikasi produk akan dijelaskan proses atau perincian dari bentuk media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Membuat Prototipe Produk

Prototipe adalah tampilan dari setiap desain media pembelajaran yang dibuat namun belum menjadi produk yang akan digunakan untuk uji coba sehingga membutuhkan perbaikan dari aspek materi, kualitas media serta teknis pengoperasian media.

### 3.2.3 *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya setelah tahap desain yaitu tahap pengembangan yang mana pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Pada proses pengembangannya menggunakan *articulate storyline* dan *Website 2 Apk* sehingga menjadi media pembelajaran berbasis *android*. Selain dari pengembangan media berdasarkan desain, pada tahap ini juga dilakukan penilaian oleh validator untuk memvalidasi kelayakan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Validator pada tahap ini terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi. Selain itu dilakukan juga validasi praktisi (pengguna) oleh guru TK B mengenai tanggapannya terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

### 3.2.4 *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, dilakukan uji coba media pembelajaran yang telah dibuat dengan melakukan uji coba pada peserta didik kelas B di TK Muslimat NU. Uji coba dilakukan secara terbatas, dengan jumlah peserta didik 5 siswa. Uji coba dilakukan secara tatap muka di sekolah dengan memberikan media pembelajaran secara langsung kepada peserta didik. Peserta didik menggunakan dan mengoperasikan media pembelajaran di kelas. Selama menggunakan dan mengoperasikan media pembelajaran, peserta didik di observasi untuk melihat respon anak terhadap media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android*.

### 3.2.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE yaitu evaluasi. Tahap ini terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Namun, untuk penelitian ini lebih cenderung kepada evaluasi formatif karena berkaitan dengan tahapan pada penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan selama proses pembuatan media pembelajaran mulai dari tahap analisis sampai tahap implementasi.

## 3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian

### 3.3.1. Partisipan

- a. Ahli materi, merupakan dosen ahli dalam bidang matematika di prodi PGPAUD UPI Kampus Cibiru yang akan memberikan saran dan tanggapannya terhadap materi mengenalkan bentuk geometri pada media pembelajaran STREC berbasis *android*.
- b. Ahli media, merupakan dosen ahli dalam bidang media di prodi PGPAUD UPI Kampus Cibiru yang akan memberikan saran dan tanggapannya terhadap kualitas desain serta teknis dari media pembelajaran STREC berbasis *android*.
- c. Guru, merupakan partisipan untuk memberikan tanggapan sebagai pengguna media pembelajaran STREC berbasis *android*. Adapun guru yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah guru kelas B TK Muslimat NU Garut
- d. Peserta didik, merupakan subjek uji lapangan yang berasal dari kelas B TK Muslimat NU Garut yang akan memberikan respon mengenai media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android*.

### 3.3.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU yang berada di desa Linggamanik kecamatan Cikelet kabupaten Garut Jawa Barat.

## 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data menurut Sugiyono (2013). Untuk memenuhi kebutuhan data, peneliti memilih teknik pengumpulan data angket dan observasi. Teknik pengumpulan data dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

### 3.4.1. Wawancara

Wawancara merupakan proses teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk

mencapai tujuan tertentu. Menurut Seidman (2013) Wawancara adalah metode penelitian kualitatif yang sistematis, yang menggunakan pertanyaan terstruktur atau semi-terstruktur untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman, keyakinan, pandangan, dan pengetahuan individu. Sejalan dengan hal tersebut, Kusumastuti (2020) menjelaskan bahwa Wawancara merupakan proses interaksi antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang mendalam dan kaya tentang suatu topik atau fenomena, dengan menggunakan teknik bertanya yang baik, pendengaran yang aktif, dan kemampuan menyimak serta mencatat dengan cermat. Jadi dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data menggunakan pertanyaan terstruktur atau semi-terstruktur antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang mendalam dan kaya tentang suatu topik atau fenomena. Lembar wawancara pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini.

#### **3.4.2. Angket**

Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa Angket merupakan alat untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang akan menjawabnya. Adapun jenis angket pada penelitian ini termasuk pada angket tertutup karena pernyataan dalam angket bersifat jawaban singkat atau berupa pilihan dimana responden cukup memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan atau pernyataan yang tersedia. Angket dalam penelitian ini ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan guru untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang dibuat.

#### **3.4.3. Observasi**

Observasi adalah Teknik pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala maupun gejala-gejala yang dialami oleh subjek penelitian. Menurut Purnomo B (2011) kegiatan observasi merupakan bagian dari penilaian informal bersifat langsung. Observasi ini dilaksanakan dengan melihat atau merekam segala sesuatu yang dimaksud dan tujuannya telah ditentukan. Observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Untuk melaksanakan observasi ini

perlu dibuat lembar atau pedoman observasi yang berisi indikator-indikator yang mungkin muncul. Lembar observasi ini dibuat untuk melihat respon siswa terhadap produk media pembelajaran yang akan dirancang peneliti.

### 3.5. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen angket dan observasi. Instrumen penelitian digunakan peneliti untuk menghimpun dan memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media Pembelajaran Interaktif STREC berbasis *android*. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2015) yang mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan berupa data empiris

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk validasi kelayakan produk yang diberikan kepada para ahli materi dan ahli media. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengetahui respon pengguna yaitu anak usia 5-6 tahun tentang media pembelajaran interaktif yang digunakan. Adapun skema penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Skema Data, Instrumen Penelitian, dan Pengumpulan Data**

Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
Validasi instrumen penelitian	Lembar instrumen angket validasi, lembar instrumen wawancara dan lembar instrumen observasi	<i>Expert judgement</i>
Analisis Kebutuhan peserta Didik	Lembar Instrumen wawancara	Wawancara Guru
Validasi media pembelajaran interaktif STREC berbasis <i>android</i> pada anak usia dini	Lembar angket validasi	<i>Expert judgement</i>

Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
Respon pengguna media pembelajaran interaktif STREC berbasis <i>android</i> .	Lembar angket dan Observasi	Hasil respon angket guru dan observasi anak usia 5-6 tahun

### 3.5.1. Wawancara

Lembar wawancara ini perlu digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar wawancara yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.2**

**Lembar Wawancara dengan Guru**

Pertanyaan	Jawaban
Berapa hari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam seminggu di sekolah ini?	
Berapa jam kegiatan pembelajaran berlangsung di setiap harinya?	
Kurikulum apa yang Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	
Strategi pembelajaran apa yang sering Ibu gunakan dalam Kegiatan pembelajaran?	
Sumber belajar apa yang ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	
Apakah dalam kegiatan pembelajaran Ibu pernah mengajarkan bentuk geometri pada anak?	
Seberapa pentingkah mengenalkan bentuk geometri pada anak menurut Ibu?	



Pertanyaan	Jawaban
Bentuk geometri apa saja yang pernah Ibu kenalkan pada anak?	
Apakah dalam pembelajarannya Ibu menggunakan Media?	
Media apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran tersebut?	
Apa kekurangan dan kelebihan pada media yang ibu gunakan?	
Bagaimana respon anak terhadap media pembelajaran yang digunakan?	
Bagaimana pemahaman anak mengenai bentuk geometri setelah kegiatan pembelajaran yang dilakukan?	
Apakah ada saran dari Ibu media apa yang kira-kira bisa digunakan dalam pembelajaran tersebut?	
Apakah Ibu setuju jika saya mengembangkan media pembelajaran digital interaktif , berbasis <i>android</i> untuk mengenalkan geometri pada anak usia dini?	

### 3.5.2. Angket

Instrumen penelitian dalam bentuk angket berupa lembar validasi akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi (pengguna) yaitu guru. Adapun kisi-kisi yang akan digunakan adalah sebagai berikut

#### a. kisi-kisi validasi Materi

Angket validasi materi diisi oleh ahli materi untuk mengukur kelayakan dari isi/materi pada media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut kisi-kisi lembar penilaian validasi ahli materi

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Lembar Penilaian oleh Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Keterangan
		5	4	3	2	1	
Kelayakan isi	Kesesuaian isi konten media pembelajaran interaktif STREC dengan materi mengenal bentuk geometri pada anak usia dini						
	Kesesuaian isi konten media pembelajaran interaktif STREC dengan dengan kompetensi Dasar (KD) 3.6 (mengetahui benda-benda disekitar anak nama, warna, bentuk, ukuran, suara dan ciri-ciri lainnya)						
	Kesesuaian isi konten media pembelajaran interaktif STREC dengan indikator perkembangan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini						
	Kesesuaian isi konten media pembelajaran interaktif STREC dengan usia peserta didik (5-6 tahun)						
Kelayakan penyajian	Media pembelajaran interaktif STREC menyajikan materi mengenalkan bentuk geometri (persegi, segitiga, persegi Panjang dan lingkaran) dengan jelas						
	Penyajian gambar pada media pembelajaran interaktif STREC sesuai dengan materi mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun						

Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Keterangan
		5	4	3	2	1	
	Penyajian materi mengenalkan bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC dapat dipahami anak usia 5-6 tahun.						
	Komposisi warna, huruf dan gambar pada media pembelajaran interaktif STREC dalam mengenalkan geometri seimbang dan menarik bagi anak						
	Ketetapan pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran interaktif STREC sesuai dan memudahkan pengguna						
Kelengkapan	Materi mengenal bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC disajikan dengan runtut.						
	Materi penjelasan mengenalkan bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC berbasis <i>android</i> disajikan dengan lengkap						
	Kelengkapan contoh dan latihan soal mengenalkan bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC disajikan dengan interaktif						
<b>Total</b>							
<b>Skor</b>							

b. kisi-kisi validasi media

Angket validasi media diisi oleh ahli media untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut kisi-kisi lembar penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Lembar Penilaian oleh Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Keterangan
		5	4	3	2	1	
Kebergunaan ( <i>Usability</i> )	Media pembelajaran interaktif STREC dapat mempermudah kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini						
	Media pembelajaran interaktif STREC dapat dioperasikan dengan mudah oleh pengguna						
	Media pembelajaran interaktif STREC dapat digunakan kapan saja dan dimana saja						
Keterbacaan ( <i>Tipografi</i> )	Media pembelajaran interaktif STREC memiliki gambar dan huruf yang dapat dilihat dengan jelas						
	Ukuran gambar dan huruf pada media pembelajaran interaktif STREC seimbang dan dapat terbaca oleh pengguna.						
	Jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran interaktif STREC sesuai dan dapat terbaca oleh pengguna.						
	Media pembelajaran interaktif STREC memiliki komposisi warna gambar bentuk geometri yang seimbang dengan warna huruf yang digunakan.						
Desain Gambar	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran interaktif STREC mendukung materi mengenal bentuk geometri						

Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Keterangan
		5	4	3	2	1	
	Ilustrasi gambar bentuk geometri yang terdapat pada media pembelajaran interaktif STREC disajikan dengan menarik						
	Gambar bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC jelas dan tidak buram						
<i>Background</i>	Kesesuaian Pemilihan warna <i>background</i> yang digunakan media pembelajaran interaktif STREC						
	Kesesuaian tata letak menu utama dengan <i>background</i> media pembelajaran interaktif STREC						
	Proporsi warna <i>background</i> seimbang dengan gambar, tulisan menu dan elemen lainnya.						
<b>Total</b>							
<b>Skor</b>							

c. kisi-kisi Respon Guru

Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut kisi-kisi lembar penilaian oleh guru:

**Tabel 3.5**

**Kisi-Kisi Lembar Penilaian oleh Guru**

Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Keterangan
		5	4	3	2	1	
Isi/materi	Materi mengenal bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC sesuai dengan tema pembelajaran Lingkunganku sub tema: rumahku dan sub sub tema: mengenal benda benda disekitar rumah.						

Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Keterangan
		5	4	3	2	1	
	Materi mengenal bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC sesuai dengan kompetensi Dasar 3.6 (menenal benda-benda disekitar anak nama, warna, bentuk, ukuran, suara dan ciri-ciri lainnya)						
	Materi mengenal bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC disajikan dengan jelas						
	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran interaktif STREC mempermudah anak dalam mengenal bentuk geometri						
	Video penjelasan mengenalkan bentuk geometri pada media pembelajaran interaktif STREC berbasis <i>android</i> disajikan dengan jelas dan menarik						
	Media pembelajaran interaktif STREC dilengkapi dengan contoh bentuk geometri dan latihan soal yang lengkap						
Kualitas media	Media pembelajaran interaktif STREC dapat mempermudah kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini						
	Media pembelajaran interaktif STREC dapat menarik minat anak untuk belajar						
	Media pembelajaran interaktif STREC dapat						

Aspek Penilaian	Indikator	Skor					Keterangan
		5	4	3	2	1	
	digunakan kapan saja dan dimana saja						
	Media pembelajaran interaktif STREC dapat dioperasikan dengan mudah oleh pengguna						
	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran interaktif STREC mendukung materi mengenal bentuk geometri						
	Ilustrasi gambar bentuk geometri yang terdapat pada media pembelajaran interaktif STREC disajikan dengan menarik						
<b>Total</b>							
<b>Skor</b>							

### 3.5.3. Observasi

Lembar observasi ini perlu digunakan pada tahap implementasi setelah produk media dikenalkan kepada siswa, dari lembar observasi ini peneliti akan mendapatkan masukan untuk mengetahui respon terhadap produk yang peneliti buat. Lembar observasi ini adalah untuk mengetahui respon anak terhadap produk media pembelajaran yang akan dirancang peneliti. Beberapa aspek penilaian yang akan digunakan oleh peneliti diantaranya adalah:

**Tabel 3.6**

**Kisi-kisi lembar Observasi Peserta didik**

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
Respon anak	Anak menyukai media pembelajaran					
	Anak tertarik menggunakan media pembelajaran.					
	Anak dapat mengoperasikan media pembelajaran.					

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
Pemahaman Anak (kognitif)	Anak dapat mengenal bentuk segitiga, persegi, persegi Panjang dan lingkaran					
	Anak dapat menunjukkan bentuk segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran					
	Anak dapat mengklasifikasikan bentuk segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran dengan bentuk yang ada disekitar					
	Anak dapat mencocokkan bentuk segitiga, persegi, persegi Panjang dan lingkaran dengan pola yang tersedia					
<b>Skor</b>						
<b>Skor Total</b>						

**Keterangan\*)**

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik



### 3.6. Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti berencana akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif. Adapun data yang dianalisis adalah hasil dari wawancara guru terhadap permasalahan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini, lembar angket yang berisi hasil tanggapan dari ahli media, ahli materi, guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dan lembar observasi peserta didik untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dijelaskan sesuai dengan hasil aslinya dan dideskripsikan pada tahap analisis kebutuhan peserta didik. Adapun data yang diperoleh dari angket dan observasi dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala likert. Skala likert ini merupakan penilaian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terkait peristiwa sosial (Sugiyono, 2013). Skala likert dalam penelitian ini menggunakan pilihan berdasarkan tingkat skala. Berikut merupakan tabel skoring untuk penilaian instrumen angket.

**Tabel 3.7**  
**Skoring Berdasarkan Skala Likert**

Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak setuju	Sangat Tidak Setuju
5	4	3	2	1

Skor yang diperoleh dari angket akan diubah dalam bentuk persentase nilai berdasarkan rumus perhitungan persentase menurut Sudijono (2012) dimana jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor ideal kemudian dikalikan dengan 100%. Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dalam menentukan makna dari presentasi yang dihitung digunakan ketentuan berdasarkan interpretasi skor menurut Arikunto & Jabar (2018) sebagai berikut.

**Tabel 3.8**  
**Interpretasi Skor**

Persentase Pencapaian (%)	Kategori
0%-20%	Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak

Persentase Pencapaian (%)	Kategori
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Kemudian analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan predikat ‘‘Tidak Layak’’, ‘‘Kurang Layak’’, ‘‘Cukup Layak’’, ‘‘Layak’’, dan ‘‘Sangat layak’’.

### 3.7. Isu Etik

Peneliti mempertimbangkan bahwa dalam penelitian ini tidak akan terdapat dampak negatif secara fisik dan psikologis bagi anak yang menjadi partisipan dalam penelitian, karena dalam kegiatan yang akan diteliti, anak menjadi partisipan untuk mencoba menggunakan media pembelajaran Interaktif STREC berbasis *Android* dalam mengenalkan bentuk Geometri pada Anak Usia Dini dengan tujuan mengenalkan bentuk geometri dengan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar dan anak tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran. Beberapa pertimbangan peneliti dalam melaksanakan penelitian sebagai berikut:

#### 1. Izin Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, dalam melaksanakan peneliti harus bersikap sopan, terbuka dan jujur. Peneliti meminta izin dan mendapatkan kesepakatan terlebih dahulu dengan partisipan seperti wawancara mengisi angket dan observasi yang didasarkan pada persetujuan sukarela tanpa ada unsur pemaksaan. 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, menyimpan catatan penelitian dengan aman termasuk data pribadi partisipan. Dalam menjaga privasi partisipan, peneliti akan meminta izin kepada partisipan untuk menggunakan alat elektronik untuk mendapatkan dokumentasi, dan menjelaskan akan mengambil foto. Penggunaan data dilakukan hanya untuk tujuan penelitian dan tidak digunakan secara tidak etis atau untuk tujuan lain.