BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut Mardhatillah, (2016:15) Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan Borg & Gall yang dipadu dengan model pengembangan pembelajaran Dick & Caray. Sedangkan menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dan rancangan penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis dadu putar huruf.

3.2 Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Save The Kids, Jl. Pemancar No.15, Lamtemen Timur, Kec. Jaya Baru, Kota Banda Aceh, Aceh 23232. Peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk mengembangkan media dadu putar huruf di sekolah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun

ajaran 2024/2025. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 Mei s.d 27 Mei 2025.

3.3 Model Penelitian Pengembangan (R&D)

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (Four-D Model), sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2020). Model ini dipilih karena mudah dipahami dan diterapkan dalam penelitian pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Model 4-D terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap 1: *define* (pendefinisian)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memahami permasalahan yang dihadapi anak kelompok B1 untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pada tahap ini dilakukan tiga analisis yaitu, analisis permasalahan, analisis konsep dan analisis siswa.

a. Analisis Permasalahan

Pada tahap analisis permasalahan, peneliti mencari informasi di lapangan mengenai kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran membaca permulaan pada anak kelompok B1 di TK Save The Kids Banda Aceh.

Pencarian informasi dilakukan melalui observasi langsung di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membedakan bunyi

huruf, serta merangkai huruf menjadi suku kata sederhana. Anak-anak terlihat kurang termotivasi dan cepat bosan dengan metode pembelajaran membaca kurang menarik dan kurang bervariasi.

Permasalahan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan anak. Media dadu putar huruf dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan interaktif, sehingga anak lebih mudah mengenali huruf, memahami bunyi, dan mulai membentuk kata-kata sederhana melalui permainan yang melibatkan fisik dan visual.

b. Analisis Konsep

Analisis konsep adalah proses menyesuaikan materi yang akan dipilih dengan tujuan penelitian. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep utama yang akan diajarkan kepada anak. Konsep tersebut kemudian disusun secara sistematis dan rinci untuk memastikan pembelajaran berlangsung terarah dan sesuai dengan kebutuhan anak. Proses ini menjadi dasar dalam merancang alat atau media pembelajaran yang efektif.

Dalam pengembangan media dadu putar huruf, konsep materi yang dipilih adalah penguasaan huruf alfabet (A–Z), dengan fokus pada huruf vokal (a, i, u, e, o) dan huruf konsonan sederhana yang sering digunakan dalam pembentukan kata dasar. Materi juga melibatkan

pengenalan bunyi huruf dan perangkaian huruf menjadi suku kata yang membentuk nama-nama hewan sederhana sesuai abjad, seperti *ayam*, *bebek*, *cicak*, *domba*, *elang*, *ikan*, hingga *zebra*. Pemilihan konsep ini bertujuan untuk memperkuat dasar kemampuan membaca permulaan anak dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Penggunaan nama hewan sebagai suku kata membantu anak mengenali fonem dan membangun asosiasi bermakna antara bunyi, huruf, dan makna kata, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu mereka terhadap dunia hewan.

c. Analisis siswa

Analisis siswa dilakukan untuk menentukan sumber pembelajaran atau populasi penelitian. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, mencakup kemampuan, pengetahuan awal, serta tingkat perkembangan anak dalam mengenal huruf. Informasi ini menjadi dasar penting dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

Subjek dalam penelitian ini adalah 22 orang anak kelompok B1 di TK Save The Kids Banda Aceh, yang terdiri atas 10 orang anak laki-laki dan 12 orang anak perempuan. Anak-anak berada pada rentang usia 5-6 tahun, yaitu usia yang berada pada tahap perkembangan kognitif pra-operasional menurut teori Piaget, di mana anak mulai aktif mengeksplorasi simbol-simbol, termasuk huruf dan

bunyi. Dalam konteks ini, kemampuan membaca permulaan yang ingin dikembangkan meliputi:

1. Pengenalan huruf (mengenal nama huruf dan bentuk huruf)
2. Pengenalan bunyi huruf (fonem)
3. Kemampuan menggabungkan huruf menjadi suku kata atau kata sederhana (contoh: ba, bi, bu; kata "ga-jah", "ku-da").
4. Kemampuan membedakan huruf berdasarkan bentuk dan bunyi.

Karakteristik perkembangan anak kelompok B1 yang menjadi pertimbangan dalam analisis ini adalah:

1. Perkembangan bahasa: Anak mulai memahami banyak kosakata, mampu mengulang kata-kata, dan mulai membentuk kalimat sederhana.
2. Perkembangan kognitif: Anak mulai mengenali simbol, bentuk, dan pola sederhana.
3. Perkembangan motorik halus: Anak mampu memegang benda kecil (seperti dadu) dan memutar/menggulung benda dengan tangan.
4. Perkembangan sosial-emosional: Anak suka bermain berkelompok, aktif berinteraksi, serta memiliki antusiasme terhadap aktivitas baru yang berbentuk permainan.

Dengan memahami karakteristik ini, pengembangan media dadu putar huruf dirancang agar dapat merangsang minat belajar, sesuai dengan tahapan perkembangan anak, serta efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan mereka.

Tahap 2: *design* (perancangan)

Pada tahap ini peneliti mendesain produk awal berupa *Dadu Putar Huruf*. Media ini dirancang secara visual dan interaktif dengan memperhatikan kebutuhan anak usia dini serta prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis. Pada desain awal, peneliti melakukan rancangan seperti berikut:

1. Menentukan konsep dadu putar huruf yang akan digunakan, termasuk jumlah sisi dadu, ukuran, bahan pembuatan, dan huruf-huruf yang akan ditampilkan.
2. Menyusun daftar huruf yang akan dimasukkan ke dalam media dadu, dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan membaca anak dan keterkaitan huruf dengan nama-nama hewan yang familiar bagi anak-anak.
3. Selanjutnya, proses mendesain dilakukan dengan membuat model dadu berwarna-warni, menampilkan satu huruf di setiap sisinya, serta menambahkan elemen dekoratif menarik (misalnya gambar kecil atau warna cerah) untuk meningkatkan ketertarikan anak-anak.
4. Pada tahap terakhir, peneliti membuat prototipe dadu putar huruf, kemudian melakukan pengecekan ulang terhadap bentuk, kekuatan bahan, serta keterbacaan huruf untuk memastikan media tersebut layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan.

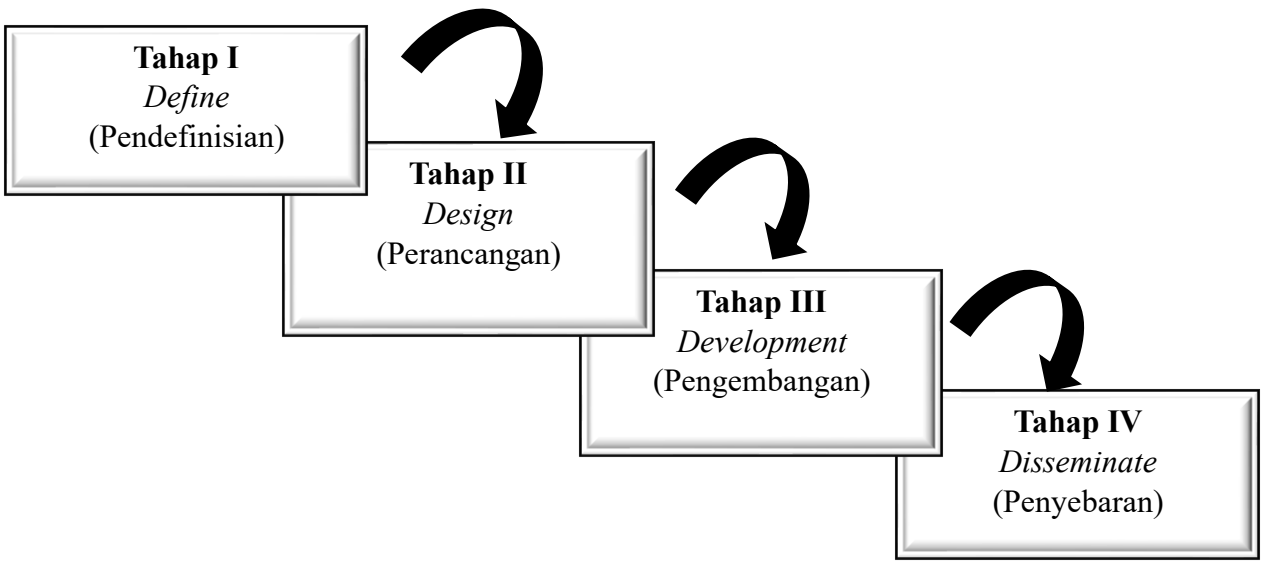
Tahap 3: *development* (pengembangan)

Pada tahap ini meliputi validasi produk oleh ahli dan uji coba terbatas pada anak kelompok B1. Validasi dilakukan untuk memastikan kelayakan

produk dari segi desain, konten, dan efektivitasnya. Setelah validasi, uji coba dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk revisi. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Tahap 4: *disseminate* (penyebaran)

Diseminasi adalah tahap akhir di mana media atau alat pembelajaran yang sudah dibuat dibagikan kepada orang-orang yang akan menggunakannya, seperti guru, orang tua, atau sekolah. Dalam tahap ini, dilakukan pengenalan tentang cara menggunakan media tersebut, berbagi materi pembelajaran, dan mengumpulkan masukan dari pengguna untuk memperbaiki alat tersebut jika diperlukan. Tujuannya adalah agar media ini bisa dimanfaatkan dengan baik dan bermanfaat untuk mendukung pembelajaran anak.



Gambar. 3.1 Desain Pengembangan, model 4-D (Sugiyono 2020)

3.4 Jenis Data

Menurut Yuni (2020:42) dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) penulis menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan yaitu

1) Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator.
2) Data kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Makbul, M. (2021) Metode Pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data sebagai suatu metode yang independen terhadap metode analisis data atau bahkan menjadi alat utama metode dan teknik analisis data.

Beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian yaitu metode observasi, dokumentasi, dan angket. Berikut akan dijelaskan masing-masing metode:

1. Observasi

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2020:109) observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti

agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh). Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran, respon anak terhadap proses belajar saat ini, serta peluang pengembangan media dadu putar huruf sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak B1 di TK Save The Kids Banda Aceh.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2020:124) dokumentasi merupakan pengumpulan dari catatan peristiwa yang sudah berlaku baik berbentuk tulisan, gambar/foto atau karya-karya monumental dari seseorang/instansi. Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk melengkapi hasil dari wawancara dan observasi. Dalam konteks pengembangan media dadu putar huruf di TK Save The Kids, dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data pendukung yang relevan terkait kegiatan belajar membaca permulaan pada kelompok B1, yang mencakup arsip, rekaman, atau visual.

a. Angket

Angket adalah salah satu metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai penelitian, Survey atau studi. tujuan angket adalah untuk mendapatkan informasi, pendapat, sikap, referensi, atau data lain dari sekelompok orang tentang topik tertentu.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019:129-130) instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Instrumen ini berfungsi menjaring data-data yang relevan dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, instrumen harus dirancang sebaik mungkin dan sesuai dengan variabel yang diteliti.

i. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah alat yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan secara langsung terhadap suatu kegiatan, perilaku, atau kejadian. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang akurat dan teratur berdasarkan hal-hal yang sudah ditentukan sebelumnya. Dengan lembar observasi, peneliti bisa mencatat apa yang dilihat dengan lebih jelas dan terarah, sehingga memudahkan proses evaluasi atau penelitian.

ii. Angket Validasi Produk

Angket validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dadu putar huruf yang akan di berikan sesuai tema hari tersebut. Dalam hal ini validasi yang dinilai adalah validasi ahli materi dan validasi ahli media.

A. Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

Angket validasi media dadu putar huruf yang diperuntukkan bagi ahli media yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran. Instrumen untuk aspek media pembelajaran disusun dengan menggunakan angket validasi ahli media.

a. Petunjuk Pengisian

1) Angket evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2) Berikanlah tanda centang (√) pada kolom table pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan atau pertanyaan terhadap media.

   Adapun 5 skor tersebut adalah sebagai berikut:

   a. Skor 5 : Sangat Baik
   b. Skor 4 : Baik
   c. Skor 3 : Cukup Baik
   d. Skor 2 : Kurang Baik
   e. Skor 1 : Tidak Baik
3) Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu diperbaiki maka akan direvisi lebih lanjut.
4) Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kesimpulan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
5) Bapak/Ibu dimohonkan memberikan suatu saran dan komentar terhadap media pembelajaran yang dibuat.

Tabel. 3.1 Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Teknis	1. Kemudahan dalam penggunakan media dadu putar huruf					
		2. Media dadu putar huruf dapat membantu anak memahami huruf dan suku kata dengan mudah					
		▪ Media dadu putar huruf dapat membangkitkan motivasi peserta didik					
2	Tampilan	1. kualitas tampilan media baik dan menarik					
		2. Media tahan lama dan tidak mudah rusak					
		3.Tampilan bentuk dan ukuran media proporsional dan sesuai					
3	Teks	1. ketetapan pemilihan huruf pada media dadu					
		2.Ketetapan ukuran huruf pada permukaan dadu					
		3.Keterbacaan huruf oleh anak usia dini jelas dan mudah dibaca					
4	Gambar dan warna	1.Penggunaan gambar dan warna menarik dan mendukung pembelajaran					
Jumlah							

Sumber: (Suartama, 2016)

B. Angket Validasi Ahli Materi

Pada angket validasi materi penelitian ini digunakan untuk mengukur kevalidan media dadu putar huruf. Angket validasi ahli materi berisi mengenai aspek penilaian isi materi dan kesesuaian materi yang akan disampaikan dengan media tersebut.

a. Petunjuk Pengisian

Angket evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

1) Berikanlah tanda centang (√) pada kolom table pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan atau pertanyaan terhadap media.

   Adapun 5 skor tersebut adalah sebagai berikut:

   a. Skor 5 : Sangat Baik
   b. Skor 4 : Baik
   c. Skor 3 : Cukup Baik
   d. Skor 2 : Kurang Baik
   e. Skor 1 : Tidak Baik

2) Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu diperbaiki maka akan direvisi lebih lanjut.
3) Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kesimpulan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
4) Bapak/Ibu dimohonkan memberikan suatu saran dan komentar terhadap media pembelajaran yang dibuat.

Tabel. 3.2 Angket Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Skrol Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kurikulum	• Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
		• Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
		• Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran					
2	Materi	• Kesesuian materi dengan karakteristik peserta didik					
		• Materinya didukung media yang tepat					
		• Materinya mudah dipahami					
		• Kedalaman materi					
		• Materinya mempresentasikan kehidupan nyata					
3	Evaluasi	• Kesesuaian evaluasi dengan materi					
		• Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi					
Jumlah							

Sumber: (Suartama, 2016)

3. Keefektifan

Keefektifan pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai apakah media pembelajaran dapat digunakan sesuai harapan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Tabel. 3.3 Aspek Yang Ingin Diamati Tentang Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Aspek Yang Diamati
Dasar-dasar literasi, matematika, sains, Teknologi, Rekayasa dan seni	Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis	▪ Anak tertarik dan menunjukkan minat terhadap tanda, gambar, simbol, tulisan, yang ada disekitarnya.	• Anak mampu mengenali dan menunjukkan tanda, gambar, serta tulisan di sekitarnya.
		▪ Anak dapat mengenali bunyi dan bentuk dari suatu huruf, mengucapkannya dan menghubungkan dengan benda, orang, dan segala sesuatu disekitarnya.	• Anak mampu mengenali bunyi dan bentuk. • Anak mampu menghubungkan huruf dengan benda yang ada disekitarnya
		▪ Anak mengenal bunyi huruf (fonetik) dan atau mulai merangkai beberapa bunyi huruf.	• Anak mampu mengenal bunyi huruf dan merangkai beberapa bunyi huruf.
		▪ Anak menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna baginya.	• Anak mampu menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna baginya.

Sumber: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia (2022).

Tabel. 3.4 Lembar Observasi Anak Tentang Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Variabel (Terikat)	Aspek yang diamati	Penilaian Perkembangan Anak			
		Baru Berkembang	Layak	Cakap	Mahir
Kemampuan Membaca Permulaan	1. Anak mampu mengenali dan menunjukkan tanda, gambar, serta tulisan di sekitarnya.				
	2. Anak mampu mengenali bunyi dan bentuk.				
	3. Anak mampu menghubungkan huruf dengan benda yang ada disekitarnya				
	4. Anak mampu mengenal bunyi huruf dan merangkai beberapa bunyi huruf.				
	5. Anak mampu menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna baginya.				

Sumber: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia (2022).

Tabel. 3.5 Rubrik Penilaian

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian Perkembangan Anak			
		Baru Berkembang	**Layak**	**Cakap**	**Mahir**
1	Anak mampu mengenali dan menunjukkan tanda, gambar, serta tulisan di sekitarnya.	Anak belum mampu mengenali dan menunjukkan tanda, gambar, serta tulisan di Sekitarnya.	Anak mulai mampu mengenali dan menunjukkan tanda, gambar, serta tulisan di Sekitarnya, tetapi masih ragu-ragu.	Anak sudah mampu mengenali dan menunjukkan tanda, gambar, serta tulisan di Sekitarnya, terkadang perlu dimotivasi.	Anak Sudah Mampu mengenali dan menunjukkan tanda, gambar, serta tulisan di Sekitarnya, dengan benar dan tepat.
2	Anak mampu mengenali bunyi dan bentuk	Anak belum mampu mengenali bunyi dan bentuk	Anak mulai mampu mengenali bunyi dan bentuk tetapi masih ragu-ragu.	Anak sudah mampu mengenali bunyi dan bentuk, terkadang perlu dimotivasi.	Anak sudah mampu mengenali bunyi dan bentuk, dengan benar dan tepat.
3	Anak mampu menghubungkan huruf dengan benda yang ada disekitarnya	Anak belum mampu menghubungkan huruf dengan benda yang ada disekitarnya.	Anak mulai mampu menghubungkan huruf dengan benda yang ada disekitarnya, tetapi masih ragu-ragu.	Anak sudah mampu menghubungkan huruf dengan benda yang ada disekitarnya, terkadang perlu dimotivasi.	Anak sudah mampu menghubungkan huruf dengan benda yang ada disekitarnya, dengan benar dan tepat.
4	Anak mampu mengenal bunyi huruf dan merangkai beberapa bunyi huruf.	Anak mampu mengenal bunyi huruf dan merangkai beberapa bunyi huruf.	Anak mulai mampu mengenal bunyi huruf dan merangkai beberapa bunyi huruf, tetapi masih ragu-ragu.	Anak sudah mampu mengenal bunyi huruf dan merangkai beberapa bunyi huruf, terkadang perlu dimotivasi.	Anak sudah mampu mengenal bunyi huruf dan merangkai beberapa bunyi huruf dengan benar dan tepat.

5	Anak mampu menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna baginya.	Anak mampu menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna baginya.	Anak mulai mampu menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna baginya, tetapi masih ragu-ragu.	Anak sudah mampu menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna baginya, terkadang perlu dimotivasi.	Anak sudah mampu menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna baginya, dengan benar dan tepat.

Tabel 3.6 Persentase Kategori penilaian Anak:

No	Jenis Penilaian	Skor/Nilai Persentase
1	Baru Berkembang	0% - 40%
2	Layak	41% – 65%
3	Cakap	66% – 85%
4	Mahir	86% - 100%

Sumber: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia (2022).

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Validasi Produk

Angket validasi tim ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan media dadu putar huruf dan pendapat validator terhadap media dadu putar huruf yang dikembangkan. Validasi produk akan dihitung melalui rumus skor tiap butir. Dan hasil validası dari beberapa validator akan disimpulkan berdasarkan tabel kriteria validitas. Validasi produk akan dihitung berdasarkan rumus skor tiap butir:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

∑x : Jumlah skor penilaian dalam satu butir

∑xi : Jumlah skor maksimal dalam satu butir

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Validasi

Presentase	Nilai	Kategori
81-100%	5	Sangat layak
61-80%	4	layak
41-60%	3	Cukup layak
21-40%	2	Tidak layak
1-20%	1	Sangat Tidak layak

Sumber : Shaleha (2024)

3.7.2 Uji Kepraktisan

Setelah melakukan uji validan, proses selanjutnya adalah mengimplementasikan media dadu putar huruf dalam uji kepraktisan. Uji kepraktisan ini dilaksanakan pada 5 orang anak kelompok B3. Berikut adalah rumus yang akan dipakai untuk mencari rata-rata dari skor hasil uji kepraktisan dan keefektifan:

$$\text{M (mean)} = \frac{Jumlah\ data}{Banyak\ data}$$

Tabel 3.8 Kriteria Hasil Uji Kepraktisan

No	Skor Persentase (%)	Kategori
1	0% - 25%	Belum Muncul
2	26% - 50%	Mulai Muncul
3	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan
4	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik

Sumber: Yoni dalam Haryanto (2020)

3.7.3 Uji Keefektifan

Untuk mendapatkan hasil akhir dari uji keefektivan, peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut:

a. Menentukan hipotesis dalam penelitian

Berikut adalah hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini:

Hipotesis Nol (HD): Tidak terdapat pengaruh (keefektifan) media dadu putar huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B1 di TK Save The Kids Banda Aceh.

Hipotesis Alternatif (H): Terdapat pengaruh (keefektifan) media dadu putar huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B1 di TK Save The Kids Banda Aceh.

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%.

b. Uji normalitas data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mendekati distribusi normal atau tidak normal (Santoso, 2010:43). Metode pengujian normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Shapiro Wilk. Metode Shapiro-Wilk merupakan metode pengujian normalitas data dengan menggunakan data dasar yang belum diolah atau disusun dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Metode Shapiro-Wilk adalah tes normalitas data yang efektif dan popular

digunakan dalam penelitian. Metode ini digunakan apabila sampel data berjumlah kurang dari 50 (Ramadhani dan Bina, 2021:196).

Dasar pengambilan keputusan yang akan digunakan dalam uji Shapiro-Wilk ini adalah sebagai berikut:

a) Jika nilai signifikansi >0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
b) Jika nilai signifikansi <0.05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Pengujian Shapiro-Wilk ini akan menggunakan IBM SPSS Statistics 25.

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Paired Sample t-Test (uji t dua sampel berpasangan). Uji t merupakan uji statistika untuk mencari perbedaan rata-rata dari populasi yang diwakili oleh sampel (Ismail, 2018: 236). Dasar pengambilan keputusan yang akan digunakan dalam uji t ini adalah sebagai berikut:

a) Jika nilai signifikansi <0,05 maka HD ditolak dan H, diterima.
b) Jika nilai signifikansi >0,05 maka HD diterima dan H, ditolak.

Uji t ini akan diuji menggunakan IBM SPSS Statistics 25 dengan p value 95%.