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 dalam Oktaprioka, O. 2023), metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas metode penelitian yang digunakan peneliti 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 loncat alfabet.

3. 2 Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TKS Khairani Desa Lubok Batee, Kecamatan Ingin Jaya. Peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk mengembangkan media loncat alfabet dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah tersebut. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil/genap

tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian yang dilakukan sesuai dengan tempat ketika saya melaksanakan kegiatan asistensi mengajar.

3. 3 Subjek Penelitian

Sesuai dengan rangkaian uji coba yang telah direncanakan maka subjek dalam peneilitian pengembangan ini adalah murid kelompok B TKS Khairani di kelas B4 Sopan Santun dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang Perempuan.

3. 4 Model Penelitian Pengembangan (R&D)

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (Four-D Model), sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2019). 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).

1. Pada tahap *define* (pendefinisian), peneliti melakukan análisis kebutuhan untuk memahami permasalahan yang dihadapi anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pada tahap ini dilakukan tiga análisis yaitu, análisis permasalahan, análisis konsep dan análisis peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memahami permasalahan yang dihadapi anak kelompok B4 dalam 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 B4 di Tks Khairani Aceh Besar. 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. Permasalahan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan anak. Media loncat alfabet 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 loncat alfabet, 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 atau kata-kata sederhana seperti anak dapat menyebutkan, menyusun huruf menjadi kata seperti, "putri", "ayah", dan sebagainya. Pemilihan konsep ini bertujuan untuk memperkuat dasar kemampuan membaca permulaan anak dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

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 15 orang anak kelompok B4 di Tks Khairani Aceh Besar, yang terdiri atas 7 orang anak laki-laki dan 8 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. Anak dapat menyampaikan simbol huruf yang dilihatnya
2. Anak dapat menyampaikan simbol huruf yang dilihatnya
3. Anak menunjukkan minat pada bentuk dan huruf
4. Anak dapat menghubungkan huruf dengan simbol (bunyinya)
5. Anak mengenal bunyi huruf alfabet

2. Tahap *design* (perancangan) dilakukan untuk mendesain produk awal berupa media loncat alfabet. Media ini dirancang secara visual dan interaktif dengan memperhatikan kebutuhan anak usia dini serta prinsip-prinsip pembelajaran. Berikut ini adalah rancangan media loncat alfabet.

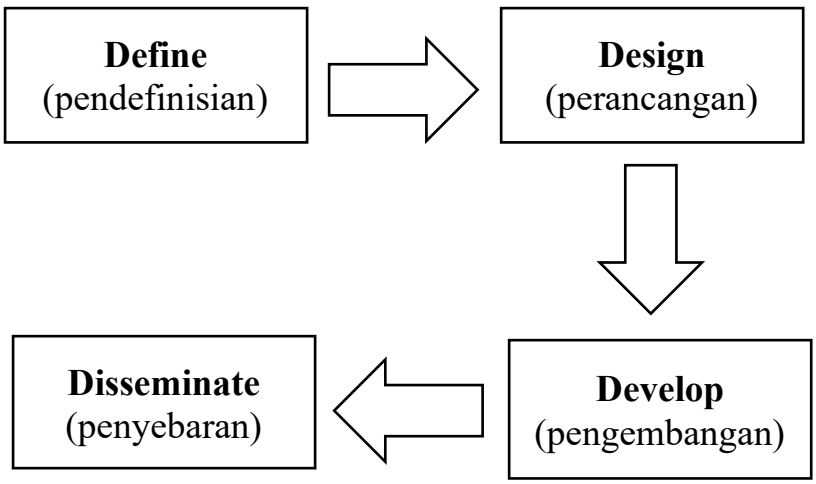
a. Langkah pertama adalah menghitung pembagian jumlah loncat alfabet sesuai bentuknya, karna huruf alfabet ada 26 huruf, maka 26:4 bentuk geometri didapatkan hasil 6 bentuk lingkaran dan segitiga, sedangkan untuk bnetuk persegi dan persegi panjang sebanyak 7 bentuk
b. Langkah kedua, siapkan kardus, pensil, gunting, pisau, setelah itu siapkan cetakan yang berbentuk lingkaran, untuk bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga bisa di gambar dan diukur menggunakan penggaris
c. Langkah ketiga, setelah 4 bentuk geometri ini dibuat, maka tahap selanjutnya adalah melapisi seriap bentuk ini dengan 3 lapisan kardus supaya lebih kuat dan tidak lembek, pada proses pelapisan ini menggunakan lem batang dan lakban
d. Langkah ke empat, setelah 4 bentuk ini dilapisi dan dilem, selanjutnya adalah memotong dam melapisi kardus tersebut sesuai bentuknya dengan kain flannel

e. Langkah kelima adalah menggunting huruf alfabet pada kain flannel dengan menggunakan kertas cetakan huruf alfabet yang sudah di print

f. Langkah terakhir setelah semua huruf slesai digunting, maka huruf alfabet akan ditempelkan pada 4 bentuk geometri tersebut hingga selesai

3. Tahap *develop* (pengembangan), meliputi validasi produk oleh ahli dan uji coba terbatas pada anak kelompok B. Validasi dilakukan untuk memastikan kelayakan produk dari segi desain, 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.

4. Tahapan terakhir, *disseminate* (penyebaran), tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media loncat alfabet dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TKS Khairani Aceh Besar. Pada tahap ini peneliti melakukan pengenalan tentang tata cara penggunaan media loncat alfabet, materi pembelajaran,



Gambar 3.1 desain Pengembangan (Waruwu, M. 2024:7)

3. 5 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

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

3.6.1 Observasi

Menurut Suryani dan Hendryadi (2016:181) dalam jurnal Surifah, J. (2018:14) Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari respon-den (wawancara dan angket), namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Teknik observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti sehingga didapatkan gambaran yang jelas mengenai masalah-masalah yang akan diteliti.

Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran, respon anak terhadap proses belajar saat ini, serta peluang pengembangan media loncat alfabet sebagai alat bantu untuk meningkatkan

kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TKS Khairani Aceh Besar.

3.6.2 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 loncat alfabet di TKS Khairani, dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data pendukung yang relevan terkait kegiatan belajar membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun, yang mencakup rekaman atau visual.

3.6.3 Angket Validasi

Menurut Yuni (2020:43) setelah terkumpul data kemudian dilakukan analısıs, angket validasi digunakan untuk pengumpulan data mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket validasi ini diisi oleh validator dan analisis data yang disajikan dalam bentuk tabel dengan penyajian data berupa media kreatif loncat alfabet.

3.7 Pengembangan Instrumen Penelitian

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

Lembar instrument yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi ahli materi, dan instrument validasi ahli media. Instrument tersebut digunakan sebagai dokumentasi kelayakan media pembelajaran sebagai dasar penilaian kelayakan media, ahli materi dan anak didik.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Media Loncat Alfabet Menurut Ahli

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kemudahan menggunakan media				
2	Kombinasi warna yang tepat dan serasi				
3	Media yang digunakan dapat memonitor kegiatan siswa				
4	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi				
5	Kualitas tampilan media				
6	Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa				
7	Penggunaan jenis huruf yang tepat				
8	Penggunaan ukuran huruf yang tepat				
9	Penggunaan bentuk media yang menarik				
10	Media loncat alfabet menarik perhatian anak				

Sumber: Suartama, Kadek. (2016:14-15)

Keterangan:

1 : Tidak valid
2 : Kurang valid
3 : Cukup valid
4 : Sangat valid

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Materi Loncat Alfabet Menurut Ahli

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Alur tujuan pembelajaran mudah dipahami				
2.	Materinya didukung media yang tepat				
3.	Kesesuian materi dengan kurikulun yang digunakan				
4.	Kesesuaian tingkat kesulitan pertanyaan				
5.	Kesesuian materi dengan usia dan tingkat perkembangan anak				
6.	Memberikan penguatan				
7.	Penggunaan bahasa yang tepat				

Sumber: Suartama, Kadek. (2016:12-13)

Keterangan:

1 : Tidak valid
2 : Kurang valid
3 : Cukup valid
4 : Sangat valid

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Tentang pengembangan media loncat alfabet terhadap kemampuan membaca permulaan

Indikator	Aspek yang Diamati	Keterangan
Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis	Anak dapat mengomunikasikan pemahaman akan simbol-simbol yang dilihatnya	Anak dapat menyampaikan simbol huruf yang dilihatnya
	Anak menunjukkan minat pada bentuk-bentuk dan huruf-huruf, dan mengasosiasikan nama huruf dengan simbolnya	Anak menunjukkan minat pada bentuk dan huruf
		Anak dapat menghubungkan huruf dengan simbol (bunyinya)
	Anak mengenal bunyi huruf (fonetik) dan atau mulai merangkai beberapa bunyi huruf	Anak mengenal bunyi huruf alfabet
		Anak mulai merangkai kata

Sumber *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2022*

Tabel 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Anak

No	Indikator	Penilaian Perkembangan Anak			
		Belum Muncul (0-25%)	**Mulai Muncul (26-50%)**	**Berkembang Sesuai Harapan (51-75%)**	**Berkembang Sangat Baik (76-100%)**
1	Anak dapat menyampaikan simbol huruf yang dilihatnya				
2	Anak menunjukkan minat pada bentuk dan huruf				
3	Anak dapat menghubungkan huruf dengan simbol (bunyinya)				
4	Anak mengenal bunyi huruf alfabet				
5	Anak mulai merangkai kata dari huruf alfabet				

Keterangan kriteria penilaian:

Belum Muncul (0-25%)

Mulai muncul (26-50%)

Berkembang Sesuai Harapan (51-75%)

Berkembang Sangat Baik (76-100%)

Sumber: Astuti, W., & Watini, S. (2021:78)

Tabel 3.5 Rubrik Aktivitas Anak

No	Indikator	Penilaian Perkembangan anak			
		Belum Muncul (0-25%)	**Mulai Muncul (26-50%)**	**Berkembang Sesuai Harapan (51-75%)**	**Berkembang Sangat Baik (76-100%)**
1	Anak dapat menyampaikan simbol huruf yang dilihatnya	Anak belum mampu menyampaikan simbol huruf yang dilihatnya	Anak mulai mampu menyampaikan simbol huruf yang dilihatnya dengan bimbingan	Anak mampu menyampaikan simbol huruf yang dilihatnya terkadang hanya butuh motivasi	Anak mampu menyampaikan simbol huruf sesuai yang dilihatnya dengan benar
2	Anak menunjukkan minat pada bentuk dan huruf	Anak belum menunjukkan minat pada bentuk dan huruf	Anak mulai menunjukkan minat pada bentuk dan huruf dengan bimbingan	Anak menunjukkan minat pada bentuk dan huruf walaupun terkadang hanya butuh motivasi	Anak menunjukkan minat pada bentuk dan huruf dengan benar
3	Anak dapat menghubungkan huruf dengan simbol (bunyinya)	Anak belum mampu menghubungkan huruf dengan simbol (bunyinya)	Anak mulai mampu menghubungkan huruf dengan simbol (bunyinya) dengan bantuan bimbingan	Anak mampu menghubungkan huruf dengan simbol (bunyinya) terkadang hanya butuh motivasi	Anak mampu menghubungkan huruf dengan simbol (bunyinya) dengan benar
4	Anak mengenal bunyi huruf alfabet	Anak belum mampu mengenal bunyi huruf	Anak mulai mampu mengenal bunyi huruf	Anak mampu mengenal bunyi huruf	Anak mampu mengenal bunyi huruf alfabet

		alfabet	alfabet dengan bantuan bimbingan	alfabet terkadang hanya butuh motivasi	dengan benar
5	Anak mulai merangkai kata dari huruf alfabet	Anak belum mampu untuk merangkai kata dari huruf alfabet	Anak mulai mampu merangkai kata dari huruf alfabet dengan bantuan bimbingan	Anak mampu merangkai kata dari huruf alfabet terkadang hanya butuh motivasi	Anak mampu merangkai kata dari huruf alfabet dengan benar

3.8 Teknik Analisis data

Teknis analisis data merupakan langkah penting dalam proses penelitian, yang bertujuan untuk mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Hasil data dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase untuk menginterpretasi skor penilaian (Sudjana dalam Hayati, dkk., 2024:117). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua metode analisis data, yaitu:

a. Metode analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data berupa jawaban dan saran untuk perbaikan survey terbuka terhadap subjek.
b. Metode analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data angka dari angket dan hasil observasi pada anak dalam bentuk deskriptif

1. Uji Kevalidan

Cara menganalisis hasil uji validitas yang berupa skor adalah menghitung keseluruhan skor tiap-tiap ahli dan praktisi kemudian dikatagorikan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

∑x = Jumlah nilai

∑xi = Jumlah keseluruhan nilai

a. Petunjuk Pengisian Instrument

Lembar validasi media dan materi dengan judul Pengembangan Media Loncat Alfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKS Khairani Aceh Besar, dimohon ibu membaca dengan seksama sebelum mengisi lembar validasi ini.

1. Isilah tanda centang (√) pada kolom yang ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian yang ada.
2. Setiap pertanyaan disediakan empat kriteria penilaian sebagai berikut:

Kriteria Penilaian	**Skor**
Sangat Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Contoh:

Indikator Penilaian	**Skor Nilai**			
	1	**2**	**3**	**4**
Media loncat alfabet menarik perhatian anak				√

3. Bila ada komentar dan saran untuk kesempurnaan lembar validasi media ini, mohon untuk menuliskan pada bagian komentar dan saran yang disediakan.
4. Setelah mengisi lembar validasi media ini mohon ibu untuk menandatangani diatas nama lengkap pada halaman terakhir instrument ini.

Tabel 3.6 Pedoman Skor Penilaian Ahli

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Skor rata-rata	Kategori
37%-52%	Tidak valid
53%-68%	Kurang valid
69%-84%	Cukup valid
85%-100%	Sangat valid

Media pembelajaran loncat alfabet dikatakan layak apabila persentase kelayakan adalah ≥ 69%.

2. Uji Kepraktisan

Setelah melakukan uji kevalidan, proses selanjutnya adalah mengimplementasikan media loncat alfabet dalam uji kepraktisan. Uji kepraktisan ini dilaksanakan pada 5 guru kelompok B di Tks Khairani. 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: Astuti, W., & Watini, S. (2021:78)

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 (H_0): Tidak terdapat pengaruh (keefektivan) media loncat alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di Tks Khairani Aceh Besar.

Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh (keefektivan) media loncat alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di Tks Khairani Aceh Besar.

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 ShapiroWilk. 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'22.

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 H_0 ditolak dan H_a diterima.

b) Jika nilai signifikansi >0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Uji t ini akan diuji menggunakan IBM SPSS Statistics'22 dengan p value 95%