

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih RA Al Istiqomah Kesugihan yang berlokasi di Jl. Cemeti Gunung Batur Kesugihan Kidul, Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap Jawa Tengah karena peneliti melihat bagaimana cara guru menerapkan pembelajaran untuk kemampuan menulis anak kelompok A di RA Al Istiqomah Kesugihan. Sedangkan waktu penelitian dimulai pada tanggal 01 sampai 30 Oktober 2022 dengan mengembangkan media *completable card* untuk kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun.

B. Desain Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sangat bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas pendidikan, yaitu lulusan dengan hasil maksimal di semua aspek perkembangan anak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari bahan triplek jenis kalsiboard. Peneliti mendapatkan ide dalam mendesain dan mengembangkan *completable card* untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun.

Dalam mengembangkan media pembelajaran *completable card* untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan menulis anak ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan

bahan pembelajaran, yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka dikelas maupun di luar kelas. Model ADDIE sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama. Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum (Risa Nur Sa'adah, 2020, p. 32).

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok A1, A2, A3 di RA Al Istiqomah Kesugihan Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 35 anak. Sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hidayat, 2010, p. 28). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 10 anak yang berusia 4-5 tahun di kelompok A RA Al Istiqomah Kesugihan.

D. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Rancangan validasi produk secara deskripsi adalah rancangan yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam beberapa tahap dilakukan penilaian. Pertama berupa produk *completable card* dengan persetujuan dari dosen pembimbing, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran, sehingga diperoleh *completable card* revisi pertama. Selanjutnya *Completable card* hasil revisi pertama diujikan lagi kepada ahli media dan ahli materi pembelajaran, sehingga diperoleh *completable card* revisi kedua. Dari hasil revisi kedua

selanjutnya *completable card* tersebut diujicobakan sebanyak dua kali yaitu ujicoba awal, dan ujicoba lapangan akhir yang akan diperoleh sejumlah data kualitatif.

Data tersebut dianalisis untuk memperoleh informasi tentang keterbatasan *completable card* tersebut bagi anak. Berdasarkan informasi tersebut, *completable card* diperbaiki sebagai produk akhir yaitu berupa *completable card* yang berisi tentang pengenalan menulis anak usia 4-5 tahun. Validasi produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan sebelum peneliti melakukan ujicoba lapangan. Validasi produk dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Ahli Materi

Ahli materi pada media *completable card* untuk pengenalan menulis pada anak Kelompok A RA Al Istiqomah Kesugihan adalah dosen PIAUD FKI UNUGHA Cilacap yang berkompeten. Validasi ahli materi digunakan untuk menentukan materi yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran anak didik Kelompok A RA Al Istiqomah Kesugihan.

2. Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pada media *completable card* untuk pengenalan menulis anak Kelompok A RA Al Istiqomah Kesugihan adalah dosen PIAUD FKI UNUGHA Cilacap yang berkompeten pada media pembelajaran. Dalam

menentukan media yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan, dilihat dari validasi media ini. Produk dinilai oleh ahli media pembelajaran yang berkaitan desain, tampilan, keamanan dan penggunaan media.

Penelitian ini menggunakan lembar instrumen validasi ahli materi, lembar instrumen validasi ahli media dan instrumen pengamatan untuk anak didik. adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Dokumentasi kelayakan media pembelajaran, yang dikembangkan dalam penelitian ini, menggunakan instrumen tersebut diatas. Instrumen berisi pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran sebagai dasar penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media. Validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Subjek Validasi

	Subjek Validasi	Nama
1	Ahli Materi Pembelajaran	Wulandari Retnaningrum, M.Pd
2	Ahli Media Pembelajaran	Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I

Instrumen yang baik harus memenuhi syarat validitas. Validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2009, p. 121). Dalam penelitian ini, untuk penentuan validitas instrumen dilakukan secara teoritis atau meminta kritik, saran dan perbaikan kisi-kisi butir instrumen yang telah disusun oleh peneliti kepada dosen ahli. Berikut instrumen yang digunakan peneliti:

- a) Pedoman wawancara

Peneliti menggunakan pedoman wawancara, diantaranya pedoman wawancara untuk guru yaitu dengan beberapa instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.2 Instrumen wawancara untuk guru

Bagi Guru	Pembelajaran menulis
	Masalah yang ada selama kegiatan belajar mengajar
	Metode yang digunakan dalam pembelajaran
	Penggunaan media dalam pembelajaran menulis

Daftar pertanyaan wawancara terlampir.

b) Pedoman angket

1) Penilaian produk, lembar angket untuk ahli materi

Tahun Ajaran: 2022/2023 Semester Ganjil

Materi: 4.12.3 Menghubungkan macam-macam garis dengan simbol yang melambangkannya.

Sasaran: Anak didik Kelompok A RA Al Istiqomah Kesugihan Kidul Kesugihan Cilacap.

Lembar instrumen ini dibagi menjadi dua aspek, aspek pembelajaran dan aspek materi. Aspek pembelajaran ini dinilai berdasarkan beberapa indikator sebagai berikut:

- a) Tingkat pencapaian perkembangan dasar sesuai indikator
- b) Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan materi media
- c) Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan tingkat capaian perkembangan
- d) Kesesuaian judul dengan sasaran tujuan
- e) Kejelasan petunjuk cara penggunaan media pembelajaran

Aspek isi materi dinilai berdasarkan beberapa indikator sebagai berikut:

- a) Kejelasan isi dalam materi
- b) Urutan dalam materi
- c) Pengaktualisasian dalam isi materi
- d) Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam isi materi
- e) Kejelasan tulisan dalam media
- f) Kesesuaian latihan dengan tingkat pencapaian perkembangan

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pertanyaan penilaian untuk ahli materi. Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan dalam media *Completable card* untuk pengenalan menulis, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran di kelompok A RA Al Istiqomah Kesugihan.

2) Penilaian produk, lembar angket untuk ahli media

Tahun ajaran: 2022/2023 Semester Ganjil

Materi: 4.12.3 Menghubungkan macam-macam garis dengan simbol yang melambangkannya.

Sasaran: Anak didik Kelompok A RA AL Istiqomah Kesugihan Kidul Kesugihan Cilacap.

Instrumen ini dinilai berdasarkan aspek tampilan media sebagai berikut:

- a) Kesesuaian pemilihan warna
- b) Kesesuaian pemilihan tulisan angka
- c) Kemenarikan bentuk media
- d) Kemenarikan desain

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pertanyaan penilaian untuk ahli media. Kisi-kisi instrument validasi ahli media sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan. Dengan menggunakan instrumen yang berisi materi, dari aspek penampilan dan aspek penggunaan media pembelajaran, variable untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut, dilihat dari segi tampilan, tulisan, cara penggunaan dalam pembelajaran dan interaktif. Hal ini dilakukan supaya media *completable card* untuk pengenalan menulis, layak digunakan sebagai media pembelajaran Kelompok A di RA Al Istiqomah Kesugihan.

c) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dan dapat dipertanggungjawabkan. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis ataupun gambar.

E. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah berikutnya peneliti melakukan uji coba produk. Pengujian dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan pada kelompok yang terbatas, dengan kisi-kisi kemampuan menulis anak menggunakan media dan kriteria hasil belajar bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-kisi kemampuan anak

Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang dibutuhkan
Tulisan	Mengenal menulis, dengan membuat tulisan angka 1-10 dari kiri dalam bahasa Indonesia dan dari kanan dalam bahasa arab pada media <i>completable card</i>	10

Berfikir	Mengenal dan memahami memegang alat tulis. Memahami petunjuk penulisan angka yang ada pada media <i>completable card</i>	10
Lisan	Mengucapkan kata menyebutkan angka 1-10 dalam bahasa Indonesia dan bahasa arab yang ada pada media <i>completable card</i>	10
	Menyebutkan macam-macam warna yang ada pada media <i>completable card</i>	10
Total Skor		40

Tabel 3.4 Kriteria hasil belajar

Nilai	Skor	Keterangan
	1	Belum Berkembang (BB)
	2	Mulai Berkembang (MB)
	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
	4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

F. Teknik Analisis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang di isi oleh ahli materi dan ahli media. Sebagai alat bantu instrumen yang digunakan adalah instrument validitas untuk ahli materi dan ahli media berupa *checklist* dan lembar evaluasi berupa saran. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang proses pengembangan *completable card* sesuai dengan prosedur pengembangan yang ditentukan termasuk data diperoleh dari ahli materi pembelajaran, ahli media, dan hasil uji coba terhadap anak kelompok A di RA Al Istiqomah Kesugihan usia 4-5 tahun, data-data tersebut mencakup:

1. Data kualitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C) dan Kurang (K). Data kualitatif juga diperoleh dari respon anak, dan hasil wawancara terhadap penggunaan media.
2. Data kuantitatif berupa hasil angket dan skor penilaian (SB-4; B-3; C-2; dan K-1). Data tersebut diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor setiap kriteria yang dihitung dari penilaian ahli materi pembelajaran dan ahli media. Selanjutnya skor akan dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Data Proses Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini pada tahap awal adalah mengumpulkan referensi yang mendukung, untuk mengembangkan baik melalui analisis kebutuhan, studi pustaka, wawancara serta observasi secara langsung. Selanjutnya adalah tahap penyusunan instrumen dan penyusunan *completable card*. Terakhir adalah tahap penilaian dan evaluasi produk. Penilaian *completable card* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran kemudian diperoleh *completable card* revisi pertama, selanjutnya *completable card* revisi pertama diperbaiki dan dikoreksi kembali oleh ahli materi dan ahli media sehingga menghasilkan *completable card* revisi kedua, kemudian *completable card* akan diujicobakan sebanyak dua kali pada 10 anak kelompok A usia 4-5 tahun yaitu uji coba awal, dan

uji coba akhir. Terakhir akan diperoleh sejumlah data kuantitatif. Data tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh produk penelitian yang diharapkan yaitu berupa *completable card* untuk pengenalan menulis anak usia 4-5 tahun.

b. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis secara deskriptif dengan satu variabel yaitu variabel kualitas *completable card* yang telah disusun berdasarkan aspek materi, penyajian media, produk, tampilan dan penggunaan. Langkah-langkah dalam analisis data kelayakan *completable card* yang dilakukan adalah:

Tabel 3.5 Pengubah penilaian kualitatif ke penilaian kuantitatif

	Skor
Sangat Baik	Skor 4 yaitu 80% - 100% sesuai dengan indikator
Baik	Skor 3 yaitu 60% - 79% sesuai dengan indikator
Cukup	Skor 2 yaitu 20% - 59% sesuai dengan indikator
Kurang	Skor 1 yaitu < 20% sesuai dengan indikator

- 1) Mengubah penilaian kualitatif ke dalam penilaian kuantitatif.
Langkah-langkah dalam analisa data antara lain: Pengumpulan data dan Pemberian skor, kemudian skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai dengan skala 4 menggunakan acuan konversi dari Sukarjo dalam (Prawastiningtyas, 2015, p. 63).
- 2) Pedoman konversi data kuantitatif ke dalam kualitatif skala empat.

Tabel 3.6 Kriteria penilaian total skala empat

Nilai	Rentang Skor	Keterangan
4	Nilai Total > 4,21	Sangat Baik
3	3,40 < Nilai Total < 4,21	Baik
2	2,60 < Nilai Total < 3,40	Cukup Baik

1	1,79 < Nilai Total	Kurang Baik
---	--------------------	-------------

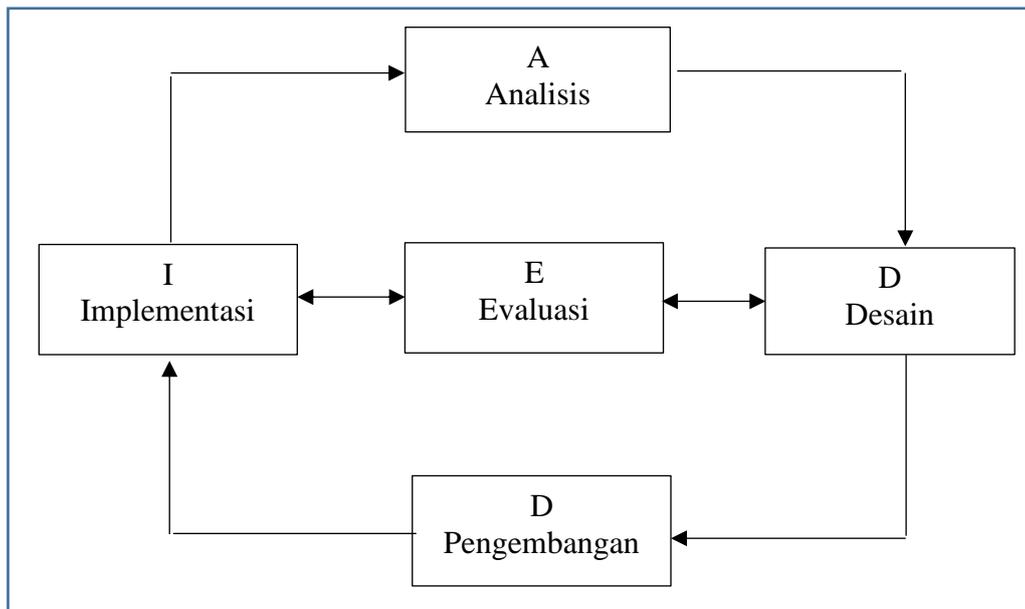
Data hasil tersebut disajikan dalam bentuk tabel 4, termasuk di dalamnya poin yang dinilai beserta *checklist* dan skor masing-masing item yang dinilai dan untuk menentukan nilai total digunakan rerata nilai dalam tabel tersebut dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai total} = \text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Banyaknya item penilaian}}$$

Kelayakan produk minimal yang ditetapkan pada penelitian ini adalah kategori baik. Berarti apabila hasil penelitian yang diperoleh baik dari ahli materi, ahli media, dan anak memperoleh nilai minimal rata-rata baik, maka produk *completable card* yang dikembangkan dinyatakan layak.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dengan mengembangkan suatu produk yang kita miliki (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, 2019, p. 395). Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model rancangan pembelajaran ADDIE yang merupakan model prosedural sederhana dan mudah untuk memproduksi bahan ajar, sehingga cocok untuk diterapkan dalam membuat produk pengembangan untuk media pembelajaran yang akan peneliti buat. Berikut ini langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian model ADDIE (Risa Nur Sa'adah, 2020, p. 33). Dengan demikian paparan diatas dapat diperjelas dengan gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Langkah-langkah teori pengembangan ADDIE

(Risa Nur Sa'adah, 2020, p. 33)

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang peserta didik butuhkan dalam pembelajaran berdasarkan masalah anak yang tidak merespon saat pembelajaran menulis dan kurangnya pengembangan media dalam kegiatan menulis dikelompok A RA Al Istiqomah Kesugihan. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di sekolah. Pada tahap ini dimaksudkan untuk mencari tahu dan memperoleh gambaran tentang kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran di RA Al Istiqomah Kesugihan. Peneliti melakukan penelitian dengan cara observasi dan wawancara. Pada saat melakukan observasi, peneliti mengamati anak kelompok A yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran menulis di dalam

kelas, kemudian wawancara dilakukan terhadap salah satu guru kelompok A. Observasi dan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis permasalahan apa saja yang sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran menulis.

2. Desain (*Desain*)

Setelah analisis kebutuhan dilakukan langkah selanjutnya yaitu tahap desain. Tahap desain yang dilakukan yaitu melakukan desain media *completable card* yang dikembangkan dengan menentukan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media diantaranya triplek jenis kalsiboard, cutter, penggaris, pensil, kertas, spidol, kuas dan yang terakhir cat yang digunakan untuk mewarnai triplek kalsiboard. Setelah bahan ditentukan kemudian mulai membuat bentuk media yang di inginkan.

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa cara dalam mengembangkan produk diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Mencari buku referensi terkait dengan pengembangan media *completable card*.
- b. Membuat kisi-kisi instrumen wawancara untuk guru dan observasi sebagai tahap analisis kebutuhan terhadap guru dan anak didik untuk memperoleh data.
- c. Mencari kajian materi yang berhubungan dengan materi menulis agar menjadi media pembelajaran yang multifungsi.
- d. Mencari kajian yang disesuaikan analisis kebutuhan tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
- e. Merencanakan isi dari pengembangan media *completable card* yang sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

- f. Perancangan desain pada media *completable card* dengan menggunakan triplek kalsiboard dan berbagai warna dari cat minyak.
- g. Perancangan petunjuk penggunaan *completable card*.

3. Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pada tahap ini adalah menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik sehingga kegiatan ini menghasilkan produk pengembangan. Proses pengembangan terdiri dari desain permainan serta langkah-langkah dalam permainan sehingga permainan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Pada pengembangan media *completable card* menggunakan beberapa tahapan yaitu:

- a. Mencari materi mengenai menulis yang akan digunakan pada media *completable card*, berdasarkan media, panduan bahan ajar guru dan dikonsultasikan kepada guru kelas Kelompok A RA Al Istiqomah Kesugihan.
- b. Merumuskan aturan penggunaan yang akan dimuat dalam petunjuk penggunaan media *completable card*.
- c. Menentukan desain bentuk, ukuran triplek kalsiboard, dan warna media *completable card*.
- d. Mencetak produk hasil keseluruhan desain lengkap sesuai ukuran triplek kalsiboard beserta panduan penggunaan guru untuk divalidasi ke ahli materi.
- e. Produk hasil keseluruhan desain lengkap yang dibuat dengan triplek kalsiboard ukuran lebar 12 cm dan panjang 14 cm, beserta panduan penggunaan guru untuk divalidasi ke ahli media.

Sebelum diujikan kelapangan, validasi ahli merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan. Validasi ahli untuk penelitian pengembangan media pembelajaran *completable card* ini, dibagi menjadi dua. Validasi ahli materi adalah yang pertama, dimana penilaian lebih tertumpu pada materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Selanjutnya penilaian yang bertumpu pada kelayakan media secara internal, adalah yang kedua yaitu penilaian dari ahli media. Berdasarkan saran, kritik dan masukan pada proses validasi didapatkan data yang berkaitan dengan kekurangan atau kelemahan dari media *completable card*. Proses selanjutnya produk tersebut mengalami perbaikan untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk anak kelompok A di RA Al Istiqomah Kesugihan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Selanjutnya tahap implementasi, dimana pada tahap ini media diujikan langsung kepada subjek penelitian yakni anak-anak kelas A di RA Al Istiqomah Kesugihan. Pengujian ini dilakukan untuk melakukan penilaian mengenai produk yang telah dikembangkan. Dilakukan uji coba lapangan pada anak didik kelompok A di RA Al Istiqomah Kesugihan. Hal ini dilakukan untuk mencari data yang relevan serta memperoleh masukan dan koreksi mengenai produk media yang akan direvisi, setelah melakukan uji coba, 10 anak didik kelompok A di RA Al Istiqomah Kesugihan, akan bermain dan mencoba secara bergantian. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan atas beberapa kemungkinan respon atau tanggapan sebagai bahan revisi untuk koreksi produk akhir. Setelah produk diimplementasikan selanjutnya memasuki tahap akhir yakni evaluasi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam model penelitian ADDIE yaitu tahap dimana hasil dari implementasi dianalisa untuk melihat bagaimana kualitas serta kuantitas dari produk yang dikembangkan. Apabila setelah dievaluasi produk masih terdapat kekurangan, maka bisa dilakukan revisi untuk melakukan perbaikan. Dari data revisi ujicoba pelaksanaan kemudian dianalisis, diperbaiki yang salah sehingga akan didapatkan sebuah media pembelajaran berupa media *completable card* untuk pengenalan pembelajaran menulis materi mengenal menulis angka 1-10 dalam bahasa Indonesia dan bahasa arab, macam-macam warna, macam-macam garis datar, tegak, lengkung dan garis miring, sebagai produk akhir yang layak.