

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Subjek dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan media pembelajaran Pohon Kata Berbasis CD Interaktif. Hal yang di harapkan pada penelitian kali ini adalah sebuah media pembelajaran yang di sajikan secara valid, efektif dan praktis mengikuti perkembangan teknologi, yang di harapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dari sebelumnya. Selain itu diharapkan dapat menjadikan anak lebih termotivasi dengan adanya media ini serta lebih memahami materi yang di sajikan.

Research and Development (R&D) ini diaplikasikan di dunia industri yang merupakan ujung tombak dalam dunia industri untuk menghasilkan suatu produk baru yang benar-benar dibutuhkan oleh pasar. Menurut Borg and Gall (1989) hampir 4% biaya dipakai untuk melakukan penelitian R&D ini, bahkan pada bidang-bidang tertentu seperti pada bidang komputer dan farmasi alokasi dananya sampai lebih dari 4%, sedangkan untuk bidang-bidang pendidikan dan sosial peranan R&D masih amat kecil yaitu kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan. Hal inilah yang dianggap sebagai salah satu alasan utama mengapa kemajuan dalam bidang pendidikan sedikit tertinggal bila dibandingkan dengan bidang-bidang yang lain (Hanafi, 2017).

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and

Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Research and Development adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya (Hanafi, 2017).

B. Waktu dan Tempat Pengembangan

1. Lokasi/Tempat Pengembangan

Waktu dan tempat dalam penelitian pengembangan ini dilaksanakan di TK Syifaush Shudur II yang berlokasi di Kp. Cicager RT 03 RW 01 Desa Padasuka Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut. Waktu penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada tanggal 3 April 2023 yaitu dikembangkan media Pohon Kata Berbasi IT untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Alasan memilih TK Syifaush Shudur II berdasarkan pertimbangan yaitu :

- a. Karena keterbatasan pengajar dalam menguasai perkembangan teknologi,
- b. Media pembelajaran masih menggunakan media lama yang membuat siswa merasa jenuh, tidak fokus, dan kurangnya daya tarik dalam belajar.
- c. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa kurang mandiri dan masih tergantung pada apa yang di sampaikan guru di ruang kelas.



Gambar 3.1 Lokasi dan Tempat Penelitian

C. Desain Pengembangan

Adapun Desain Pengembangan Media Pohon Kata sebagai berikut :

1. Produk Lama



Gambar 3.2 Produk Lama/Awal

2. Pengembangan Produk



Gambar 3.3 Pohon Kata Berbasis CD Interaktif

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan “media pohon kata berbasis IT terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun” meliputi tahap-tahap berikut ini:

1. Tahap analisis

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan, analisis perangkat keras, dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat produk.

- a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran

- b. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran meliputi penentuan materi pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan kebutuhan siswa

- c. Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan dilakukan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang aplikasi CD Interaktif yang akan dibangun. Tahap desain meliputi kriteria pengumpulan data, bagan alur (*flowchart*), dan sketsa (*storyboard*).

a. Pengumpulan

Data dalam proses pembuatan CD Interaktif, dibutuhkan tahapan pengumpulan data yang diperlukan dalam pembuatan CD Interaktif tersebut.

b. *Flowchart*

Flowchart adalah suatu bagan yang terdiri dari berbagai simbol yang menunjukkan langkah-langkah atau alur suatu program. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang dibuat, sehingga memudahkan dalam proses pembuatan CD Interaktif

c. *Storyboard*

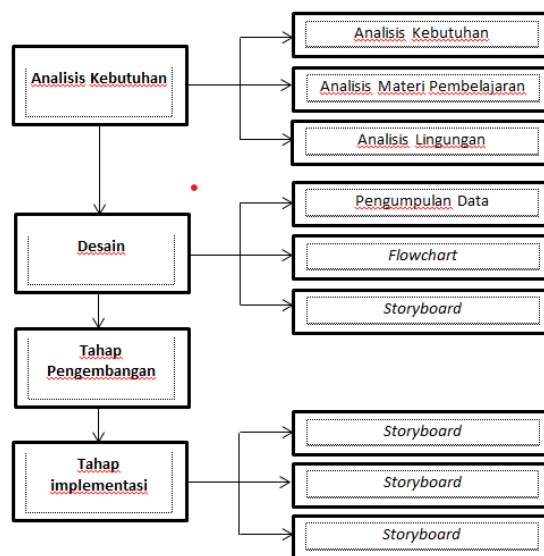
Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita, dengan *storyboard* dapat mempermudah peneliti dalam menyampaikan ide cerita dan mendiskripsikan rancangan sumber belajar CD Interaktif yang dibuat.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan aplikasi adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap users yaitu kepala sekolah tk syifaush shudur ii, guru kelas Tk Syifaush Shudur II yang dijadikan sample, dan orang tua siswa



Gambar 3.4 Model Borg & Gall

E. Uji Coba Produk

Menurut Puslitjaknov (2008), uji produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Selain itu, uji coba model atau produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba ini dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun di TK Syifaush Shudur II dengan jumlah peserta didik 15 anak. Mengingat peserta didik yang digunakan sebagai subjek uji coba berusia 5-6 tahun, maka peneliti menggunakan guru pendamping untuk membantu siswa dalam menjelaskan materi yang di sampaikan.

2. Jenis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data primer. Data ini merupakan data yang berkaitan dengan validasi serta tanggapan dari para ahli media dan materi dan guru tentang media Pohon Kata Berbasis IT yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu, data keterlaksanaan dari media Pohon Kata Berbasis IT dalam proses pembelajaran serta data efektivitas media pohon kata berbasis IT untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal setelah mengikuti aktivitas pembelajaran.

3. Instrumen Uji Coba

Instrumen uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah model hipotetik dari media Pohon Kata Berbasis IT dan pedoman observasi. Model hipotetik merupakan rancangan model yang akan diujicobakan kelayakannya di lapangan.

Sedangkan pedoman observasi adalah alat yang digunakan untuk acuan pengamatan. Pedoman observasi pada penelitian ini menggunakan rating skala. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif ataupun nonpartisipatif (Nursahid, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan nonpartisipatif (nonparticipatory observation) yang mana peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan, peneliti hanya berperan mengamati kegiatan yang terjadi di lapangan, tidak ikut dalam kegiatan.

4. Teknik Pengumpulan Data Uji Coba

Teknik pengumpulan data uji coba dilakukan melalui wawancara, skala penilaian validasi produk, observasi dan angket.

5. Teknik Analisis Hasil Uji Coba

Teknik analisis hasil uji coba pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif

F. Instrumen Penelitian dan Pengembangan

Instrumen penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah lembar validasi, wawancara, lembar observasi, studi dokumentasi dan angket

1. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui hasil instrumen pengembangan media Pohon Kata Berbasis IT untuk meningkatkan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun pada siswa TK Syifaush Shudur II
2. Wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah, guru dan orang tua untuk memperoleh data mengenai meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun pada siswa TK Syifaush Shudur II
3. Lembar observasi untuk memperoleh keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun pada siswa TK Syifaush Shudur II
4. Studi dokumentasi terhadap pengembangan media Pohon Kata Berbasis IT untuk memperoleh data keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun pada siswa TK Syifaush Shudur II
5. Pemberian angket/kuesioner kepada guru untuk memperoleh data keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun pada siswa TK Syifaush Shudur II

Tabel 3.1
Indikator Kemampuan Keaksaraan Awal

Adapun terdapat indikator kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 Tahun yaitu sebagai berikut :

Lingkup Pengembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	5-6 Tahun
A. Memahami Bahasa	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 3. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 4. Memahami aturan dalam suatu permainan 5. Senang dan menghargai bacaan
B. Mengungkapkan Bahasa	1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah

	diperdengarkan 7. Menunjukkkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
C. Keaksaraan	1. Menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti serta menganalisis kebutuhan sebelum penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. Wawancara semi-terstruktur merupakan wawancara yang tepat dengan penelitian yang akan dilakukan karena jenis wawancara ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka sehingga peneliti dapat menambah

pertanyaan di luar pedoman wawancara untuk mengungkap pendapat dan ide-ide dari responden.

2. Skala Penilaian Validasi Produk

Skala menurut Kerlinger merupakan himpunan lambang atau angka yang disusun dengan cara dan aturan tertentu diberikan kepada individu untuk mengembangkan nilai yang terukur. Skala pada penelitian ini digunakan untuk penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media.

3. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data observasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pohon kata Berbasis IT ini adalah untuk uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional dengan subjek siswa TK Syifaush Shudur II. Sementara yang peneliti pakai untuk penelitian ini adalah jenis observasi sistematis, dimana pengamat menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana proses, kondisi dan penggunaan media Pohon Kata Berbasis IT dari subjek penelitian tentang siswa TK Syifaush Shudur II. Observasi ini digunakan untuk mengamati proses peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak sehingga efektifitas penggunaan media Pohon Kata Berbasis IT dengan peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak dapat terukur.

4. Angket

Angket digunakan dalam tahap uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama yakni untuk mengetahui respon guru terhadap efektivitas pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa media Pohon Kata Berbasis IT

yang dikembangkan. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif

1. Analisis data kualitatif untuk menggambarkan tahapan perkembangan, respon dan kendala pada saat pengembangan media Pohon Kata Berbasis IT untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun pada siswa TK Syifaush Shudur II
2. Analisis data kuantitatif untuk melihat keefektifan produk pada kemampuan yang akan ditingkatkan. Data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media Pohon Kata Berbasis IT. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.

Kriteria validasi produk mengacu pada kriteria dari media Pohon Kata Berbasis IT seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2

Kriteria Validasi Produk

Skor	Kriteria	Interpretasi
0-24	Invalid	Produk tidak dapat digunakan
49-25	Cukup Valid	Produk dapat digunakan dengan banyak perbaikan
74-50	Valid	Produk dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
75-100	Sangat Valid	Produk bias langsung digunakan tanpa perbaikan

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat valid, valid, cukup valid, dan tidak valid yang menggambarkan posisi yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Respon netral sengaja dihilangkan, sehingga responden dapat menunjukkan sikap ataupun pendapatnya terhadap pernyataan yang diajukan oleh kuesioner. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden.

Angket tanggapan diisi oleh guru dan peserta didik. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari responden, petunjuk pengisian, dan item pertanyaan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon, bisa dicari dengan rumus:

$$x = \frac{\sum_i^n x_i}{n}$$

Keterangan:

x = rata-rata penilaian dari para validator

x_i = rata-rata skor hasil penilaian validator ke-i

n = banyaknya validator

Dengan :

$$xi = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan

pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Kelayakan Produk

Skor Persentase (%)	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak