

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Pengembangan

Pengembangan media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini kelompok B di Ra Daarul Jihad menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Metode penelitian RnD merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2015:407).

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Brog and Gall berpendapat bahwa, pendekatan Research and Development (R & D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah. Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2015:408).

B. Waktu dan Tempat Pengembangan

Penelitian akan dilaksanakan di kelompok B di Ra Daarul Jihad pada tanggal 10 Maret 2022 yaitu dikembangkan media pembelajaran Papan Gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini kelompok B Ra Daarul Jihad.

C. Desain Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) sangat bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas dan relevan dengan kebutuhan. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari banner.

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi fungsi papan gembira suku kata dan menyimpulkan hasil evaluasi papan gembira suku kata yang telah ada. Peneliti mendapatkan ide untuk mendesain dan mengembangkan papan gembira suku kata untuk mengembangkan bahasa anak.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh tahap. Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi tujuh tahapan, penyederhanaan dilakukan karena beberapa faktor adapun faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan Waktu

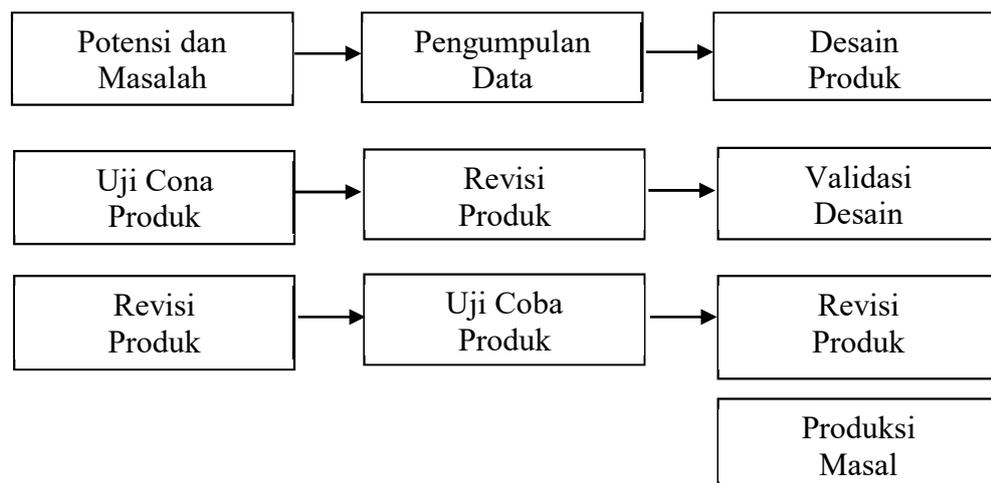
Penelitian dan pengembangan dilakukan menjadi tujuh tahap dikarenakan adanya keterbatasan waktu, jika penelitian dan pengembangan

ini menggunakan sepuluh tahap akan memerlukan waktu dan proses yang relative lama dan panjang, oleh karena itu melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahap ini, diharapkan penelitian dan pengembangan ini bisa selesai dengan waktu yang relative efisien tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

2. Keterbatasan Dana

Faktor keterbatasan biaya dalam penelitian dan pengembangan merupakan salah satu alasan penyederhanaan tahapan, penelitian ini dilakukan dalam tujuh tahapan, mengingat jika penelitian dan pengembangan dilakukan dengan sepuluh tahapan memerlukan biaya yang besar, dikarenakan itu melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahapan diharapkan pengembangan ini bisa selesai dengan biaya yang terjangkau.

Adapun sepuluh tahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



Bagan 3.1
Langkah-langkah penggunaan metode RnD Menurut Borg dan Gall
(Sugiyono, 2015:409)

Selanjutnya untuk dapat memahami setiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Menurut Sugiyono (2015:410), potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Dan dapat disimpulkan masalah bisa menjadi potensi apabila dapat mendayagunakannya.

Langkah awal peneliti yaitu dengan melakukan wawancara awal kepada Guru kelompok B di Ra Daarul Jihad mengenai media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran bahasa, dalam penambahan kosa kata anak hanya dengan menggunakan metode Tanya jawab dan membaca, kemudian pengenalan huruf abjad pada anak hanya dengan media buku cetak saja sehingga anak merasa bosan dalam kegiatan tersebut. Salah satu masalah atau kendala menurut guru adalah pengajaran bahasa dalam pengenalan huruf abjad sangat sulit apabila tidak diajarkan dengan media yang menarik minat anak karena pada dasarnya pembelajaran anak berorientasi pada bermain dan belajar.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi masalah ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi atau data. Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai Papan Gembira dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi bahasa di lembaga Taman Kanak-kanak.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) sangat bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan (Sugiyono, 2015:412). Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari bahan banner.

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi fungsi Papan Gembira dan menyimpulkan hasil evaluasi Papan Gembira suku kata yang telah ada. Peneliti mendapatkan ide untuk mendesain dan mengembangkan Papan Gembira suku kata untuk meningkatkan bahasa anak.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari bahan ajar yang sekarang ini sudah beredar atau tidak. Validasi desain adalah penilaian yang masih bersifat rasional, karena tahap ini masih berdasarkan kepada pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Validasi dalam penelitian ini menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain media Papan Gembira suku kata ini, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi agar menghasilkan produk yang diharapkan

layak dan sesuai kebutuhan. Adapun yang menjadi Validator harus memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Validasi Desain

No	Validator	Kriteria
1	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> - Minimal lulus S2 PAUD - Pengalaman mengajar menjadi dosen lebih dari 2 tahun - Guru
2	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Minimal lulus S2 PAUD - Pengalaman mengajar menjadi dosen lebih dari 2 tahun - Guru

5. Revisi Desain

Setelah desain produk di validasi melalui penilaian ahli media dan ahli materi pada mata pelajaran bahasa atas media yang dikembangkan. Peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang sudah dibuat berdasar dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah berikutnya peneliti melakukan ujicoba produk. Menurut Emzir (2011:273) Ujicoba dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan. Ujicoba dapat dilakukan pada kelompok yang terbatas.

7. Revisi Produk

Menurut Emzir (2011:175) mengatakan bahwa revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) ujicoba dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang

sesungguhnya, (b) dalam ujicoba ditemukan kelemahan dan kekeurangan dari produk yang dikembangkan. (c) data untuk merevisi produk dapat dijaring melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran pengguna produk.

E. Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan dituju oleh peneliti untuk diteliti dimana melakukan uji coba terbatas pada anak kelompok B Ra Daarul Jihad yang berjumlah 4 orang anak, sedangkan uji coba luas dilakukan pada anak kelompok B dengan jumlah 8 anak yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk terhadap media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini kelompok B di Ra Daarul Jihad.

2. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam tahap uji coba berfungsi untuk memberikan masukan dalam merevisi dan menilai kualitas media papan gembira suku kata. Jenis data yang terkumpul selama proses pengembangan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif

- a. Data kualitatif berupa hasil analisis kebutuhan, data hasil validasi ahli, dan validasi praktisi yang berupa masukan, tanggapan, kritik, saran dan perbaikan yang berkaitan dengan media papan gembira suku kata yang akan dikembangkan.

- b. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba terbatas yang berupa penilaian dari subjek uji coba mengenai pengembangan media papan gembira suku kata berbasis bermain untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini kelompok B di Ra Daarul Jihad.

F. Instrumen Penelitian Dan Pengembangan

Instrument penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrument penelitian berdasarkan pendapat Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad (2012:175) mengenai kriteria penilaian.

Tabel 3.2
Instrumen Penelitian dan pengembangan

No	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1	Angket validasi media	Memperoleh saran dan kelayakan desain	Ahli media	Selama penelitian
2	Angket validasi materi	Memperoleh saran dan kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
3	Angket tanggapan siswa	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media pembelajaran yang digunakan	Peserta didik kelompok B	Selama penelitian
4	Angket tanggapan guru	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media yang digunakan	Guru kelas kelompok B	Selama penelitian

1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu peserta didik, guru dan juga para tim ahli untuk diberikan respon

sesuai dengan permintaan penggunaan (Sugiyono, 2015:33). Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan papan gembira suku kata. Angket menggunakan format respon chek list, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda chek list pada kolom yang sesuai.

a. Angket validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang Media Pembelajaran Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran papan gembira suku kata. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran siswa di sekolah.

b. Angket validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli bidang Pembelajaran Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *papan* gembira suku kata. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran siswa di sekolah.

c. Angket Tanggapan siswa

Instrument kuesioner untuk siswa diisi ketika melakukan uji coba terbatas yang akan menilai kelayakan pada aspek penggunaan pada pengembangan media pembelajaran papan gembira suku kata.

d. Angket Tanggapan guru

Instrument kuesioner untuk guru diisi ketika melakukan uji coba lapangan yang akan menilai kelayakan pada aspek penggunaan pada pengembangan papan gembira suku kata dengantema anak islam.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2006:155). Penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah guru kelompok B di Raudhatul Athfal Daarul Jihad Wawancara ini menggunakan wawancara terstruktur, yaitu apabila sebagai pewawancara sudah mempersiapkan bahan wawancara terlebih dahulu (Kunandar, 2011:159). Dalam wawancara ini peneliti menggunakan tape recorder sebagai alat bantu untuk melancarkan pelaksanaan wawancara. Wawancara bertujuan agar peneliti mengetahui kebutuhan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan diperlukannya atau tidak papan gembira suku kata dalam kosa kata bahasa anak usia dini.

3. Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indra. Observasi dilakukan secara terstruktur yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek atau objek penelitian di mana yang diamati itu sesuatu yang bersifat terstruktur. Menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung

kegiatan belajar mengajar dikelas guna menganalisa media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan (Sugiyono, 2015:148).

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2010:221). Dokumentasi ini berupa foto peserta didik kelompok B di Raudhatul Athfal Daarul Jihad pada saat proses pembelajaran menggunakan papan gembira suku kata.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Observasi

Pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan suatu teknik yang digunakan oleh pendidik PAUD untuk mengevaluasi perkembangan sosial dan emosional anak usia dini dengan cara mengamati perilaku anak usia dini. Observasi dalam penelitian ini dilakukan langsung sehingga peneliti ini dapat mengetahui media pembelajaran papan gembira suku kata dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak 5-6 tahun. Dengan pedoman observasi sebagai berikut :

a. Tujuan observasi

Tujuan observasi yaitu anak untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran papan gembira suku kata dalam meningkatkan kosa kata bahasa anak usia 5-6 tahun kelompok B.

Tabel 3.3
Kisi – kisi Instrumen Observasi Guru dan Anak

Variabel	Sub Variabel
Guru	Proses pembelajaran
	Kendala dalam menyampaikan materi
	Media pembelajaran yang digunakan
	Kebutuhan media pembelajaran
Anak	Media pembelajaran yang digunakan
	Kebutuhan media pembelajaran

Tabel 3.4
Kisi-kisi Observasi Guru

No	Aspek	Item Pokok
1	Pembelajaran	Hambatan Kurikulum RKH Media Sarana Prasarana
2	Materi	Isi materi

Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan setelah validasi dan uji coba kepada anak.

b. Aspek yang diamati

Aspek yang diamati antara lain : proses pengenalan kosa kata, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Pengembangan Bahasa Anak

Variabel	Instrumen	Komponen dan Deskriptif
Bahasa	Media papan gembira suku kata	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan

Variabel	Instrumen	Komponen dan Deskriptif
		2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan 5. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 6. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 7. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitar 8. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap 9. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 10. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

2. Angket

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi yang mana angket validasi ini ditunjukkan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran guna menentukan kelayakan produk sebagai berikut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan yaitu mendokumentasikan RKH terkait tema yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi baik dokumen tertulis, gambar atau elektronik.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran papa gembira suku kata 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.

Angket tanggapan diisi oleh guru dan peserta didik. Angket tanggapan berisi pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. 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:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata penilaian dari para validator

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

n = Banyaknya validator

Dengan

$$xi = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100$$

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan (2009:39). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut:

Tabel 3.6
Skala Likert

No	Tanggapan	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak setuju	2
4	Sangat tidak setuju	1

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju 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.

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut : (Arikunto, 2010:44)

Tabel 3.7
Kriteria Kelayakan

Skor presentase	Tingkat Kevalidan
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang lauyak
$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan kualitas pada *Busy Book* untuk Pendidikan Anak Usia Dini untuk meningkatkan bahasa dikategori layak atau sangat layak.