

BAB III METODE PENELITIAN

A. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran bertema Aku Indonesia dilakukan dalam dua tahap penelitian. Tahap pertama adalah penelitian kualitatif dan tahap kedua adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Jenis penelitian kualitatif yang digunakan yaitu menggunakan metode deskriptif, sehingga data yang diperoleh berupa data deskriptif berbentuk kata-kata dan gambar tidak menekankan pada angka. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan gambaran pembuatan media pembelajaran tentang rasa cinta tanah air yang nantinya akan dijadikan bahan untuk pengembangan media pembelajaran bertema Aku Indonesia. Penelitian ini akan dilakukan di RA Nurul Hidayah Sumbergayam Durenan Trenggalek. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang kegiatan belajar mengajar yang ada. Sedangkan kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran bertema Aku Indonesia untuk mengembangkan rasa cinta tanah air pada anak usia 5-6 tahun.

Tahap kedua dari penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall meliputi sepuluh langkah pelaksanaan yaitu (1) *Research and information collecting* (studi pendahuluan), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop preliminary form of product* (Pengembangan rancangan produk awal), (4) *Preliminary field testing* (Uji lapangan awal), (5) *Main product revision* (Revisi produk awal), (6) *Main field testing* (Uji lapangan utama), (7) *Operational product revision* (Revisi produk kedua), (8) *Operational field testing* (Uji kelompok), (9) *Final product revision* (Revisi produk akhir) (10) *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi)¹. Tujuan utama metode penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk tertentu dan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 408

menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud dalam hal ini yaitu media pembelajaran bertema Aku Indonesia.

B. Metode Penelitian Tahap I (Perencanaan Produk)

1. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel pada tahap ini yaitu 2 orang validator yang terbagi dalam 1 ahli media dan 1 ahli materi. Ahli media diambilkan dari dosen pembimbing dan ahli materi diambilkan dari wali kelas B di sekolah yang dijadikan tempat penelitian.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam rancangan penelitian ini yaitu wawancara dan kuesioner.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi tentang kegiatan pembelajaran yang ada dan media apa saja yang sudah digunakan dalam pembelajaran di RA Nurul Hidayah Sumbergayam. Wawancara juga dilakukan anak didik untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan anak tentang Indonesia. Sehingga dari hasil wawancara peneliti dapat mengambil kesimpulan dan melakukan perencanaan pembuatan media.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden². Kuesioner dalam penelitian tahap ini dibuat untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran bertema Aku Indonesia. Kuesioner diberikan kepada validator untuk uji kelayakan dan bahan perbaikan sebelum dilakukan coba ke anak.

3. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan validasi ahli media untuk menguji

² Ibid., *hal.* 142

kelayakan media yang akan diisi oleh 1 validator ahli materi yaitu wali kelas B di RA Nurul Hidayah Sumbergayam dan 1 validator ahli media yaitu dosen pembimbing skripsi. Instrumen berisi pertanyaan yang berkaitan dengan media sebagai acuan penilaian kelayakan ahli media dan ahli materi.

a. Pedoman angket

1) Lembar angket validasi produk untuk ahli materi

Berikut adalah kisi-kisi lembar angket validasi produk untuk ahli materi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	1
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1
	Kesesuaian materi dengan tema dan sub tema	1
	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan	1
	Kemenarikan materi gambar yang disajikan	1
	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	1
	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak	1
	Kesesuaian materi dengan setiap aspek perkembangan	6
Jumlah		13

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pertanyaan untuk validasi ahli materi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya isi materi yang disajikan dan sebagai

bahan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran bertema Aku Indonesia.

2) Lembar angket validasi produk untuk ahli materi

Kisi-kisi lembar angket validasi produk untuk ahli materi ini terdiri dari aspek fisik, gambar, warna, tulisan dan pemakaian.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media

Aspek	No	Indikator	Jumlah Butir
Fisik	1.	Kesesuaian ukuran media	1
	2.	Kemenarikan desain sampul	1
	3.	Keamanan bahan yang digunakan	1
Gambar	4.	Kesesuaian desain gambar dengan tema	1
	5.	Kejelasan gambar	1
Warna	6.	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak	1
	7.	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	1
Tulisan	8.	Kesesuaian ukuran tulisan	1
	9.	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan	1
	10.	Kesesuaian letak tulisan	1
Pemakaian	11.	Kemudahan penggunaan media	1
	12.	Ketepatan penggunaan media dalam mengembangkan aspek perkembangan anak	1
Jumlah Butir			12

4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan para ahli untuk perbaikan media. Data kuantitatif diperoleh dari butir penilaian instrumen yang diberikan oleh para ahli dalam instrumen penilaian ahli materi dan ahli media.

Dalam penelitian ini menggunakan 4 rentang penilaian, yaitu :

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Baik

4 : Sangat baik

Analisis penilaian oleh para ahli dilakukan dengan cara :

- a. Menghitung skor validitas dari hasil validasi menggunakan rumus :

$$V (\text{Validitas}) = \frac{\text{Total Skor Validasi Oleh Ahli}}{\text{Total Skor Maximal}} \times 100\%$$

- b. Hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan tabel validitas yang disajikan di bawah ini.

Tabel 3.3 Kriteria Validitas

No.	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100,00%	Sangat Valid
2.	70,01 – 85,00 %	Cukup Valid
3.	50,00 – 70,00 %	Kurang Valid
4.	01,00 – 50,00 %	Tidak Valid

5. Perencanaan Desain Produk

- a. Bagian sampul depan berisi judul dan gambar animasi yang menggambarkan tema keragaman Indonesia, ditujukan untuk kelompok B, nama pembuat media.



Gambar 3.1 Sampul depan

- b. Bagian cara penggunaan berisi panduan singkat langkah-langkah penggunaan buku Aku Indonesia.



Gambar 3.2 Panduan penggunaan

- c. Bagian isi memuat kode qr yang harus *discan* dan materi kegiatan anak sebagai berikut:

- 1) Memberi angka pada gambar lambang sila Pancasila sesuai urutan



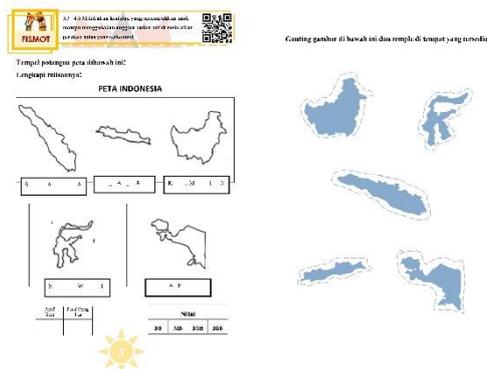
Gambar 3.3 Kegiatan halaman 1

- 2) Menggambar kreasi bendera merah putih dan menulis kata I N D O N E S I A



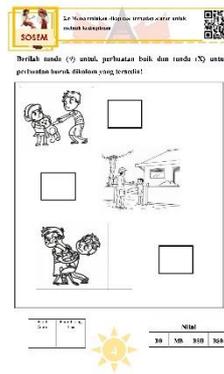
Gambar 3.4 Kegiatan halaman 2

- 3) Menggunting dan menempel gambar peta Indonesia



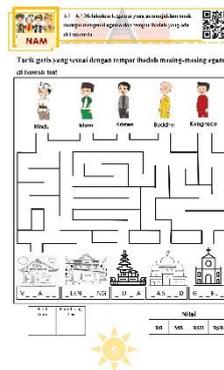
Gambar 3.5 Kegiatan halaman 3

- 4) Memberi tanda perbuatan baik dan buruk



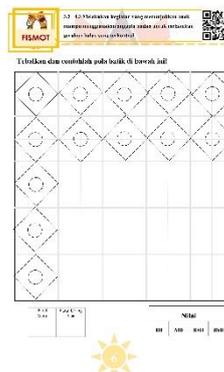
Gambar 3.6 Kegiatan halaman 4

- 5) Menarik garis mencari jalan gambar orang sesuai agama dengan tempat ibadahnya



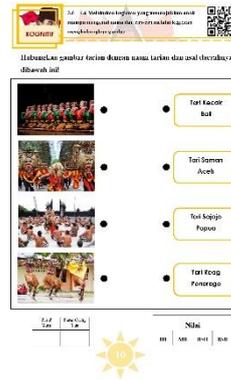
Gambar 3.7 Kegiatan halaman 5

- 6) Menggambar motif batik sederhana



Gambar 3.8 Kegiatan halaman 6

- 7) Melipat gambar bentuk monas menggunakan kertas origami



Gambar 3.12 Kegiatan halaman 10

d. Bagian sampul belakang berisi lagu Dari Sabang Sampai Merauke



Gambar 3.13 Sampul belakang

6. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Dalam hal ini peneliti menggunakan 2 validator untuk menilai produk. 1 validator media yaitu dosen pembimbing dan 1 validator materi yaitu guru kelas B di RA Nurul Hidayah Sumbergayam. Saran dan komentar dalam proses validasi nantinya akan menjadi dasar perbaikan pengembangan media. Sebelum dilakukan uji coba ke anak media divalidasi dan diperbaiki agar menjadi produk yang valid dan efisien.

C. Metode Penelitian Tahap II (Pengujian Produk)

1. Model Rancangan Desain Eksperimen untuk Menguji

Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat³. Oleh karena itu, diperlukan penelitian pengembangan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg dan Gall* yang meliputi sepuluh langkah pelaksanaan yaitu (1) *Research and information collecting* (studi pendahuluan), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop preliminary form of product* (Pengembangan rancangan produk awal), (4) *Preliminary field testing* (Uji lapangan awal), (5) *Main product revision* (Revisi produk awal), (6) *Main field testing* (Uji lapangan utama), (7) *Operational product revision* (Revisi produk kedua), (8) *Operational field testing* (Uji kelompok), (9) *Final product revision* (Revisi produk akhir) (10) *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi)⁴.

Dari penjelasan di atas, penelitian dan pengembangan secara singkat diartikan sebagai suatu proses penelitian untuk menghasilkan suatu produk yang efektif. Tujuan utama metode penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud dalam hal ini yaitu media pembelajaran bertema Aku Indonesia. Namun dalam penelitian ini karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya peneliti hanya menggunakan sampai langkah ke tujuh, maka langkah ke delapan sampai ke sepuluh tidak dilaksanakan.

Berikut ada tujuh langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Melakukan observasi dan pengumpulan data informasi (pengamatan, wawancara, dokumentasi).

³ *Ibid.*, hal. 297

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 408

- b. Melakukan perencanaan berupa penyusunan rancangan “Pengembangan Media Pembelajaran Bertema Aku Indonesia untuk Mengembangkan Rasa Cinta Tanah Air Pada Anak Usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Sumbergayam”.
- c. Mengembangkan bentuk produk awal rancangan “Pengembangan Media Pembelajaran Bertema Aku Indonesia untuk Mengembangkan Rasa Cinta Tanah Air Pada Anak Usia 5-6 tahun”.
- d. Melakukan uji coba lapangan awal yaitu dengan melakukan validasi kepada wali kelas kelompok B di RA Nurul Hidayah Sumbergayam.
- e. Melakukan perbaikan produk berdasarkan uji lapangan awal dan dilanjutkan dengan melakukan uji lapangan utama sesuai dengan saran-saran dari hasil validasi.
- f. Melakukan uji lapangan utama pada 5 anak usia 5-6 tahun
- g. Melakukan perbaikan produk berdasarkan saran-saran dari uji lapangan utama (jika diperlukan)

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut⁵. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Sumbergayam Durenan Trenggalek yang jumlahnya adalah 19 anak yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Sedangkan sampel dalam penelitian ini peneliti mengambil 5 anak yaitu 4 anak perempuan dan 1 anak laki-laki yang dianggap bisa mewakili populasi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian tahap II ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi

⁵ *Ibid.*, hal. 80-81

a. Wawancara

Wawancara adalah cara untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dengan jumlah informan sedikit/kecil⁶. Wawancara dilakukan ke setiap anak sebelum dan sesudah mengerjakan kegiatan dalam buku Aku Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh ketertarikan anak dengan pengembangan media pembelajaran Aku Indonesia dan mengetahui seberapa jauh pengetahuan anak tentang Indonesia. Hasil wawancara langsung dengan anak bisa digunakan untuk mengambil kesimpulan hasil.

b. Observasi

Observasi menurut Sutrisno Hadi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan⁷. Observasi dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu observasi pra penelitian dan observasi penelitian. Observasi pra penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan anak tentang rasa cinta tanah air. Sedangkan observasi penelitian dilakukan untuk mengetahui ketertarikan anak tentang rasa cinta tanah air melalui pengembangan media pembelajaran bertema Aku Indonesia. Observasi dilakukan untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran secara langsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa foto maupun dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Pengambilan dokumentasi juga bertujuan sebagai bukti pendukung data penelitian yang disajikan agar lebih valid dan akurat.

4. Instrumen Penelitian

a. Pedoman wawancara

Pada saat melakukan wawancara dengan anak menggunakan jenis wawancara bebas sehingga daftar pertanyaan tidak ditentukan

⁶ *Ibid.*, hal. 137

⁷ *Ibid.*, hal. 145

sebelumnya. Pertanyaan dengan anak meliputi ketertarikan anak dengan media, kemudahan materi dalam media, kesenangan anak saat menggunakan media.

b. Pedoman Observasi

Tabel 3.4 Pedoman Observasi

Hal-hal yang diobservasi	Proses kegiatan belajar
	Ketertarikan anak dengan media
	Pengetahuan anak tentang Indonesia

c. Pedoman dokumentasi

Tabel 3.5 Pedoman Pengambilan Dokumentasi

Jenis Dokumen	Foto kegiatan anak
	Biodata anak

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data nantinya akan diperoleh dari hasil penelitian melalui wawancara dan observasi. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan anak didik. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi pada saat melakukan uji coba. Hasil data kuantitatif akan berupa presentase dalam statistik. Menggunakan rumus deskriptif presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

f : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu) terkait dengan kemudahan anak saat melakukan kegiatan

P : Angka presentase

Presentase yang digunakan.

Baik : 76% - 100% digunakan

Cukup : 56% -75% diperbaiki

Kurang baik : 40% - 55% tidak digunakan

Tidak baik : <40%