

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Langkah-Langkah Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁹ Ada beberapa pendapat para ahli tentang arti Metode penelitian *Research and Development* (R&D), seperti ungkapan Sukmadinata yang menyatakan R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat di pertanggung jawabkan”.⁶⁰

Menurut Goll, Gall & Borg dalam “*Educational Research*” menjelaskan bahwa R&D adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dengan menggunakan hasil temuan penelitian berupa produk untuk dirancang dan di ujikan secara sistematis di lapangan, di evaluasi dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektifitas dan berkualitas.⁶¹ Oleh karena itu untuk menghasilkan dan memperoleh suatu produk perlu adanya penelitian yang bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat bermanfaat khususnya dalam bidang pendidikan.

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 297

⁶⁰ M. Askari Zakariah dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Action Research, Research and Development (R and D)*, (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah , 2020), hal. 78

⁶¹ Nusa Putra, *Research and Development Penelitian Dan Pengembangan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 234

Jadi penelitian ini dilakukan untuk membuat desain produk terkait dengan kegiatan *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan tujuan menghasilkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil dari penelitian pengembangan ini akan dilakukan uji validitas dan uji lapangan untuk menghasilkan suatu produk serta memperoleh pembelajaran yang efektif bagi anak-anak.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

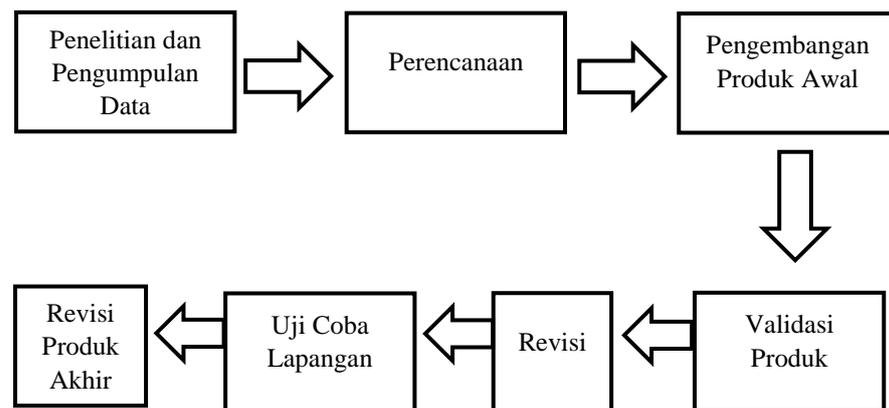
Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Borg and Gall (1989) mengemukakan 10 langkah dalam penelitian R&D yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru pada klas spesifik.⁶²

1. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*)
2. Perencanaan (*Planning*)
3. Pengembangan draf produk awal (*Develop Preliminary Form a Product*)
4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*)
5. Revisi hasil uji coba (*Main Product Revision*)
6. Uji coba (*Main Field Testing*)
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*Operational Product Revision*)
8. Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*)
9. Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*)

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and development*, (Bandung, Alfabeta, 2019), hal. 35

10. Desiminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Namun dalam penelitian ini, karena peneliti memiliki keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga maka peneliti hanya menggunakan langkah ke-1 sampai dengan langkah ke-6. Untuk mengetahui langkah-langkah dalam penelitian ini, maka disajikan bagan sebagai berikut:⁶³



Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Untuk mempermudah dalam memahami langkah-langkah diatas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan dalam mengembangkan *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung, maka akan dipaparkan pada uraian sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap pertama yang akan dilakukan adalah melakukan penelitian dan pengumpulan data awal. Dalam hal tersebut ada beberapa langkah yang harus dilakukan diantaranya:

⁶³Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and development.....*, hal. 37

a. Pemilihan Sekolah

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan di TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung. Peneliti memilih sekolah ini ada beberapa alasan diantaranya:

- 1) TK Islam Terpadu Ar Rohmah merupakan salah satu TK yang memiliki akreditasi B. Selain itu, salah satu TK yang masih mengadakan pembelajaran pada masa pandemik.
- 2) Memiliki fasilitas yang mendukung untuk mengadakan penelitian.
- 3) Lokasi Sekolah yang strategis

b. Pemilihan Materi

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini, materi yang akan dipilih yaitu sesuai dengan RPPH dan mempelajari huruf abjad. pemilihan materi ini diambil karena ada beberapa alasan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Beberapa permasalahan yang dimiliki anak pada usia 5-6 tahun yaitu keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar.
- 2) Diperlukannya media pembelajaran yang tepat, inovatif, efektif dan kreatif dalam melatih motorik kasar anak.
- 3) Anak kurang lancar dalam membaca.

c. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap analisis kebutuhan, langkah pertama yang akan dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu melakukan

observasi terhadap sekolah yang dipilih dan mewawancarai salah satu narasumber yaitu guru TK B untuk menentukan suatu permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan apa yang sekiranya tepat dengan permasalahan yang akan ditemukan oleh peneliti.

Setelah melakukan wawancara pada guru yang bersangkutan dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung kurang bisa untuk membaca dan lebih suka untuk bermain. Oleh karena itu, peneliti memiliki ide untuk mengembangkan suatu kegiatan dimana anak dapat bermain sambil belajar tentang huruf-huruf, selain itu untuk perkembangan motorik kasar anak di TK Islam Terpadu Ar Rohmah kurang berkembang secara optimal. Maka peneliti melakukan suatu pengembangan *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang di tujukan kepada anak TK B. Dalam hal ini anak akan lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran.

2. Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu proses untuk mempersiapkan berbagai hal yang dibutuhkan sebelum melakukan kegiatan. Dalam hal ini, pengembangan *outbound* pintar juga memerlukan perencanaan yang matang agar tujuan diadakanya *outbound* dapat tercapai yaitu dapat mengembangkan motorik kasar anak. Adapun tahap perencanaan meliputi:

- a. Membuat kerangka media pembelajaran

- b. Mengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan
- c. Memilih desain yang menarik
- d. Penyusunan instrumen yang berupa angket validasi ahli materi, angket validasi media dan angket respon guru.
- e. Lembar hasil observasi peserta didik

3. Penyusunan Media Pembelajaran

Tahap ini merupakan rancangan awal media pembelajaran sebelum di validasi oleh para ahli. Ada beberapa langkah yang dilakukan, diantaranya:

a. Judul media pembelajaran

Media pembelajaran ini ada sebagai kegiatan yang memberikan pelatihan motorik kasar untuk anak serta melatih anak dalam membaca atau mengeja huruf. Judul media pembelajaran ini yaitu *outbound* pintar. Dimana tujuan adanya media pembelajaran ini yaitu membuat anak lebih senang ketika pembelajaran berlangsung, karena dalam proses pembelajaran dipadukan dengan permainan yang sesuai dengan materi.

b. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang disajikan harus sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan dilengkapi dengan gambar yang dimana dapat menarik minat anak.

c. Evaluasi

Evaluasi merupakan salah satu tahap yang harus dilakukan, karena pada tahap ini peneliti akan mengetahui apakah produk dari pengembangan tersebut berhasil atau tidak yang dapat dilihat pada tingkat keberhasilan pembelajaran pada peserta didik. Evaluasi yang disajikan berupa pertanyaan dan ditanggapi langsung oleh peserta didik.

4. Uji Validitas Ahli

Setelah produk selesai dikembangkan, maka produk harus melakukan tahap validitas oleh para ahli untuk mengetahui apakah produk layak untuk diujicobakan. Kelayakan produk tersebut perlu dilakukan validitas oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan (guru kelas). Uji validitas tidak dilakukan sekali namun dilakukan beberapa kali sampai validator menyatakan layak digunakan tanpa revisi. Berikut ini akan dipaparkan tentang tiga macam uji validasi ahli yang digunakan oleh peneliti:

a. Uji Validitas Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai rancangan produk berdasarkan aspek kelayakan dan penyajian media. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sebelum diuji cobakan oleh peneliti. Penilaian, kritik dan saran dari validator sangat penting karena dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan dan penyempurnaan media *outbound* pintar.

b. Uji Validitas Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai produk berdasarkan aspek penyajian materi. Dalam melakukan validitas, ahli materi harus memenuhi kriteria seperti memahami dan menguasai materi pengembangan motorik kasar anak. Setelah melakukan validitas, penilaian, kritik dan saran dari validator akan dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan dan penyempurnaan media *outbound* pintar sebelum diuji cobakan di lapangan.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila di dalam media pembelajaran masih banyak kekurangan dan kelemahan, revisi bersumber pada hasil angket dari para validator atau para ahli. Kritik dan saran dari validator akan di analisis oleh peneliti, dari hasil analisis tersebut peneliti akan mulai merevisi media yang akan dikembangkan. Selanjutnya media pembelajaran akan diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan revisi produk dari para validator untuk memperoleh media pembelajaran yang layak digunakan.

6. Uji Coba Lapangan

Apabila produk telah divalidasi dan dilakukan revisi, serta hasil revisi tersebut telah sesuai dengan penilain validator, maka selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk ke lapangan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media motorik kasar anak bagi siswa dan guru. Dalam uji coba lapangan ini diperoleh data kuantitatif dari hasil praktek

anak. Dari hasil data tersebut akan dikembangkan untuk menilai produk yang dikembangkan apakah benar-benar layak untuk digunakan atau tidak.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan, populasi tidak hanya dalam bentuk orang akan tetapi benda-benda alam pun dapat dijadikan sebagai populasi.⁶⁴ Dalam penelitian ini populasi yang digunakan oleh peneliti adalah anak usia 5-6 tahun di TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung. Di TK tersebut jumlah keseluruhan anak usia 5-6 tahun atau TK B adalah 58 siswa, dibagi menjadi 3 kelas, yang dimana setiap kelasnya terdiri dari 18 sampai 19 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi memiliki jumlah yang besar dan peneliti tidak memungkinkan mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut dengan syarat sampel dapat mewakili populasi tersebut.⁶⁵ Dalam penelitian ini sampel yang diambil oleh peneliti hanya satu kelas yaitu dari anak kelas TK B1 yang memiliki siswa 18 anak terdiri dari 8 perempuan dan 10 laki-laki.

⁶⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 117

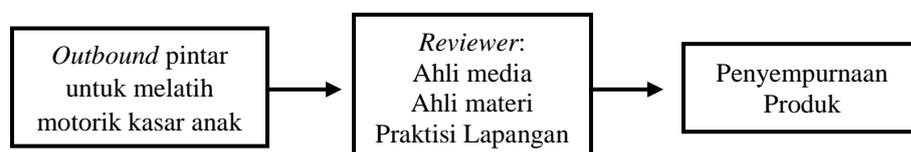
⁶⁵*ibid*, hal.118

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah memenuhi tingkat kualitas yang baik atau tidak. Uji coba pertama kali dilakukan oleh para ahli, dalam hal ini ada beberapa, seperti ahli materi dan ahli media serta guru kelas TK B untuk menanggapi serta menilai produk yang dikembangkan. Dalam uji coba produk ini, ada beberapa hal yang akan di uraikan secara terperinci sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan secara individual, dalam kegiatan ini dilaksanakan dengan cara observasi lapangan. Dalam membuat media pembelajaran diperlukan pengujian kelayakan yang dilakukan dengan cara validasi yaitu dengan cara menyerahkan produk yang dikembangkan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai kelayakan produk serta memberikan kritik dan saran perbaikan. Desain uji coba dapat di lihat pada bagan 3.2



Bagan 3.2 Alur Desain Uji Coba

Keterangan *reviewer*:

- a. Ahli media : menilai aspek tampilan dan kesesuaian media.
- b. Ahli materi : menilai media pembelajaran terkait dengan isi materi.

- c. Praktisi lapangan : menilai isi materi dan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung.

2. Subjek Uji Coba

Subjek Uji Coba dalam pengembangan *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung akan di kaji dengan beberapa ahli sebagai berikut :

- a. Tahap Kajian Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini yang dimaksudkan adalah orang yang ahli dalam bidang media pembelajaran *outbound*, yaitu dosen PIAUD IAIN Tulungagung.

- b. Tahap Kajian Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini yang dimaksudkan adalah dosen pengembangan fisik motorik anak yang berkompeten di bidang motorik anak usia dini, yaitu seorang dosen PIAUD IAIN Tulungagung.

- c. Tahap Kajian Praktisi Lapangan

Praktisi lapangan dalam penelitian ini adalah seorang guru kelas TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung yang sudah berpengalaman dalam melakukan pembelajaran diluar kelas.

3. Jenis Data

Data merupakan ukuran suatu nilai yang disebut informasi.⁶⁶ Informasi dapat berupa angka, lambang atau sifat. Sedangkan data dikumpulkan dari sumber data yang dikenal dengan objek yang diperoleh dalam suatu data. Jenis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme atau memandang realitas.⁶⁷ Proses penelitian ini bersifat deduktif yaitu menjawab rumusan masalah dengan menggunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Kemudian hipotesis diuji cobakan melalui pengumpulan data lapangan dan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian.

Sedangkan data kualitatif berasal dari instrument penelitian yang telah dianalisis kemudian menghasilkan saran, kritik dan tanggapan dari validator. Nantinya akan digunakan sebagai bahan pengembangan dan pertimbangan dalam merevisi produk *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak.

a. Data dari Ahli Materi

Data yang diperoleh dari ahli materi merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket uji coba berupa kualitas produk yang ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek

⁶⁶ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta, Pustaka, 2016), hal. 78

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2013), hal. 8

pembelajaran, aspek materi dan aspek interaksi. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan kritik dari ahli materi.

b. Data dari Ahli Media

Data yang diperoleh dari ahli media merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket uji coba berupa kualitas produk yang ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek pemrograman, aspek tampilan, dan aspek pembelajaran. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan kritik dari ahli media.

c. Data dari Siswa dan Guru

Data yang diperoleh berupa kualitas produk yang ditinjau dari daya tarik atau respon siswa dan guru. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisa keefektifan media pembelajaran *outbound* yang telah dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan Richey and Klein dalam buku Sugiyono menyantakan “*the data researchers collected depend on the nature of their research question and hypotheses*”. Yang berarti bahwa data yang dikumpulkan oleh peneliti akan bergantung pada rumusan masalah dan hipotesis.⁶⁸

Instrumen penelitian atau alat pengumpul data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan tugasnya yaitu mengumpulkan data sebanyak mungkin. Menurut Sugiyono pada dasarnya

⁶⁸*Ibid*, hal. 200

kegiatan meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. alat ukur tersebut merupakan instrument penelitian.⁶⁹ Ada beberapa instrument yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Pada penelitian ini dilakukan observasi yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung. Peneliti melakukan hal ini agar mendapatkan informasi yang lebih mengenai TK tersebut khususnya dalam proses pembelajaran yang melatih motorik kasar anak.

Dalam hal ini peneliti melihat bagaimana kondisi pada TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung, dengan ini peneliti mengembangkan suatu kegiatan yang dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran untuk anak usia dini sekaligus dapat melatih motorik kasar anak.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan agar memperoleh data atau informasi yang lebih mendalam, peneliti melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait dalam pembelajaran di TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung, seperti kepala sekolah dan guru kelas TK B. Hasil dari wawancara untuk mengetahui bagaimana kegiatan

⁶⁹ M. Askari Zakariah dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Action Research*..... hal. 89

pembelajaran saat menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap dari hasil penelitian observasi dan wawancara, yang dinilai lebih kredibel/ dapat dipercaya dan salah satu alat terkumpulnya sebuah data seperti data RPPH, RPPM, RPPS, struktur TK, nama-nama guru yang mengajar dll.

d. Angket

Angket atau kuesioner merupakan instrumen untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini angket diberikan kepada ahli media, ahli materi dan kepada guru. Angket yang akan digunakan meliputi:

1) Angket Validasi Ahli Media

Tujuan dari adanya angket ahli media untuk memperoleh data tentang tampilan dan kelayakan media pembelajaran yang akan diterapkan kepada anak.

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket ahli materi, digunakan sebagai alat untuk mengetahui kelayakan dari materi yang akan dikenalkan. Angket sendiri bertujuan untuk mengavaluasi media pembelajaran sebelum dilakukannya uji coba.

3) Angket Validasi Guru

Angket ini akan dibagikan kepada guru kelas untuk melihat respon yang diberikan dari produk media pembelajaran *outbound* pintar yang telah dikembangkan. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang isi atau materi, tampilan dan pelaksanaannya.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. berikut ini merupakan penjabaran teknik analisis yang digunakan :

- a. Analisis kualitatif, analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari observasi, wawancara, saran dan kritik dosen validasi. Data-data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif untuk perbaikan media yang dikembangkan.
- b. Analisis kuantitatif, analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu, analisis kuantitatif juga digunakan untuk menganalisis perkembangan motorik kasar anak.

1) Analisis data angket validasi

Data hasil validasi media pembelajaran dari beberapa ahli akan ditentukan rata-rata skoryang diberikan oleh masing-masing validator. Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis

data untuk mengetahui kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:⁷⁰

- a) Data berupa skor penilaian yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan angket guru kemudian diubah menjadi data interval.
- b) Kemudian hitunglah skor rata-rata dari setiap aspek kriteria yang telah dinilai. Untuk menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan

X_i = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilaian

- c) Setelah itu mengubah skor rata-rata yang berupa data kuantitatif menjadi data kualitatif. Mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif menggunakan acuan rumus konversi skor ke nilai pada skala lima sebagai berikut:⁷¹

⁷⁰ Nugraheni Dinasari Haryono, *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015, hal. 58

⁷¹ Sukardjo, *Evaluasi Pembelajaran Modul PPs UNY*, (Yogyakarta: UNY, 2005), hal. 53

Tabel 3.1**Kriteria Penilaian Tingkat Kevalidan Produk**

Nilai	Skor	Kriteria Validasi
A	$X > X_i + 1,8 \times SB_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,6 SB_i < X \leq X_i + 1,8 SB_i$	Baik
C	$X_i + 0,6 SB_i < X \leq X_i + 0,6 SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,8 SB_i < X \leq X_i - 0,6 SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,8 SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan :

Rata-rata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal).

Simpanan baku skor ideal (SB_i) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X ideal : skor empiris

Berdasarkan rumus tersebut untuk mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif pedomannya sebagai berikut:

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

$$X = \frac{1}{2}(5 + 1)$$

$$= 3$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(5 - 1)$$

$$= 0.67$$

$$\text{Skala 5} = X > 3 + (1.8 \times 0.67)$$

$$= X > 3 + 1.21$$

$$= X > 4.21$$

Skala 4 $= 3 + (0.6 \times 0.67) < X \leq 4.21$

$$= 3 + 0.40 < X \leq 4.21$$

$$= 3.40 < X \leq 4.21$$

Skala 3 $= 3 - 0.40 < X \leq 3.40$

$$= 2.60 < X \leq 3.40$$

Skala 2 $= 3 - (1.8 \times 0.67) < X \leq 2.60$

$$= 3 - 1.21 < X \leq 2.60$$

$$= 1.79 < X \leq 2.60$$

Skala 1 $= X \leq 1.79$

Berasarkan perhitungan diatas, maka data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan skala *likert* dapat disederhanakan sebagai table di bawah ini:

Tabel 3.2
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan skala *Likert*

Skor	Interval Skor	Kategori
5	$X > 4.21$	Sangat Baik
4	$3.40 < X \leq 4.21$	Baik
3	$2.60 < X \leq 3.40$	Cukup Baik
2	$1.79 < X \leq 2.60$	Kurang Baik
1	$X \leq 1.79$	Sangat Kurang Baik

Penelitian ini menerapkan nilai kelayakan produk minimal C (cukup) dari hasil penilaian ahli media, ahli materi maupun respon dari guru. Jika hasil penilaian secara

keseluruhan memenuhi kategori dengan minimal C (cukup), maka produk yang dikembangkan tersebut sudah layak untuk digunakan.

2) Teknik Analisis Keefektifitasan

Setelah data yang diperoleh telah dianalisis dengan angket ahli, maka hasil analisis tersebut di analisis lagi tingkat keefektifitasan media *outbound* pintar dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:⁷²

- a) Memberikan skor setiap rintangan yang dilewati.
- b) Menghitung jumlah skor yang diperoleh masing-masing siswa.
- c) menghitung nilai yang diperoleh oleh siswa.
- d) Menghitung banyaknya siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam kegiatan belajar untuk melatih motorik kasar anak kemudian menghitung presentasinya dengan rumus:

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

keterangan:

P : Total

$\sum x$: Jumlah jawaban yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah jawaban tertinggi

⁷² Alfian Tyas Kurniawan, *Penembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Materi Himpunan Untuk Siswa SMP Kelas VII*, (Yogyakarta, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hal. 69

- e) Mengkategorikan ketuntasan siswa dengan menggunakan table kriteria penilaian kecakapan akademik.

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik

Kategori	Nilai	Presentase
Sangat Layak (SL)	4	75-100%
Layak (L)	3	51-75%
Kurang Layak (KL)	2	26-50%
Tidak Layak (TL)	1	0-25%

Persentase ketentuan belajar melatih motorik kasar anak. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan pengembangan media *outbound* pintar, hasil dari pengembangan media tersebut dikatakan efektif jika kriteria persentase ketuntasan minimal adalah **Tinggi**.