

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan permainan *jump* hap sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di PAUD Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji kelayakan dari produk tersebut.¹ Menurut Sukmadinata model penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sesuatu produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.² Menurut Borg and Gall “*research and development is a powerful strategy for improving practice. Its a process used to develop and validate educational product.*” Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall adalah proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Produk dalam kalimat tersebut merupakan tidak hanya sebuah benda seperti buku teks, modul, film, dan perangkat keras lain, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan lain sebagainya.³ Penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam satu siklus yang didalamnya terdiri dari beberapa tahapan.⁴ Berdasarkan beberapa

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hlm. 297

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), Hlm. 164

³ Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2012), Hlm. 127

⁴ Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metode dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), Hlm. 105

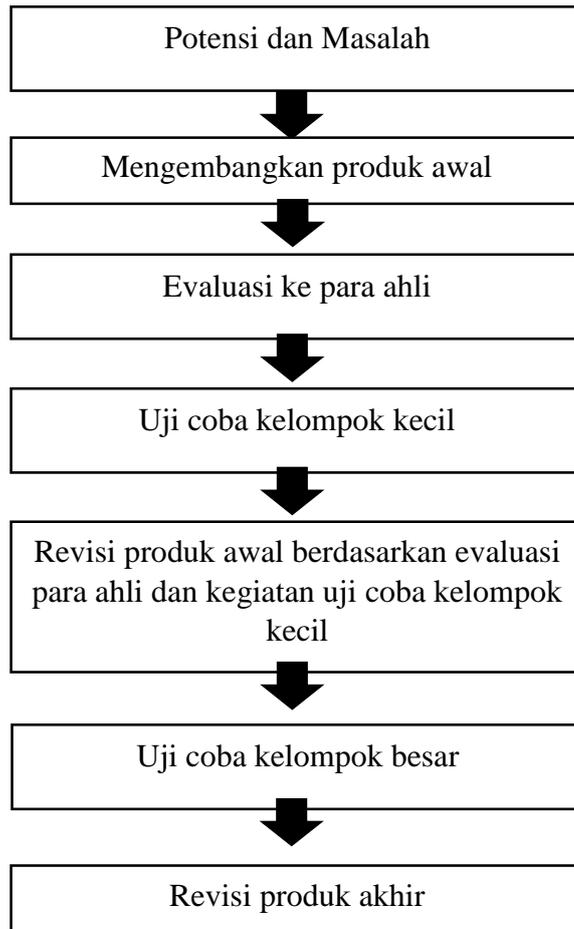
pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan sebuah produk melalui berbagai tahapan dan validasi pengujian.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini peneliti mengacu pada model pengembangan (*Research and Development*) milik Borg and Gall. Borg and Gall mengemukakan sepuluh tahapan dalam penelitian dan pengembangan, yakni 1) Potensi dan Masalah (*Research and Information Collecting*), 2) *Planning* (Perencanaan dan Pengumpulan Data), 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Produk, 9) Revisi Produk, 10) Produk Masal.⁵ Prosedur di atas tentu saja bukan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti sepenuhnya oleh peneliti. Setiap peneliti tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah paling tepat yang dapat dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti hanya mengambil tujuh dari sepuluh langkah dalam model pengembangan Borg and Gall. Hal ini disebabkan karena langkah-langkah yang diambil peneliti disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan, selain itu penelitian ini hanya dilakukan di PAUD AL Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung saja sehingga langkah ke delapan dan kesepuluh tidak diperlukan.

Prosedur pengembangan permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di PAUD Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung adalah sebagai berikut :

⁵ Emzir, *Metedologi Peneliiian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), Hlm. 263



Gambar 3.1 Langkah Penelitian

Berikut penjelasan penelitian yang peneliti lakukan :

a. Potensi dan Masalah

Langkah awal penelitian ini dengan adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang jika dimanfaatkan atau digunakan peluangnya maka akan bernilai tambah, sedangkan masalah merupakan terjadinya suatu kesimpangan harapan atau rencana. Penulis melakukan wawancara terhadap salah satu pendidik di PAUD Al-Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung mengenai pembelajaran kecerdasan kinestetik. Penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa kurangnya inovasi terhadap kegiatan pembelajaran kinestetik anak sehingga anak mudah bosan dan kurang tergerak untuk melakukan kegiatan.

b. Mengumpulkan Data

Langkah selanjutnya, peneliti mengumpulkan data atau informasi. Langkah tersebut peneliti lakukan melalui observasi dan wawancara atau analisis kebutuhan yang berkaitan dengan data maupun cara untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun, hal ini bertujuan agar pengembangan permainan *jump hap* dapat lebih optimal dan dapat dimanfaatkan dengan baik.

c. Desain Produk

Desain produk pada penelitian ini menghasilkan permainan *jump hap*. Permainan tersebut dapat diteapkan sebagai upaya menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. permainan tersebut dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan permainan tersebut diharapkan kegiatan pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dapat lebih terjalin.

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan suatu kegiatan untuk menilai suatu kelayakan maupun keefektifan produk yang dibuat oleh peneliti. Proses tersebut dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang sedang peneliti kembangkan, dalam hal ini peneliti melibatkan beberapa ahli, diantaranya yaitu ahli materi dan ahli media.

e. Revisi Desain

Revisi desain merupakan perbaikan produk permainan yang dikembangkan dari saran para ahli sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi lebih baik.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan setelah adanya perbaikan dari desain produk. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan, kelayakan dan kekurangan produk media yang telah dikembangkan. Uji coba produk permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun dilakukan dengan kelompok

terbatas, yakni hanya pada PAUD Al-Chusna Tengger Rejotangan Tulungagung. Adapun detail uji coba dalam pengembangan permainan *jump hap* sebagai berikut :

1) Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan untuk memperoleh data atas kondisi produk yang sedang dikembangkan, hal ini bertujuan sebagai penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Uji coba tersebut dilakukan dengan dua tahap, yakni :

a) Tahap Validasi Ahli (*expert judgement*)

Pengambilan data dari para ahli sangat berguna dalam penyempurnaan produk yang peneliti kembangkan. Pengambilan data dilakukan terhadap dua ahli materi pembelajaran anak usia dini, satu ahli materi kinestetik dan tiga ahli media. Para ahli tersebut akan memberikan penilaian dan masukan berupa kritik dan saran terhadap produk yang peneliti kembangkan. Validasi tersebut dilakukan dengan memberikan angket penilaian terhadap para ahli. Hasil dari angket tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak atau tidak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

b) Tahap Uji Coba Lapangan (*field testing*)

Tahap ini peneliti melakukan beberapa tindakan dengan mengamati peserta didik kelompok bermain dengan menggunakan permainan *jumphap*, kemudian peneliti melakukan analisis dan penilaian terhadap keefektifan dari produk yang dikembangkan, selanjutnya peneliti akan memperbaiki permainan berdasarkan analisis yang ada.

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari :

a) Ahli Materi

Pemilihan ahli materi didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi yang berkaitan dengan

pendidikan anak usia dini dan kecerdasan kinestetik. Ahli materi akan memberikan kritik dan saran mengenai materi dalam permainan *jump hap*.

b) Ahli Media

Pemilihan ahli media didasarkan pada seseorang yang memiliki kompetensi dibidang perencanaan media sebagai bahan atau media pembelajaran, dalam hal ini ahli media juga memiliki kewenangan yang sama untuk memberikan kritik dan saran untuk perbaikan permainan yang sedang dikembangkan

c) Peserta Didik Kelompok Bermain di PAUD Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung

Uji coba dilakukan terhadap kelompok besar dan kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil diwakili dengan 9 orang peserta didik dan uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan seluruh peserta didik PAUD Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung berjumlah 26 anak. Tujuan uji coba tersebut untuk mengevaluasi respon secara perorangan dan mengetahui kemenarikan permainan serta kelayakan permainan yangtelah dikembangkan oleh peneliti sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik.

g. Revisi Produk

Langkah setelah produk diuji cobakan, maka akan diketahui kekuatan produk yang sedang dikembangkan. Produk yang sudah diketahui kekurangannya akan dilakukan perbaikan sesuai saran dari para ahli dan hasil uji coba. Perbaikan tersebut dilakukan dengan tujuan agar produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik.

B. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah genereliasai yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya⁶, jadi populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek dalam sebuah penelitian peneliti mengambil populasi yang dijadikan objek dalam penelitian yakni keseluruhan peserta didik PAUD Al-Chusna Tengger Rejotangan Tulungagung yang berjumlah 26 anak.

2. Sample

Sample merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷ Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah *Non Probability Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis teknik *Non Probability Sampling* yang digunakan peneliti merupakan *sampling jenuh* dimana keseluruhan dari populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Hal tersebut karena jumlah populasi yang relatif kecil yakni 26 anak dari kelompok bermain di PAUD Al-Chusna Tengger Rejotangan Tulungagung.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam sebuah penelitian, tanpa diketahuinya teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan menemukan tujuan dari penelitian ini, dalam penelitian dengan judul pengembangan permainan *jump hap* ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka secara fisik untuk mengetahui tanggapan, pendapat, dan motivasi seseorang terhadap sesuatu objek.⁸ Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan persoalan dan potensi yang akan diteliti juga untuk menggali informasi mengenai hal-hal yang menjadi permasalahan peneliti.

⁶ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2016), Hlm. 135

⁷ *Ibid*.....Hlm, 136

⁸ Soegijono, *Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data*

Teknik wawancara menggunakan wawancara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Wawancara yang digunakan oleh peneliti digunakan untuk menemukan informasi mengenai sistem pembelajaran yang sedang berlangsung, kondisi kecerdasan kinestetik anak-anak, dari hasil wawancara tersebut dapat digunakan peneliti sebagai bahan evaluasi kegiatan permainan yang sedang peneliti kembangkan.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas yang memusatkan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera.⁹ Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.¹⁰

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung tentang kegiatan pembelajaran dikelas kelompok A Paud Al Chusna Tengkur Rejotangan Tulungagung dengan tujuan untuk menganalisa kegiatan permainan yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan melihat respon dari anak- anak atas kegiatan yang dilakukan

3. Angket

Angket/kuesioner merupakan suatu metode pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang telah dirumuskan peneliti kepada beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian. Angket/kuesioner digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan materi dan tampilan produk yang dikembangkan. Angket/kuesioner ini menggunakan format pengisian berupa *checklist* dimana pihak yang terkait atau responden hanya memberi tanda centang pada kolom yang tersedia, dalam penelitian ini peneliti membuat beberapa angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media, dan pendidik PAUD Al-Chusna Tengkur Rejotangan Tulungagung.

⁹ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), Hlm. 159

¹⁰ Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama, 2015), Hlm. 104

a) Angket Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh seseorang yang memiliki kompetensi dibidang pendidikan anak usia dini. Data yang diperoleh akan dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki produk yang peneliti kembangkan, yakni permainan *jump hap*. Setelah peneliti melakukan perbaikan, peneliti akan melakukan validasi produk untuk mendapatkan kategori layak sehingga produk yang dikembangkan peneliti dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik.

b) Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media ditujukan untuk seseorang yang memiliki kompetensi dalam bidang desain maupun media pembelajaran. Data yang diperoleh dari ahli media kemudian peneliti gunakan sebagai bahan untuk memperbaiki produk peneliti. Setelah memperbaiki produk tersebut, peneliti akan melakukan proses validasi tahap dua. Validasi tahap dua ini digunakan peneliti untuk mendapatkan kelayakan dari produk yang peneliti kembangkan.

c) Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diisi ketika peneliti melakukan uji coba lapangan. Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan dan keefektifan kegiatan permainan saat digunakan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik tertulis maupun tidak. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tertulis tentang tingkah laku anak selama pembelajaran. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik saat peneliti melakukan penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu ukur yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data.¹¹ Data yang dihasilkan akan akurat jika instrumen yang digunakan oleh peneliti valid, oleh karena itu diperlukan pemeliharaan instrumen yang tepat dalam penelitian dan pengembangan ini. lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini merupakan instrumen untuk validasi ahli media, ahli materi serta untuk kepala sekolah PAUD Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung. Instrumen yang dibuat tersebut berisi pernyataan yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Berikut merupakan instrumen yang digunakan oleh peneliti :

1. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara ini diberikan untuk kepala sekolah dengan tujuan untuk menggali sumbe infomasi dari kepala sekolah PAUD Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara untuk kepala sekolah.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

Kisi-Kisi	Kurikulum yang digunakan
Pedoman	Kondisi pembelajaran serta media yang digunakan
Wawancara untuk Kepala Sekolah	Pernah atau belum menggunakan permainan <i>jump hap</i> Kecerdasan kinestetik

2. Angket/Kuesioner

a. Lembar Angket untuk Ahli Materi

Lembar angket ini dibuat untuk mengetahui pendapat evaluator atau ahli materi dalam penelitian. Berikut kisi-kisi angket untuk ahli materi.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2016), Hlm. 156

Tabel 3.2 Indikator Ahli Materi

INDIKATOR MATERI	Kesesuaian materi permainan dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun
	Kesesuaian permainan dengan standar pencapaian perkembangan anak
	Kesesuaian materi permainan dengan kurikulum 2013
	Kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian permainan dengan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun

b. Lembar untuk Ahli Media

Lembar angket ini dibuat untuk mengetahui pendapat ecaluator atau ahli media dalam penelitian. Berikut merupakan kisi-kisi angket untuk ahli media.

Tabel 3.3 Indikator Ahli Media

INDIKATOR MEDIA	Daya tarik media untuk anak usia 3-4 tahun
	Ukuran media permainan
	Warna media permainan
	Tata letak gambar kaki
	Gambar pendukung
	Zona dalam permainan
	Keamanan media bagi anak usia 3-4 tahun
	Pemilihan media permainan
	Ketahanan media permainan

c. Lembar untuk Guru

Lembar angket dibagikan kepada guru saat penulis melakukan uji coba di lembaga, beikut kisi-kisi tanggapan guru.

Tabel 3.4 Indikator Lembar Guru

Aspek	Indikator
Materi	Permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak
	Isi dari permainan <i>jump hap</i> mudah dipahami anak
	Kesesuaian dengan pekembangan kecerdasan kinestetik anak
Penyajian	Zona yang digunakan menarik minat anak
	Kombinasi permainan menarik

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif tidak menggunakan statistik melainkan dengan mendeskripsikan atau menggamabarkan data dengan kata atau kalimat sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan.¹² Data kuantitatif berupa presentase kelayakan dari validator ahli media dan ahli materi pada tahap uji coba ahli dan respon anak dalam penggunaan permainan yang dikembangkan penulis. Adapun instrumen angket juga bersifat kuantitatif yang datanya akan diolah dan dipaparkan dalam bentuk presentase dengan menggunakan skala likert untuk pengukurannya. Rumus untuk mengolah data tersebut adalah sebagai berikut :¹³

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

Keterangan :

P : Angka Presentase

F : Perolehan Nilai

N : Nilai Maksimal

Dengan :

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

Keterangan:

P : Persentase

¹² Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*, (Yogyakarta: CV. Bidi Utama, 2018), hlm. 6.

¹³ Ardia Asyhari, Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol 05 No. I, 2016, hlm.7.

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah skor keseluruhan

Data yang berupa angka dari hasil perhitungan tersebut digunakan peneliti sebagai penentu kelayakan suatu permainan yang sedang dibuat oleh peneliti. Berikut peneliti sajikan tabel presentase kriteria kelayakan yang dibagi sesuai dengan 5 kategori dalam skala *likert* :

Tabel 3.5 Keterangan Penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Hasil dari skor penilaian tersebut akan dicari nilai rata-ratanya untuk menentukan kualitas dan tingkat pemanfaatan dari produk yang telah dikembangkan. Nilai rata-rata diperoleh dari responden dan dikonversikan atau diubah untuk pernyataan penilaian, dengan tabel skor sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kategori Skor Presentase

Skor Presentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Penelitian dari pengembangan produk akan diakhiri jika skor dalam penilaian terhadap media yang dikembangkan yakni permainan *jump hap* ini telah memenuhi syarat kelayakan dari kesesuaian materi, kelayakan

media dan kualitas dari produk tersebut dengan kategori sangat layak maupun layak