

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A di TK Purnama Gempol. Sehingga pendekatan yang cocok adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Develoment/R&D*).

Pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software maupun hardware seperti modul, buku, dan program pembelajaran. Menurut Sukmadinata, model penelitian dan pengembangan (*Research and Develoment/R&D*) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.⁶²

B. Model dan Prosedur Pengembangan

1. Model pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk mengembangkan bahasa pada anak kelompok A di TK Purnama Gempol, penelitian menggunakan model pengembangan (*Research and Develoment/R&D*) Borg and Gall terdapat sepuluh

⁶² Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2005), hal. 164

langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan meliputi: penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, deminasi dan implementasi.⁶³

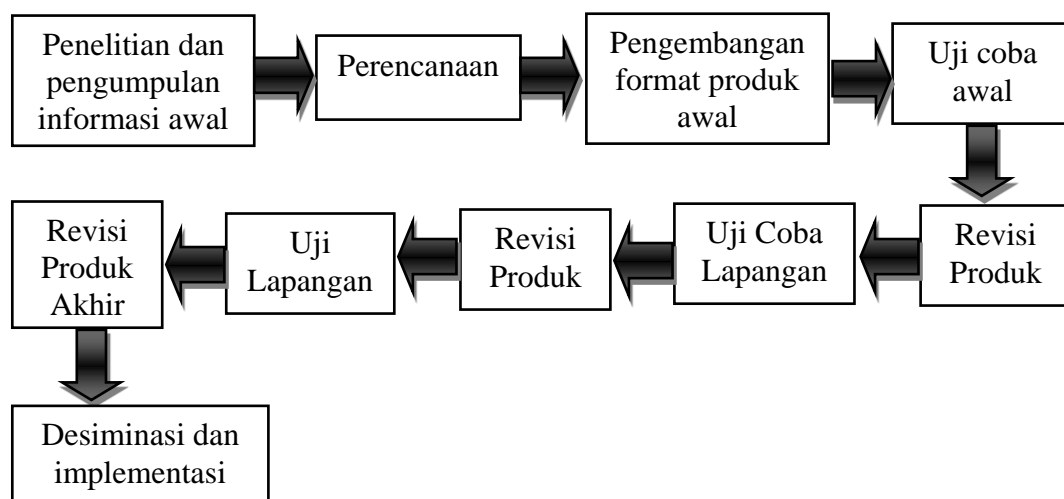
Langkah-langkah penelitian pengembangan dari Borg and Gall tersebut bukanlah prosedur baku dalam penelitian ini, setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan.

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Penelitian pengembangan *Research and Develoment (R&D)* menurut Borg and Gall adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶⁴ Penelitian dan pengembangan selalu diawali dengan menggali potensi dan masalah suatu produk. Sepuluh langkah penelitian pengembangan Borg and Gall akan dijelaskan sebagaimana pada gambar berikut:

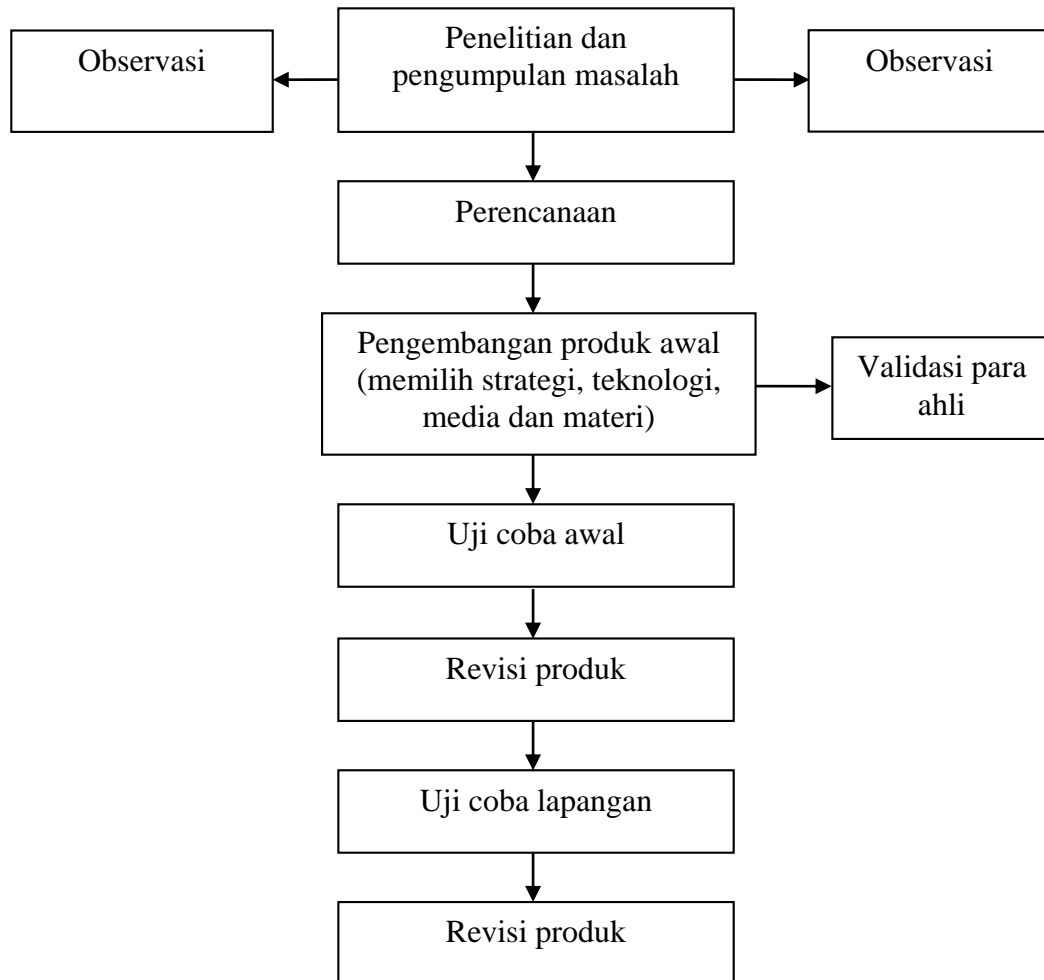
⁶³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hal. 409

⁶⁴Borg and Gall, *Educational Reasearch an Intriduction*, (USA: Pearson Education, 2003)



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model Borg and Gall

Berdasarkan bagan diatas, diketahui bahwa tujuan terakhir adalah desiminasi dan implentasi. Penelitian yang dilakukan peneliti dibatasi pada tujuh langkah saja yaitu penelitan dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk sampai dengan menghasilkan produk berupa video animasi tema kebutuhanku untuk anak usia 4-5 tahun. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Adapun prosedur pengembangan video animasi tema kebutuhanku yang dilakukan yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Video Animasi Tema Kebutuhanku

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Penelitian dan pengumpulan informasi awal diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru kelompok A di TK Purnama Gempol, bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang berbentuk gambar sehingga pada pembelajaran anak-anak mudah bosan. Hal tersebut berdampak pada pembelajaran anak-anak didalam kelas.

2. Perencanaan

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal, peneliti mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada, dan langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menentukan jenis pengembangan serta menentukan tujuan yang ingin dicapai. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk pembelajaran anak kelompok A di TK Purnama Gempol, untuk menunjang keefektifan pembelajaran anak didalam kelas.

3. Pengembangan produk awal

Pengembangan produk awal dilakukan dengan membuat desain produk yang akan dihasilkan untuk anak usia 4-5 tahun mengenai tema kebutuhanku dan dilakukan validasi oleh para ahli, yakni ahli materi, dan ahli media. Langkah awal yaitu menentukan konsep yang akan digunakan sesuai dengan observasi dan wawancara sebelumnya. Selanjutnya mendesain media yang akan dibuat dalam penelitian ini. Setelah didesain peneliti mengumpulkan bahan yang akan digunakan. Kemudian peneliti membuat media pembelajaran yang berbentuk video pembelajaran, dimana video tersebut tentang kebutuhan makanan 4 sehat 5 sempurna. Media pembelajaran video animasi ini untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. Adapun gambar-gambar yang digunakan dalam pembuatan video animasi adalah sebagai berikut:

4. Uji coba awal (uji coba kelompok kecil)

Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba awal. Uji coba awal dapat dilakukan pada kelompok kecil, yaitu 7 anak kelompok A di TK Purnama

Gempol. Selama proses uji coba produk peneliti mengisi lembar observasi terkait penggunaan media pembelajaran. Selain itu guru diminta untuk membantu anak-anak dalam mengisi angket respon terhadap media yang dikembangkan

5. Revisi produk

Hasil uji coba pada kelompok kecil digunakan untuk merevisi produk awal. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal atau pada kelompok kecil untuk memperoleh informasi dan masukan untuk memperbaiki produk yang sudah di uji coba pada kelompok kecil. Hasil uji coba awal tersebut diperoleh data kualitatif tentang produk yang dikembangkan.

6. Uji coba lapangan (Uji Coba Skala Besar)

Tahap selanjutnya setelah melakukan revisi produk dari uji coba skala kecil yaitu uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan ini subjek uji coba dilakukan dalam skala yang lebih besar berjumlah 20 anak kelompok A, uji coba dilakukan di TK Purnama Gempol.

7. Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan (uji coba skala besar). Hasil uji coba skala besar melibatkan subjek yang lebih banyak yang bertujuan untuk menentukan keberhasilan produk yang ingin dicapai dan mengumpulkan informasi untuk meningkatkan produk untuk perbaikan selanjutnya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti yakni di TK Purnama Gempol yang berlokasi di Jl. Mojorejo No. 20 Ngerong – Gempol Pasuruan. Peneliti akan melakukan penelitian pada bulan Maret sampai dengan April pada pembelajaran semester genap.

D. Metode Penelitian dan Pengembangan

1. Populasi dan sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek, orang, peristiwa, atau sejenisnya yang menjadi perhatian dan kajian dalam penelitian dan biasanya dipakai untuk menggeneralisasikan hasil penelitian.⁶⁵ Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.⁶⁶ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan anak kelompok A di TK Purnama Gempol. Jumlah anak pada kelompok A di TK Purnama Gempol terdiri dari 20 anak.

⁶⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 220

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 80

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶⁷ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Peneliti menggunakan teknik ini karena jumlah populasi dari penelitian ini relatif kecil.⁶⁸ Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Purnama Gempol. Jumlah anak pada kelompok A di TK Purnama Gempol terdiri dari 20 anak.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Langkah-langkah dan teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian yaitu mendapatkan data.⁶⁹ Teknik yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data berdasarkan fakta yang sedang terjadi dilapangan. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data.

1) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran video

⁶⁷ *Ibid*, hal. 81

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 124.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hal. 224

animasi tema kebutuhanku untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A di TK Purnama Gempol, dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berisi tentang pembelajaran pada tema kebutuhanku di kelompok A TK Purnama Gempol.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Guru dan Anak

Guru	Karakteristik peserta didik
	Proses pembelajaran
	Media yang digunakan pada proses pembelajaran
	Kendala dalam pembelajaran
	Kebutuhan media yang diharapkan
Peserta Didik	Proses pembelajaran dan kendala
	Media yang digunakan
	Kesukaan akan animasi

2) Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner yang digunakan peneliti adalah angket validasi ahli yang terdiri dari angket validasi ahli materi, angket validasi media, angket respon guru serta angket respon siswa. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

3) Observasi

Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati faktor penghambat, dan faktor pendukung pada saat pelaksanaan uji coba media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku di kelas.

4) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu berupa foto pada saat uji coba media, dan video pada saat penggunaan media, serta keefektifan siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan alat bantu kamera.

b. Kualifikasi dan jumlah petugas dalam pengumpulan data

Jumlah petugas yang terlibat dalam pengumpulan data ini terdiri dari dua dosen ahli materi, dan satu dosen ahli media, serta siswa yang berjumlah 20 anak kelompok A di TK Purnama Gempol. Adapun keterangan lebih dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 3.2 Validator Penelitian Pengembangan

No	Validator Penelitian	Kriteria	Bidang Ahli
1.	Dosen materi pembelajaran	Minimal lulus S2	Ahli materi pembelajaran
2.	Dosen media pembelajaran	Minimal lulus S2	Ahli media pembelajaran
3.	Guru Kelas	Minimal lulus S1	Responden
4.	Siswa kelompok A	Siswa TK	Responden

c. Jadwal dan waktu pengumpulan data

Pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti yaitu pada bulan Maret sampai April pada pembelajaran semester genap di TK Purnama Gempol.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan perlengkapan untuk membantu dalam memilih serta digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar aktivitas tersebut menjadi sistematis serta dipermudah. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan media pembelajaran video animasi yakni sebagai berikut:

a. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran video animasi untuk anak kelompok A dengan tema kebutuhanku. Dalam kegiatan wawancara menggunakan daftar pertanyaan tentang metode yang digunakan guru, media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar, respon anak terhadap media yang digunakan guru, dan media yang cocok digunakan saat ini. Daftar pertanyaan analisis kebutuhan ini sebagai langkah awal dalam penelitian pengembangan ini yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang diharapkan oleh anak. Adapun wawancara berikutnya dilakukan pada saat peneliti melakukan uji coba produk di lapangan. Adapun pedoman wawancara tersebut dapat dilihat pada table 3.3:

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara kepada Guru

No	Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	Bagaimana anak dalam memahami materi pembelajaran?	
2.	Bagaimana guru dalam membantu anak yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran?	
3.	Apakah setiap hari ibu menggunakan media pembelajaran?	
4.	Jenis media apa yang sering diberikan kepada anak?	
5.	Bagaimana hasil dari penggunaan media tersebut?	
6.	Materi apa yang sulit menggunakan media? Mengapa?	
7.	Media apa yang sudah pernah ibu gunakan tetapi belum membantu dalam mencapai indikator?	
8.	Media apa yang ibu gunakan yang sudah mencapai indikator?	
9.	Media apa yang ibu harapkan untuk anak-anak jika dibuatkan?	

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara kepada Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	Apakah anda mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru?	
2.	Apakah guru selalu memberikan cara agar anda mudah memahami materi pembelajaran?	
3.	Apakah setiap hari guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media?	
4.	Apa media yang digunakan guru dapat memudahkan anda memahami materi?	
5.	Media apa yang digunakan guru dalam menjelaskan materi?	
6.	Media yang bagaimana yang anda inginkan dalam pembelajaran?	
7.	Apakah anda tertarik jika menggunakan media yang berbentuk animasi?	

b. Angket dan Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang berupa lembaran berisikan pertanyaan yang akan dijawab oleh responden sesuai yang terjadi di lapangan. Adapun kuisisioner yang digunakan peneliti sebagai berikut:

1) Angket Validasi

Angket validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan desain media, dan ketepatan materi. Pemberian angket diberikan pada waktu melakukan uji coba produk. Berikutnya angket yang digunakan dianalisis untuk mengetahui kelayakan dan dijadikan sebagai bahan merevisi media pembelajaran video animasi guna menjadikan media tersebut menjadi produk yang lebih baik. Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang digunakan:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
Kegiatan pembelajaran	Kesesuaian isi video dengan kompetensi dasar	1
	Ketepatan materi dengan kompetensi dasar dan indikator	1
	Kejelasan alur pembelajaran dan tematik	3
Penyajian	ketepatan tujuan penggunaan video animasi	2
	Ketepatan penggunaan bahasa	1
Pemrograman	Menarik perhatian anak	1
	Kesesuaian video animasi dengan karakteristik anak usia dini	1
	Ketepatan pemodelan dalam video	2

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan	Pemilihan background video	3
	Ilustrasi dan gambar dalam video animasi	1
	Karakter tokoh animasi yang digunakan	1
	Pemilihan warna, tulisan, dan gambar	3
	Kualitas narasi dan suara	1
Pemrograman	Kemudahan dalam pemakaian video	1
	Kualitas animasi dan keefektifan waktu	2
	Kualitas music	1

2) Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan beberapa pendapat guru dan peserta didik tentang media pembelajaran video animasi, berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen respon guru dan peserta didik yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Materi dan pembelajaran	Penyajian materi mudah	1
	ketertarikan anak terhadap proses pembelajaran	1
	Keruntunan materi	1
	Penyajian materi menarik	1
	Mempermudah pembelajaran	1
	Pembelajaran yang menyenangkan	1
Media	Animasi yang digunakan menarik	1
	Ilustrasi karakter animasi	1
	Musik yang digunakan sesuai usia anak	1
	Kejelasan suara	1
	Mudah digunakan	1

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Pengamatan Peserta Didik

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Materi dan pembelajaran	Pemahaman materi	1
	Penyajian materi	1
	Penyajian pembelajaran	1
	Kejelasan ilustrasi	1
	Penggunaan bahasa	1
Media	Animasi yang digunakan	1

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
	Kejelasan huruf yang digunakan	1
	Penggunaan warna yang menarik	1
	Jenis music yang digunakan	1
	Kejelasan suara	1

c. Observasi

Observasi dalam penelitian ialah pengamatan secara langsung dengan menggunakan panca indera seperti penglihatan, penciuman, pendengaran, peradaban dan pengecap. Peneliti melaksanakan observasi dilapangan dengan menggunakan lembar observasi, lembar observasi ini berisi mengenai catatan yang ada dilapangan, yang berisi tentang faktor pendukung dan penghambat dalam proses belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Peneliti mengisi lembar observasi tersebut pada saat melaksanakan uji coba di sekolah.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu berupa foto dan video. Pada saat proses penggunaan media pembelajaran video animasi peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto, sedangkan pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan video dengan alat bantu yaitu kamera telepon genggam. Adapun alat dokumentasi tersebut digunakan pada waktu uji coba produk dilapangan oleh guru.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada pengembangan ini yaitu dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data hasil dari pengembangan ini berupa tanggapan dari ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

a. Analisis data pengembangan produk

Hasil review ahli materi dan ahli media berbentuk asumsi kritik dan saran tentang produk yang telah dikembangkan, sehingga revisi produk dilaksanakan.

b. Analisis data kualitas produk

Data kualitas produk dihasilkan dari proses evaluasi atau penilaian ahli media dan ahli materi setelah itu dilaksanakan analisis. Adapun analisis tersebut sebagai berikut:

- 1) Menggunakan skala likert untuk penilaian dengan rentang nilai terendah 1 sampai dengan nilai tertinggi 4.
- 2) Menghitung skor rata-rata dari penilaian para ahli dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata tiap aspek kualitas

$\sum x$ = jumlah skor tiap kualitas

n = jumlah penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh kedalam bentuk kualitatif skala pada tabel 3.9.

Media pembelajaran video animasi dikatakan layak dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Nilai rata-rata kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan produk pada tabel 3.9:

Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Produk

Nilai	Interval	Kategori	konvensi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Kurang Baik	

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran video animasi, produk tersebut dapat dikatakan layak jika analisis data yang dihasilkan memenuhi konversi kategori “layak” atau mendapatkan nilai dengan rentang $2,5 \leq \bar{x} < 3,25$ atau $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ dari ahli media atau ahli materi maka media pembelajaran video animasi dapat digunakan dan layak diuji cobakan. Sedangkan nilai yang dihasilkan jika dikonversikan mendapat kategori “tidak layak” atau mendapat nilai $1,75 \leq \bar{x} < 2,5$ atau $1 \leq \bar{x} < 1,75$ dari ahli media atau ahli materi maka media pembelajaran video animasi tersebut harus dilakukan revisi terlebih dahulu.

c. Analisis respon pengamatan anak

Data respon pengamatan anak kemudian dilakukan analisis ke dalam bentuk kualitatif menggunakan skala guttman, dengan kriteria penilaian pada tabel 3.10 yaitu:

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Produk Uji Coba

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
1	$0,5 < \bar{x} \leq 1$	Setuju	Layak
0	$0 < \bar{x} \leq 0,5$	Tidak Setuju	Tidak Layak

Jika analisis data respon pengamatan anak yang dihasilkan menunjukkan konversi dengan kategori “layak” atau mendapatkan nilai dengan rentang $0,5 < \bar{x} \leq 1$ maka media pembelajaran layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Apabila data respon pengamatan anak yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “tidak layak” atau mendapatkan nilai dengan rentang $0 < \bar{x} \leq 0,5$ maka media pembelajaran video animasi tersebut belum layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi kembali.⁷⁰

⁷⁰ Riswan Hafidh, *Pengembangan Video Animasi ...*, hal.46-48