

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

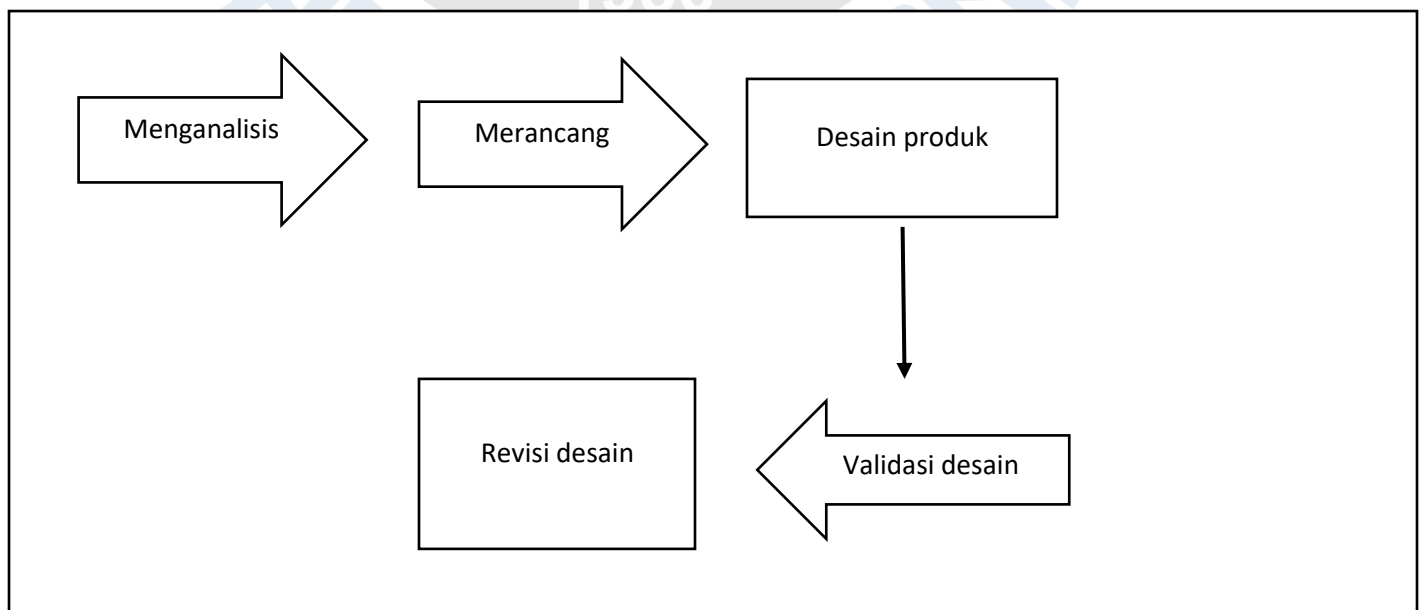
Penelitian yang akan dilakukan dengan judul Pengembangan Dadu QR Code sebagai Media Pembelajaran untuk Alternatif Pengenalan Calistung pada Anak Usia 5 – 6 menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian ini bertujuan untuk membantu menciptakan produk efektif, efisien, dan menarik. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dadu QR Code.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development dan Implementation, Evaluation). Menurut yang merupakan model desain pembelajaran sistematis. Langkah – langkah penelitian dan pengembangan menurut (Priyadi, 2014) menyatakan bahwa ada lima tahap yaitu : analysis, design, development, implementation, evaluation.

3.2. Prosedur Pengembangan

Peneliti mengambil beberapa langkah – langkah penelitian dan pengembangan menurut ADDIE yaitu: a. analysis (menganalisis); b. design (merancang); c. development (mengembangkan). Berikut langkah – langkah penelitian dan pengembangan pada gambar dibawah ini:

Gambar 3.2 Langkah – langkah penelitian dan pengembangan



A. Tahap I Menganalisis

Tahap pertama dari model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis. Menurut Suryani, Nunuk. dkk (2018) menjelaskan tahapan analisis terdiri dari:

1. Memeriksa Penyebab Dibutuhkannya Pengembangan

Suryani, Nunuk. dkk. (2018) menjelaskan tujuan prosedur ini untuk mengetahui penyebab permasalahan sehingga ditemukan solusi.

Pembelajaran daring TK adalah dengan menggunakan lembar kerja setiap minggu dan siswa kurang tertarik untuk belajar pengenalan calistung. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan sekolah membatasi penggunaan lembar kerja dan siswa dapat tertarik dalam tahap pengenalan calistung.

2. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Suryani, Nunuk. dkk. (2018) langkah ini dilakukan adanya keselarasan antara tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran, yang berarti pengembang media yang dilakukan hendaknya berpedoman dengan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran untuk memberikan sarana belajar mengenal calistung dengan kegiatan bermain.

3. Mengonfirmasi Calon Pengguna

Suryani, Nunuk. dkk. (2018) menjelaskan langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan, pengalaman belajar, dan motivasi calon pengguna produk yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini mencakup identifikasi kelompok, karakteristik umum, jumlah siswa, dan lokasi siswa.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan microsoft power point dan qr code monkey generator sebagai alternatif pengenalan calistung pada anak usia dini. Maka, calon pengguna media yang akan dikembangkan yaitu usia 5-6 tahun menyesuaikan usia persiapan menuju Sekolah Dasar.

4. Mengidentifikasi Sumber Daya yang Diperlukan

Suryani, Nunuk. dkk. (2018) menjelaskan langkah ini pengembang media perlu mengidentifikasi sumber daya dari empat segi yaitu segi konten, teknologi, fasilitas pembelajaran dan tenaga pendidik. Dari segi konten, pengembang media perlu mengidentifikasi konten materi seperti apa yang terdapat dalam media yang selama ini

digunakan, apa yang perlu ditambahkan atau diperbaiki sesuai analisis kebutuhan. Dari segi teknologi berarti pengembang media hendaknya mengidentifikasi teknologi seperti apa agar memudahkan penggunaan media yang dikembangkan.

Dari segi fasilitas pembelajaran, pengembang media terlebih dahulu mengidentifikasi fasilitas pembelajaran yang tersedia dalam lingkup sasaran pengguna yang dapat mendukung media yang dikembangkan. Dari segi tenaga pendidik, pengembang hendaknya memerhatikan media yang dikembangkan nantinya juga dapat dioperasikan oleh tenaga pendidik.

Salah satu untuk bisa memberikan fasilitas calon pengguna dalam media pembelajaran ini adalah dengan menggunakan software sederhana yaitu microsoft power point dalam mengembangkan media belajar daring agar para guru juga dapat mencontoh untuk membuat media belajar daring.

5. Menentukan Sistem Penyampaian yang Potensial

Suryani, Nunuk. dkk. (2018) menjelaskan sistem penyampaian yang dapat dipilih antara lain tatap muka, pelajaran berbasis komputer, atau mengombinasikan tatap muka dengan sistem penyampaian lain.

Materi pada media yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksibel, tidak hanya sebagai media pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri diluar kelas.

6. Menyusun Rencana Pengelolaan Proyek

Suryani, Nunuk. dkk. (2018) menjelaskan Rencana pengelolaan proyek dalam tahap analisis ini dibagi menjadi dua yaitu 1. Membagi proyek pengembangan e-book menjadi tahapan awal, tengah, dan akhir; 2. Mengukur waktu proyek pengembangan e-book, tahap ini diperlukan guna sebagai pengingat bagi pengembang media agar dapat menyelesaikan tahap pengembangan sesuai waktu yang diharapkan.

Proses analisis peneliti akan dilakukan sebagai tahapan awal, tahapan merancang desain sebagai tahapan tengah, dan tahapan validasi desain sebagai tahapan akhir.

B. Tahap II Merancang dan desain produk

Setelah melakukan tahap analisis, tahap kedua dari model pengembangan ini adalah tahap perancangan. Suryani, Nunuk, dkk. (2018) menjelaskan tahap ini dilakukan guna mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat.

Berdasarkan data yang diperoleh maka penulis membuat desain produk terlebih dahulu. Desain produk disusun sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan untuk mengenalkan calistung pada anak usia 5-6 tahun dan desain produk ini akan dikonsultasikan kepada ahli media untuk divalidasi. Langkah – langkah yang dilakukan adalah:

1. Peta Kompetensi

Peta kompetensi yang digunakan untuk mengenalkan calistung pada anak usia 5-6 tahun menyesuaikan permendikbud No.137 tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5 – 6 tahun pada lingkup perkembangan berfikir simbolik dan keaksaraan kemudian disesuaikan dengan desain media, cara kerja media, karakteristik anak dan tujuan materi.

2. Peta Materi

Peta materi yang digunakan menyesuaikan peta kompetensi yang telah dibuat. Peta materi terdiri dari materi pokok, isi materi, dan penjabaran materi secara rinci sebagai bagian dari upaya mengenalkan calistung pada anak usia 5-6 tahun menggunakan media Dadu QR Code.

a. Pembuatan Garis besar Isi Media (GBIM)

GBIM merupakan garis besar bentuk dan isi media yang hendak dibuat. GBIM berisi judul media, materi pokok, indikator, gambar, dan cara kerja media yang tertera secara rinci sehingga gambaran media dapat terlihat lebih jelas.

C. Tahap III Pengembangan

Tahap ketiga pada model pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan.

Validasi Desain

Validasi desain dilakukan dengan menghadirkan ahli yang berpengalaman untuk mengevaluasi produk yang dirancang. Ahli yang dihadirkan terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media mengevaluasi desain yang telah dibuat untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan desain berdasarkan pemikiran rasional dalam forum diskusi.

Revisi Desain

Setelah validasi desain media belajar dilakukan revisi desain melalui diskusi dengan ahli, maka dapat diketahui kelemahan dan kekurangan yang terdapat dalam desain media yang dibuat.

3.3 Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak usia dini jenjang Taman Kanak kanak (TK).

3.4 Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian. Menurut Nawawi dalam (Dimiyati, Johni 2013):

- a. Variabel bebas, faktor yang memengaruhi munculnya faktor lain. Tanpa adanya variabel bebas tidak akan muncul variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media belajar Dadu QR Code sebagai alternatif sarana pengenalan calistung anak usia dini.
- b. Variabel terikat, gejala yang muncul karena adanya pengaruh dari variabel bebas. Muncul atau tidaknya variabel terikat tergantung dengan ada atau tidak adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pengenalan calistung anak usia dini.

3.4 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang diuraikan sebagai berikut:

- a. Data kualitatif diperoleh dari hasil instrumen angket dari ahli materi, ahli media. Instrumen angket menggunakan pertanyaan dengan tingkat penilaian kualitas yaitu: Sangat Kurang, Kurang, Cukup, Baik, dan Sangat Baik.
- b. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian instrumen angket dari ahli materi, ahli media. Penentuan nilai skor pada instrumen angket menggunakan skala Likert, dengan aturan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Angket

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Dalam hal ini peneliti membuat kisi-kisi angket untuk uji kelayakan menurut ahli materi, uji kelayakan menurut ahli media. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian dari masing-masing dijabarkan sebagai berikut:

a. Instrumen Angket untuk Ahli Materi

Instrumen yang berupa angket ini akan diberikan kepada ahli materi untuk menilai kualitas atau kelayakan media pembelajaran Dadu QR Code dari segi materi. Instrumen angket ini akan dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen untuk ahli materi. Yang terdiri dari aspek kebahasaan dan aspek penyajian. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5. a. Kisi – kisi Angket untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Item Soal
1.	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa tingkat berpikir	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	2
		Kesantunan penggunaan bahasa	3
		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4
		Ketepatan teks materi	5
2.	Penyajian	Keruntutan penyajian materi	6
		Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	7
		Kesesuaian materi yang disajikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Kurikulum	8

	Kualitas contoh yang diberikan	9
	Kualitas latihan yang diberikan	10
	Membantu guru	11, 12

(Suryani, N. dkk. Dengan modifikasi, 2018)

b. Instrumen Angket untuk Ahli Media

Instrumen yang berupa angket ini akan diberikan kepada ahli media untuk menilai kualitas kelayakan media pembelajaran Dadu QR Code. Instrumen angket ini akan dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen untuk ahli media. Yang terdiri dari aspek penilaian kelayakan menyeluruh dan aspek penilaian aspek efek media terhadap strategi pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5. b. Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Item Soal
1.	Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh	Teks/tulisan mudah dibaca	1
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	2
		Desain media teratur dan konsisten	3
		Keseimbangan warna pada media	4
		Penerapan suara pada media	5
		Media pembelajaran dapat dimulai dengan mudah	6
		Media pembelajaran dapat diakhiri dengan mudah	7
2.	Penilaian Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran	Kemudahan penggunaan	8
		Dukungan media untuk kemandirian belajar siswa	9
		Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi	10
		Kemampuan media menambah pengetahuan	11

(Suryani, N. dkk. Dengan modifikasi, 2018)

3.6 Teknik Analisi Data

Teknik analisis data digunakan dengan menganalisis setiap butir angket. Teknik analisis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini akan dilakukan dengan lima langkah:

- Mengumpulkan data kualitatif penelitian instrumen angket dari ahli materi dan ahli media.
- Data kualitatif yang diperoleh dari hasil penilaian instrumen angket akan diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan salah satu jenis skala sikap yaitu Skala Likert. Skala

yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yang pada prinsipnya menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap objek sikap, mulai dari sangat negatif sampai dengan sangat positif. (Widoyoko, 2012).

Tabel. 3.6. b Aturan Pemberian Skor

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

- c. Selanjutnya, data kuantitatif yang telah diperoleh dari angket ahli materi dan ahli media akan dihitung skor rata-ratanya dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2004). Setelah data terkumpul, maka dilakukan perhitungan skor rata-rata dengan rumus:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Angka persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Uji Validasi
d.

Interval	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
1%-20%	Sangat Kurang

Skor rata-rata yang telah diperoleh dari hasil perhitungan data kuantitatif, kemudian akan diklasifikasi menurut kategori penelitian ideal pada Tabel sebagai berikut:

Skor rata-rata yang telah diklasifikasikan menurut kategori penilaian ideal akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Dadu Qr Code yang dikembangkan. Media

pembelajaran dikatakan layak untuk digunakan jika hasil penilaian dari setiap subjek coba tergolong kedalam kategori yaitu lebih dari atau sama dengan cukup.

