

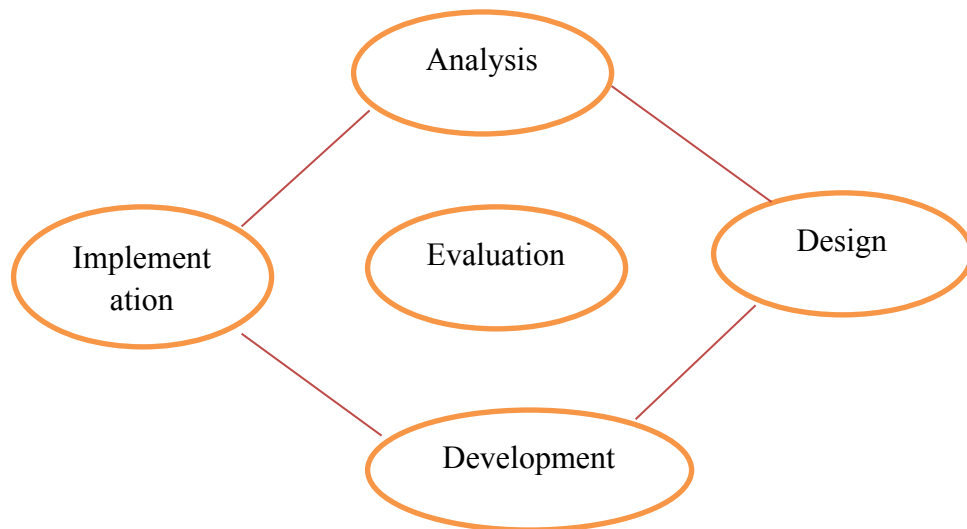
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (Research & Development) dengan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE).

Menurut Sugiyono (2019:407) mengemukakan bahwa Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengikuti langkah-langka pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009:2) dengan 5 langkah yang disingkat ADDIE yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation



Bagan 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Sugiyono, 2019)

1. Analisis (Analyze)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan anak melalui observasi TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Dari hasil observasi, tergolong rendahnya kemampuan minat belajar anak. faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah salah satunya diperoleh bahwa APE berbasis bahan bekas yang ada di sekolah tersebut kurang menarik, sehingga minat belajar anak menjadi kurang efektif untuk anak sehingga anak merasa bosan dengan APE berbasis bahan bekas yang sederhana.

2. Rancangan (Design),

Pada tahap ini langkah pertama terkait dengan APE berbasis bahan bekas untuk pemahaman anak pada materi yang diajarkan. Pada desain awal peneliti melakukan rancangan sebagai berikut:

- a. Merencanakan tema pembelajaran dengan kreativitas pembelajaran.
- b. Setelah itu, mengumpulkan materi yang sesuai untuk media pembelajaran.
- c. Selanjutnya proses mendesain dengan menambahkan pernak-pernik yang menarik pada APE berbasis bahan bekas.
- d. Pada tahap akhir peneliti dapat menyimpan APE berbasis bahan bekas yang telah dibuat dan memastikan kualitas dan kesesuaian kontennya.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan APE berbasis bahan bekas yang didalamnya terdapat materi tentang sub tema dalam berbagai macam bentuk.

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sehingga APE berbasis bahan bekas tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman anak dan juga dapat diterapkan disekolah.

4. Pelaksanaan (Implementation)

Untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman anak pada penerapan produk APE berbasis bahan bekas.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk APE berbasis bahan bekas yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya, keefektifan dan kepraktisan media tersebut.

3.1.1. Tempat Dan Lokasi Penelitian

Tempat penelitian akan dilaksanakan di TK IT PERMATA SUNNAH. JALAN UTAMA LORONG BANNA, DUSUN LAMNYONG, Rukoh, Kec. Syiah Kuala Kota Banda Aceh. Provinsi Aceh.

3.2. Subject Penelitian

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik atau kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (V. Wiratna Sujarweni, 2019, p. 105). Sedangkan menurut V. Wiratna Sujarweni (2014) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai

karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulan.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Oleh karena itu yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK IT PERMATA SUNNAH Banda Aceh sebanyak 14 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan.

3.3. Variabel Penelitian

variabel penelitian menurut Sugiyono (2020:68) adalah suatu karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau diobservasi yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan pelajaran dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran maka dijelaskan variabel yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independent variable*)

Yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel ini adalah variabel yang diukur. Dalam penelitian ini variabel independent adalah Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas.

2. Variabel dependent (*Terikat*)

Adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya, yang menjadi variabel dependent dalam penelitian ini adalah Minat Belajar (Siregar, 2013:10).

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Data yang di perlukan untuk melakukan penelitian ini adalah tentang pengembangan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK IT PERMATA SUNNAH Banda Aceh. Untuk itu teknik pengumpulan datanya dengan melakukan tes angket dan dokumentasi.

1. Angket

Sujarweni, (2019:75) kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya.

Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Angket memuat tentang komentar pendidik mengenai Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas yang sedang dikembangkan. Angket respon pendidik disajikan pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Angket Respon Pendidik

Aspek	Indikator
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian penjabaran materi pada APE Berbasis Bahan Bekas dengan tujuan pembelajaran
	Dapat meningkatkan minat/perhatian anak untuk belajar
Kualitas Intruksional	Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan anak
	Kesesuaian lembar kerja pendidik

	dalam memberikan bantuan untuk belajar anak
	Kejelasan isi pada RPPH
	Dapat memberikan dampak baik bagi anak
	Dapat membawa dampak baik bagi guru dalam menjelaskan pembelajarannya
Kualitas Teknis	Ketertarikan susunan APE Berbasis Bahan Bekas
	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda
	Kalimatnya mudah dipahami

2. Dokumentasi

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Selain itu, dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain).

Dokumentasi yang digunakan berupa RPPH, pengambilan gambar atau foto dan video mulai dari pra penelitian sampai uji coba produk APE Berbasis Bahan Bekas Untuk meningkatkan Minat Belajar Anak di TK IT PERMATA SUNNAH.

3. Uji Validasi

Uji validasi produk memuat pertanyaan pernyataan tertulis kepada validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Angket validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai APE Berbasis Bahan Bekas yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari validator akan digunakan sebagai acuan apakah Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas tersebut sudah layak atau belum layak digunakan.

Kisi-kisi instrumen validasi desain disajikan pada tabel 3.2, tabel 3.3, dan tabel 3.4 sebagai berikut :

Tabel 3.2
Lembar Validasi angket untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kelayakan Materi	Kesesuaian Materi dengan RPPH
	Keakuratan Materi
	Pendukung Materi Pembelajaran
	Penyampaian Materi Menarik atau Tidak
	Kesesuaian Materi dengan Pemilihan APE
	Keingintahuan Anak Dalam Proses Belajar

Tabel 3.3
Lembar Validasi angket untuk Ahli Media

Aspek	Indikator
Kelayakan Media	Keawetan Media (Kuat dan Tahan Lama)
	Potensi Ketersediaan Bahan atau alat bagus atau tidak
	Kualitas Media Tahan Lama
	Ketahanan (Efektivitasnya tetap Walau Cuaca Berubah)

	Ketepatan Ukuran (Kekecilan atau Keluasan)
	Dukungan Media Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran, Positif atau Negatif
	Warna / Kombinasi Warna Yg Serasi
	Dapat Digunakan Lagi Setelah Lama tidak Digunakan.

Tabel 3.4.

Lembar Observasi APE berbasis bahan bekas

No	Indikator	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menunjukkan perasaan senang dan ceria selama kegiatan pembelajaran	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
2	Mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama				
3	Bisa menjawab apa yang ditanyakan oleh guru				
4	Tidak mengganggu kawan saat proses belajar				

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data diperoleh dari angket tanggapan yang akan diisi oleh para ahli dan Pendidik. Angket tanggapan bersifat kuantitatif dan data yang diperoleh disajikan dengan menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan

skala likert mempunyai gradasi yang sangat positif sampai sangat negatif, seperti pada tabel di bawah ini:

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

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah Nilai Keseluruhan siswa

N : Banyak Siswa

Tabel 3.5
Skala Likert

No	kategori	persentase
1	Sangat Efektif	76-100%
2	Efektif	51-75%
3	Kurang Efektif	26-50%
4	Tidak Efektif	0-25%

Sumber dari wiyono (2009)

Keefektivan APE berbasis bahan bekas yang telah dikembangkan digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Tingkat keefektivan dengan menggunakan APE berbasis bahan bekas yang telah dikembangkan ini dilihat dari hasil belajar anak .

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

Keterangan :

P = Persentase

Σx = Jumlah Nilai diperoleh (Nyata)

Σxi = Jumlah nilai Ideal dalam item (Harapan)

100% = Bilangan Konstanta

Selanjutnya untuk menghitung nilai skor rata-rata persentase angket dengan menggunakan kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 3.6
Kriteria Kelayakan

Skor Rata-Rata	Kriteria Kelayakan
0-25	Tidak Layak
26-50	Kurang Layak
51-75	Layak
76-100	Sangat Layak

Berdasarkan data tabel 3.5 di atas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, media, bahasa, dan kualitas teknis produk. Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas dikategorikan layak apabila presentase kelayakan adalah $\geq 51\%$.