

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwasanya penelitian dikembangkan adalah media loose part pada pembelajaran motorik halus anak. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kevalidan produk tersebut. Produk yang dikembangkan media pembelajaran berupa loose part terhadap kemampuan mototik halus untuk peserta didik di TK B Ar-Rusyida Trumon Aceh Selatan. Model pengembangan *lose part* ini menggunakan ADDIE analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (Sugiono, 2016: 200). Penyusun memilih penelitian R&D untuk mengembangkan Media Loose Part terhadap kemampuan motorik halus pada kelompok B TK PGRI Ar-Rusyda Trumon Aceh Selatan.

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

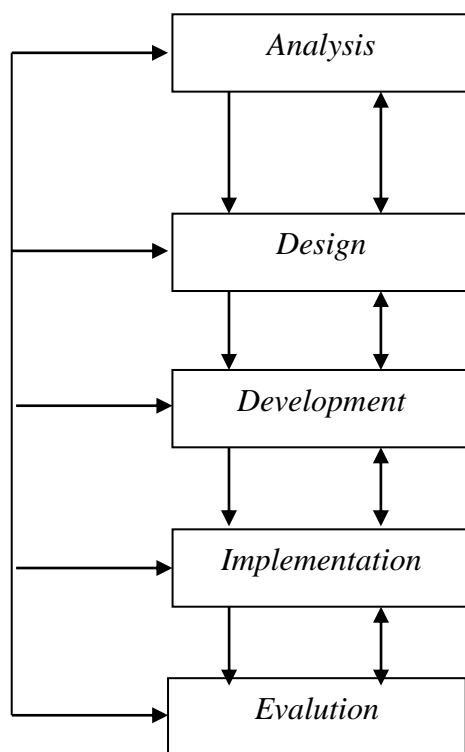
Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016 : 117). Yang menjadi populasi adalah seluruh anak kelompok B di TK PGRI Ar-Rusyida Trumon Aceh Selatan.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yaitu anak kelompok B di TK PGRI Ar-Rusyida

Trumon Aceh Selatan berjumlah 20 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan.

### 3.3 Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan diperlukan prosedur-prosedur yang sistematis dan terarah sebagai pedoman dalam bekerja (prosedur kerja). Adapun prosedur kerja yang akan dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini dimulai dari pemilihan materi sampai uji coba produk.



**Gambar 3.1 Desain Penelitian Pengembangan Model ADDIE**

#### 3.3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama dalam menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak, yang dilakukan adalah mengkaji keadaan di sekolah khususnya di kelas subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bahwa pengembangan media *loose*

*part* sangat di butuhkan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelompok B TK PGRI Arusyda Trumon Aceh Selatan terkait dengan pembelajaran kemampuan motorik halus.

### **3.3.2 Tahap Desain (*Design*)**

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran loose part yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan, Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah meliputi mengembangkan perencanaan produk dan merancang pengembangan materi pembelajaran.

### **3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media loose part terhadap kemampuan pengenalan huruf abjad, penyajian materi, pengenalan produk, penyiapan soal tes (evaluasi) percobaan produk dan melakukan perbaikan sehingga menjadi peroduk yang memadai untuk proses pembelajaran. Pada tahap perkembangan tetap menyesuaikan CP dan ATP.

Agar dapat mengembangkan materi ajar yang mendukung tercapainya pembelajaran motorik halus, maka diperlukan analisis yang mendalam terhadap tujuan yang telah dirumuskan. Selajutnya adalah memilih bahan ajar dan merumuskan poin-poin materi secara rinci dan detail. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media loose part.

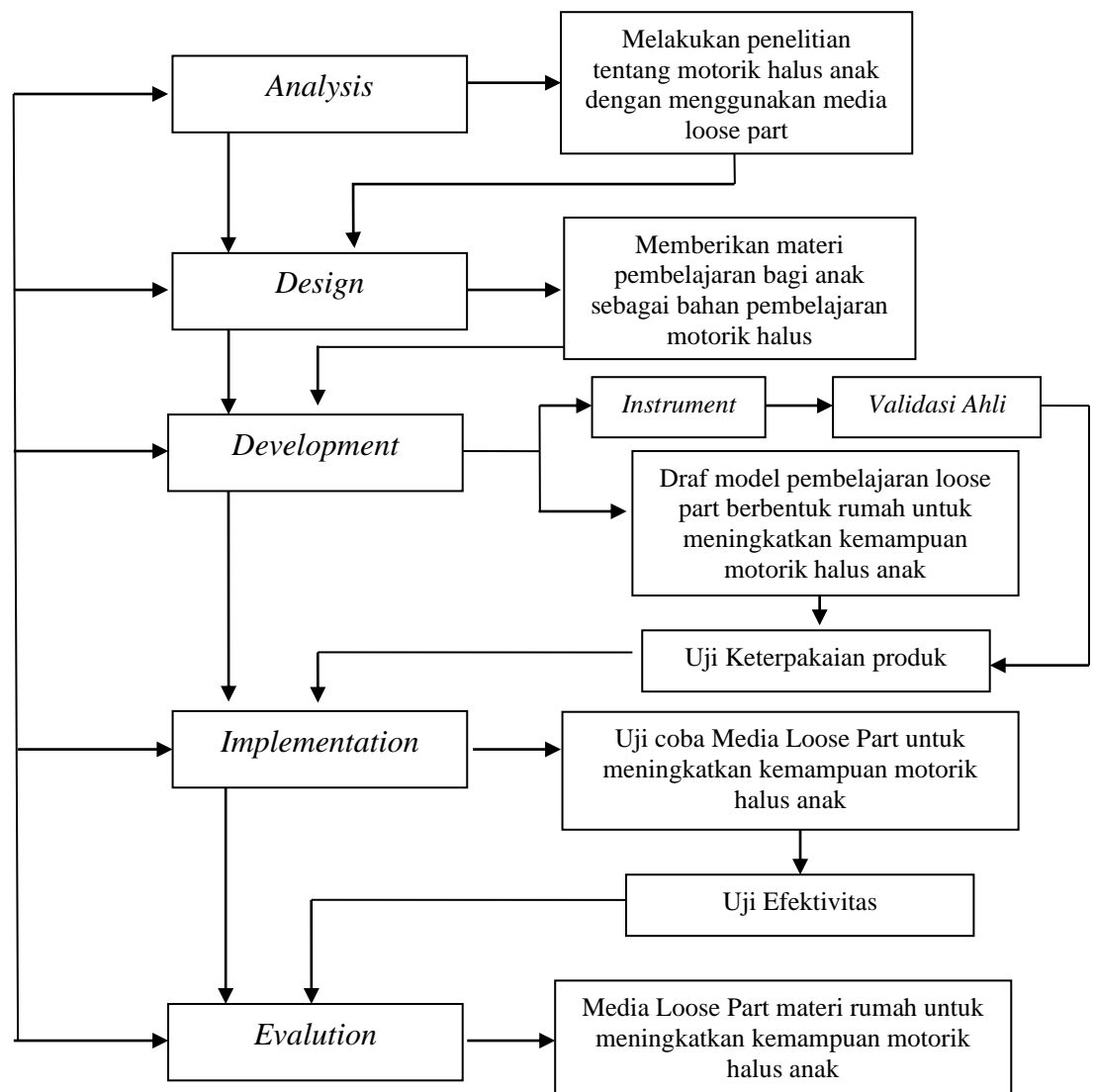
### **3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap Implementasi merupakan kegiatan yang merupakan pengaplikasian produk media pembelajaran loose part untuk kemampuan motorik halus yang

telah di kembangkan. Produk ini akan di aplikasikan di kelompok B TK PGRI Ar-Rusyda Banda Aceh.

### 3.3.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, yaitu merumuskan alat ukur keberhasilan, peneliti menggunakan *test after treatment* (sebelum menggunakan media loose part) *test before treatment* Sedangkan *test after treatment* merupakan test yang diberikan kepada anak (setelah menggunakan media *loose part* dalam pembelajaran).



**Gambar 3.2** Desain Prosedur Pengembangan Media Loose Part

### **3.4 Metode Pengumpulan Data.**

Menurut Sugiyono, (2016:122), instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati guna memperoleh data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument berupa angket, dan tes pencapaian hasil belajar.

#### **3.4.1 Metode pengumpulan kevalidan**

Data untuk menilai tingkat kevalidan produk dikumpulkan melalui hasil skor dari lembar validasi yang dibagikan kepada 3 orang ahli untuk menilai aspek media loose part, aspek materi dan aspek Bahasa.

#### **3.4.2 Metode pengumpulan data kepraktisan**

Data untuk menilai kepraktisan produk didapatkan melalui skor dari angket respon guru dan lembar observasi kegiatan pembelajaran siswa. Yang di isi pada tahap implementasi.

#### **3.4.3 Metode pengumpulan data keefektifan**

Penelitian ini menggunakan metode sebelum menggunakan media pembelajaran loose part dan sesudah menggunakan media tersebut dari hasil observasi sebelum dan sesudah. Metode dalam keefektifan ini saya menggunakan rumus persentase sebelum dan sesudah.

### **3.5 Instrumen pengumpulan data**

#### **3.5.1 Instrumen pengumpulan data kevalidan**

Validasi produk adalah alat instrument pengumpulan data yang dilakukan peneliti yang validasi peneliti yaitu validasi media, validasi gambar dan validasi Bahasa.

### 3.5.2 Validasi Ahli Media

Instrumen kelayakan validasi modul ajar yang diperuntukkan bagi ahli modul ajar. Instrumen kelayakan untuk aspek modul ajar disusun dengan menggunakan lembar validasi ahli media dapat dilihat pada table 3.2.

**Tabel 3.1 Instrumen ahli media**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		Sangat Layak (SL)	Layak (L)	Tidak Layak (TL)	Sangat Tidak Layak (STL)
Kelengkapan informasi tampilan	1. Media dapat menarik perhatian peserta didik				
	2. Media bersifat sederhana dan menarik				
	3. Bentuk jelas dan mudah dipahami				
	4. Desain Bentuk Balok Menarik				
	5. Warna balok menarik				
	6. Media dapat menarik perhatian peserta didik				
	7. Media dapat mencakup materi yang akan dicapai siswa sesuai dengan kompetensi dasar				
	8. Media berisi seluruh kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan				
	9. Kebenaran dan ketepatan isi materi (teori)				
	10. Materi yang terdapat dalam				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		Sangat Layak (SL)	Layak (L)	Tidak Layak (TL)	Sangat Tidak Layak (STL)
	media memiliki cakupan yang luas dan memadai				
	11. Media dapat mendorong peserta didik untuk bekerjasama				
	12. Pengoperasian media mudah digunakan				

Tabel 3.2 Instrumen ahli materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		Sangat Layak (SL)	Layak (L)	Tidak Layak (TL)	Sangat Tidak Layak (STL)
Kesesuaian dan keakuratan materi	1. Kejelasan materi dan tujuan				
	2. Cakupan (keluasan/kedalaman) materi				
	3. Ketepatan gambar dan faktualisasi materi				
	4. Aktualisasi materi				
	5. Kejelasan gambar yang disertakan untuk memperjelas materi				
	6. Kesesuaian materi untuk karakter anak				
Mendorong keingintahuan	7. Kemenarikan materi dalam memotivasi anak				
Teknik penyajian dan Kelengkapan	8. Keruntutan isi/uraian materi				
	9. Bagian pembukaan				
	10. Bagian isi				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		Sangat Layak (SL)	Layak (L)	Tidak Layak (TL)	Sangat Tidak Layak (STL)
n penyajian	11. Bagian penutup				

Tabel 3.3 Instrumen Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		Sangat Layak (SL)	Layak (L)	Tidak Layak (TL)	Sangat Tidak Layak (STL)
Komunikatif	1. Ketepatan informasi dan pesan				
	2. Kesesuaian media dengan tahapan perkembangan anak				
	3. Kemampuan memotivasi anak				
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4. Ketepatan tata bahasa				
	5. Ketepatan ejaan				

### 3.5.3 Instrumen pengumpulan data Kepraktisan

Untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan media loose part di gunakan angket respon guru dan lembar observasi kegiatan peserta didik.

#### 3.5.3 Angket respon guru

Angket respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media loose part untuk meningkatkan kemampuan pengenalan motorik halus yang telah dikembangkan berdasarkan respon dan tanggapan guru, Adapun kisi-kisi instrumen untuk angket respon adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Angket respon guru

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi dalam media <i>loose part</i> berpusat pada peserta didik					
2	Gambar dan kalimat dalam media terlihat jelas, rapi dan mudah dipahami					
3	Gambar dalam media <i>loose part</i> menunjukkan efek tiga dimensi atau berdiri tegak Ketika halamannya dibukak					
4	Penataan tata letak huruf abjad setiap halaman di atur secara proporsional, sederhana, dan tidak tumpang tindih.					
5	Ukuran <i>loose part</i> sesuai standar					
6	Model dari media <i>loose part</i> yang disajikan sesuai dengan teori.					
7	Media <i>loose part</i> menarik bagi peserta didik.					
8	Ukuran media <i>loose part</i> sesuai dengan lingkungan belajar peserta didik.					
9	Media <i>loose part</i> disajikan secara praktis, luwes dan tahan lama.					
10	Media <i>loose part</i> dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk peserta didik					
11	Penggunaan warna pada media <i>loose part</i> menarik					
12	Bahan yang digunakan pada media <i>loose part</i> aman untuk peserta didik					
13	Kesesuain gambar pada media <i>loose part</i> materi					
14	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik					
15	Media <i>loose part</i> mudah untuk di bawa					
16	Desain <i>loose part</i> menarik bagi peserta didik					
17	Media <i>loose part</i> dapat digunakan berulang-ulang					
18	Kesesuain penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout					
19	Media <i>loose part</i> tahan dalam jangka waktu yang lama					

### 3.5.4 Lembar Observasi (siswa)

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur kepraktisan media loose part yang telah dikembangkan, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi pengamat observasi dalam mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media loose part yang dihasilkan.

### 3.6 Variabel Penelitian

Menurut sugiarto (2017), variabel penelitian adalah karakter yang dapat diobservasi dari unit amatan yang merupakan suatu pengenalan atau atribut dari sekelompok objek, maksud dari variabel tersebut adalah terjadinya variasi antara objek yang satu dengan objek yang lainnya dalam kelompok tertentu. Sementara menurut Effendi (2018:42), variabel penelitian sebagai sebuah konsep yang mengandung variasi nilai.

Dalam penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu :

1. Variabel bebas adalah yang mempengaruhi, yaitu media *loose part* (X)
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi, yaitu motorik halus (Y)

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk memperoleh kelayakan dari media audio visual yang sudah dinilai oleh tim ahli. Hasil yang diperoleh akan digunakan

sebagai pertimbangan dalam memperbaiki media. Analisis data yang digunakan oleh peneliti, antara lain sebagai berikut :

### 3.7.1 Analisis Data Kepratisan

$$\text{Presentasi (P)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : Simang, Efendi & Gagaramusu (2019)

**Tabel 3.5 Skor Penilaian Respon Peserta Didik Skala Guttman**

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Sumber : Dewi Ayu Sulistyningrum (2017)

**Tabel 3.6 Skor Penilaian Respon Guru**

	Kriteria	Skor
<b>SS</b>	Sangat Setuju	5
<b>S</b>	Setuju	4
<b>KS</b>	Kurang Setuju	3
<b>TS</b>	Tidak Setuju	2
<b>STS</b>	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2019:94)

**Tabel 3.7 Kriteria Penilaian**

Interval Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60 %	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
<20%	Tidak Praktis

Sumber : Arikunto & Cepi (2018)

### 3.7.2 Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran *loose part* akan dinilai oleh validator sesuai dengan materi dan media maupun tampilannya. Menurut Akbar (2018), langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria.
3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validitas}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Akbar, (2013).

4. Hasil kelayakan media telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Presentase Hasil Validitas**

No.	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 - 100,00%	Sangat Valid
2.	70,01 - 85,00%	Cukup Valid
3.	50,01 - 70,00%	Kurang Valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak Valid

Sumber: Akbar (2013)

### 3.7.3 Test Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil tes setelah proses pembelajaran. Syarat ketuntasan hasil belajar peserta didik mendapat skor  $\geq 75$  dan

tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Menurut (Simang, Efendi, dan Ggaramusu, 2016):

1) Daya serap individu peserta didik

$$IDS = \frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2) Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KBL = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa yang mengikuti tes}} \times 100$$