

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah jenis penelitian model *Research and Development* (R & D). Metode penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono: 2015: 407)

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Metode Penelitian dan Pengembangan banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain. (Sugiyono: 2015: 407-408)

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Kata ADDIE sendiri adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap sesuai dengan arti dari singkatan kata ADDIE, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*) (“Instructional Design,” 2020).

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model ADDIE yang diuraikan berikut ini:

a. Analisis (*Analyze*)

Kegiatan pada tahap analisis yaitu melakukan identifikasi permasalahan, kebutuhan anak dan analisis keterampilan anak. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap keterampilan berbahasa anak. Kegiatan analisis dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi pembelajaran di kelas serta wawancara bersama guru kelompok B TK Al-Wasliyah Lambaro Skep Banda Aceh. Setelah melakukan tahapan analisis, peneliti mengetahui kondisi dan kebutuhan anak. Selanjutnya peneliti akan merancang pengembangan produk sebagai solusi atas permasalahan dengan tetap berkonsultasi kepada pembimbing.

b. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang produk yang menjadi solusi permasalahan rendahnya keterampilan berbahasa siswa. Produk hasil pengembangan akan diterapkan pada pembelajaran. Produk yang dirancang dalam pengembangan ini berupa media boneka tangan. Dalam merencanakan produk akan difokuskan pada tahap berikut ini:

- 1) Pemilihan materi cerita yang perlu dikembangkan dan disampaikan kepada anak-anak dengan merujuk pada tema yang cocok dengan anak-anak di TK Al-Wasliyah Lambaro Skep Banda Aceh.
- 2) Rancangan produk meliputi bahan, bentuk, ukuran, desain, warna pada produk serta cara penggunaan produk.

c. Pengembangan (*Develop*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap pengembangan yaitu membuat, mengumpulkan, serta menyatukan berbagai materi penyusun produk yang berupa boneka tangan yang sesuai tema cerita untuk dibentuk menjadi produk media secara utuh. Dengan berbagai proses mengedit, merevisi serta konsultasi dengan pembimbing rancangan akhir produk berupa media boneka tangan.

Kegiatan selanjutnya setelah produk selesai dibuat yaitu produk divalidasi dan direvisi berdasarkan saran para ahli. Validasi dilakukan oleh para ahli yang meliputi: validator ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli desain media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan rancangan produk sebelum diuji cobakan pada anak-anak TK Al-Wasliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

d. Implementasi (*Implement*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi yaitu menerapkan produk pada pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa boneka tangan akan diuji coba pada kegiatan pembelajaran siswa kelompok B TK Al-Wasliyah Lambaro Skep Banda Aceh. Setelah melakukan uji coba, terdapat umpan balik yang dilakukan melalui tahap evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media boneka tangan sebagai media pembelajaran keterampilan berbahasa siswa kelompok B TK Al-Wasliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

e. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi menjadi tahap yang menentukan apakah media yang dikembangkan sudah dinilai valid atau masih diperlukan perbaikan sehingga

dilakukan revisi dan uji coba kembali hingga media dinilai valid. Evaluasi dilakukan selama tahap pengembangan.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh, yang berada di jalan Syiah Kuala No. 150 Desa Lambro Skep Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan September 2025.

3.4 Populasi dan Sampel

Agar penelitian lebih terarah dalam pelaksanaan penelitian, maka dari itu peneliti harus menentukan populasi dan sampel yang akan dijadikan sebagai objek melakukan penelitian. Adapun populasi dan sampel peneliti pilih dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

b. Sampel

Dalam suatu penelitian akan diambil sampel untuk mempermudah dalam melakukan suatu penelitian yang akan dilakukan. Menurut Sugiyono mengatakan bahwa sampel adalah Sebagian dari jumlah dan karakteristik

yang dimiliki oleh populasi tersebut. Peneliti memilih kelompok B sebagai sampel dalam penelitian ini yang berjumlah 18 orang anak.

3.5 Variabel Penelitian

Operasional variabel adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang suatu yang dijadikan objek penelitian tersebut. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti sebagai objek yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), Sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Variabel Bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran.

b. Variabel Terikat

Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Berdasarkan pengertian di atas variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa anak kelompok B.

3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik 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 instrumen

berupa angket, dan tes pencapaian hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Jadi pada penelitian ini peneliti mengambil teknik pengumpulan data berupa kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebagai berikut:

a. 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 pada media boneka tangan yaitu materi, bahasa dan media.

b. Metode Pengumpulan Data Kepraktisan

Data untuk menilai kepraktisan produk didapatkan melalui skor dari angket respon guru dan lembar observasi pada anak yang diisi pada tahap implementasi.

c. Metode Pengumpulan Data Keefektifan

Penelitian ini menggunakan metode sebelum menggunakan media boneka tangan dan sesudah menggunakan media boneka tangan tersebut dari hasil observasi sebelum dan sesudah. Metode dalam keefektifan ini peneliti menggunakan rumus presentase sebelum dan sesudah.

3.6.2 Alat Pengumpulan Data

a. Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan

Validasi produk adalah alat instrument pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam validasi yaitu validasi media, validasi materi dan validasi Bahasa sebagai berikut:

Tabel 3.1 Ahli Media

Kriteria	Indikator
Kelayakan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk media tangan dapat dilihat dengan jelas 2. Potensi ketersediaan alat dan bahan 3. Kualitas media 4. Warna media 5. Dukungan media terhadap pelaksanaan pembelajaran 6. Fleksibilitas struktur desain media (sederhana) 7. Terfokus dengan jelas pada tujuannya 8. Dapat digunakan lagi

Tabel 3.2 Ahli Bahasa

Kriteria	Indikator
Kelayakan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan jelas mudah dipahami anak 2. Boneka tangan yang digunakan jelas dan mudah dimengerti anak 3. Gaya bahasa sesuai ejaan yang disempurnakan 4. Boneka tangan dapat memudahkan anak dalam bermain 5. Ukuran dan bentuk media jelas dan mudah dipahami anak 6. Kata yang digunakan dapat dipahami anak 7. Warna dan bentuk karakter hewan

Tabel 3.3 Ahli Materi

Kriteria	Indikator
Kelayakan Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dalam media boneka tangan sesuai dengan RPPM dan RPPH 2. Kesesuaian bentuk hewan media boneka tangan 3. Ukuran warna dan bentuk media 4. Penyampaian materi yang menarik

	5. Kesuaian materi dengan pemilihan media boneka tangan 6. Ukuran boneka tangan sesuai dengan anak
--	---

b. Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan

Untuk mengukur Tingkat kepraktisan penggunaan media boneka tangan menggunakan angket respon guru dan lembar observasi kegiatan anak, sebagai berikut:

1) Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak yang telah dikembangkan berdasarkan respon dan tanggapan guru. Adapun kisi-kisi instrument untuk angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 3.4 Angket Respon Guru

No	Indikator	Penilaian			
		Sangat Layak (SL)	Layak (L)	Tidak Layak (TL)	Sangat Tidak Layak (STL)
1	Materi boneka tangan karakter hewan/binatang berpusat pada RPPH				
2	Hewan dalam bentuk boneka tangan terlihat jelas				
3	Dapat memudahkan anak dalam Menyusun kosa kata				
4	Ukuran media sesuai				
5	Penggunaan boneka tangan sesuai dengan media				
6	Boneka tangan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				

2) Instrumen Pengumpulan Data Kefektifan

Efektifitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai apakah media boneka tangan yang digunakan sesuai dengan harapan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Tabel 3.5 Lembar Observasi Media Boneka Tangan

No	Indikator	Penilaian			
		BB ★	MB ★★	BSH ★★★	BSB ★★★★
1	Anak menirukan kata, kalimat atau suara boneka				
2	Anak berani berbicara atau bercerita menggunakan boneka				
3	Anak dapat menyusun kalimat sederhana secara lisan				
4	Anak menunjukkan peningkatan kosakata dan kefasihan berbicara				

Sumber: Permendikbud 137 tahun 2014

3) Tes Pencapaian Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang telah dicapai anak selama kurun waktu tertentu (Oemar, 2017:63). Tes bersifat formatif, bertujuan untuk mengetahui Tingkat penguasaan anak dalam berbahasa, termasuk kosakata, kalimat sederhana dan kemampuan bercerita.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam mengelolah data yang diperoleh dari hasil uji coba produk adalah analisa deskriptif dan analisa isi (Sugiyono, 2016:120). Kedua teknik ini digunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh, sebagai berikut:

- a. Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas penjelasan deskriptif dari hasil observasi, validasi produk dan tanggapan guru tentang boneka tangan. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya.
- b. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui data-data dari hasil penelitian. Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari nilai-nilai yang diberikan oleh validator terhadap produk boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak yang telah dibuat berdasarkan instrumen penilaian. Analisis data kualitatif dapat dilakukan menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert, dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Presentase

$\sum X$: Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum Xi$: Jumlah skor ideal

Untuk menghitung nilai skor rata-rata presentase angket dengan menggunakan boneka tangan seperti pada table 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Boneka Tangan

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

Sumber: Sugiyono (2015:93)

Berdasarkan data pada tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap boneka tangan telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, media dan bahasa serta kualitas teknis produk. Boneka tangan dapat dikategorikan layak apabila presentase kelayakan adalah $> 51\%$.

Sedangkan untuk mengetahui kriteria ketuntasan anak dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui boneka tangan, dapat dilihat pada tabel 3.7 sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Anak

No	Skor Presentase (%)	Interprestasi
1	75% - 100%	Sangat Efektif
2	56% - 75%	Efektif
3	40% - 55%	Kurang Efektif
4	0% - 39%	Tidak Efektif

Sumber: Sugiyono (2017:207)

Berdasarkan hasil konveksi pada tabel skor nilai di atas, maka dapat dilihat melalui kegiatan boneka tangan yang akan dikembangkan bisa dikatakan sangat layak jika masuk dalam katagori “Sangat Efektif”.

Adapun yang dipakai untuk menghitung aktifitas anak dapat

menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2014:102)

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor yang diperoleh anak

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap

Setiap anak dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas secara individu atau perorangan, apabila menempuh skor pemahaman 70% sebagai standar ketuntasan belajar minimal. Nilai akhir individu peranak ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Banyaknya Skor Jawaban}}{\text{Banyaknya Aspek yang diamati}} \times 100\%$$