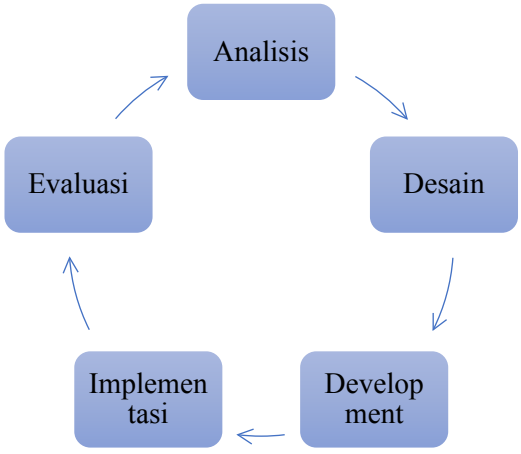
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian Pengembangan *(research and development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada melalui proses yang sistematis dan terstruktur (Sugiyono 2019:297) .ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement dan evaluate.* model ini dikembangakan pada tahun 1970 an dan biasanya digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran.

Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwasanya penelitian ini yang dikembangkan adalah pengenalan kearifan lokal melalui Media pembelajaran berbasis aplikasi Word Wall.



Gambar 2. MODEL ADDIE

1. Analisis

Pada tahap analisis merupakan tahap analisis permasalahan. Tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan anak melalui observasi di TKIT Baitusshalihin. Dari hasil observasi diperoleh keterangan bahwa media yang digunakan TKIT Baitusshalihin masih menggunakan media yang sederhana seperti mengenalkan ticah kareng, bororom, telur asin. Sehingga pembelajaran seperti ini masih kurang dalam mengenal kearifan lokal pada anak.

Analisis permasalahan yang ditemukan di TKIT Baitusshalihin maka mengenal kearifan lokal dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan serta dapat membangkitkan minat belajar anak. Salah satu media yang digunakan untuk mengenalkan kearifan lokal yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* dengan fitur permainan Quis yang berisi pertanyaan tentang kearifan lokal seperti makanan khas aceh, tarian aceh, kue khas aceh, rumoh aceh. Jadi dengan belajar kearifan lokal menggunakan aplikasi wordwall ini dapat memberikan rasa senang kepada anak dan Dengan adanya permainan mengenal kearifan lokal anak mudah untuk mengenal budaya derahnya.

2. Mendesain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, peneliti kemudian mendesain dengan beberapa langkah pada tahap ini peneliti membuat perancangan game edukasi menggunakan aplikasi *wordwall* yaitu:

1. Mendaftarkan akun *diwordwall*.net
2. Setelah daftar akun selanjutnya pilih bagian create activity

3. Kemudian pilih bagian templet aktivitas
4. Setelah memilih templet aktifitas seperti templet Quis, Open the box dll lalu tuliskan judul dan deskripsi permainan.
5. Kemudian Ketikkan konten sesuai dengan tipe atau templet permainannya
6. lalu klik gambar yang diperlukan
7. setelah selesai klik done

3. Mengembangkan (*development*)

Tahap pengembangan ini melibatkan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall.* Yang akan membuat aktivitas-aktivitas interaktif yang telah direncanakan, seperti membuat kuis yang memuat pertanyaan tentang kearifan lokal serta konten seperti gambar, teks, dan suara dapat di integrasikan kedalam media agar lebih mendukung pemahaman anak. setelah itu baru revisi dilakukan setelah media *wordwall* di desain, selanjutnya melakukan konsultasi kepada validasi Ahli media, materi, dan Bahasa untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian kelayakan media *wordwall* untuk mengenalkan kearifan lokal. Pengembangan kevalidan produk pastikan pertanyaan atau konten yang dibuat dalam *wordwall* relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan merujuk pada kurikulum atau standar pembelajaran yang berlaku.

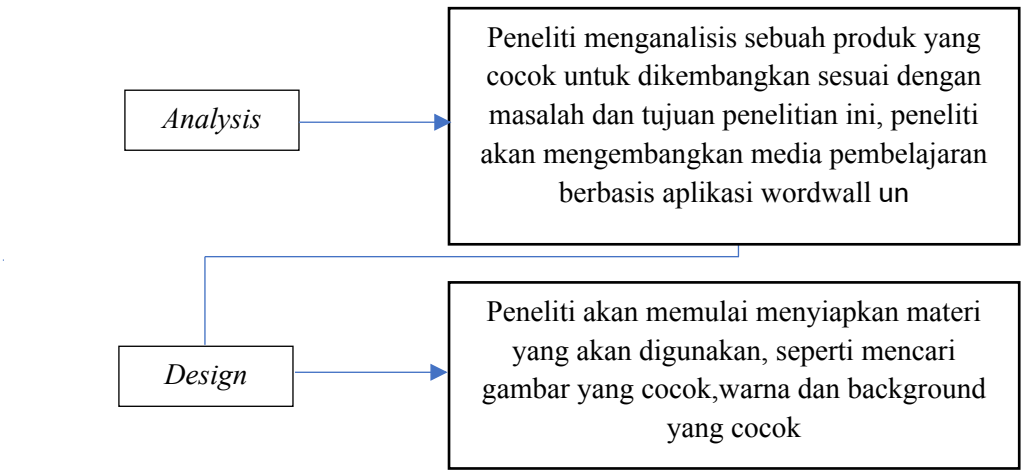
4. Mengimplementasikan (*Implementation*)

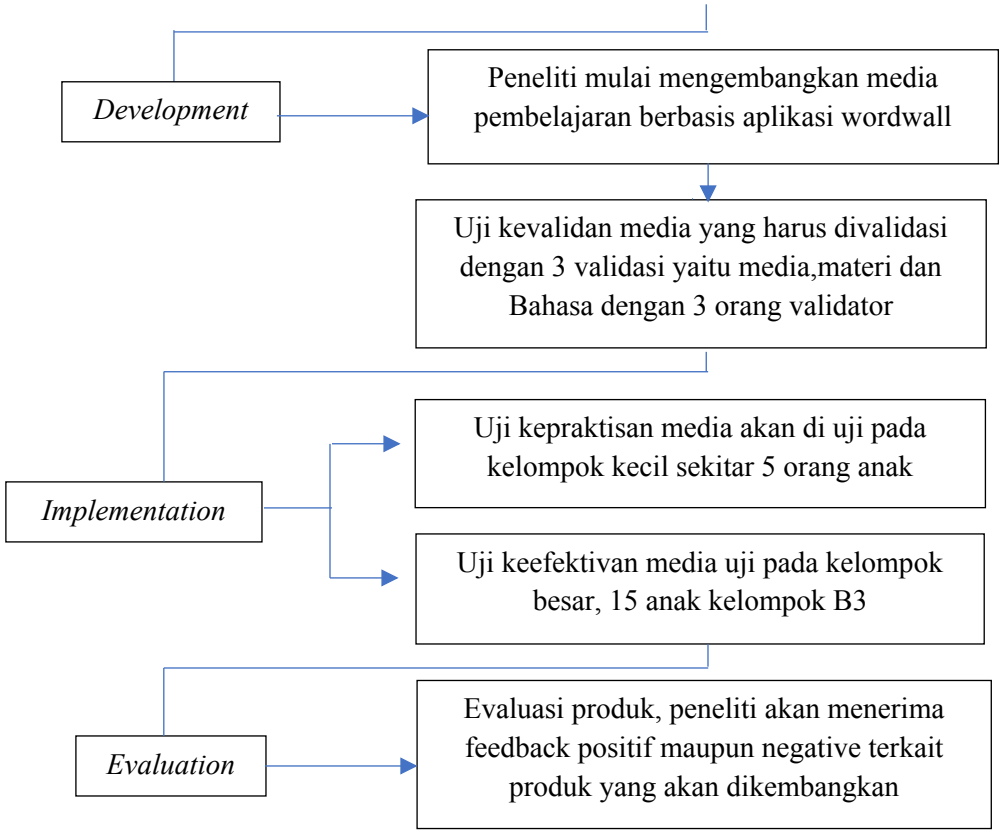
Setelah dilakukan pengembangan produk dan validasi ahli media, materi dan Bahasa serta revisi produk, selanjutnya implementasi produk atau media pada uji coba (uji Keparaktisan) dengan kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan kepada

5 orang anak dan uji keefektivan dilakukan 15 anak. Pada saat uji Kepraktisan dan uji keefektivan dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan produk media yang telah dikembangkan. Kegiatan pembelajaran dengan pengembangan media *wordwall* ini menggunakan bantuan infokus untuk memperjelaskan pemahaman anak. Ketika bermain permainan *wordwall* Anak maju satu persatu untuk bermain permainan aplikasi *wordwall* dengan kuis pertanyaan tentang kearifan lokal.

5. Mengevaluasi (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi ini akan dilakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah sistem media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall berhasil dan sesuai di harapkan atau tidak. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pendapat/respon mengenai produk yang telah dibuat.





Gambar 2. Hasil ringkasan ADDIE

3.2 Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di TKIT Baitusshalihin berlokasi di JL. T. Iskandar Komplek Mesjid Baitusshalihin, Desa Ceurih, Kec. Ulee Kareng, Banda Aceh.

3.3 Subjek Penelitian

Sesuai dengan rangkaian ujicoba yang telah direncanakan, maka subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah anak kelompok B1 5 orang anak

sebagai uji coba produk Kepraktisan, uji keefektivan anak kelompok B3 15 anak dan ahli pakar sebanyak 3 orang sebagai Validasi Produk. Focus Penelitian ini terletak pada pengenalan kearifan lokal.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel bebas

variabel yang dipengaruhi ataupun yang menjadi masalah perubahan dan timbulnya variebal terikat. dinamakan variabel bebas dikarenakan bebas dalam mempengaruhi variebal lain. Maka dari itu variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall

2. Variabel terikat

Variabel tidak bebas atau variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi permasalahan dikarenakan adanya variabel bebas.maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah mengenalkan kearifan lokal.(Rahim.R. 2020. 59)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah tahap pengumpulan data disadarkan pada pedoman yang sudah dipersiapkan dalam rancangan penelitian. Data yang dikumpulkan melalui kegiatan penelitian dan dijadikan sebagai dasar untuk menguji hipotesis yang diajukan.

1. Angket/kuesioner

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016:5). Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon anak dan validator terhadap kualitas media aplikasi wordwall dilihat dari segi fungsinya sebagai media pembelajaran pengenalan kearifan lokal.

2. Observasi

Observasi adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulan data dengan mengamati obyek atau subjek yang sedang diteliti. Peneliti mengobservasi 15 anak kelompok B3 di Tk IT Baitusshalihin.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto) seperti foto hasil penelitian yang terdapat dilampiran.

3.6 Alat Pengumpulan Data

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulan data yang akan diperlukan. Bentuk instrumen berkaitan dengan metode dokumentasi, observasi, dan angket/kuesioner.

Tabel. 3.1 Ahli Media

No	Aspek yang di Nilai	Nilai Pengamatan			
		4	3	2	1
Media					
1	Media dapat menarik perhatian peserta didik				
2	Media bersifat sederhana dan menarik				
3	Gambar menarik perhatian peserta didik				
4	Gambar jelas dan mudah dipahami				
5	Ketetapan dalam penetapan teks dan gambar				
6	Pengoperasian media mudah digunakan				
7	Kebenaran dan ketetapan isi materi (teori)				
8	Warna background dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat				
9	Pertanyaan nya jelas dan mudah dipahami				

Tabel. 3.2 Ahli Materi

No	Aspek yang di Nilai	Nilai Pengamatan			
		4	3	2	1
Materi					
1	Kejelasan dan keluasan materi				
2	Ketetapan dan keakuratan materi				
3	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				
4	Kesesuaian materi dengan kurikulum				
5	Materi mudah di pahami peserta didik				

Tabel. 3.3 Ahli Bahasa

No	Aspek yang di Nilai	Nilai Pengamatan			
		4	3	2	1
Bahasa					
1	Penggunaan Bahasa secara efektif dan efesien				
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat berpikir peserta didik				
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat aspek perkembangan peserta didik				
4	Bahasa yang digunakan bersifat lugas dan komunikatif				
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa indonesia				
6	Kalimat yang digunakan sederhana				
7	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon yang disajikan				

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Media, Materi dan Bahasa

NO	Kriteria Penilaian	Skor
1	Sangat Valid	4
2	Cukup Valid	3
3	Kurang Valid	2
4	Tidak Valid	1

Tabel 3.5 Aspek Validasi Kepraktisan Media (Respon Guru)

No	Aspek yang di Nilai	Nilai Pengamatan			
		4	3	2	1
1	Media dapat menarik perhatian peserta didik				
2	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat aspek perkembangan peserta didik				
4	Kesesuaian materi dengan kurikulum				
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa indonesia				
6	Pengoperasian media mudah digunakan				
7	Pertanyaan nya jelas dan mudah dipahami oleh anak				

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Uji Kepraktisan

NO	Kriteria Penilaian	Skor
1	Sangat layak	4
2	Cukup layak	3
3	Kurang layak	2
4	Tidak layak	1

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen

No	Tujuan Melestarikan kearifan lokal	Indikator
1	Meuseum	anak mampu mengenal rumoh adat aceh
2	Masakan	Anak mampu mengenal masakan aceh dan kue khas aceh
3	Alat Musik Tradisional	Anak mampu mengenal alat musik tradisional aceh
4	Baju adat	Anak mampu mengenal baju adat aceh
5	Kesenian dan kerajinan	Anak mampu mengenal tarian aceh. Anak mampu mengenal permainan tradisional aceh. Anak mampu mengenal kupiah khas aceh. anak mampu mengenal tudung saji khas aceh.

Sumber, Daroe Iswatiningsing (2019)

Tabel 3.5 Lembar Observasi Aktivitas Anak

No	Indikator	Penilaian			
		0 – 25	26 – 50	51 – 75	76 – 100
		BB	MM	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal rumah adat aceh				
2	Anak mampu mengenal masakan khas aceh				
3	Anak mampu mengenal baju adat aceh				
4	Anak mampu mengenal tarian aceh				
5	Anak mampu mengenal permainan tradisional				

6	Anak mampu mengenal alat music tradisional aceh				
7	Anak mampu mengenal kupiah aceh				
8	Anak mampu mengenal tudung saji aceh				
9	Anak mampu mengenal mie khas aceh				
10	Anak mampu mengenal kue khas aceh				

Tabel 3.6 Rublik penilaian

No	Indikator	Skor Penilaian	
1.	Anak mampu mengenal rumah adat aceh	**BM**	Anak belum mengenal rumah adat aceh
		MM	Anak mulai mengenal rumah adat aceh
		BSH	Anak sudah mengenal rumah adat aceh namun, masih belum terlalu paham
		BSB	Anak sudah mengenal rumah adat aceh
2.	Anak mampu mengenal masakan khas aceh	**BM**	Anak belum mengenal masakan khas aceh
		MM	Anak mulai mengenal masakan khas aceh
		BSH	Anak sudah mengenal masakan khas aceh namun masih perlu

			terlalu mengerti.
		BSB	Anak sudah mengenal masakan khas aceh
3.	Anak mampu mengenal baju adat aceh	**BM**	Anak belum mengenal baju adat aceh
		MM	Anak Mulai mengenal baju adat aceh
		BSH	Anak sudah mulai mengenal baju adat aceh
		BSB	Anak sudah mengenal baju adat aceh
4.	Anak mampu mengenal tarian aceh	**BM**	Anak belum mengenal tarian aceh
		MM	Anak mulai mengenal tarian aceh
		BHS	Anak sudah mengenal tarian aceh
		BSB	Anak sudah mulai mengenal tarian aceh, namun masih bingung di gerakan tarian aceh
5.	Anak mampu mengenal permainan tradisional	**BM**	Anak belum mengenal permainan tradisional
		MM	Anak mulai mengenal permainan tradisional aceh
		BSH	Anak sudah mengenal permainan tradisional namun,

			masih belum terlalu paham.
		BSB	Anak sudah mengenal permainan tradisional
6.	Anak mampu mengenal alat music tradisional aceh	**BM**	Anak belum mengenal alat music tradisional aceh
		MM	Anak mulai mengenal alat music tradisional aceh
		BSH	Anak sudah mengenal alat music tradisional namun masih sering lupa yanga mana alat tradisional aceh
		BSB	Anak sudah mengenal alat tradisional aceh
7.	Anak mampu mengenal kupiah khas aceh	**BM**	Anak belum mengenal kupiah khas aceh
		MM	Anak mulai mengenal kupiah khas aceh
		BSH	Anak sudah mulai mengenal kupiah khas aceh namun masih butuh bimbingan dari guru.
		BSB	Anak sudah mengenal kearifan lokal
8.	Anak mampu mengenal tudung saji khas aceh	**BM**	Anak belum mengenal tudung saji khas aceh
		MM	Anak mulai mengenal tudung saji khas aceh

		BSH	Anak sudah mengenal tudung saji khas aceh namun masih butuh proses.
		BSB	Anak sudah mengenal tudung saji khas aceh
9.	Anak mampu mengenal mie khas aceh	**BM**	Anak belum mengenal mie khas aceh
		MM	Anak mulai mengenal mie khas aceh
		BSH	Anak sudah mengenal mie khas aceh namun anak masih belum terlalu paham.
		BSB	Anak sudah mengenal mie khas aceh
10.	Anak mampu mengenal kue khas aceh	**BM**	Anak belum mengenal kue khas aceh

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 3 validasi produk.

b. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengetahui data-data dari hasil penelitian. Dan untuk melihat hasil skor dari validasi, uji kepraktisan dan uji keefektivan yang terdiri dari Pre-Test dan Post-Test.

1. Uji Kevalidan

Validasi kelayakan media akan dinilai oleh validator ahli materi, ahli media dan bahasa

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:

$$V = \frac{tse}{tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Persentase Validasi

F : Jumlah Skor Validasi

N : Skor maksimal

Sumber. Slamet, 2022.

Tabel 3.7 Kriteria Hasil Validasi

NO	Skor	Tingkat Kelayakan
1	85,01 - 100%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01 - 85,00%	Cukup Valid, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	50,01 - 70,00%	Kurang Valid, disarankan tidak dipergunakan karena revisi besar
4	01.00 – 50,00%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Sumber: Slamet, 2022

2. Uji Kepraktisan

Setelah uji kevalidan maka proses selanjutnya adalah melakukan uji kepraktisan kelompok kecil dengan 5 orang anak B1. Untuk mendapatkan hasil akhir dari uji kepraktisan maka peneliti menggunakan rumus.

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} x100$$

Keterangan:
p : Persentase

∑Xi : Jumlah total skor yang didapat

∑X : Jumlah total skor harapan

Tabel 3.8 Kriteria Hasil Uji Kepraktisan

NO	Skor	Tingkat Kelayakan
1	0% - 25%	Belum Muncul
2	26% - 50%	Mulai Muncul
3	51% - 75%	Berkembang sesuai Harapan
4	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik

Sumber : Yoni dalam Haryono (2020)

3. Uji keefektivan

Untuk mengetahui hasil dari uji keefektifan maka peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut:

a. Menentukan hipotesis yang dipakai dalam penelitian berikut ini.

Hipotesis Nol (H_0) : tidak terdapat keefektivan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sebagai upaya mengenlkan kearifan lokal pada anak kelompok B3 di TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.

Hipotesis alternatif (H_a) : terdapat keefektivan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall sebagai upaya mengenalkan kearifan lokal pada anak kelompok B3 di TKIT Baitusshalihin Kota Banda Aceh.

Taraf yang di signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%

b. Uji normalitas data

Tujuan uji Normalitas data yang ingin diketahui adalah apakah distribusi sebuah data mengikuti normal atau tidak normal (Santoso, 2010.43). metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode shapiro-wilk. Metode shopiro – wilk adalah metode pengujian normalitas data dengan menggunakan data dasar yang belum diolah atau disusun dalam bantuk tabel distribusi frekuensi, kemudian dibagi kedalam 2 kelompok untuk dikonversi dalam shipiro-wilk. Metode shapirop-wilk adalah tes tes pengujian normalitas data yang efektif dan lebih popular digunakan dalam peneliti. Metode shapiro-wilk digunakan pada sampel data yang berjumlah kurang dari 50 (Ramadhani dan Bina, 2021. 196)

Dasar pengambilan keputusan yang akan digunakan dalam uji shapiro-wilk ini adalah sebagai berikut:

a) Jika nilai signifikansi >0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.

b) Jika nilai signifikansi <0,05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Pengujian shapiro-wilk ini akan menggunakan IBM SPSS statistics ‘25

c. Uji hipotesis

Uji hipotesisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Paired Sample t-Test (uji t dua sampel berpasangan). Uji t adalah uji statistika untuk mencari perbedaan rata-rata dari populasi yang diwakili oleh sample (Ismail, 2018).

Dasar pengambilan keputusan akan menggunakan dalam uji t ini adalah sebagai berikut.

a) Jika nilai signifikansi <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b) Jika signifikansi >0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Uji t ini akan di uji menggunakan IBM SPPS Statistics ’25 dengan value 95%