

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan penelitian

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 pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf Abjad untuk peserta didik di TK A1 Save The Kids. Model pengembangan pohon huruf ini menggunakan ADDIE analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (sugiyono,2016:200). Penyusun memilih metode penelitian R&D untuk mengembangkan Media pohon huruf terhadap kemampuan pengenalan huruf Abjad di TK A Save The Kids.

3.2. Model pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penggunaan media pohon huruf diadaptasi dari (LEE & OWES). Model pengembangan tersebut fokus Penggunaan media pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf Abjad yaitu model ADDIE, Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau Langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan

diaplikasikan. Pembahasan hasil penelitian nantinya akan menggunakan desain kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk membuat pencandraan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan populasi dari sebuah daerah tertentu (suryabrata, 2012:75).

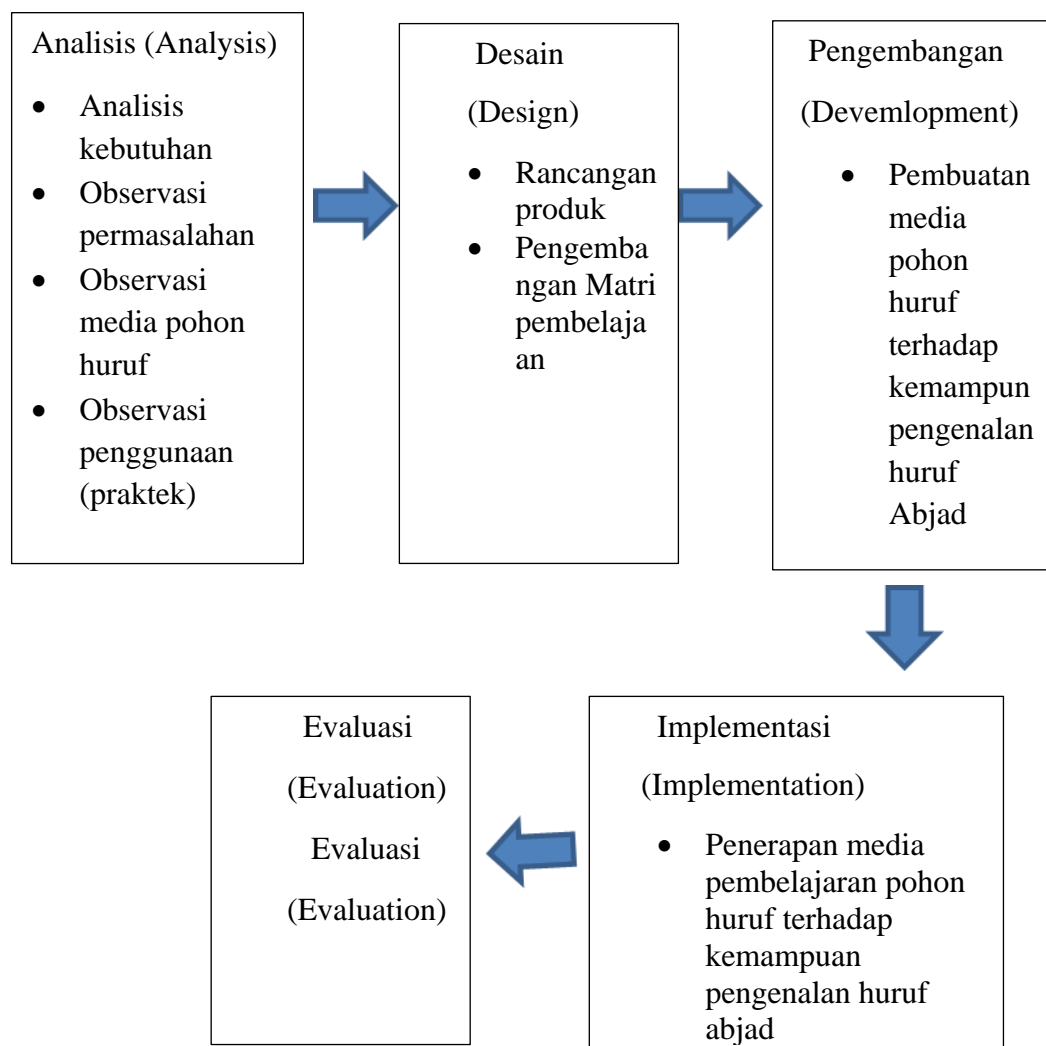
Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat rangkuman secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi daerah tertentu. Penelitian ini dilakukan dengan mengetahui perkembangan media pohon huruf terhadap kemampuan huruf A-Z anak kelompok A di TK Save The Kids Banda Aceh

3.3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya pengumpulan data, dan kegiatan langsung yang berkaitan dengan suatu penelitian (Arif,2013:66). Penelitian ini dilakukan di TK Save The KidS Banda Aceh, yang terletak di Jl.Pemancar No 15 lamteumen timur.

3.4. Subjek Penelitian .

Penentuan subjek penelitian atau responden dalam penelitian ini dilakukan dengan cara purposive sampling. Purposive sampling yaitu Teknik sampling yang digunakan penelitian jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan hal tersebut maka perlu ditentukan subjek penelitian ini, Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah guru kelompok A di TK Save The Kids Banda Aceh sebanyak dalam satu kelas 2 orang guru dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian yaitu 23 anak 9 laki-laki dan 14 perempuan.



Gambar: 3.1 langkah-langkah model pengembangan ADDIE (Sugiyono,2016.)

3.5. 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.

3.5.1. 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 pohon huruf sangat di butuhkan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelompok A TK Save The Kids Banda Aceh dengan beberapa guru yang ada di TK Save The Kids terkait dengan pembelajaran pengenalan huruf A-Z.

3.5.2. Tahapan desain (design)

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran pohon huruf 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.

3.5.3. Tahap Pengembangan (Development)

Agar dapat mengembangkan materi ajar yang mendukung tercapainya pembelajaran pengenalan huruf Abjad A-Z, 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 pohon huruf.

3.5.4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap Implementasi merupakan kegiatan yang merupakan pengaplikasian produk media pembelajaran pohon huruf untuk mengenal huruf Abjad yang telah

di kembangkan. Produk ini akan di aplikasikan di TK A SAVE The Kids Banda Aceh.

3.5.5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap Evaluasi yaitu tahap menilai kualitas proses dan hasil produk media pembelajaran pohon huruf untuk mengenal huruf Abjad. Evaluasi digunakan untuk mengetahui pendapat/respon mengenai produk yang telah di buat.

a. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pada tahap ini, yaitu merumuskan alat ukur keberhasilan, peneliti menggunakan test before treatment (pre-test) dan test after treatment (post test) test before treatment adalah test yang diberikan kepada anak sebelumnya menggunakan media pohon huruf dalam pembelajaran. Sedangkan test after treatment merupakan test yang diberikan kepada anak setelah menggunakan media pohon huruf dalam pembelajaran.

b. Penulis naskah media

Pada tahap ini, penyajian materi disampaikan melalui media pembelajaran Autoplay. Agar materi pembelajaran tersebut dapat disajikan melalui media pembelajaran Autoplay, maka materi pelajaran perlu dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar, atau video yang kita sebut dengan istilah naskah program media. Sehingga pemahaman anak terhadap materi pelajaran pengenalan huruf Abjad menjadi utuh.

3.6. Populasi Dan Sampel

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam satu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono, 2017:118). Sedangkan Sugiyono (2020:117), mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri

atas obyek/sabyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2020:117). Sementara itu Margono (2017:121), mengatakan sampel ialah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu, sampel dalam penelitian yaitu anak yang ada pada kelompok A1 sebanyak 23 anak yang terdiri dari 9 laki-laki 14 perempuan.

3.7. Instrument Penilaian

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.

3.7.1. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan menggunakan metode observasi partisipasi dimana peneliti melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran kelompok A di TK Save The Kids Banda Aceh.

3.7.2. Validasi Produk

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

3.7.2.1. 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 Tabel 3.1

No	Kriteria	Aspek yang dinilai
1	Kepraktisan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran pohon huruf dalam penggunaan (media pohon) 2. Media pohon huruf dapat digunakan secara berulang-ulang 3. Media pohon huruf mudah untuk dibawa 4. Ukuran media pohon huruf sesuai apabila digunakan di dalam kelas
2	Tampilan media	<ol style="list-style-type: none"> 5. Desain media pohon huruf menarik 6. Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout
3	Kelayakan kegrafikan	<ol style="list-style-type: none"> 7. Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik 8. Penggunaan warna pada media pohon huruf menarik 9. Kesesuaian tata letak gambar pada media pohon huruf
4	Keamanan kegunaan	<ol style="list-style-type: none"> 10. Bahan yang digunakan pada media pohon huruf aman untuk peserta didik 11. Bahan yang digunakan pada media pohon huruf aman untuk peserta didik

3.7.3. Keperaktisan produk

3.7.3.1. Lembar observasi siswa

A. Angket

Angket atau kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab (sugiyono,2016:123). Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon anak dan guru terhadap kualitas media pohon huruf dilihat dari

segi fungsinya sebagai media pembelajaran pengenalan huruf Abjad. Angket skala likert dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

1. Skor 1= sangat tidak setuju, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak jelas, sangat tidak mudah.
2. Skor 2= tidak setuju, tidak tepat, tidak sesuai, tidak menarik, tidak jelas, tidak mudah.
3. Skor 3= setuju, tepat, sesuai, menarik, jelas, mudah.
4. Skor 4= sangat setuju, sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat jelas, sangat mudah (Craig,2011:12)

Sedangkan bagian kedua adalah instrumen pengumpulan data kualitatif yang berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

B. 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 yang digunakan adalah tes formatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan anak terhadap materi pengenalan huruf Abjad. Instrumen observasi hasil belajar anak seperti pada table berikut.

Table 3.2 lembar observasi anak.

No	Indicator	Aspek yang diamati	Skor penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan simbol-simbol	Anak mampu menunjukan huruf				

	huruf yang dikenal	<p>Abjad yang diucapkan oleh guru</p> <p>Anak mampu menyebutkan bunyi huruf abjad yang di tunjukkan oleh guru</p> <p>Anak mampu menyebutkan simbol huruf yang dikenal di dalam pohon huruf</p>
2	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	<p>Anak menyebutkan 26 huruf abjad secara acak</p> <p>Anak menyebutkan 26 huruf Abjad secara berurutan</p> <p>Anak mampu menuliskan Kembali nama benda yang ada di dalam buku</p> <p>Anak mampu menuliskan nama diri sendirinya</p>

Sumber permendikbud no 137 tahun 2014

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

3.7.3.2. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media pohon hurup untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf Abjad yang telah dikembangkan berdasarkan respon dan tanggapan guru, Adapun kisi-kisi instrumen untuk angket respon adalah sebagai berikut.

Table 3.3 angket respon guru

No	Indicator	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	huruf dalam media terlihat jelas, rapi dan mudah dipahami				
2	Gambar dalam media pohon huruf bisa menunjukkan efek tiga dimensi atau berdiri tegak Ketika halamannya dibukak				
3	Penataan tata letak huruf abjad setiap tangkai di atur secara Teratur dan secara beracakan				
4	Ukuran pohon huruf sesuai standarnya				
5	Model dari media pohon huruf yang disajikan sesuai dengan teori				
6	Media pohon huruf menarik bagi peserta didik.				
7	Ukuran media pohon huruf sesuai dengan lingkungan belajar peserta didik.				
8	Media pohon huruf disajikan secara praktis dan tahan lama.				
9	Media pohon huruf dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk peserta didik TK A Save The Kids Banda Aceh				

3.7.4. Keefektivan

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai apakah media pop up book untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf Abjad dapat digunakan sesuai harapan untuk meningkatkan hasil belajar anak.

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik Analisa yang digunakan dalam mengelolah data yang diperoleh dari hasil uji coba produk adalah analisa deskriptif dan Analisa isi (Sugiyono,2016:120).

3.8.1. Analisis data kualitatif

Analisis Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas penjelasan deskriptif dari hasil observasi, validasi produk, tanggapan guru dan siswa berupa media pohon huruf kemampuan mengenal huruf melalui kuesioner oleh para ahli, guru dan siswa.

Data Kualitatif dan hasil validasi berupa saran atau komentar yang diperoleh dari para ahli. Saran dan masukan yang diberikan kemudian di analisis yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk berupa media pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya.

3.8.2. Analisis data kuantitatif

Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui data-data dari hasil penelian. Data Kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari nilai-nilai yang diberikan oleh validator terhadap produk media pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad yang telah dibuat berdasarkan instrumen penilaian.

Data kuantitatif ini diperoleh oleh peneliti pada langkah validasi produk, kepraktisan. Nilai yang diperoleh tersebut didapat dengan menggunakan angket dan analisis validitas ahli terhadap pengembangan media pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenal huruf abjad. Analisis data kuantitatif dapat dilakukan menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert.

3.8.2.1. Analisis Validasi Produk

Angket validasi produk terkait dengan kelayakan media, gambar. Pada tahap ini melakukan kegiatan uji validitas produk yang dikembangkan dengan memiliki kriteria validitas. Tabel tersebut dijadikan acuan dalam menyimpulkan data. Hasil validasi dari beberapa validator disimpulkan berdasarkan tabel kreteria validitas. Validasi produk akan dihitung berdasarkan rumus skor tiap butir:

Keterangan:

- P = Persentase
- $\sum X_i$ = Jumlah total skor yang diperoleh
- $\sum X$ = Jumlah skor ideal

Hasil analisis data tentang informasi proses belajar pengenalan huruf Abjad yang telah dilakukan pada anak kelompok A TK Save The Kids Banda Aceh

digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pohon huruf materi pengenalan huruf abjad, dan hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk .

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media Pohon huruf

Presentase	Nilai	Kategori
81-100%	4	Sangat Layak
61-80%	3	Layak
41-60%	2	Tidak Layak
20-40%	1	Sangat Tidak Layak

Jika skor validasi yang diperoleh adalah minimal 71, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Hasil analisis data tentang informasi peroses belajar pengenalan huruf Abjad yang telah dilakukan pada anak kelompok A TK Save The Kids Banda Aceh digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pohon huruf materi pengenalan huruf abjad, dan hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk.

3.8.2.2. Analisi kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket respon guru dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

1. Angket respon guru

Pedoman presentase hasil angket respon guru di analisis dengan rumus berikut:

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X_i$ = Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum X$ = Jumlah skor ideal

Tabel 3.5 Kriteria penilaian Kepraktisan

Persentase	Nilai	Kategori
81-100%	4	Sangat Layak
61-80%	3	Layak
41-60%	2	Tidak Layak
20-40%	1	Sangat Tidak Layak

2. Lembar observasi keteraksanaan pembelajaran

- a. Tabulasi data skor hasil observasi pembelajaran dengan memberikan skor 1 untuk “ya” dan 0 untuk “tidak
- b. Menghitung presentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus berikut

Persentase (p) = $\frac{\text{banyaknya skor jawaban "ya"}}{\text{Banyaknya aspek yang diamati}} \times 100\%$

Banyaknya aspek yang diamati