

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *design and development* (D&D). Menurut Mukhid (2021, hlm. 109) rancangan atau desain penelitian adalah rencana maupun struktur penelitian tersusun sedemikian rupa sehingga peneliti mampu memperoleh jawaban dari permasalahan-permasalahan penelitian. Rencana itu merupakan suatu bagan atau skematis secara menyeluruh yang mencakup program penelitian yang akan dikerjakan oleh peneliti.

Desain penelitian dan pengembangan yang akan dipergunakan pada penelitian ini merujuk pada Richey dan Klein (2007) yang menjelaskan bahwa desain penelitian ini merupakan “sebuah studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk berupa alat instruksional maupun non-instruksional serta produk baru atau model yang disempurnakan untuk mengatur perkembangannya.” Pada penelitian ini menggunakan metode *desingn and development expert review* atau yang disebut sebagai tinjauan oleh para ahli di mana para ahli akan memvalidasi produk media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* yang kemudian hasilnya akan diuji cobakan ke absahannya sehingga dapat digunakan secara nyata. Pada model penelitian desain dan pengembangan terdapat 6 prosedur yang akan dijalankan, yaitu sebagai berikut “(1) *identify the problem motivating the research*; (2) *describe the objectives*; (3) *design and develop the artifact*; (4) *subject the artifact to testing* (5) *evaluate the result's of testing*; and (6) *communicate those results*.” [(1) mengidentifikasi masalah yang memotivasi penelitian; (2) menguraikan tujuan; (3) merancang dan mengembangkan artefak; (4) menguji artefak tersebut (5) mengevaluasi hasil pengujian; dan (6) mengkomunikasikan hasil-hasil tersebut.] (Ellis & Levy, 2008). Tahapan tahapan ini merupakan langkah yang sistematis yang dijalankan sesuai dengan urutan yang telah dirumuskan dan sudah menjadi sebuah

satu kesatuan yang utuh dalam menjalankan metode desain dan pengembangan.



Gambar 3.1 Model penelitian desain dan pengembangan

Sumber : Model Desain dan Pengembangan Ellis dan Levy (2008)

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah merupakan tahapan yang umum atau medasar dalam sebuah penelitian. Peneliti harus mengathui masalah apa yang terjadi di lapangan dan meprediksikan masalah yang timbul. Tahapan ini dimulai dengan studi literatur. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data dan informasi terkait pembelajaran membaca pada pendidikan anak usia dini (PAUD) dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini penelitian lebih diarahkan pada pengumpulan informasi yang berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran membaca huruf dan kata. Kemudian konten yang akan dimasukan kedalam media pembelajaran. lalu, pengumpulan informasi mengenai desain, tampilan dan konten yang akan dimuat dalam media pembelajaran aplikasi yang akan dirancang.

2. Mendeskripsikan Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, oleh karena itu tujuan penelitian secara umum untuk mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Hyper Text Markup Language version 5* (HTML5) *Hippani Animator* yang dapat di gunakan peserta didik di sekolah

maupun dirumah dengan syarat mempunyai perangkat komputer atau android. adapun tujuan khususnya sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan dan menyusun desain produk media pembelajaran berbasis *Hippani Animator* pada pembelajaran membaca huruf dan kata pada anak usia dini.
- b. Mendeskripsikan proses pengembangan desain produk media pembelajaran berbasis *Hippani Animator* pada pembelajaran membaca huruf dan kata pada anak usia dini.
- c. Mendeskripsikan tanggapan para ahli mengenai konten dan desain media pembelajaran *Hippani Animator* pada pembelajaran membaca huruf dan kata pada anak usia dini.
- d. Mendeskripsikan tanggapan pengguna setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Hippani Animator* pada pembelajaran membaca huruf dan kata pada anak usia dini.

3. Desain dan Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan berdasarkan desain pembelajaran *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Model ini dipilih karena bisa dikembangkan secara sistematis, sederhana dan mudah dipelajari sehingga dapat memudahkan untuk pengembangan sebuah produk media pembelajaran.

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan. Dalam penelitian ini kebutuhan dilihat berdasarkan kondisi pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. kemudian menganalisis konten pembelajaran seperti karakteristik utama kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan kompetensi yang diharapkan pada PAUD, selanjutnya menguraikan kompetensi dasar menjadi indikator. Tahap ini merupakan langkah utama dalam kegiatan ini alat/produk. Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi:

a. Analisis

Peneliti menganalisis konten pembelajaran seperti karakteristik kurikulum dan kompetensi yang diharapkan pada pembelajaran PAUD, di mana pada hal ini peneliti akan menganalisis kompetensi membaca dan menulis atau yang biasa disebut kemampuan prabaca pada kemampuan literasi anak usia dini, selanjutnya diuraikan menjadi poin-poin indikator. Pada tahap ini juga menganalisis kebutuhan pengguna media pembelajaran yang dibutuhkan oleh sasaran berdasarkan hasil analisis kompetensi membaca prabaca anak usia dini yang tertera pada kurikulum sekolah yang ada dan wawancara.

b. Desain

Rancangan *blueprint* dokumen-dokumen tertulis berupa Garis Besar Pengembangan Media (GBPM) yang berisi identitas sasaran dan tujuan media, *synopsis*, *flowchart*, dan *storyboard*. Dokumen disusun berdasarkan informasi yang di dapat dari hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya mengenai media pembelajaran aplikasi berbasis *hippani animator* untuk mengenal huruf dan kata bagi anak usia dini.

c. Pengembangan

Proses Pengembangan desain berdasarkan *blueprint* dokumen-dokumen tertulis berupa GBPM yang berisi identitas sasaran dan tujuan media, *synopsis*, *flowchart*, dan *storyboard* yang kemudian menjadi produk nyata berupa sebuah *prototipe* aplikasi yang berbasis *hippani animator* yang siap untuk dilakukan *expert judgement* oleh para ahli (ahli media dan materi) dan di implementasikan serta evaluasi kepada para pengguna (guru dan orang tua). Tahap ini merupakan proses penginputan konten dan perancangan program yang telah di analisis.

d. Implementasi

Dalam tahap ini produk (*prototipe* aplikasi berbasis *hippani animator*) diterapkan maupun di uji cobakan kepada sasaran penelitian dalam hal ini ialah pengguna (guru dan orang tua) dilakukan dalam skala kecil untuk mendapatkan tanggapan para ahli dan pengguna (guru dan orang tua) menggunakan instrument yang telah dirancang sebelumnya berupa angket yang dibagikan.

e. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tanggapan para sasaran penelitian mengenai media pembelajaran yang telah diuji cobakan sebelumnya pada tahap implementasi dan diukur melalui instrument, uji validitas dan kelayakan media oleh ahli. Kemudian, dijadikan referensi untuk perbaikan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

4. Uji Coba Produk dan Evaluasi

Proses uji coba maupun implementasi pada tahap ini terdapat dua tahapan dalam penelitian. Pertama merupakan uji coba oleh peneliti sendiri untuk mengetahui sudah sampai mana perkembangan media pembelajaran tersebut apakah masih terdapat kekurangan atau ketidaksesuaian yang mungkin akan menghambat penggunaan media. Tahap kedua uji coba yang dilakukan kepada ahli media dan ahli materi serta kepada calon penggunaan media tujuan dari tahap ini untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi media yang sedang dikembangkan. Data didapat dari hasil pengisian angket yang diberikan kepada para ahli dan pengguna pada saat uji coba media.

5. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan hasil dari uji coba dibuat kesimpulan dan dilaporkan sebagai laporan tertulis skripsi dan mengkomunikasikannya dalam sidang skripsi kepada dosen penguji. Dalam proses mengkomunikasikan hasil uji coba, membuat beberapa informasi tentang proses desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis *html5 Hippni Animator* serta kontribusi terhadap perkembangan di dunia pendidikan, peluang yang dapat ditindak lanjuti dari penelitian ini, serta kesesuaian anatara hasil analisis data dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. menyebarkan produk hasil pengembangan kepada Peserta didik yang membutuhkan agar dapat memperoleh informasi, timbul inisiasi menerima hingga akhirnya memanfaatkannya.

3.2 Partisipan

Pemilihan partisipan dalam penelitian ini adalah berdasarkan keterlibatan dalam penelitian *D&D* ini *designer* dan *developer* adalah peneliti sebagai yang mengembangkan media pembelajaran aplikasi membaca berbasis *Hippani Animator* tersebut, partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi dan ahli media, serta pengguna yakni guru dan orang tua murid Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA. Ahli media sendiri merupakan dosen aktif dari Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Fakultas Ilmu Pendidikan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, sedangkan untuk ahli materi merupakan guru aktif di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda. Pemilihan Partisipan atau Objek dalam penelitian ini dipilih berdasarkan dengan tujuan penelitian dan masalah penelitian melalui pertimbangan peneliti (*judgement sampling atau purposive sampling*).

3.2.1 Populasi

Menurut Arifin (2018, hlm. 8) “Populasi merupakan keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian maupun hal hal yang terjadi, sedangkan sampel adalah Sebagian dari populasi tersebut yang akan diteliti.” Pada penelitian ini yang menjadi populasi yakni para pengguna aplikasi belajar membaca berbasis hippani animator yang terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli materi , 32 orang tua/wali murid, dan 6 orang guru pendidikan anak usia dini.

3.2.2 Sampel

Pada penelitian ini seperti yang sudah disebutkan diatas bahwa penelitian ini menggunakan *judgement sampling atau purposive sampling* atau yang merupakan “cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan tujuan tertentu” (Arifin, 2018, hlm. 14) dimana karakteristik sampel telah ditentukan yakni:

1. Ahli Media

Ahli Media mempunyai karakteristik atau identifikasi khusus yaitu seorang dosen aktif yang ada di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, berjumlah 1 orang.

2. Ahli Materi

Karakteristik atau identifikasi khusus ahli materi merupakan seorang guru aktif yang mengajar di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA, berjumlah 1 orang

3. Orang Tua/Wali

Pengambilan sampel pada Orang tua memiliki karakteristik dan identifikasi khusus juga sebagai mana sampel lain, yakni merupakan orang tua dari siswa yang terdaftar di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA, sama seperti siswa, dikarenakan populasi dibawah 100 orang maka pada sampel orang tua/wali berjumlah total populasi orang tua/wali siswa yakni 32 orang.

4. Guru

Pengambilan sampel pada guru memiliki karakteristik dan identifikasi khusus juga sebagai mana sampel lain, yakni merupakan guru aktif yang mengajar di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Arifin (2014, hlm. 225) “Instrumen adalah faktor kunci dalam sebuah penelitian”. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan uraian instrumen, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara pada guru dan angket yang dibagikan kepada ahli dan pengguna, guru dan siswa.

Terdapat dua macam teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

3.3.1 Kuesioner

Menurut Arifin (2014) Kuesioner merupakan alat penelitian yang terdiri dari rangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data maupun informasi yang harus dijawab secara bebas oleh responden sesuai dengan pendapatnya. Kuesioner pada penelitian ini ialah kuesioner validasi dan kuesioner tanggapan ahli dan pengguna. Kuesioner validasi digunakan untuk menilai validitas *expert judgement* atau panel ahli terkait media yang dibuat. Format kuesioner yang

Muhamad Ilham Fauzan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPPIANI ANIMATOR UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digunakan adalah kuesioner terstruktur, dengan kuesioner tanggapan. Kemudian kisi - kisi instrument yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Kisi Kisi Untuk Ahli Materi

Tabel 3.1 Kisi Kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan materi yang disajikan dalam Aplikasi 2. Keterbaruan materi sesuai dengan kurikulum yang dipakai oleh sekolah 3. Cakupan materi disajikan dengan jelas dan lengkap 4. Kesesuaian materi dengan konten yang disajikan dalam aplikasi 5. Aplikasi media pembelajaran memudahkan siswa dalam membaca 6. Penggunaan Bahasa dan Kalimat yang sesuai dengan karakteristik siswa 	6	1,2,3,4,5,6
2	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti 2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar 3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Aplikasi media pembelajaran sesuai dengan karkater perkembangan kognitif siswa 5. Aplikasi media pembelajaran mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran 	5	1,2,3,4,5

2. Kisi – Kisi Untuk Ahli Media

Tabel 3.2 Kisi Kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1	Tampilan	1. Tata Letak Teks dan Gambar Antarmuka Aplikasi 2. Keterbacaan Teks dan Gambar 3. Ketepatan Penggunaan Simbol dan Ilustrasi dengan materi 4. Ketetapan Penggunaan Efek Visual 5. Penggunaan Elemen Warna Antarmuka 6. Kalimat yang digunakan sederhana	6	1,2,3,4,5,6
2	Bahan Media	1. Nilai Tambah Aplikasi 2. Kemudahan dan Keamanan Penggunaan Aplikasi	2	1,2
3	Pembelajaran	1. Aplikasi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa 2. Aplikasi dapat menyampaikan materi yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran	2	1,2

Sedangkan untuk mengetahui tanggapan orang tua dan guru menggunakan kisi – kisi instrumen berikut :

Tabel 3.3 Kisi Kisi Penilaian Pengguna Aplikasi Guru

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1	Kelayakan Isi	1. Tampilan antarmuka 2. Keterbacaan teks 3. Kejelasan gambar dan ilustrasi 4. Kejelasan Suara 5. Fitur Aplikasi	4	1,2,3,4
2	Materi	1. Penggunaan bahasa 2. Kandungan materi 3. Kemudahan pemahaman materi	4	1,2,3,4
3	Media	1. Kemenarikan aplikasi 2. Kemudahan penggunaan aplikasi	4	1,2,3,4

Tabel 3. 4 Kisi Kisi Penilaian Pengguna Orang Tua

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1	Media Pembelajaran	1. Tampilan antarmuka 2. Keterbacaan teks 3. Kejelasan gambar dan ilustrasi 4. Kejelasan Suara 5. Fitur Aplikasi	5	1,2,3,4,5
2	Materi	1. Penggunaan bahasa 2. Kandungan materi 3. Kemudahan pemahaman materi	5	1,2,3,4,5
3	Manfaat	1. Kemenarikan aplikasi 2. Kemudahan penggunaan aplikasi	5	1,2,3,4,5

3.3.2 Wawancara

Arifin (2016, hlm. 157) menjelaskan bahwa “wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung.” Wawancara digunakan untuk mewawancarai guru. Untuk menjawab sesuai dengan apa yang ada dalam pertanyaan yang diberikan. Adapun wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur. Jenis pertanyaan memiliki struktur, khususnya, apa isi pertanyaan yang membutuhkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. “Peneliti menggunakan wawancara untuk mengumpulkan pendapat, kritik dan saran langsung dari pengguna untuk membuat informasi yang diperoleh lebih jelas.” (Arifin, 2014, hlm. 233)

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan mengikuti prosedur penelitian yang secara umum melalui tiga tahap, yaitu: tahap perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian kemudian, tahap akhir penelitian.

3.4.1 Tahap Perencanaan Penelitian

- a. Melakukan studi pustaka/literatur yang bersumber dari buku-buku, skripsi, jurnal, artikel ilmiah dan sebagainya untuk kemudian memilih masalah penelitian

- b. Merumuskan masalah dengan perumusan judul penelitian, rancangan penelitian yang sesuai dengan masalah dan tujuan yang akan diteliti dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing
- c. Memilih metode yang akan digunakan, yaitu metode *design and development* (D&D)
- d. Membuat rancangan *Blueprint* produk yang akan dibuat
- e. Menentukan dan menyusun instrumen yang akan digunakan.

Dalam penyusunan instrumen, peneliti melakukan beberapa langkah, diantaranya:

- 1) Menyusun kisi-kisi instrumen sebagai acuan dalam pembuatan instrumen.
- 2) Konsultasi kepada ahli.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Menentukan partisipan yang telah ditentukan. Partisipan terdiri dari ahli media, ahli materi, orang tua/wali murid dan guru
- b. Pengembangan produk media yang sudah di rancang sebelumnya
- c. Memberikan link angket/kuesioner yang sudah disusun di *Google Form* maupun secara hardcopy ketika uji coba.

3.4.3 Tahap Akhir Penelitian

- a. Mereduksi data yang telah didapat
- b. Menganalisis hasil temuan penelitian.
- c. Menarik kesimpulan beserta saran berdasarkan hasil olah data.
- d. Membuat laporan penelitian dalam bentuk skripsi yang sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah.

3.5 Analisis Data

Instrumen yang dikembangkan akan mengumpulkan data yang dibutuhkan, yang kemudian akan dianalisis dan diolah menjadi informasi data yang diperoleh

Muhamad Ilham Fauzan, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPANI ANIMATOR UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dari berbagai teknik pengumpulan data untuk kemudian dianalisis. Analisis data yang diperoleh dilakukan langkah-langkah yang meliputi: (1) persiapan, (2) klasifikasi, (3) pemrosesan/pengolahan, dan (4) interpretasi dan inferensi. Validitas media yang dikembangkan diuji keabsahannya melalui skala likert jenis pengujian.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan rumus skala Likert, umumnya menggunakan lima poin penilaian untuk mengukur sikap. Namun pada penelitian ini digunakan skala 4 poin agar menghindari kecenderungan data netral dan memperjelas hasil data yang akan didapatkan, Sugiyono, (2011) menyatakan bahwa “Skala *Likert* dipergunakan dalam mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang maupun kelompok terhadap fenomena tertentu”.

Tabel 3. 5 Skala *Likert* Instrumen *Expert Review*

Kriteria	Skala
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Data yang telah didapatkan kemudian di analisis menggunakan rumus persentase menurut Sugiyono (2011) sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100 \%$$

Keterangan :

K = persentase penilaian

F = jumlah jawaban responden

N = skor tertinggi dalam angket

I = jumlah pertanyaan dalam angket

R = jumlah responden

Setelah mendapatkan persentase dari lembar hasil validasi ahli materi dan media, langkah berikutnya adalah menginterpretasikan skor kedalam kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Kriteria Nilai Indeks Persentase *Skala Likert*

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
4	76% - 100%	Sangat Baik (SB)
3	51% - 75%	Baik (B)
2	26% - 50%	Kurang (K)
1	0% - 25%	Sangat Kurang (SK)

3.5.1 Reduksi Data

Kemudian data yang terkumpul direduksi. mereduksi data sama dengan meringkas atau mengelompokkan data berdasarkan jenis data yang diperoleh. Dengan mereduksi data maka dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Hasil reduksi data dirangkum dalam bentuk laporan.

3.5.2 Penyajian Data

Data yang direduksi, selanjutnya adalah penyajian data itu sendiri. Penyajian data dilakukan dalam berbagai bentuk seperti uraian singkat atau teks berbentuk naratif, bentuk tabel, dan bagan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam melihat hasil data yang diperoleh.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan & Verifikasi

Langkah terakhir pada proses analisis data ialah menarik kesimpulan maupun verifikasi untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.