BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Berdasarkan denga apa yang sudah di jabarkan peneliti, maka peneliti menggunakan model penelitian *Design and Development* (D & D) atau bisa disebut dengan desain dan pengembangan. Pratiwi (2017) metode penelitian ini biasa digunakan untuk mempelajari proses desain, dan pengembangan serta evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris dengan menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran, karakteristik dari model penelitian ini juga tertera pada jenis pendekatannya yang dapat memakai jenis kualitatif dan kuantitatif, namun dominan cenderung para peneliti yang menggunakan metode penelitian ini memakai pendekatan kualitatif.

Metode desain dan pengembangan ini dikembangkan oleh salah satu tokoh ilmuan Dick & Cerry bahwa desain dan pengembangan ini memuat studi sistematik, proses pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menciptakan sesuatu dasar empiris guna menciptakan produk yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran maupun non pembelajaran.

Penelitian pada model *design and development* ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Mulyatiningsih (2013) model ADDIE ini dapat digunakan untuk pengembangan produk seperti modul sebagai bahan ajar, media pembelajaran, dan stategi pembelajaran. Pengembangan ADDIE memuat beberapa hal yaitu, *analyze, design, development, implementation, evaluation.*

Penelitian *design and development* ini membutuhkan penilaian dari *expert review* atau bisa disebut dengan tinjauan dari para ahli di bidangnya. Hasil dari penelitian dan pembuatan suatu produk tersebut perlu ditinjau kembali oleh para ahli untuk menjawab permasalahan yang ada, lalu dilakukan validasi dari ahli atas produk yang telah dirancang berkaitan dengan permasalahan yang sedang terjadi, oleh karena itu, peneliti memilih penelitian *design and development* ini dengan tujuan mendesain dan mengembangkan

suatu produk media berupa media Hijaiyah *Smart Little Board* (HIJMALIB) dalam mengenalkan huruf hijaiyah.

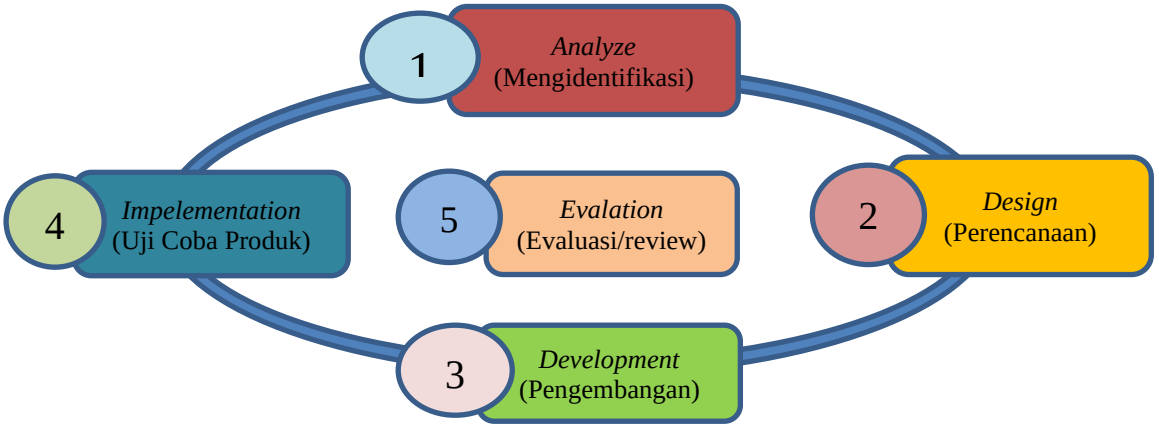
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif namun hasil akhirnya akan di conversi menjadi data kualitiatif deskriptif. Aminudin dkk. (2019) Penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang ditujukkan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan hasil penelitian atas permasalahan, peristiawa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, sudut pandang atau persepsi secara individual maupun kelompok. Kualitatif berfokus pada kualitas atau hal terpenting dari sebuah barang ataupun jasa yang dapat berupa kejadian, fenomena, atau seperti gejala sosial lainnya (Pratiwi, 2017).

3.2 Prosedur Penelitian

Model penelitian tentu memiliki tahapan-tahapan yang harus dilakukan agar penelitian lebih terstruktur dan terancana dengan baik, dalam penelitian *design dan development* model ADDIE memiliki pola *inputprocess-output.*

Penelitian desain dan pengembangan memiliki lima tahapan jika kelima tahapan tersebut diinterprestasikan maka akan jadi seperti berikut:

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Model ADDIE menurut Cahyadi (2019)



Berikut tahapan-tahapan dari Penelitian *design and development* Model ADDIE pada Cahyadi (2019) dan sedikit gambaran peneliti dalam pengimplikasiannya sebagai berikut:

a. ***Analyze* (Analisis)**

Tahapan pertama pada penelitian model ADDIE merupakan tahap analisis fenomena yang terjadi, fenomena tersebut berupa adanya pembiasaan pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak menarik, di lapangan juga menunjukkan kedataran ekspresi anak ketidak proses pembelajaran huruf hijaiyyah yang berlangsung, dengan demikian peneliti mencari tahu penyebab serta mencari solusi dari kesenjangan atau masalah yang hadir. Untuk mengatahui masalah yang terjadi dapat dilakukan baik dengan wawancara maupun observasi yang ditujukan untuk guru maupun untuk siswa. Pada tahap ini ditemukanlah sebuah masalah sampai dengan solusi, yaitu dengan menyediakan media pembelajaran.

Aisyah (2017) menyatakan dunia anak merupakan dunia bermain bagi mereka. Dengan demikian, proses mendidik anak semuanya berbasis permainan. Permainan atau media juga harus betul diperhatikan, daritahap ini ada beberapa hal yang peneliti perhatikan seperti dari segi warna dalam media, terutama pemberian warna yang mencolok agar adanya daya penasaran anak untuk belajar.

b. *Design* (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis selanjutnya tahapan desain. Pada tahap ini, akan dilakukan desain produk berupa media pembelajaran HIJMALIB. Desain ini merupakan tahapan perencanaan membuat rancangan produk dalam bentuk pengembangan media pembelajaran. Kemudian pada tahap pengembangan ini dimulailah proses pembuatan produk yang sesuai dengan struktur yang telah dirancang. Tahap (1) yaitu membuat rancangan terlebih dahulu melalui pemetaan tulisan, yang di mana terdapat tampilan awal yang sudah dirancang. Kemudian tahap (2) membuat media mengenai tampilan secara visual dan muatan materi isi dari media yang menyesuaikan dengan strukturnya dan telah disesuaikan pada tahap perancangan yaitu judul serta muatan materi tentang huruf hijaiyyah. Tahap rancangan secara visual menggunakan berbagai macam elemen sebagai alat bantu dari media yang dirancang, yang terdapat

Rolet, sebagai alat penentu huruf, di bagian depan dan belakang papan dan terdapat papan kecil sebagai penunjuk huruf, posisi masing-masing elemen menyesuaikan dengan kemudahan dan kebutuhan anak serta guru sebagai pendamping untuk belajar.

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan sebuah proses mewujudkan desain yang sudah dirancang menjadi kenyataan. Berdasarkan prosedur dari pengembangan, maka pelaksanaan pada tahap pengembangan ini akan dilakukan analisis atau bentuk dari kelayakan produk oleh guru sebagai tenaga pengajar dan tim validator, yang tujuannya untuk melihat evaluasian. Hasil dari validasi ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi dan menyempurnakan media.

d. *Implementation* (Implementasi)

Setelah medindaki pengembangan produk atau media yang sudah disesuaikan dengan hasil perbaikkan maka akan diimplementasikan di kelas.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir dalam proses pengembangan pada penelitian yaitu evaluasi terhadap produk berupa media pembelajaran. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk melihat atau menaksir kualitas produk pembelajaran dan proses, keduanya dapat dilakukan sebelum dan sesudah pengaplikasian.

Menurut Mulyatiningsih (2013) *Design and development* ini mempunyai lima tahapan dengan pola mengintifikasi Analisis *(Analyze)*, perenanaan *(design)*, pengembangan *(development)*, uji coba produk *(implementation)*, evaluasi *(evaluation)*. Mendesain produk dan mengembangkan dalam penelitian ini merupakan tahapan yang sangat penting. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini media pembelajaran yang di dalamnya terdapat muatan pembelajaran huruf, untuk anak bisa mengenal huruf hijaiyah. Selain itu, peneliti memilih model D & D karena mudah dipahami dan sederhana.

Peneliti juga membuat rancangan jadwal penelitian model ADDIE secara spesifikasi agar prosedur nenelitian tersusun sesuai dengan rencana, di antaranya seperti berikut;

Tabel 3.1 Rancangan jadwal penelitian

Aktivitas	Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analyze 1. Fenomena 2. Solusi																
Design Perancangan																
Development 1. Analisis guru dan tim ahli 2. Evaluasi oleh Guru 3. Angket Respon Guru 4. Wawancara Guru 5. Angket validasi ahli media 6. Angket validasi materi																
Implementation 1. Evaluasi oleh Guru 2. Angket Respon Guru 3. Wawancara Guru 4. Angket validasi ahli media 5. Angket validasi materi																
Evaluation																

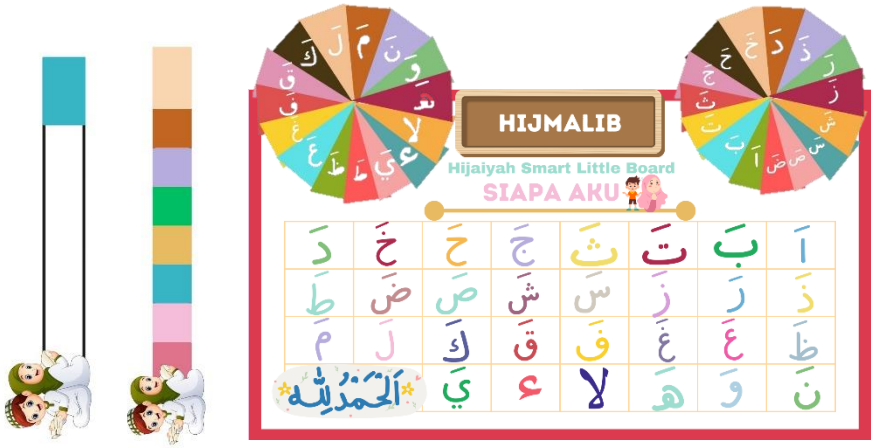
3.3 Instruksi Kerja Media

Pelaksanaan media ini terdapat beberapa beberapa cara dari masing masing papan dan mempunyai elemen-elemen yang dapat dimainkan diantaranya sebagai berikut:

3.3.1 Siapa aku (papan depan)

Siapa aku, dalam papan bagian depan, terdapat huruf Hijaiyyah secara lengkap pada awalan pembelajaran, anak akan membaca seperti biasa. Agar media ini dapat lebih menarik, media ini dilengkapi dengan sistem membaca sambil menarik, menggunakan papan kecil sebagai alat yang dapat meng-*highlight* huruf, selain itu juga media ini terdapat rolet sebagai elemen yang dapat mengarahkan anak untuk mendapatkan huruf yang harus dicari secara acak sebagai ilustasi dari visual media tersebut, sehingga pembelajaran dapat lebih interaktif dan menarik minat anak.

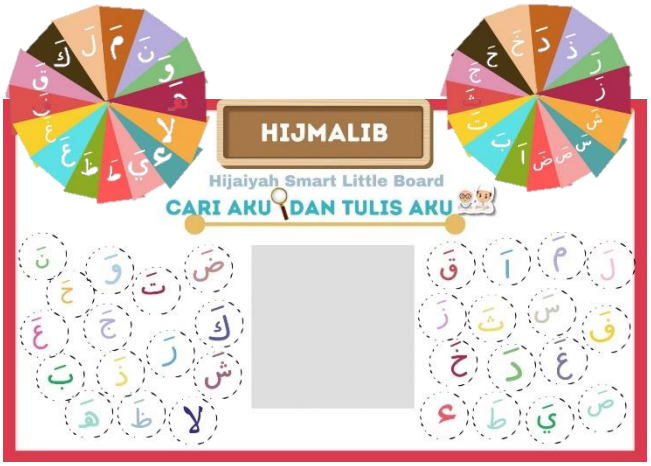
Gambar 3.2 Media Pemebelajaran, Papan Depan



3.3.2 Cari aku dan Tulis Aku (papan belakang)

1. Cari aku, dalam mekanisme pembelajaran ini anak akan diinstruksikan mencari satu huruf oleh guru dan anak juga dapat memainkan media ini secara mandiri dengan menggunakan rolet sebagai alat bantu yang menentukan huruf apa yang anak cari.
2. Tulis aku, huruf yang anak dapat dan sebut akan anak tulis menggunakan spidol dibagian kotak abu dibagian tengah.

Gambar 3.3 Media Pemebelajaran, Papan Belakang



3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1 Partisipan

Penelitian ini dilakukan kepada siswa Kelompok B umur 5-6 Taman Kanak-kanak, dengan jumlah 10 orang anak.

3.3.2 Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelompok B Taman Kanak-kanak pelaksanaannya pada bulan November 2023.

3.4 Instrumen Penelitian

Penggunaan Instrument penelitian atau alat yang akan digunakan dalam mengumpulkan data, pada penelitian ini dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Contoh penggunaan instrument yang akan di muat yaitu, bebera pertanyaan yang akan diberikan kepada responden guru berupa wawancara. Instrument penelitian digunakan secara luas pada proses penelitian sehingga instrument dapat dibangun berdasarkan pada kebutuhan. Instrument yang digunakan sebagai pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket, dengan tujuan kebeberapa pihak terkait seperti berikut:

Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data

No.	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Respon pengguna media HIJMALIB terhadap pengenalan huruf hijaiyah terhadap Guru	Angket dan lembar Wawancara	Angket dan lembar Wawancara
2.	Validasi Ahli media dan Ahli Materi HIJMALIB dalam pengenalan huruf hijaiyah	Angket Validasi	*Exprest Review/Judgement*
3.	Respon pengguna media HIJMALIB terhadap pengenalan huruf hijaiyah terhadap Anak	Angket	Angket

Adapun untuk penjelasan masing-masig instrument tersebut yaitu seperti berikut:

3.4.1 Angket Tanggapan Guru

Setelah dilakukan validasi maka selanjutnya memberikan angket tanggapan kepada beberapa guru untuk memberikan komentar dan saran perbaikan media pembelajaran tersebut, setelah media sudah terbuat. Berdasarkan metode yang di pakai instrument ini akan diberikan setelah pengimpikasian dilapangan untuk melihat apakah media tersebut dapat berpengaruh pada siswa sesuai dengan fungsinya. Berikut merupakan Kisi-kisi Instrument Respon Guru yang di adaptasi dari (Maslich, 2016):

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Respon Guru

Kisi-kisi Instrument Respon Guru			Skor			
Variabel	**Indikator**	***Descriptor***	**1**	**2**	**3**	**4**
Penggunaan media pembelajaran HIJMALIB	Desain Media Pembelajaran	Ketepatan judul media dengan materi				
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar (pengenalan huruf)				
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media				
		Ketepatan pengembangan media "HIJMALIB" untuk pengenalan huruf hijaiyah.				
	Komunikasi visual	Kesesuaian jenis huruf dalam media				
		Tampilan gambar dan animasi dalam media				
		JUMLAH				
		TOTAL				

Adapun mengenai Instrumen wawancara yang akan di berikan kepada guru dari (Rafiatuddarojah , 2018) seperti berikut:

Gambar 3.4 Instrumen Pedoman Wawancara Guru

INSTRUMEN PEDOMAN WAWANCARA GURU

Tujuan : Mengetahui pelaksnaaa, penilaian, serta hambatan dan solusi dalam penerapan media pembelajaran

Hari, tanggal :

Tempat :

Peneliti :

Pertanyaan Penelitian	Jawaban
1. Apakah media tersebut mudah untuk di gunakan? 2. Apakah anak-anak mempunyai motivasi belajar besar pada saat pembelajaran menggunakan media tersebut? 3. Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam menerapkan pembelajaran menggunkan media ini? 5. Bagaimana cara ibu untuk menangani kendala tersebut? 6. B bvagaimana efektifitas pengunaan media tersebut, dari segi waktu apakah tepat? 7. Bagaimana perbandingan waktu pencapaian media, ketika memakai media buku Iqro' dan media HIJMALIB? 8. Berapa lama anak dapat mengenal hijaiyyah melalui media HIJMALIB?	

3.4.2 Angket Validasi Ahli media dan Ahli Materi

Terdapat dua angket validasi yang digunakan pada penelitian ini diantaranya yaitu angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi yang didalamnya masing-masing terdapat Lembar *Expert Judgement* yang diadaptasi dari UPI *Repository*, sebagai lembar perbaikkan media oleh para ahli sebelum diaplikasikan peneliti kelapangan. Berikut merupakan Lembar *Expert Judgement:*

Gambar 3.5 Lembar *Expert Judgement*

LEMBAR *EXPERT JUDGEMENT*
SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama :
NIPT :

Setelah membaca, menelaah dan mencermati isi Materi yang terdapat dalam Media Hijaiyah *Smart Little Board* (HIJMALIB) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Hijaiyah *Smart Little Board* (HIJMALIB) untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5-6 Tahun, dengan keterangan sebagai berikut:

Nama Peneliti :
NIM :
Program Studi :

Dengan ini menyatakan media tersebut (√)

- ☐ Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak Layak

Setelah memperhatikan karakteristik media dengan anak usia dini maka masukan untuk peneliti adalah:

Kedua angket diantaranya terdapat Angket penilaian validasi untuk ahli media yaitu angket penilaian yang akan dilakukan oleh ahli media, hal ini untuk mengukur kevalidan atau kelayakan dari media pembelajaran tersebut.

Selanjutnya angket kedua adalah angket penilaian validasi ahli materi. Angket penilaian validasi isi ataupun materi akan dilakukan oleh ahli materi untuk mengetahui apakah isi dari materi dalam media pembelajaran tersebut yang dikembangkan telah sesuai.

Berikut merupakan kisi-kisi instrument validasi ahli menurut yang di adaptasi dari (Maslich, 2016):

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media dan Materi

Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media			**Skor**			
Variabel	**Indikator**	***Descriptor***	**1**	**2**	**3**	**4**
Penggunaan media pembelajaran HIJMALIB	Kualitas tampilan	Kejelasan huruf				
		Ukuran huruf				
		Kombinasi warna huruf dan *bacgraund*				
		Keterbacaan Huruf				
		Ukuran media				
		Warna huruf				
	Kualitas Teknis	Kemudahan penggunaan media				
		Kelancaran media				
		JUMLAH				
		TOTAL				
Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi			**Skor**			
			1	**2**	**3**	**4**
Penggunaan media pembelajaran HIJMALIB	Materi (*Content*)	Ketepatan/keakuratan materi				
		Kesesuaian materi dengan kurikulum				
		Kejelasan uraian materi				
	Desain Pembelajaran	Urutan penyajian (sequence)				
		Efektivitas dan efisiensi pencapain kompetensi				
		Kesesuaian dengan karakteristik sasaran (audience)				
		Kesesuaian evaluasi dengan indicator & kompetensi				
		JUMLAH				
		TOTAL				

3.4.3. Instrumen Respon Anak

Setelah proses saran perbaikkan oleh guru dan tim validasi, selanjutnya media yang sudah dirancang dan diperbaikki akan di implementasikan kepada peserta didik untuk mengukur kebernilaian media tersebut melalui instrumen respon anak yang dibuat berdasarkan dengan teori perkembangan kognitif anak menurut Pieget, berikut merupakan instrument respon anak yang dicocokkan dengan teori perkembangan kognitif:

Tabel 3.7 Lembar Instrumen Anak

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menyebutkan huruf secara satu-persatu				
2.	Memiliki kemampuan mengenal pola, bentuk dan ciri tiap huruf				
3.	Dapat mengkasifikasikan bagian huruf yang sama				
4.	Dapat menuliskan pola huruf				
5.	Dapat menebak tiap huruf yang diinstruksikan				
6.	Memiliki kemampuan dalam membedakan penyebutan tiap huruf				
7.	Memiliki kemampuan menggerakkan media sesuai aturan				
8.	Menunjukkan sikap toleran				
9.	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)				
10.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang semua harapan

BSD : Berkembang sangat baik

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif *(mixed methods research)*. Data yang dimaksud mencakup:

1. Data hasil analisis sementara guru dan validator terhadap media, berupa saran revisi perbaikkan media.
2. Data dari validator ahli materi dan ahli media
   a) Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang) dan TS (Tidak Sesuai).

b) Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SL=4, L=3, TL=2 dan STL=1.

3. Data respon guru dan anak

a) Data kualitatif berupa wawancara dan nilai kategori yaitu SL (Sangat Layak), L (Layak), TL (Tidak Layak) dan STL (Sangat Tidak Layak) serta hasil dari wawancara guru, sedangkan respon anak dilihat dari interaksi anak melalui lembar instrumen respon anak yaitu B (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang semua harapan) dan BSD (Berkembang sangat baik).

b) Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SL=4, L=3, TL=2 dan STL=1.

3.6 Teknik Analisis Data

Hasil data penelitian dapat terlihat dari teknis analisis data yang digunakan, karena teknik analisis data merupakan *step* penting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini teknis analisis data yang digunakan yaitu Kuantitatif dan Kuantitatif untuk menganalisis data dari uji ahli, uji kelompok kecil yaitu kepada guru sebagai tenaga pendidik untuk melihat kelayakkan media sebelum diimplementasikan kepada anak dan uji lapangan setelah tahap revisian, hasil dari data kuantitatif nantinya akan diubah atau diconversi menjadi data kualitatif deskriptif, analisis data ini sama halnya seperti teknis analisis data skala likert.

Skala likert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat individu maupun kelompok mengenai suatu peristiwa sosial. Menurut Pranatawijaya dkk. (2019) skala likert memiliki dua bentuk penilaian yaitu penilaian negative dan positif. Apabila pertanyaan positif maka diberi dari skor tertinggi, sedangkan untuk pertanyaan negatif diberi skor dari terendah. Berikut merupakan tabel skala penilaian likert:

Tabel 3.4 Modifikasi Tabel Skala Penilaian Likert

No.	Skor	Katagori
1.	4	Sangat Layak
2.	3	Layak
3.	2	Tidak Layak
4.	1	Sangat Tidak Layak

Skor yang diperoleh dari hasil uji coba produk dikonversikan menjadi data kualitatif deskripsi. Setelah angka tersebut dijumlah dirata-ratakan dan diubah ke dalam persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$PS = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps= Presentase

S= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumalah skor ideal

Kemudian hasil angket yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk diskriptif kualitatif dengan mengacu pada kriteria interprestasi skor yang termuat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kategori Penilaian

Skor Rata-rata N	Katagori
76%-100 %	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Tidak Layak
0%-25%	Sangat Tidak Layak

3.7 Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan tujuan untuk memilah data dan merangkum data yang sudah didapatkan di lapangan dengan jumlah yang banyak. Reduksi data dilakukan dengan tujuan agar dapat memilah data yang dapat digunakan dalam proses penelitian. Proses produksi data dilakukan dengan mengacu pada hasil angket yang ditujukan kepada masing-masing responden. Reduksi data dilakukan terhadap data sebagai berikut;

1) Data hasil validasi ahli materi dan media.
2) Data hasil penilaian guru sebagai pendidik.

3.8 Penyajian Data

Data yang telah di reduksi akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data tersebut diperoleh dari hasil angket yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijelaskan dalam kriteria “Sangat Layak” “Layak” Tidak Layak” dan “Sangat Tidak Layak”