

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*), karena bertujuan untuk mengembangkan produk baru berupa media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini. Mufidah (2021) mengatakan bahwa tujuan dari pendekatan R&D untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Mengembangkan produk dapat berarti membuat produk baru atau memperbaharui produk yang sudah ada (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE digunakan karena dapat mengembangkan secara sistematis desain pembelajaran yang berpijak pada landasan teoritis (Mahardika et al., 2023). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan hal tersebut, pendekatan R&D dengan model ADDIE dipilih karena dapat mengembangkan desain atau media pembelajaran secara efektif karena model ADDIE memberikan kemungkinan untuk melakukan evaluasi maupun revisi pada setiap tahap, sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid. Selain itu, model ini juga dapat diaplikasikan dengan mudah dan bermanfaat bagi penggunaannya (Ati et al., 2022).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakannya proses pengamatan, implementasi dan evaluasi sebagai sumber data yang diperlukan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang. Salah satu RA di Kabupaten Bandung Barat tepatnya di Kecamatan Lembang Desa Jayagiri yaitu RA Nurul

Iman dipilih peneliti sebagai tempat penelitian. Pemilihan sekolah tersebut dikarenakan peneliti sebelumnya pernah melaksanakan observasi mengenai perkembangan anak serta dan kondisi sarana & prasarana sehingga peneliti mengetahui situasi awal yang dapat dikembangkan untuk mengetahui lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan yang peneliti lakukan.

Waktu penelitian dilaksanakan sekitar empat bulan sejak bulan Maret 2024 hingga bulan Juli 2024. Peneliti diawali dengan identifikasi masalah atau analisis kebutuhan selama satu bulan, dilanjutkan perancangan ide dan pengambilan gambar, dan selama dua bulan terakhir dilakukan proses penilaian baik validasi oleh ahli media dan materi mengenai kelayakan media serta implementasi yang melibatkan guru dan anak mengenai kepraktisan media.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dari penelitian ini melibatkan beberapa pihak dalam tahap pengembangannya. Partisipan pada tahap analisis dan implementasi adalah satu orang kepala sekolah sekaligus guru kelas yaitu ibu Siti Aisah serta anak berusia 5-6 tahun yang berjumlah 11 anak di RA Nurul Iman. Partisipan tahap uji kelayakan dilakukan oleh dua orang validator yaitu 1 ahli media dan 1 ahli materi yaitu Bapak Dr. Arief Johari, S.St., M.Ds. yang merupakan dosen program studi Desain Komunikasi Visual dan ibu Dr. Rita Mariyana, M.Pd yang merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

3.4 Penjelasan Istilah

Untuk membuat penelitian ini lebih mudah dipahami, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah penting, seperti:

3.4.1 Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual

Pengembangan media pembelajaran audio visual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membuat maupun mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk audio visual atau video yang dapat digunakan guru sebagai alat dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik.

3.4.2 Pupuh Maskumambang

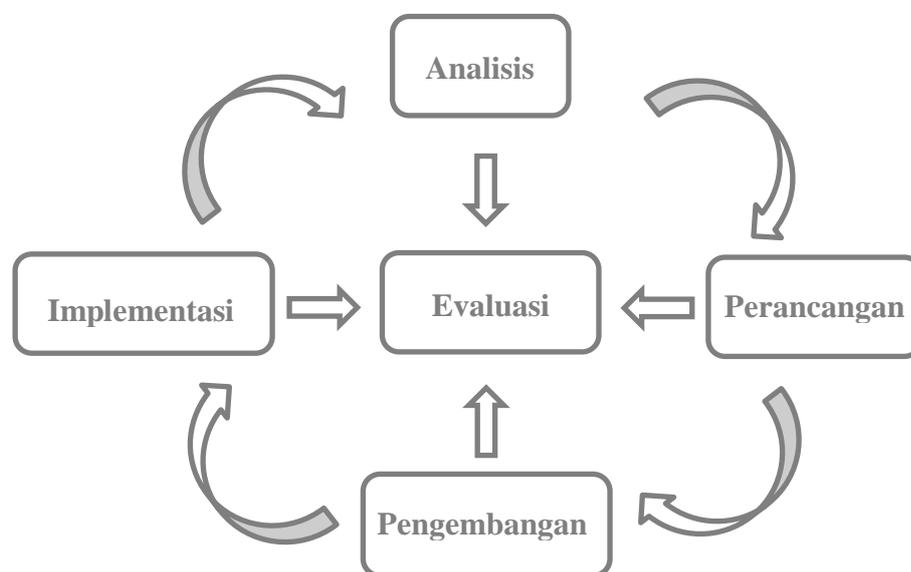
Pupuh maskumambang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lagu dalam bahasa sunda yang mempunyai lirik berpola atau aturan tertentu seperti halnya puisi. Pupuh maskumambang digunakan dalam isi media yang mempunyai nilai-nilai karakter setelah dilakukan analisis makna lirik.

3.4.3 Karakter Anak Usia Dini

Karakter anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai atau sifat yang dapat ditumbuhkan dalam diri anak usia dini setelah menerima suatu informasi atau pengaruh dari lingkungan terutama lingkungan sekolah melalui pembelajaran.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini. Terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu:



Gambar 3. 1
Bagan Penelitian Model ADDIE

3.5.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahap di mana data tentang masalah yang ditemukan di lapangan dikumpulkan dan kemudian diidentifikasi. Setelah menemukan beberapa masalah, peneliti memberikan solusi untuk masalah tersebut. Misalnya media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, kurangnya penguasaan guru dalam mengajar, belum berkembangnya kemampuan anak dan masalah lainnya.

3.5.2 Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis atau kebutuhan, tahap perancangan dilakukan dengan membuat desain produk. Desain yang dilakukan dengan melakukan analisis terlebih dahulu nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pupuh maskumambang untuk dijadikan isi materi. Setelah menganalisis lirik pupuh dilakukan pembuatan naskah dan dibuat dalam bentuk audio visual atau video. Secara lebih rinci, tahap desain meliputi penyusunan media yaitu mulai dari analisis nilai karakter dalam pupuh, pembuatan naskah atau skenario, rancangan alat dan bahan serta rancangan jadwal produksi.

3.5.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan realisasi rancangan produk yaitu membuat media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang. Setelah produk dibuat, langkah selanjutnya melakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan media. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli media dan materi. Untuk menganalisis dan menampilkan data hasil validasi untuk menentukan kategori kelayakan media yang dibuat.

3.5.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini. Pada tahap implementasi penelitian ini, media diuji secara langsung pada anak usia dini di salah satu TK. Uji coba media dilaksanakan kepada kelompok besar anak usia 5-6 tahun. Pada saat implementasi juga melibatkan guru untuk menilai kepraktisan media dengan memberikan lembar instrumen penilaian produk media.

3.5.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang yang telah divalidasi maupun diujicobakan kepada anak. Kemudian ditarik kesimpulan layak atau tidak layak dan praktis atau tidak praktis media yang dikembangkan. Persentase nilai kelayakan maupun kepraktisan akan dikembangkan untuk penyempurnaan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat tentang masalah penelitian. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut:

3.6.1 Simak Catat

Teknik simak catat dilakukan untuk melakukan penyimakan dan pencatatan data atau sumber primer yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian (Subroto dalam Ibrahim, 2015). Metode semiotik dengan makna denotasi dan konotasi digunakan untuk penyimakan makna dan nilai karakter dalam lirik pupuh maskumambang. Selain itu penyimakan juga dilakukan untuk mendeskripsikan kritikan atau saran, evaluasi dari ahli media maupun ahli materi dan hasil penilaian oleh guru setelah implementasi yang kemudian dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang valid. Hasil penyimakan tersebut dicatat dalam lembar analisis maupun observasi.

3.6.2 Observasi

Observasi merupakan pengamatan tentang gejala tertentu menggunakan seluruh panca indera sebagai alat bantu untuk memperoleh data atau informasi (Makbul, 2021). Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk mengujicobakan media kepada anak usia dini kelompok besar.

3.6.3 Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi komunikasi dengan mengajukan pertanyaan verbal kepada individu yang dianggap memiliki kemampuan untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu

(Herdiansyah dalam Suardi, 2019). Dalam penelitian ini, wawancara semi terstruktur digunakan. Pertanyaan yang akan diajukan sudah disiapkan sebelumnya, tetapi narasumber atau orang yang akan memberikan informasi diberi keleluasan untuk menjelaskan topik bahasan. Pada tahap analisis, wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah atau kebutuhan di TK.

3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi diartikan sebagai cara pengumpulan data yang dilakukan untuk melengkapi penelitian (Nilamsari, 2014). Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menyimpan data yang diperoleh baik berupa sumber tertulis, foto, data angket observasi, data angket validasi ahli, dsb. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai bukti sehingga penelitian pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan pada saat implementasi berupa foto dan video.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek yang berkaitan dengan variabel penelitian. Selain peneliti sendiri sebagai instrumen, instrumen lain yang digunakan yaitu dengan menetapkan fokus penelitian, melakukan pengumpulan data, analisis data, menafsirkan data. Peneliti juga dibantu instrumen tambahan untuk mendukung langkah-langkah operasional penelitian terutama yang berkaitan dengan teknik pengumpulan data. Dalam melaksanakan teknik penelitian, digunakan alat pendukung: (1) instrumen wawancara identifikasi masalah (2) instrumen observasi nilai-nilai karakter yang dimiliki anak, (3) instrumen analisis makna & nilai karakter dalam lirik pupuh, (4) instrumen validasi ahli media, (5) instrumen validasi ahli materi, (6) instrumen penilaian produk media.

1. Instrumen Wawancara Identifikasi Masalah

Tabel 3. 1

Instrumen Wawancara Identifikasi Masalah

No	Pertanyaan
1	Apakah di sekolah Ibu karakter anak sudah tertanam dengan baik?
2	Apa saja nilai-nilai karakter yang belum tertanam di sekolah ibu?
3	Bagaimana cara ibu untuk menumbuhkan karakter anak?
4	Apakah di sekolah ibu menggunakan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh untuk menumbuhkan karakter anak?
5	Menurut ibu media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh seperti apa yang cocok untuk diberikan kepada anak dalam menumbuhkan karakter anak?

2. Instrumen Observasi Nilai-nilai Karakter yang dimiliki Anak

Tabel 3. 2

Instrumen Observasi Nilai-nilai Karakter yang dimiliki Anak

No	Aspek Kajian	Indikator	Penilaian Indikator			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Kepedulian	Anak dapat saling menyayangi antar sesama makhluk hidup				
		Anak menunjukkan sikap empati terhadap keadaan di lingkungan sekitar				
		Anak membantu kesulitan di lingkungan sekitar				
2	Keadilan	Anak menunjukkan sikap adil dengan tidak membeda-bedakan teman				
		Anak dapat bergaul dengan semua teman-temannya				
3	Pengendalian	Anak dapat mengendalikan				

	diri	emosi dengan tidak marah-marah atau teriak				
		Anak dapat mengendalikan diri dengan tidak menyakiti diri sendiri maupun orang lain				

3. Instrumen Analisis Makna & Nilai Karakter Pupu

Tabel 3. 3

Instrumen Analisis Makna & Nilai Karakter Pupu

No	Denotasi	Konotasi	Nilai Karakter

Sumber: (Teori Semiotika Roland Barthes (Pohan & Pratiwi, 2022))

4. Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 3. 4

Instrumen Validasi Ahli Media

No	Dimensi	Indikator	Penilaian Indikator
1	Visual (gambar/video)	Kemenarikan gambar/video	
		Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	
		Gambar terlihat jelas	
		Proporsi seimbang	
2	Warna	Perpaduan warna yang harmonis	
		Konsistensi penggunaan warna di seluruh desain	
3	Tata letak	Keteraturan peletakan objek	
		Konsistensi tata letak objek di setiap halaman	
4	Tipografi	Desain yang menarik	

		Kemudahan teks untuk dibaca	
5	Audio (suara)	Artikulasi yang jelas	
		Intonasi yang tepat (sesuai jenis kalimat atau pesan yang ingin disampaikan)	
6	Musik	Kesesuaian volume music dengan suara	
		Kesesuaian pemilihan music dengan tema	

Sumber: (Simanjuntak & Handayani, 2023)

5. Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3. 5

Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Dimensi	Indikator	Penilaian Indikator
1	Kualitas materi dengan tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	
		Tema yang digunakan dekat dengan kehidupan anak	
		Isi materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak	
2	Kualitas isi materi	Materi berisi tentang penanaman nilai-nilai karakter anak usia dini	
		Materi konkrit dan dihubungkan dengan kehidupan nyata	
		Materi meningkatkan motivasi anak	
3	Kualitas penyajian materi	Materi disajikan dengan cara yang menarik dan kreatif	
		Materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak	

Sumber: (Simanjuntak & Handayani, 2023)

6. Instrumen Penilaian Produk Media

Tabel 3. 6
Instrumen Produk Media

No	Dimensi	Indikator	Penilaian Indikator
1	Aspek Isi	Sesuai tujuan pembelajaran untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini	
		Materi yang disampaikan jelas, konsisten dan mudah dimengerti anak	
		Mendorong rasa ingin tahu dan motivasi anak dalam mengetahui nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pupuh	
		Memberikan umpan balik dan disertai simpulan	
2	Aspek Tampilan (Teks dan Gambar)	Dapat dibaca dengan jelas	
		Penggunaan jenis, ukuran dan tata letak huruf yang sesuai	
		Dapat menarik perhatian anak	
		Teks dan gambar memudahkan anak dalam memahami pesan yang disampaikan	
3	Aspek Narasi Audio	Dapat terdengar dengan jelas tanpa suara-suara yang mengganggu	
		Menggunakan gaya komunikasi yang interaktif dan menyenangkan	
		Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	
		Pesan disampaikan dengan ringkas dan jelas (<i>to the point</i>)	

Sumber: (Batubara & Ariani, 2021)

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu teknik yang dilakukan peneliti untuk mengorganisasikan data. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara analisis deskriptif. Analisis data ini menganalisis kelayakan media pengembangan karakter melalui pupuh maskumambang untuk anak usia dini dari hasil pengisian validasi oleh ahli media dan penilaian produk media dengan menguji coba kepada anak usia dini. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif yang berupa angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kualitatif dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan perhitungan rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa media pengembangan karakter melalui pupuh maskumambang. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Angket analisis kelayakan

Angket penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data angket penilaian terhadap media pengembangan karakter melalui pupuh maskumambang, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk setiap validasi. Nilai rata-rata validasi kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut:

Rumus menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan skala Likert

$$\frac{\sum M}{Mmax} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum M$ = Jumlah skor tiap aspek penilaian

$Mmax$ = Skor maksimal tiap aspek penilaian

X = Persentase skor tiap aspek penilaian

Tabel 3. 7
Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan

Interval	Skor	Kategori
$X > 4$	5	Sangat Layak
$3,67 < x \leq 4$	4	Layak
$2,67 < x \leq 3,67$	3	Cukup Layak
$2 < x \leq 2,67$	2	Kurang Layak
$X \leq 2$	1	Tidak Layak

Sumber: (Trianto dalam Lailatul Mufidah, 2021)

2. Angket lembar observasi penilaian produk media

Angket ini dilakukan dengan menggunakan angket lembar observasi penilaian produk media dengan mengetahui perkembangan karakter anak. Hasil perolehan data dari angket lembar observasi perkembangan karakter anak terhadap media pupuh maskumambang dikumpulkan dan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata dari lembar observasi perkembangan karakter anak kemudian dicocokkan dengan tabel kategori berdasarkan angket lembar observasi anak.

Tabel 3. 8

Kriteria berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Media

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

Sumber : (Aryani & Ambara, 2021)

Hasil persentase angket lembar observasi menunjukkan penggunaan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang yang dibuat. Mulai dari kategori tidak praktis hingga sangat praktis untuk digunakan. Melalui angket lembar observasi tersebut memberikan nilai pada media yang dibuat serta memberikan masukan dan saran mengenai penggunaan media pembelajaran audio visual bermuatan pupuh maskumambang dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak.