

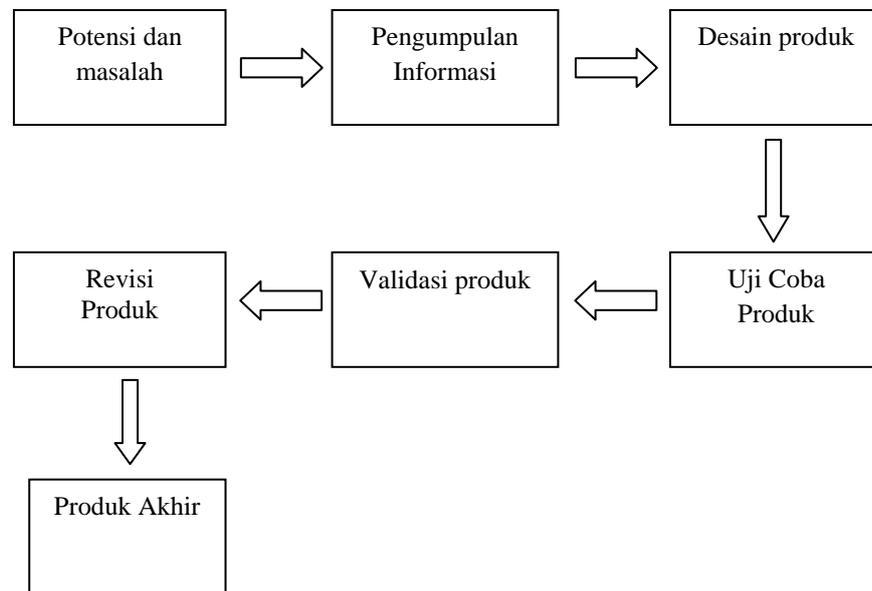
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2010 : 407) yang dimaksud dengan *Research and Development*, terdiri atas dua kata yaitu *Research* (Penelitian) & *Development* (Pengembangan). Kegiatan utama adalah: pertama melakukan penelitian dan studi literature untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Sedangkan menurut Brog dan Gall (Sugiyono 2010) “ merupakan metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran”. Produk yang dihasilkan tidak harus berbentuk benda perangkat keras (*hardware*) namun juga dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (*software*). Produk yang dihasilkan (dalam dunia pendidikan) dapat berupa model pembelajaran, multimedia pembelajaran atau perangkat pembelajaran, seperti RPP, buku, LKS, soal-soal dll atau bisa juga penerapan teori pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran (Munawaroh, hlm 1-2). Dengan demikian metode penelitian *Research and Development* dapat diartikan penelitian dengan menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan produk yang sudah ada.

Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan produk bahan ajar sebagai penyusunan materi Seni Rupa Anak Usia Dini untuk mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini di STKIP 11 April Sumedang. Berikut langkah-langkah penggunaan pendekatan *Research and Development* :



Tabel 3.1
Langkah-langkah penggunaan pendekatan *Research and Development* (R&D)

Sumber : (Sugiyono, 2010 : 409)

B. Tahapan Penelitian

1. Menentukan Potensi dan Masalah

Dalam tahapan ini peneliti melakukan pengukuran dan diagnosa. Pengukuran dan diagnosa ini menjadi pertimbangan produk seperti apa sesuai digunakan dan dapat menjawab semua permasalahan yang ada. Pertimbangan ini didasarkan pada situasi, kondisi, kurikulum, potensi mahasiswa, kemampuan peneliti dan waktu penelitian.

Berdasarkan studi pendahuluan, bahwa setiap mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini nantinya dituntut untuk dapat mengajarkan pendidikan seni rupa pada saat terjun ke lapangan. Tuntutan kurikulum tersebut menekankan pembelajaran seni untuk memberikan pengalaman pengolahan media dan karya. Selain itu pembelajaran seni rupa dengan menggunakan metode dan bahan ajar yang tepat dapat mengembangkan potensi seni setiap individu.

Adapun masalah yang diangkat dalam penelitian adalah kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran seni rupa di PAUD, sehingga potensi kreativitas peserta didik kurang berkembang. Sebagai contohnya adalah guru mengajarkan seni rupa dengan bahan dan teknik yang tidak berkembang atau monoton . Kebiasaan pembelajaran ini mengakibatkan kreativitas peserta didik terhadap kegiatan seni rupa kurang berkembang, maka dalam hal ini tujuan kurikulum tidak tercapai sepenuhnya. Pada dasarnya tujuan pendidikan seni rupa bukan sekedar mencetak anak untuk menjadi mahir atau ahli, akan tetapi bagaimana mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak dalam kegiatan seni rupa. Beberapa faktor yang menjadi permasalahan diantaranya adalah keterbatasan pengetahuan guru tentang metode pembelajaran seni rupa dan keterbatasan bahan ajar yang nantinya dapat menunjang pembelajaran seni rupa yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

2. Pengumpulan Informasi

Pada tahap pengumpulan informasi, peneliti mengumpulkan berbagai data untuk digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk bahan ajar seni rupa anak usia dini untuk mahasiswa PGPAUD. Adapun teknik pengumpulan data dengan cara studi literature. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mendasar tentang teori-teori, kurikulum, kebijakan dan analisis penelitian terdahulu yang berhubungan dengan materi penyusunan bahan ajar Seni Rupa Anak Usia Dini. Bentuk data dan informasi bisa bersumber dari jurnal, artikel, skripsi, tesis, desertasi, majalah, dan *browsing* di internet.

Penekanan pengumpulan informasi disandarkan pada potensi dan masalah yang ada di lapangan. Selanjutnya informasi-informasi tersebut digolongkan sesuai dengan konsep kajiannya. Konsep kajian tersebut adalah: a) konsep anak usia dini, konsep teori tentang penyusunan bahan ajar , konsep seni rupa , konsep seni rupa anak usia dini, b) mengkaji tentang rencana dan motoda penelitian *Research and Development*.

3. Desain Produk

Pada tahapan desain produk, peneliti menyusun rancangan materi pengembangan bahan ajar seni rupa anak usia dini. Penyusunan rancangan ini

didasarkan pada hasil pengumpulan informasi yang diantaranya kesesuaian kurikulum, tingkat kesulitan materi dan kompetensi yang akan dicapai. Desain produk ini berupa materi-materi seni rupa untuk anak usia dini yang meliputi karya dua dimensi dan karya tiga dimensi.

Kompetensi yang diharapkan dalam pengembangan rancangan materi ini adalah memberikan dasar-dasar pemahaman serta melatih kreativitas guru PAUD dalam memberikan pembelajaran seni rupa untuk anak usia dini. Selain materi itu sendiri, pada produk bahan ajar disertakan tahapan pengerjaan untuk menunjang teori melalui ilustrasi bergambar dan latihan-latihan yang bersifat mandiri.

Pengembangan rancangan bahan ajar ini berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data, serta memperhatikan panduan pengembangan materi pembelajaran yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Nasional. Selain itu, desain produk ini sifatnya masih sementara, karena belum melakukan uji coba produk di lapangan.

4. Uji Coba Produk

Uji coba bahan ajar seni rupa anak usia dini di lakukan pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan 11 April Sumedang yang berlokasi di Jl. Angkrek Situ No. 19 Sumedang, Jawa Barat. Pemilihan lokasi uji coba tersebut dikarenakan peneliti sebagai tenaga pengajar pada lembaga tersebut dan tempat melakukan observasi awal penelitian. Kegiatan uji coba dilakukan selama empat kali pertemuan yang dilakukan seminggu sekali setiap Selasa sesuai jadwal tugas mengajar peneliti pada kampus tersebut yaitu terhitung mulai tanggal 5 April 2016 sampai 26 April 2016. Adapun mahasiswa yang menjadi sampel dalam kegiatan uji coba ini sebanyak 13 orang.

5. Validasi Produk

Validasi produk adalah tahapan menilai kelayakan produk bahan ajar seni rupa anak usia dini untuk mahasiswa PGPAUD. Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar dan ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang telah di desain tersebut. Sugiyono (2010 : 414),

“setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempersentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya”.

Dalam kegiatan ini yang menjadi validator adalah guru-guru Taman Kanak-Kanak TUTUKA Cimahi. Guru-guru tersebut akan mengimplementasikan bahan ajar seni rupa anak usia dini kepada anak didiknya. Adapun jadwal kegiatan validasi produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Jadwal Kegiatan Validasi Produk

No	Tanggal Kegiatan	Tempat	Validator
1.	28 Mei 2016	Kelas Melati TK Tutuka Cimahi	Ofi Permanasari
2.	28 Mei 2016	Kelas Mawar TK Tutuka Cimahi	Depi Ariani, S.Pd, AUD
3.	28 Mei 2016	Kelas Cempaka TK Tutuka Cimahi	Liswati

6. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahapan perbaikan bahan ajar seni rupa anak usia dini yang didasarkan pada pertimbangan, hasil validasi produk dan uji coba di lapangan. Adapun pertimbangan revisi dilakukan pada bahan ajar seni rupa anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Perlu ditambahkan penjelasan nama tokoh anak dalam cover. Penambahan nama tokoh dalam cover untuk memperjelas karakter yang ada dalam buku bahan ajar. Hal ini dilakukan agar peran Moza dan Gami dalam ilustrasi bergambar ini lebih berkarakter.
- b. Menambahkan lampiran pada awal yang membahas tentang tokoh utama dalam gambar cerita ini yaitu Moza dan Gami. Penambahan ini dilakukan guna mengenalkan tokoh utama dalam ilustrasi gambar cerita ini.
- c. Memperjelas isi materi ke dalam bahasa singkat guna mendukung kejelasan materi agar selaras dengan gambar ilustrasi tahapan pengerjaan.

- d. Ilustrasi bergambar pada tahapan pengerjaan lebih diperjelas guna mempermudah pembaca pada tahapan latihan
- e. Penambahan contoh hasil karya 3 dimensi pada lampiran akhir halaman. Hal ini dilakukan untuk menambah pengetahuan mengenai jenis-jenis lipatan dalam karya *Kirigami*.
- f. Pemilihan warna *Font* yang sesuai dengan warna latar desain buku.

7. Produk Akhir

Produk akhir dalam penelitian ini adalah modul bahan ajar seni rupa anak usia dini yang telah direvisi berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dalam validasi produk dan uji coba produk. Maka dengan demikian bentuk akhir dari bahan ajar seni rupa anak usia dini adalah materi teori seni rupa anak usia dini yang meliputi karya 2 dimensi dan karya 3 dimensi, ilustrasi bergambar berupa tahapan pengerjaan karya guna mendukung kejelasan teori, latihan-latihan pada setiap materi serta contoh hasil karya *Kirigami*.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat yang bertujuan untuk menjawab masalah penelitian yang dikemukakan. Data dalam penelitian ini diperoleh dari:

1. Wawancara

Wawancara atau interview adalah segala kegiatan menghimpun data atau informasi dengan cara mengadakan tanya jawab secara lisan dan langsung dengan responden. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2010 : 317), “Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semistruktur, yaitu pewawancara membawa pedoman yang merupakan garis besar tentang hal yang akan diteliti. Tujuan wawancara semistruktur ini adalah untuk menemukan masalah lebih dalam, disisi lain responden diminta untuk pendapat

dan ide-idenya. Wawancara dilakukan kepada dosen di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini STKIP 11 April Sumedang pada tanggal 9 Februari 2016 yang bertempat di jurusan PGPAUD STKIP 11 April Sumedang. Dalam wawancara ini, yang menjadi nara sumber adalah Ibu Hj. Nani Nuraini, S.Pd, M.MPd yang mengampu mata kuliah media pembelajaran PAUD. Tujuan dari wawancara ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Materi seni rupa yang layak digunakan di PGPAUD
- b. Keefektifan materi seni rupa tersebut
- c. Kompetensi yang diharapkan dalam materi seni rupa
- d. Hambatan atau masalah yang dihadapi dalam proses permasalahan
- e. Harapan untuk mengatasi masalah tersebut

2. Observasi Partisipasi

Observasi partisipasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melibatkan diri peneliti dengan objek penelitian. Susan Stainback dalam Sugiyono (2010 : 311) menyatakan: *“In participant observation, the researcher what people do, listen to what they say, and participates in their activities”*. Dalam partisipasi, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka.

Observasi partisipasi dilakukan pada tanggal 5 April 2016 sampai dengan tanggal 26 April 2016, yang bertempat di STKIP 11 April Sumedang. Dalam hal ini peneliti mengamati dan menjadi pengajar materi seni rupa anak usia dini pada mahasiswa PGPAUD STKIP 11 April Sumedang. Pengamatan ini mengamati proses pembelajaran seni rupa anak usia dini yang diantaranya: mengetahui keefektifan bahan ajar yang akan diuji cobakan, mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi seni rupa anak usia dini, melihat masalah dan kesulitan apa saja yang terjadi, serta melakukan evaluasi di setiap akhir proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan salah satu upaya dalam rangka pencarian data berdasarkan dokumen-dokumen terdahulu yang berupa tulisan, catatan harian, foto, gambar, audio. Studi dokumentasi merupakan langkah pelengkap dari metode wawancara dan observasi dalam sebuah penelitian. Beberapa dokumen yang diambil dalam penelitian diantaranya kurikulum di PAUD, penelitian terdahulu yang dianggap berhubungan dengan penelitian.

D. Pengolahan dan Analisa Data

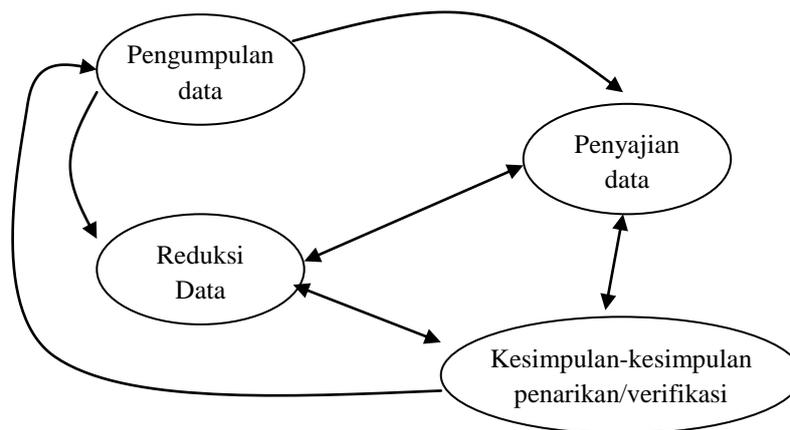
Data hasil penelitian merupakan data mentah. Untuk memperoleh gambaran mengenai permasalahan dan tujuan penelitian, maka data hasil penelitian perlu dianalisis. Menurut Sugiyono (2010 : 335) menjelaskan:

“Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain”.

Proses pengolahan data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber dokumen yang berkaitan dengan subjek penelitian. Setelah itu, kemudian dilakukan penafsiran data untuk mencari hubungan antar berbagai data sehingga seluruh data yang telah di olah tersebut di deskripsikan oleh peneliti dan menghasilkan.

Pada suatu penelitian diperlukan usaha dari peneliti untuk mencari data yang paling tepat di dalam melakukan pengolahan dan analisis data. Penyusunan bahan ajar Seni Rupa Anak Usia Dini untuk kemudian di analisis sesuai kebutuhan. Penyusunan bahan ajar Seni Rupa Anak Usia Dini harus sesuai dengan standar kebutuhan mahasiswa PGPAUD, agar nantinya bisa mencapai tujuan kurikulum.

Data yang diperoleh dari proses pengumpulan dan hasilnya dianalisis dengan mengadaptasi komponen-komponen analisis data model air yang ditawarkan Miles dan Huberman seperti yang dikutip Sugiyono (2014 : 63): yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Tabel 3.3 Komponen-komponen Analisis data Model Interaktif
Sumber: Sugiyono (2010 : 339)

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian dan penyederhanaan, pengabstrakan data kasar yang muncul dari catatan-catatan di lapangan. Dengan demikian demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan final dapat ditarik dan diverifikasi.

Dalam reduksi data, semua informasi dikumpulkan berdasarkan klarifikasinya. Sehingga dalam kegiatan ini draft bahan ajar sudah dapat dibuat, akan tetapi sifatnya masih sementara. Perlu pengujian serta konsultasi lebih lanjut kepada para pakar.

2. Penyajian Data

Proses analisis untuk merakit temuan data-data dan gagasan baru dilapangan dalam bentuk matrik (penyajian data). Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang mudah diraih, dengan demikian dapat menentukan kesimpulan yang benar. Pada tahapan ini draft bahan ajar diuji cobakan. Selama uji coba berlangsung dilakukan pengamatan dan evaluasi. Hasil evaluasi menjadi masukan untuk perbaikan.

3. Penarikan Kesimpulan

Dari data-data yang diperoleh dilapangan, peneliti mencoba mengambil kesimpulan melalui interpretasi peneliti dan dilanjutkan dengan data yang telah terkumpul untuk di deskripsikan dalam bentuk bahasa verbal dan mudah dipahami. Pada tahapan ini penyusunan bahan ajar sudah menjadi bentuk utuh dan sudah memenuhi standar ketentuan.

Langkah-langkah analisis data digunakan untuk memberikan penjelasan dan pengambilan kesimpulan secara keseluruhan untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti. Data-data yang telah didapat melalui wawancara, observasi, dokumentasi karakteristik bahan ajar Seni Rupa Anak Usia Dini. Dengan demikian, akan diperoleh informasi yang akurat untuk selanjutnya menyusun desain bahan ajar Seni Rupa Anak Usia yang layak di implementasikan pada pada mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator
Bahan Ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur berdasarkan kebutuhan peserta didik dan kompetensi akhir yang akan dicapai. 2. Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel 3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih 4. Materi-materi terkait dengan kebutuhan kerja peserta didik
Seni Rupa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini meliputi karya dua dimensi dan karya 3 dimensi 2. Tahapan pengerjaan melalui ilustrasi bergambar yang meliputi bahan, tahapan pengerjaan dan contoh hasil karya

	3. Materi latihan pada setiap sub materi
Mahasiswa PGPAUD	<ol style="list-style-type: none">1. Materi seni rupa yang layak untuk mahasiswa PGPAUD2. Kompetensi serta keefektifan pembelajaran seni rupa anak usia dini yang diharapkan untuk mahasiswa PGPAUD3. Hambatan dan masalah dalam proses pembelajaran seni rupa.4. Evaluasi pembelajaran