

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ADDIE sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

Tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dalam penelitian ini adalah kegiatan identifikasi kebutuhan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober. Identifikasi dilakukan untuk mengetahui tujuan dan sasaran dikembangkannya video pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain dalam penelitian ini adalah perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober berdasarkan hasil dari analisis.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober. Setelah dirancang, maka akan dilakukan validasi melalui *expert judgment* oleh ahli media dan ahli pendidikan anak untuk menilai video pembelajaran yang telah dirancang, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan kelemahan video pembelajaran. Oleh karena itu, pada tahap ini, jika video pembelajaran yang telah divalidasi dapat diketahui kelemahannya, maka akan dilakukan perbaikan desain sesuai arahan dari tenaga ahli.

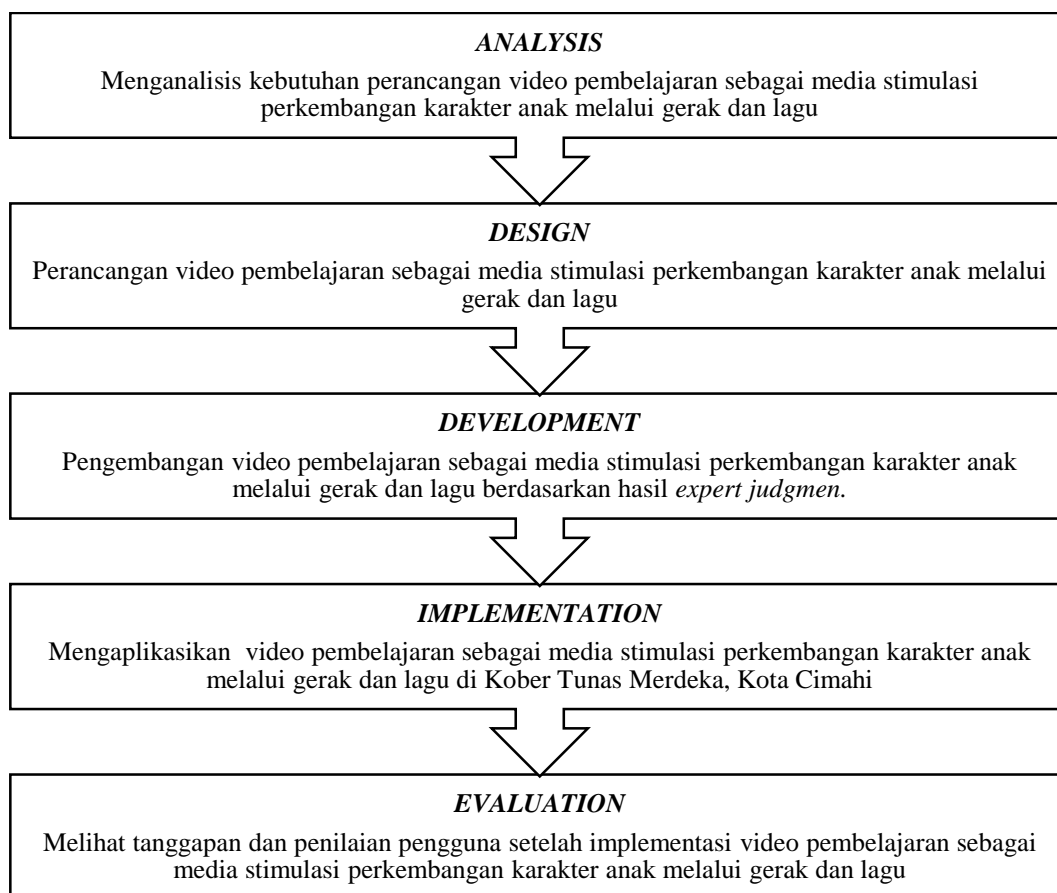
4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dalam penelitian ini adalah untuk aplikasi video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini adalah untuk melihat tanggapan dan penilaian pengguna setelah mengimplementasikan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

Desain penelitian perancangan video pembelajaran sebagai media stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober Kota Cimahi dapat digambarkan pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu validator yang memvalidasi atau melakukan *expert judgment* yang terdiri dari ahli pendidikan anak dan ahli media pembelajaran.

Tabel 3. 1 Partisipan Penelitian

No.	Partisipan	Jumlah
1.	Ahli Media Pembelajaran	2 orang
2.	Ahli Pendidikan Anak	2 orang
Jumlah		4 orang

Tabel 3.1 menjelaskan bahwa partisipan dalam penelitian ini adalah validator yang akan memvalidasi rancangan video pembelajaran. Validator tersebut yaitu dua orang ahli media pembelajaran yang terdiri dari satu orang akademisi dan praktisi dan dua orang ahli pendidikan anak yang terdiri dari satu orang akademisi dan satu orang praktisi. Hal ini dilakukan agar adanya penyeimbang dan didapatkan rata-rata hasil validasi yang didapat dari para ahli.

Lokasi penelitian akan dilakukan di Kober Tunas Merdeka Jalan Leuwigajah Belakang No. 50, Kota Cimahi, untuk proses uji kelayakan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober melalui *expert judgment* akan dilaksanakan oleh ahli di UPI.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data berupa kebutuhan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu sehingga diketahui kebutuhan yang sesuai dengan lingkungan kober.

2. Format Validasi *Expert Judgment*

Format validasi *expert judgment* adalah alat pengumpul data yang berisi beberapa pertanyaan ditujukan kepada validator. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan rancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

3. Pedoman Observasi dan Pertanyaan Singkat

Pedoman observasi dan pertanyaan singkat digunakan ketika uji coba video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu yang telah direvisi dan dikembangkan kepada anak di kober.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam perancangan video pembelajaran, adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti membuat perencanaan mengenai gambaran detail tentang proses penelitian yang akan dilakukan. Peneliti terlebih dahulu menemukan permasalahan yang akan diteliti, melakukan studi pendahuluan, studi kepustakaan, perizinan penelitian melalui pengamatan awal ke lokasi penelitian, yaitu di Kober Tunas Merdeka Kota Cimahi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengadakan penelitian ke lapangan guna mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Pelaksanaan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara akan dilakukan peneliti kepada Kepala Kober Tunas Merdeka sebagai Pimpinan lembaga pendidikan terkait dan sebagai praktisi pendidikan anak.

b. *Expert Judgment*

Expert judgment dilakukan oleh akademisi dan praktisi di bidang media pembelajaran dan pendidikan anak untuk menguji kelayakan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober yang telah dirancang.

c. Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam implementasi perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober.

3. Tahap Pelaporan atau Penyelesaian

Tahap pelaporan atau penyelesaian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengumpulkan semua data yang telah diperoleh, diolah dan membuat pelaporan yang sesuai dengan sistematika dalam melakukan penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan untuk merangkum catatan hasil wawancara, validasi *expert judgment* kepada para ahli, dan hasil observasi untuk disusun kembali secara sistematis atas kategori yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Display Data

Display data dilakukan untuk menggambarkan secara umum hasil penelitian. Data yang diperoleh melalui wawancara, validasi *expert judgment*, dan observasi dideskripsikan sesuai dengan apa adanya untuk dapat dipahami dan digunakan dalam menganalisis, menyimpulkan hasil atau temuan penelitian.

F. Pengolahan Data

Pengolahan data penelitian terdiri dari pengolahan data validasi dan pengolahan data observasi sebagai berikut:

1. Pengolahan Data Validasi

a. Persentase Data Validasi

Persentase data validasi dalam penelitian ini yaitu dengan menghitung persentase jawaban dari para ahli dalam format validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban pada setiap item yang berbeda. Rumus yang digunakan untuk presentase validasi media pembelajaran adalah:

$$Persentase = \frac{\Sigma Skor}{Skor Kriteria} \times 100\%$$

Sesuai kepentingan penelitian, perhitungan setiap aspek penelitian menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\Sigma Skor (aspek)}{Skor Kriteria (aspek)} \times 25\%$$

b. Penafsiran Data Validasi

Penafsiran data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kriteria kualifikasi penilaian (Sudjana, 2005) yang ditunjukkan pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Validasi Analisis Persentase

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	82% -100%	Sangat Layak
2.	63% - 81%	Layak
3.	44% – 62%	Kurang Layak
4.	25% - 43%	Tidak Layak

Kriteria pada tabel 3.2 dijadikan rujukan yang sesuai dengan penelitian ini dalam bahasa sebagai berikut :

82% - 100% : Perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober yang dibuat sangat layak.

63% - 81% : Perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober yang dibuat layak

44% - 62% : Perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober yang dibuat kurang layak

25% - 43% : Perancangan video pembelajaran sebagai media untuk stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober yang dibuat tidak layak

2. Pengolahan Data Observasi

a. Persentase Data Observasi

Persentase data observasi dalam penelitian ini yaitu dengan menghitung data yang diperoleh dengan skala Guttman berupa dua alternatif jawaban yang tegas yakni “ya dan tidak”. Jawaban responden berupa skor tertinggi bernilai 1 untuk jawaban ya, dan skor terendah bernilai 0 untuk jawaban tidak. Rumus yang digunakan untuk mencari presentase mengacu pada pendapat Ali (2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase (jawaban responden yang dicari)
 f = Frekuensi jawaban responden
 n = Jumlah responden
 100% = Bilangan mutlak

b. Penafsiran Data Observasi

Penafsiran data observasi pada penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang observasi yang dilakukan. Kriteria penafsiran data dalam penelitian ini berpedoman pada batasan yang dikemukakan oleh Ali (2013) yaitu:

100%	= Seluruhnya
76-99%	= Sebagian besar
51-75%	= Lebih dari setengahnya
50%	= Setengahnya
26%-49%	= Kurang dari setengahnya
1%-25%	= Sebagian kecil
0%	= Tidak seorangpun