

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (Dliyaul, 2014). ADDIE terdiri dari 5 tahapan meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Sesuai dengan kebutuhan penelitian yang akan digunakan hanya 3 tahap yaitu tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu perancangan APE berbasis kearifan lokal sebagai upaya pengembangan motorik bagi anak TK di Kota Sukabumi. Tahapan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode ADDIE sebagai berikut :

1. *Analysis*

Tahap ini peneliti melakukan analisa tentang perlunya perancangan APE berbasis kearifan lokal khususnya batik Sukabumi. Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa jauh APE ini akan relevan dengan pembelajaran yang ada, lingkungan dan karakteristik anak TK.

2. *Design*

Tahap *design* dalam penelitian ini meliputi konsep visual, perancangan materi serta kebutuhan lainnya. Penyajian materi dilakukan dengan memilih motif batik dan makna filosofis yang diterapkan pada komponen APE yang dirancang.

3. *Development*

Tahap pengembangan penelitian ini adalah pengembangan APE berbasis kearifan lokal mulai dari bentuk, komponen pendukung dan materi.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini disebut sebagai validator yang terdiri atas ahli perancangan alat permainan edukatif sebagai berikut :

Selli Marselina, 2018

**PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-
KANAK DI KOTA SUKABUMI**

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

Tabel 3.1
Rincian Validator

No	Validator	Jumlah
1.	Akademisi Alat Permainan Edukatif	1 Orang
2.	Praktisi Alat Permainan Edukatif	1 Orang
3.	Ahli Batik	1 Orang

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan studi pendahuluan ke TK Kartini. Pengamatan yang dilaksanakan pada saat kegiatan observasi yaitu terkait jenis APE yang tersedia dan digunakan dalam proses pembelajaran

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru di TK Kartini untuk mendapatkan studi pendahuluan berkaitan tentang APE yang digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran.

3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkukut data yang telah didapatkan oleh peneliti. Studi Dokumentasi dilakukan untuk melihat secara langsung jenis-jenis APE dan penggunaan APE.

4. *Expert Judgement*

Expert judgement dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil validasi APE yang telah peneliti buat. Format validasi dalam penelitian berisi pertanyaan ataupun pernyataan kepada validator. Format validasi yang digunakan pada penelitian ini berbentuk daftar ceklis dengan skala *Likert*, dimana ahli perancangan APE diminta menjawab pertanyaan atau pernyataan dengan cara memberi tanda ceklis untuk jawaban yang dipilih.

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-
KANAK DI KOTA SUKABUMI

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

D. Analisis Data

Penelitian ini dalam melakukan analisis data menggunakan pendekatan model Miles and Huberman sebagai berikut :

1. Reduksi data

Reduksi data meliputi kegiatan merangkul data hasil observasi, wawancara dan hasil *expert Judgment* yang dilakukan oleh para ahli. Data-data yang didapat kemudian dianalisa sesuai dengan tujuan penelitian, untuk digunakan sebagai bahan pengembangan penelitian.

2. Display data

Display data dilakukan untuk menggambarkan data secara umum hasil penelitian yang dideskripsikan sesuai dengan kenyataan dilapangan. Data tersebut dipahami dan digunakan dalam menganalisa, menyimpulkan hasil atau temuan penelitian agar data yang diperoleh lebih mudah dipahami.

3. Persentase Data

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu dengan menghitung presentase 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 APE berbasis kearifan lokal adalah :

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

4. Penafsiran Data

Penafsiran data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kriteria kualifikasi penilaian (Sudjana, 2005, hlm.91) yang ditunjukkan pada tabel 3.2 sebagai berikut.

Selli Marselina, 2018

PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA SUKABUMI

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

Tabel 3.2
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 disesuaikan dengan penelitian ini dalam bahasa sebagai berikut :

- 82% – 100% : Perancangan APE berbasis kearifan lokal yang dibuat sangat layak tanpa revisi
- 63% – 81% : Perancangan APE berbasis kearifan lokal yang dibuat layak revisi saja
- 44% – 62% : Perancangan APE berbasis kearifan lokal yang dibuat kurang layak tidak dapat digunakan
- 25% – 43% : Perancangan APE berbasis kearifan lokal yang dibuat tidak layak terlarang digunakan

Selli Marselina, 2018

*PERANCANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN MOTORIK BAGI ANAK TAMAN KANAK-
KANAK DI KOTA SUKABUMI*

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