

BAB III

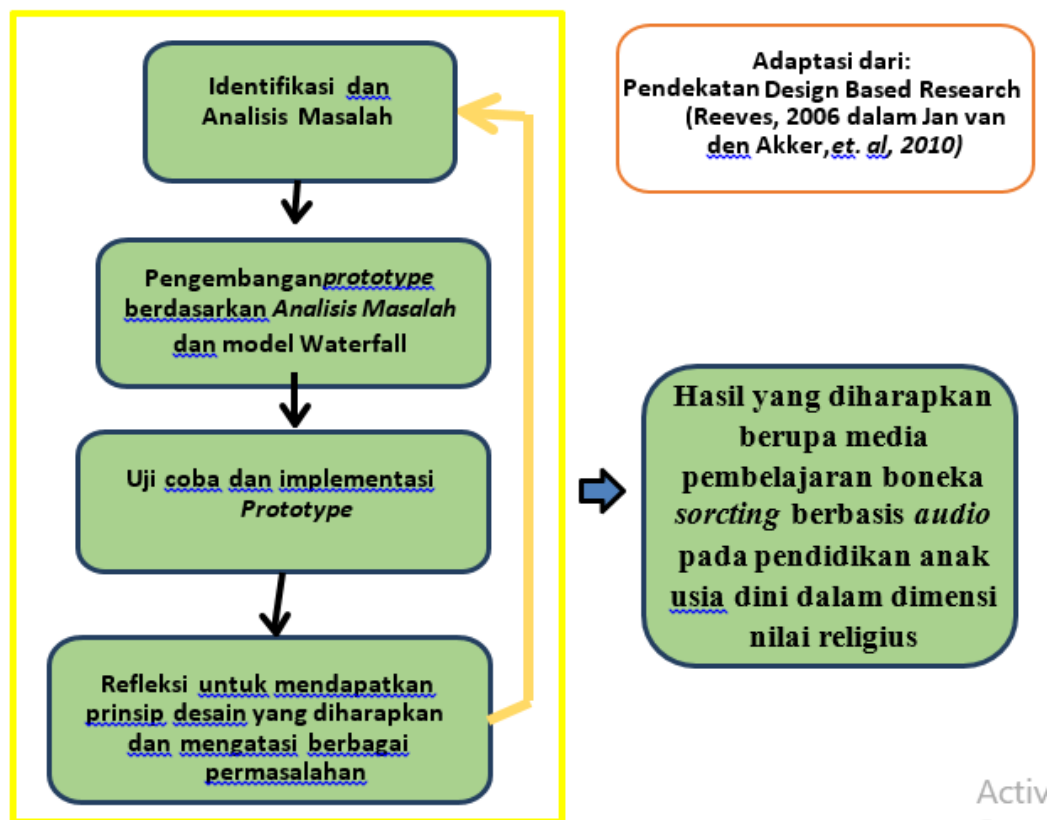
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran boneka berbasis audio yang dinamakan *SORCTING* (Surili for Character Building). Media ini digambarkan sebagai boneka hewan endemic Jawa barat yaitu Surili, di harapkan boneka ini menjadi sebuah mainan edukatif yang dapat mengatasi kesenjangan moral anak dan juga kelak mudah di temukan keberadaannya di sekitar anak-anak serta lingkungannya. Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini mampu mengeluarkan suara apabila menekan tombol-tombol yang telah disediakan, suara yang dikeluarkan berupa kalimat-kalimat thoyyibah sebagaimana kita ketahui bahwa kalimat thoyyibah merupakan kalimat-kalimat terpuj. Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Boneka *SORCTING* Berbasis Audio pada Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dalam Aspek Nilai Religius tersebut merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan DBR (*Design Based Research*) serta untuk merancang produk tersebut peneliti menggunakan model *Waterfall*.

Penelitian DBR (Design-Based Research). DBR didefinisikan oleh Barab and Squire (2004) dalam Herrington, et.al (2007) sebagai “*a series of approaches, with the intent of producing new theories, artifacts, and practices that accountfor and potentially impact learning and teaching in naturalistic settings*”. Dengan mengadopsi dan memodifikasi dari desain penelitian yang diberikan oleh Reeves, 2006 (dalam Jan van Akker, 2010), maka penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu (1). Identifikasi dan analisis masalah, (2). Pengembangan *prototype*, (3). Uji coba dan implementasi *prototype*, dan (4). Refleksi untuk mendapatkan prinsip yang diharapkan dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1. Pada tahap identifikasi dan analisis masalah kegiatan yang peneliti lakukan ialah menetapkan masalah dasar yang dihadapi, mengidentifikasi karakteristik siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, dan

menelaah konten materi. Pada tahap pengembangan *prototype* peneliti menggunakan model *Waterfall* yang dikembangkan oleh Winston Royce, pengembangan mulai menentukan konsep media yang akan dibuat, membuat GBPM serta naskah, memilih alat dan bahan yang sesuai, dan mulai merancang media pembelajaran berbasis masalah lalu di validasi oleh ahli dan diakhiri dengan revisi. Hasil pengembangan *prototype* selanjutnya diuji coba kepada tiga siswa TK As-Siraaj. Hasil uji coba selanjutnya direfleksi guna mendapatkan rancangan yang diharapkan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, validasi ahli, observasi, dan studi dokumentasi.



Gambar 3.1 Pendekatan Design-Based Research yang digunakan dalam penelitian

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di TK As-siraaj - Cisaranten kota Bandung. TK ini mempunyai peserta didik sebanyak 18 orang yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu 8 siswa di kelas A dan 10 siswa di kelas B, serta pendidik berjumlah 2 orang. Di lembaga pendidikan ini umumnya mempunyai peserta didik rentang usia 4 sampai 5 tahun di kelas B dan 6 sampai 7 tahun di kelas A. Alasan utama peneliti memilih lokasi penelitian di TK As-siraaj karena lembaga pendidikan ini cukup representatif dan memenuhi kriteria untuk dilakukan penelitian, yaitu lokasi nya berada di lingkungan masyarakat yang peneliti lihat sendiri terdapat banyak anak yang menjadi korban dampak negatif perkembangan teknologi dan perubahan sosial maupun kultural di era globalisasi ini.

Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Guru

Terdapat dua guru di TK As-Siraaj, peneliti memilih satu guru yang dijadikan subjek penelitian, yaitu Bu Erna.

b. Ahli

Bedasarkan kapabilitas serta relevansi terhadap konteks permasalahan, peneliti memilih Dr. Rusman, M.Pd sebagai ahli media dan Ustadzah Ratna Dewi, M.Ag. sebagai ahli materi.

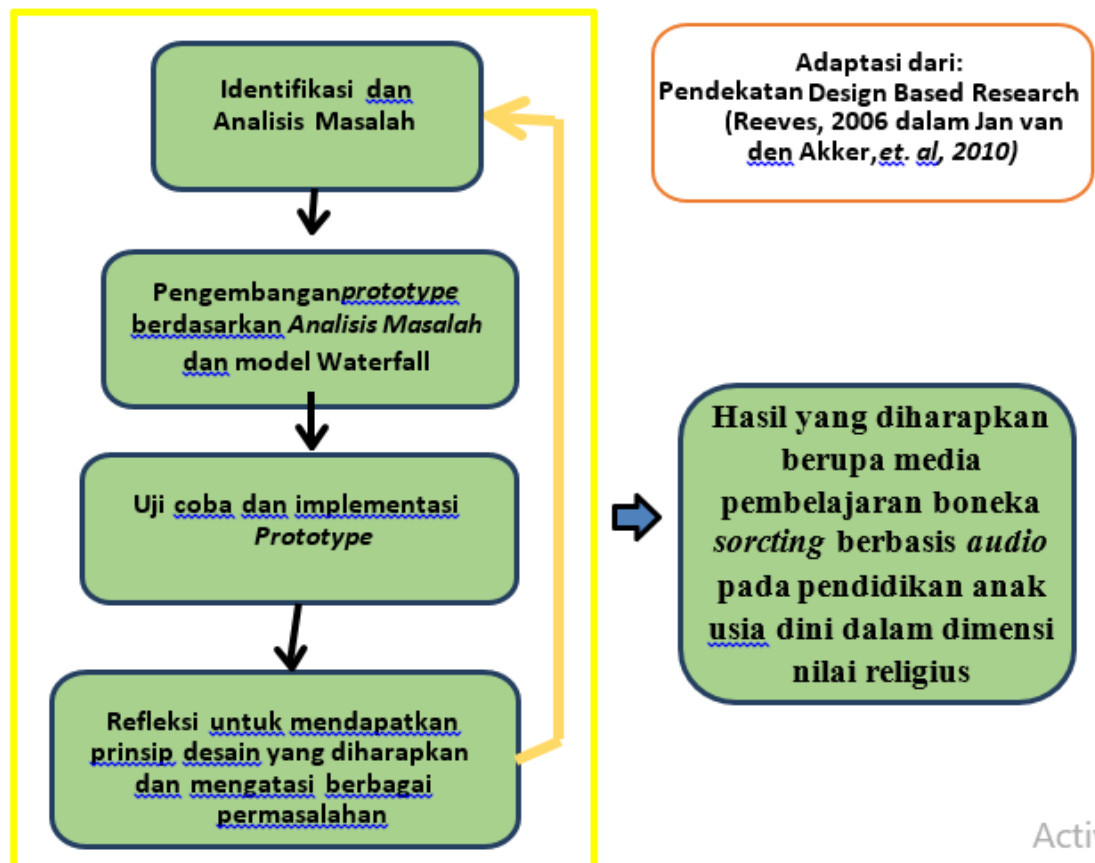
c. Siswa

Berdasarkan pertimbangan dari peneliti bersama pendidik TK. Subjek siswa yang akan diambil merupakan hasil rekomendasi dari pendidik TK As-siraaj, dikarenakan melihat ciri dan karakter (*purposive*) siswa ini sesuai dengan kebutuhan penelitian. Siswa yang diambil dalam subjek penelitian ini adalah 3 orang peserta didik yang diambil dari kelompok belajar kelas B yaitu Faiq, Rizky, serta Ilham.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan DBR (*Design Based Research*). Dengan mengadopsi dan memodifikasi dari desain penelitian yang diberikan oleh Reeves dalam Jan van A (2010), maka penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu identifikasi dan analisis masalah, perancangan solusi

serta program, ujicoba serta implementasi, dan refleksi untuk mendapatkan prinsip desain yang diharapkan dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul.



Gambar 3.2
Pendekatan Design-Based Research yang digunakan dalam penelitian

Untuk lebih jelasnya, peneliti akan merumuskan secara teknis sebagai berikut:

3.3.1 Tahap Identifikasi dan Analisis Masalah

Identifikasi dan analisis masalah dilakukan pada awal dimulainya penelitian, tahap nya adalah sebagai berikut:

- Melakukan analisis masalah sebagai dasar acuan dalam pembuatan media boneka *SORCTING*.
- Menganalisis karakteristik siswa

- c. Mengumpulkan informasi mengenai desain, tampilan dan konten isi materi yang relevan efektif, dan efisien bagi sasaran pengguna dari boneka *SORCTING*.
- d. Menganalisis konten yang sesuai dengan kebutuhan.

3.3.2 Tahap Pengembangan *Prototype*

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa boneka berbasis *audio module*, tahap ini merupakan tahapan dimana peneliti merancang seluruh jalannya proses pengembangan produk serta membuat rancangan program (*prototype*). Pada tahap ini peneliti menggunakan model Waterfall, model Waterfall merupakan model yang dikembangkan oleh Winston Royce. Model Waterfall adalah serangkaian prosedur pengembangan produk yang berkelanjutan, yang berarti suatu proses tidak akan terlaksana apabila proses sebelumnya belum terlaksana. Prosedur dari model Waterfall menurut Pressman (2010. hlm. 39) ialah:

- a. *Communication*
 - 1) Identifikasi materi
 - 2) Identifikasi calon pengguna
 - 3) Identifikasi kebutuhan media
 - 4) Identifikasi perangkat lunak (modul)
 - 5) Identifikasi media boneka
- b. *Planning*
 - 1) Merancang GBPM
 - 2) Merancang naskah
- c. *Modelling*
 - 1) Membuat audio konten
 - 2) Programing pada IC Arduino modul
- d. *Construction*
 - 1) Instalasi modul
 - 2) Merancang boneka
- e. *Deployment*
 - 1) Media di evaluasi
 - 2) Pemeliharaan berkala

Setelah 5 tahap sudah terlaksanakan, peneliti melakukan *expert judgement* kepada ahli lalu menguji cobakan nya dalam skala kecil terhadap anak di sekitar lingkungan peneliti. Setelah itu menggabungkan data hasil keduanya untuk di olah dan dilakukan revisi terhadap produk sebelum di implementasikan di lapangan.

3.3.3 Tahap Uji Coba dan Implementasi

Tahap ini dilakukan di TK As-siraaj pada kelas B, khususnya pada 3 siswa yaitu Faiq, Rizky, serta Ilham. Uji coba produk dilakukan saat media sudah siap, pada tahap ini dibagi menjadi beberapa siklus, pertama yaitu siklus pengenalan produk pada anak, anak akan dikenalkan terlebih dahulu boneka ini, apa itu boneka *SORCTING*, fungsi boneka tersebut, kenapa harus hewan, apa itu hewan surili, dan lain sebagainya. Apabila anak dirasa sudah dapat memahami dengan baik, maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya, yaitu siklus prosedur atau petunjuk penggunaan boneka *SORCTING*. Pada siklus ini, peneliti menjelaskan dan mempraktikan bagaimana cara mengoperasikan media ini. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan mempraktikan penggunaan media nya. Selama uji coba, peneliti mengobservasi respon siswa terhadap media yang digunakan lalu dilihat bagaimana antusias mereka terhadap media ini, juga dilihat ketertarikan mereka dalam menggunakan media tersebut lalu melihat hasilnya. Berikut merupakan langkah untuk mengoperasikannya:

1. Tekan tombol 1 (hidung), module ini berdurasi 40 detik, berisikan kalimat *hamdallah* serta narasinya.
2. Tekan tombol 2 (tangan kanan), module ini berdurasi 40 detik, berisikan kalimat salam serta narasinya..
3. Tekan tombol 3 (tangan kiri), module ini berdurasi 40 detik, berisikan kalimat takbir serta narasinya.

3.3.4. Tahap Refleksi

Usai melakukan uji coba, peneliti selalu melakukan refleksi untuk mendapatkan prinsip desain yang diharapkan dan mengatasi berbagai permasalahan, adapun proses nya sebagai berikut:

- a. Melakukan wawancara terhadap guru

- b. Mengolah data hasil penelitian.
- c. Melakukan analisis data hasil penelitian.
- d. Membuat kesimpulan dan rekomendasi

3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi ini dilakukan pada penelitian di lapangan yaitu TK As-Siraaj - Cisaranten. Observasi dilakukan sebanyak satu kali pertemuan, kegiatan ini dimaksudkan untuk melihat persepsi karakter anak dalam aspek nilai religius serta melihat apresiasi dan respon anak terhadap media yang sedang dikembangkan serta hasilnya. Hasil dari observasi ini berupa tabel yang sudah memiliki indikator pencapaian, dan juga berupa deskripsi pada bab IV yang akan dibahas secara bersamaan.

Tabel 3.1. Pedoman Observasi

No	Aspek Yang Diamati	Sub Aspek Yang Diamati	ya	Tidak	Ket
1	Situasi pembelajaran yang meningkatkan karakter siswa dalam aspek nilai religius di TK As-siraaj	Budaya salam antar masyarakat TK			
		Saling tolong-menolong antar sesama			
		Berperilaku sesuai norma dan etika bersosial			
		Bertutur kata baik			
		Sistem pendidikan yang digunakan menutamakan landasan kaidah-kaidah agama			
		Siswa bersikap tawaduk dan mengagungkan Allah			

2	respon terhadap media boneka <i>SORCTING</i>	Apresiasi siswa tinggi terhadap media boneka <i>SORCTING</i>			
		Rasa ingin tahu siswa terhadap media <i>SORCTING</i> tinggi			
		Siswa aktif meniru atau melafalkan konten audio pada boneka <i>SORCTING</i>			
3	penerapan media boneka <i>SORCTING</i>	Media <i>SORCTING</i> menjadi mainan edukatif			
		Siswa seringkali berucap dan berperilaku terpuji			
		Siswa seringkali hidup berdamai dan terbiasa mengucap salam antar sesama			
		Siswa seringkali terbiasa mengucap hamdallah ketika mendapat suatu kenikmatan			
		Siswa seringkali bersikap tawaduk dan sering mengagungkan Allah			
		Media <i>SORCTING</i> sebagai pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi keenjangan karakter siswa			

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghimpun data sehingga informasi yang diperlukan menjadi lebih lengkap. Bentuk dokumentasi yang digunakan meliputi, *work logs* pengembangan produk, dan video dokumentasi pengguna ketika menggunakan media boneka *SORCTING*.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi

No.	Jenis Dokumentasi	Aspek	Indikator
1.	<i>Work logs</i>	Tahapan pengembangan media	Kesesuaian tahapan pengembangan media
2.	Photo/video dokumentasi penggunaan media	Penggunaan media	Penggunaan media sesuai dengan prosedur penggunaan
		Respon pengguna	Respon anak dalam penggunaan media

c. Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan data menggunakan jenis wawancara terstruktur (*Structured Interview*), wawancara jenis ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan saat peneliti tahu betul informasi apa yang dibutuhkan dan digali pada saat proses wawancara berlangsung. Proses wawancara direkam dengan menggunakan *mobile recorder*. Wawancara ini ditujukan pada guru di TK As-Siraaj yaitu Bu Erna selaku pengajar kelas B.

Tabel 3.3. Pedoman Wawancara

No	Aspek Penelitian	Pertanyaan Penelitian
1	Kondisi pembelajaran yang meningkatkan karakter siswa dalam aspek nilai religius di TK As-siraaj	Situasi belajar yang seperti apa yang dapat membuat siswa terstimulus untuk pembentukan karakter religius?
		Hal apa saja yang sudah di implementasikan untuk menunjang pembentukan karakter anak dalam aspek nilai religius?
		Seberapa signifikan hal tersebut dapat membentuk karakter anak dalam aspek nilai religius?

		Bagaimana cara menangani siswa jika diketahui seringkali berkata dan berperilaku tidak terpuji?
2	Penilaian terhadap media boneka <i>SORCTING</i> (Surili for Character Building)	Bagaimana persepsi anda terhadap boneka <i>SORCTING</i> ?
		Bagaimana kesesuaian konten dengan tema karakter religius?
		Apakah penggunaan bahasa dalam konten ini sudah jelas dan sesuai?
		Bagaimana kesesuaian antara media dengan karakteristik siswa di TK As-Siraaj?
		Bagaimana relevansi materi dengan ketercapaian tujuan media?
3	Hasil penerapan media boneka <i>SORCTING</i> (Surili for Character Building) terhadap pendidikan karakter anak usia dini dalam aspek nilai religius di TK As-siraaj	Bagaimana persepsi anda terhadap karakter aspek nilai religius siswa setelah di ujicoba menggunakan media boneka <i>SORCTING</i> ?
		Apakah media <i>SORCTING</i> memiliki potensi sebagai pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi keenjangan karakter siswa?
		Apakah media <i>SORCTING</i> menghasilkan <i>output</i> kompetensi yang dituju dan diperlukan siswa dalam aspek nilai religius?
		Apakah media <i>SORCTING</i> dapat menjadi mainan edukatif bagi siswa?

d. Validasi Ahli

Produk yang dikembangkan hendak melalui tahap validasi ahli untuk mendapatkan nilai kelayakan dan kesesuaian. Validasi dilakukan dengan melakukan penilaian oleh ahli media dan guru sebagai ahli materi menggunakan kuesioner instrumen validitas ahli untuk mengetahui kelayakan boneka *SORCTING*, kuesioner ini menggunakan *rating scale* untuk mengelompokkan

tingkat kelayakan media. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 141), “.data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif”.

Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4. Skala Penilaian

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% - 80%	Baik (B)
3	40% - 60%	Cukup (C)
2	20% - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

Adapun beberapa aspek dan kriteria pada penilaian materi dan media dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 3.5. Aspek Penilaian Ahli Materi

Aspek	Kriteria
Aspek Mutu Materi	Relevansi konten dengan pengembangan karakter anak usia dini dalam aspek nilai religius
Aspek Bahasa	Penggunaan Bahasa yang jelas dan sesuai
Aspek Media	Kesesuaian konten serta media dengan tema religius

- 1) Petunjuk pengisian
 - a. Bacalah terlebih dahulu pernyataan pada setiap komponen
 - b. Berikan tanda centang (√) pada pernyataan yang dianggap sesuai

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

c. Berikan saran atau catatan pada kolom yang telah disediakan

2) Penilaian

Tabel 3.6. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	SK	K	C	B	SB	Keterangan
1	Kesesuaian konten dengan pengembangan karakter religius anak						
2	Kesesuaian dan kejelasan bahasa yang baik dan benar						
3	Relevansi materi dengan karakteristik pengguna/sasaran						
4	Relevansi konten dengan kompetensi dasar program media						

3) Saran dan Catatan

--

Tabel 3.7. Aspek Penilaian Ahli Media

Aspek	Kriteria
Prinsip media	Kesesuaian prinsip media dengan karakter anak usia dini
Kontekstualitas	Kesesuaian media dengan konteks permasalahan
Efisiensi	Efisiensi media dalam konteks mainan edukasi bagi anak usia dini
Mutu	Kualitas serta nilai guna media

1) Petunjuk pengisian

- a. Bacalah terlebih dahulu pernyataan pada setiap komponen
- b. Berikan tanda centang (√) pada pernyataan yang dianggap sesuai

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

- c. Berikan saran atau catatan pada kolom yang telah disediakan

2) Penilaian

Tabel 3.8. Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	SK	K	C	B	SB	Keterangan
1	Kesesuaian prinsip media dengan karakter anak usia dini						
2	Kesesuaian media dengan konteks permasalahan						

3	Efisiensi media dalam konteks mainan edukasi bagi anak usia dini						
4	Kualitas serta nilai guna media						

3) Saran dan Catatan

3.5 Analisis Data

Analisis yang akan digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Peneliti akan menganalisis penelitian ini secara deskriptif, baik untuk mendeskripsikan anak maupun jika memungkinkan akan dikaitkan dengan anak lainnya. Selain subjek penelitian, peneliti juga akan mendeskripsikan hasil wawancara terhadap narasumber, lalu mengkaitkan hasil wawancara terhadap media pembelajaran *SORCTING*.

Lalu selanjutnya untuk menganalisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman, yang membagi langkah-langkah dalam kegiatan analisis data dengan beberapa bagian yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*).

a. Pengumpulan Data

Pada analisis model pertama dilakukan pengumpulan data hasil wawancara, hasil observasi, dan berbagai dokumen berdasarkan kategorisasi sesuai dengan masalah penelitian yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.

b. Reduksi Data

Reduksi data bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga simpulan final dapat ditarik dan diverifikasi (Miles dan Huberman, 2007, hlm. 16). Reduksi data berlangsung secara terus menerus sepanjang penelitian belum diakhiri, produk dari reduksi data dalam penelitian ini adalah berupa ringkasan dari catatan lapangan, baik dari catatan awal, perluasan, maupun penambahan.

c. Penyajian Data

Sajian data pada penelitian ini berupa rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan kesimpulan penelitian dapat dilakukan. Penyajian data dimaksudkan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan simpulan serta memberikan tindakan. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi terhadap sasaran selama penelitian berlangsung. Kesimpulan ditarik semenjak peneliti menyusun pencatatan, polapola, pernyataan-pernyataan, konfigurasi, arahan sebab akibat, dan berbagai proposisi

Dalam penelitian ini, analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3.5.1 Data Wawancara

Analisis data yang dilakukan dengan cara mengolah hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa pendidik dengan cara mendeskripsikan hasil wawancara dan membuat transkrip. Transkrip adalah uraian dalam bentuk tulisan yang rinci dan lengkap mengenai apa yang dilihat dan didengar baik secara langsung maupun dari hasil rekaman. Proses wawancara direkam dengan menggunakan *tape recorder*. Dari transkrip dan *tape recorder* data di pilih yang penting-pentingnya dan yang fokus pada apa yang diteleti (reduksi data) kemudian di deksripsikan hasilnya (penyajian data) dan disimpulkan hasilnya (*verification*).

3.5.2 Data Studi Dokumentasi

Menyesuaikan apa yang menjadi indikator dan aspek yang diteliti keberadaannya disesuaikan dengan dokumen yang ada di lapangan. Setelah terkumpul data dari lapangan, maka dilakukan pengolahan data mengkategorikan indikator yang terpakai dan tidak berdasarkan fokus penelitian (reduksi data) dan mendeskripsikannya (penyajian data) dan disimpulkan hasilnya (*verification*).

3.5.3 Data Observasi

Observasi yang dilakukan dalam analisis ini adalah mengisi tabel yang sudah memiliki indikator pencapaian, dan juga berupa deskripsi pada bab temuan dan pembahasan akan dibahas secara bersamaan.