

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk mengembangkan produk dan melakukan proses validasi produk tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan PPE yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Planning, Production, and Evaluation*. Tahap pelaksanaan PPE sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pengembangan komik edukasi sebagai media pembelajaran PHBS di TK. Tahapan penelitian yang dilakukan menggunakan metode PPE adalah sebagai berikut:

1. *Planning* (Perencanaan)

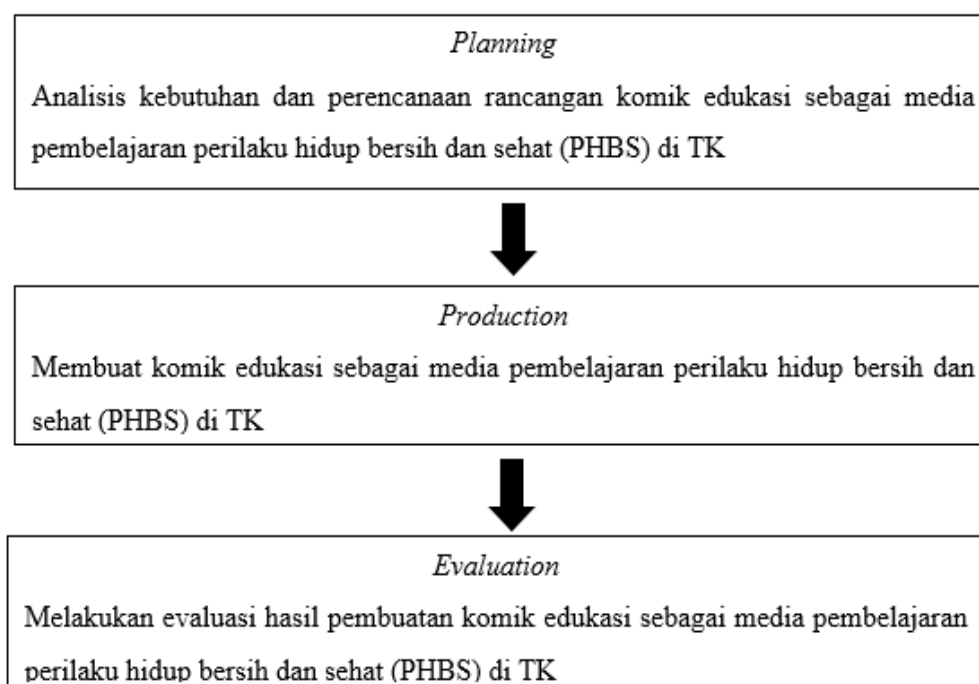
Tahap perencanaan berisi tentang produk yang akan dibuat dan dikembangkan dengan tujuan tertentu, pada tahap ini peneliti menetapkan produk yang akan dibuat dan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yaitu membuat perancangan komik sebagai media pembelajaran PHBS di TK. Analisis dilakukan untuk mengetahui tujuan dan sasaran dirancangnya komik.

2. *Production* (Produksi)

Tahap produksi dalam penelitian ini yaitu tahap pembuatan komik sebagai media pembelajaran perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) untuk anak usia TK.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini yaitu melakukan validasi kelayakan komik sebagai media pembelajaran PHBS di TK oleh *expert judgemen*. Kegiatan evaluasi ini dilakukan guna mengetahui kekurangan atau kelemahan dari komik serta saran dan masukan dari ahli supaya komik dapat memiliki kualitas dan kelayakan yang baik sebagai media pembelajaran bagi anak TK. Berikut ini merupakan tahapan PPE:



Gambar 3.1 Tahapan PPE

B. Partisipan Penelitian

Partisipan yang ada dalam penelitian ini berperan sebagai validator atau orang yang melakukan validasi yang merupakan ahli pendidikan anak prasekolah di TK dan ahli media grafis komik. Rincian validator untuk melakukan validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rincian Validator

No	Validator	Jumlah
1	Ahli media	2
2	Ahli pendidikan anak	2
Jumlah		4

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi berisi panduan tentang kegiatan pengamatan terkait pembelajaran PHBS dan ketersediaan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran PHBS.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisi panduan untuk melakukan wawancara kepada guru TK untuk mendapatkan informasi yang berkaitan mengenai kegiatan pembelajaran PHBS yang sudah dilakukan dan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran PHBS.

3. Format *Expert Judgement*

Expert judgement dilakukan oleh ahli untuk melakukan validasi terhadap kelayakan komik sebagai media pembelajaran PHBS untuk anak TK yang dibuat oleh peneliti.

D. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu membuat perencanaan mengenai konsep pembuatan komik secara detail dan merancang proses penelitian yang akan dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, 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. Observasi

Observasi akan dilakukan peneliti di TKQ At-Tawakal yang berada di Desa Banyusari, Kabupaten Bandung. Observasi ini dilakukan untuk melihat kondisi fisik dan keadaan lingkungan TK.

b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan peneliti kepada guru-guru TK mengenai pembelajaran PHBS yang sudah dilakukan dan media pembelajaran yang biasa digunakan.

c. *Expert Judgement*

Expert judgment dilakukan oleh ahli pendidikan anak yang terdiri dari Guru TK, serta ahli media grafis komik untuk menguji kelayakan komik yang telah dibuat.

3. Tahap Pelaporan dan Penyelesaian

Tahap pelaporan dan penyelesaian peneliti akan mengumpulkan semua data yang diperoleh, diolah, dan membuat pelaporan yang sesuai dengan sistematika dalam melakukan penelitian.

E. Analisis Data

1. Analisis Pengolahan Data

a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan untuk merangkum hal pokok berdasarkan data hasil wawancara dan observasi untuk memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data. Reduksi data dilakukan sebagai analisis kebutuhan di lapangan.

b. Display Data

Display data dilakukan untuk menampilkan data hasil reduksi yang menggambarkan secara umum data yang diperoleh sesuai dengan data di lapangan. Data tersebut selanjutnya dideskripsikan melalui uraian singkat dan diverifikasi atau ditarik kesimpulan.

c. Validasi Produk

Tahap validasi data adalah penilaian terhadap produk komik sebagai media pembelajaran PHBS yang dilakukan oleh ahli pendidikan anak usia dini dan ahli Alat media pembelajaran. Validator akan memberikan masukan mengenai kekurangan komik sebagai media pembelajaran PHBS, kemudian kekurangan produk yang dibuat diberi masukan dan disempurnakan, sehingga produk siap digunakan.

d. Revisi

Tahap revisi atau perbaikan merupakan tahapan yang dilakukan setelah mendapat hasil validasi oleh ahli pendidikan anak usia dini dan Ahli media grafis komik. Tahap perbaikan dilakukan untuk penyempurnaan pengembangan komik sebagai media pembelajaran PHBS

2. Persentase Data

Persentase data diperoleh melalui dari lembar validasi dengan cara menghitung persentase jawaban dari para ahli dengan tujuan untuk menilai frekuensi jawaban pada setiap item yang berbeda. Rumus yang digunakan untuk persentase komik sebagai media pembelajaran PHBS adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase
n : Jumlah Skor
N : Jumlah Kriteria
100% : Bilangan Tetap

3. Penafsiran Data

Penafsiran data yang digunakan dalam validasi menggunakan kualifikasi penilaian (Sudjana, 2005), Berikut penafsiran data menggunakan kriteria kualifikasi penilaian akan ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Validasi Analisis Presentase

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

Kriteria validasi analisis persentase disesuaikan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan, berikut penjelasannya sebagai berikut:

- 82% - 100% : Pengembangan komik sebagai media pembelajaran PHBS untuk TK yang dibuat sangat layak tanpa revisi.
- 63% - 81% : Pengembangan komik sebagai media pembelajaran PHBS untuk TK yang dibuat layak dengan sedikit revisi.
- 44% - 62% : Pengembangan komik sebagai media pembelajaran PHBS untuk TK yang dibuat kurang layak dengan banyak revisi.

25% - 43% : Pengembangan komik sebagai media pembelajaran PHBS untuk TK yang dibuat tidak layak dan tidak dapat digunakan.