

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Syaodih Sukmadinata, 2016). Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019).

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dengan mengembangkan suatu produk yang kita miliki (Sugiyono, 2019, p. 395). Dengan produk yang sudah kita miliki maka akan diuji keefektifan suatu produk. Model pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yakni model ADDIE (analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, evaluasi) yang termasuk ke dalam rancangan instruksional. Muncul pada tahun 1975 dan dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Ditekankan, bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu

analisa dimana setiap komponen (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) saling berinteraksi dengan berkoordinasi sesuai dengan fase (Rayanto & Sugiyanti, 2020).

B. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa pengembangan games outbound diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pembiasaan karakter peduli lingkungan dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan anak, praktis bagi guru, serta mendukung visi pendidikan berbasis alam di TK Alam Mahira.:

1. Kebutuhan anak usia 5-6 tahun; (a) metode pembelajaran yang menarik dan bermakna, anak usia dini lebih mudah belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sehingga diperlukan permainan yang mampu menggabungkan unsur edukasi dengan pengalaman langsung. (b) Aktivitas fisik yang sesuai dengan perkembangan anak, permainan *outbound* harus melibatkan gerakan motorik kasar dan halus yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. (c) Nilai peduli lingkungan, permainan harus memperkenalkan dan membiasakan anak pada konsep peduli lingkungan melalui aktivitas nyata, seperti menjaga kebersihan dan merawat tanaman.

2. Kebutuhan guru dan orang tua; (a) panduan pelaksanaan yang sistematis guru memerlukan buku panduan yang menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan permainan, tujuan pembelajaran, dan alat yang dibutuhkan secara terstruktur dan mudah diikuti. Alat Evaluasi Perilaku Peduli Lingkungan dibutuhkan format sederhana untuk mengevaluasi perkembangan karakter peduli lingkungan pada anak.
3. Kebutuhan Sekolah; (a) media Pembelajaran yang Sesuai dengan Konsep Alam, TK Alam Mahira mengusung pendidikan berbasis alam, sehingga media pembelajaran harus memanfaatkan lingkungan sekolah dan bahan yang ramah lingkungan (b) Permainan yang Mendukung pendidikan Karakter, Permainan outbound diharapkan mampu memperkaya metode pembelajaran berbasis karakter sesuai kurikulum yang diterapkan.
4. Sarana dan Prasarana; (a) area Outbound: Area taman atau ruang terbuka di sekolah untuk pelaksanaan permainan. (b) alat dan Bahan: Bahan yang aman dan mudah didapat seperti botol plastik, daun, atau alat permainan tradisional.

C. Analisis Materi

Analisis materi dalam penelitian Pengembangan Games Outbound sebagai Sarana Pembiasaan Karakter

Peduli Lingkungan untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Alam Mahira kota Bengkulu bertujuan untuk memastikan bahwa isi permainan yang dikembangkan relevan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan efektif untuk menanamkan nilai peduli lingkungan. Berikut analisis materi yang digunakan:

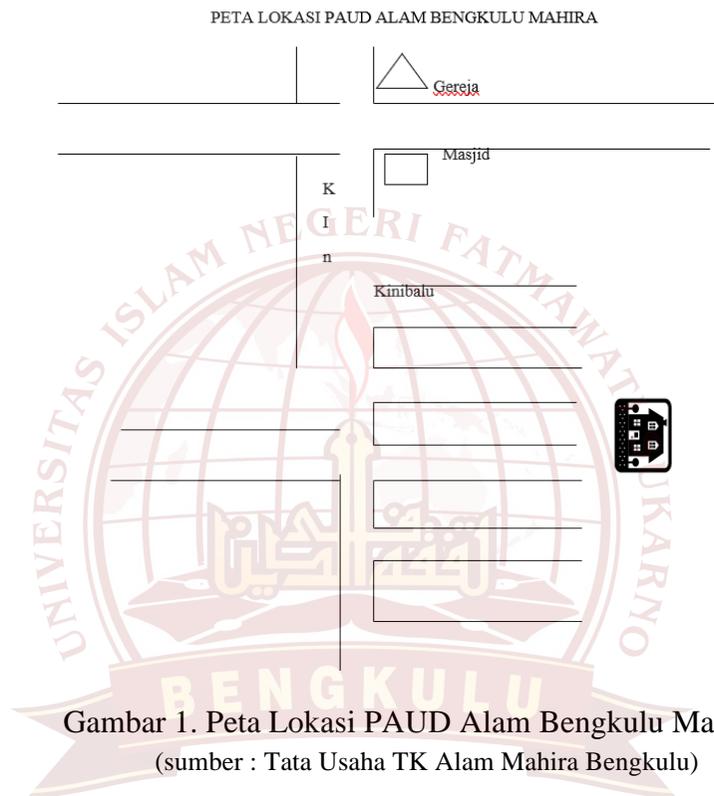
1. Kesadaran akan kebersihan diri sendiri dan lingkungan
2. Cinta tanaman dan alam
3. Pengembangan motorik anak
4. Pengembangan sosial emosional anak; tanggung jawab, kerja sama, pemecahan masalah

Materi yang digunakan dalam pengembangan *games outbound* diadaptasi untuk menanamkan nilai peduli lingkungan dengan memadukan konsep pendidikan karakter, aktivitas fisik, dan pengalaman bermain yang menyenangkan, sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Alam Mahira.

D. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Alam Mahira, bertepatan di jl. Kinibalu VI No 11, RT/RW : 06/02. Kel. Kebun Tebeng, Kec. Ratu Agung, kode pos 38227 kota Bengkulu. Penelitian dilaksanakan mulai 21 Juli - 21 Agustus 2024 saat pelaksanaan pembelajaran semester I

berlangsung, disesuaikan dengan pelaksanaan program kegiatan *outbound* dari sekolah.



E. Prosedur Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini hanya 5 tahap dengan penjabaran setiap tahapnya sebagai berikut:

1. Analisis/Observasi

Tahap pertama studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas dua langkah, pertama studi

kepuustakaan dan kedua survei lapangan. Studi kepuustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan produk instrumen penilaian ranah sikap sosial yang akan dikembangkan. Hasil studi pendahuluan ini kemudian menghasilkan bahan dasar yang akan digunakan untuk menyusun draft produk, berupa instrumen penilaian ranah sikap sosial. Subjek yang akan diteliti adalah murid di TK Alam Mahira. Studi pendahuluan akan melihat fenomena yang terjadi pada TK tersebut berkaitan dengan kegiatan *outbound*.

2. Perencanaan Produk

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan penyusunan atau strategi dalam penentuan sistematika materi, struktur pengembangan *game* secara keseluruhan serta rancangan evaluasi yang nanti akan dituangkan pada produk.

3. Pengembangan Produk

Peneliti melakukan penyusunan pembuatan angket, pengembangan *game*, tahap revisi dan evaluasi. Pada tahap ini juga termasuk melakukan peninjauan dari ahli materi, ahli media, peninjauan dosen pembimbing, kesesuaian proses pengembangan

produk, peninjauan uji coba *games outbound* yang dikembangkan.

4. Implementasi/Uji Lapangan

Uji lapangan awal dilakukan pada peserta didik di kelompok B2 yang akan mengikuti kegiatan *outbound*, yang bertujuan untuk menguji produk melalui penilaian agar nantinya dapat di evaluasi.

a. Penilaian produk dilakukan oleh guru pengampu kegiatan pembelajaran sebagai penguji, dan mengisi instrumen penilaian yang berisi penjabaran aspek-aspek kriteria kualitas produk yang dikembangkan.

b. Menguji coba produk yang dikembangkan kepada peserta didik dan meminta tanggapan dari media pembelajaran yang diimplementasikan.

c. Menganalisis hasil instrumen penilaian *games outbound* yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi sebagai tahap akhir dari model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk melakukan revisi sebelum peneliti menyebarkan produk untuk disosialisasikan kepada khalayak. Setelah dirasa *games outbound* sudah mumpuni,

maka siap untuk disosialisasikan ke seluruh subjek dalam pembelajaran saat diperlukan.

F. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dengan diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian disimpulkan. Jadi populasi tidak hanya orang melainkan uga objek atau subjek yang dipelajari melainkan seluruh karakteristik maupun sifat yang dimiliki (Sugiyono, 2019, p. 80).

Populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah peserta didik usia 5-6 tahun di TK Alam Mahira, yakni kelompok B1 dan B2 yang berjumlah 23 anak.

Tabel 1. Jumlah Anak TK Alam Mahira Juli 2024

No.	Nama Kelompok	Wali Kelas	Jumlah Anak
1.	Kelompok A1	Umami Miftha	10 anak
2.	Kelompok A2	Umami Dwi Rossy	8 anak
3.	Kelompok B1	Umami Feby	11 anak
4.	Kelompok B2	Umami Rosdiana	12 anak

2. Sampel

Sugiyono mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019, p. 120). Penggunaan sampel ini dikarenakan adanya keterbatasan tenaga, waktu, dana dan sebagainya untuk bisa mempelajari lingkup sampel yang besar. Maka sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif sehingga kesimpulannya dapat diterapkan pada populasi.

Sampel dalam penelitian diambil satu kelas sehingga dalam penelitian ini memfokuskan siswa yang berusia 5-6 tahun yang termasuk ke dalam kelompok B di TK Alam Mahira. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Teknik *sampel Teknik non probability* dengan jenis Teknik *purposive sample*. Teknik *purposive sample* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah untuk mendapatkan data. Untuk mendapatkan data dilapangan, penulis menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi atau analisa guna mengetahui permasalahan, kebutuhan, serta solusi yang nanti akan dirancang. Tentunya observasi yang dilakukan peneliti terhadap TK Alam Mahira akan berdampak pada pengembangan penelitian ini. Sebab sebelum mengumpulkan data, melakukan pengamatan merupakan hal utama yang harus dilakukan peneliti terhadap apa yang diamati.

Dalam proses observasi, ada beberapa hal yang peneliti amati yakni; sarana & prasarana, kegiatan pembelajaran, minat anak yang mendukung suasana kelas, kebiasaan guru dan murid terkait peduli lingkungan dan peran guru dan kepala sekolah dalam mengembangkan karakter anak. Melalui proses pengamatan peneliti berhasil mendapatkan permasalahan, kebutuhan serta solusi untuk kegiatan pembelajaran yang lebih bermanfaat.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang mendalam dari responden. Peneliti disini menggunakan interview bebas, dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga berpatokan

pada kisi-kisi instrumen yang ada. Interview bebas berguna untuk mendapatkan data dari informan yang mengetahui tentang pengembangan *games outbound* sebagai sarana pembiasaan karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun di TK Alam Mahira kota Bengkulu.

Peneliti mewawancarai guru kelas dan kepala sekolah di TK Alam Mahira. Supaya memperoleh informasi dengan pemahaman yang baik, peneliti memberi 2 pokok bahasan yang berbeda untuk masing-masing narasumber. Kepada kepala sekolah peneliti menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan kurikulum pembelajaran sekolah yang dan kaitannya dengan karakter peduli lingkungan, serta sarana & prasarana yang disediakan sekolah. Sedangkan untuk guru kelas, peneliti memberikan bahasan terkait kesadaran karakter peduli lingkungan pada anak dikelas, dan peran aktif guru dalam merancang pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang berasal dari bahasa latin yaitu *docere*, yang berarti mengajar. Dalam bahasa inggris disebut *document* yaitu sesuatu tertulis atau dicetak untuk digunakan sebagai suatu catatan atau bukti. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang:

- a. Latar belakang tentang TK Alam Mahira kota Bengkulu
 - b. Kondisi objektif TK Alam Mahira kota Bengkulu
 - c. Kegiatan yang berlangsung dan berkaitan dengan materi penelitian di TK Alam Mahira Bengkulu
4. Angket

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi yang mana angket validasi ini ditujukan untuk ahli media serta guru selaku pengamat dan penguji coba produk, nantinya akan menentukan kelayakan *games outbound* yang dikembangkan dengan kriteria ahli.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses untuk mengolah berbagai data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi informasi yang mudah dipahami dalam menemukan solusi permasalahan terutama pada masalah penelitian. Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis data dengan cara:

1. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data yang didapat melalui pengamatan peneliti serta pengolahan data observasi dan wawancara terhadap pihak terkait. Data yang dikumpulkan peneliti berupa gambar dan informasi

naratif bukan berupa nilai atau angka dalam analisis kebutuhan yang sesuai dengan kriteria anak usia dini.

2. Analisis data kuantitatif

Teknik analisis data yang didapat melalui hasil penilaian para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru praktik. Sebagai validator berdasarkan angket validasi yang berisi skor penilaian validasi. Angket validitas pengembangan *games outbound* berupa lembar penilaian skala *linkert* yang memiliki empat kriteria kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor pada setiap jawaban dari setiap pernyataan dari angket. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

Keterangan: P = persentase besar, $\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata), $\sum x_1$ = jumlah maksimum skor, 100 = bilangan konstanta.