

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development ialah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴³

Menurut Borg dan Gall dalam buku Rifqi Amin, penelitian pengembangan ialah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk sehingga perlu diadakan analisis kebutuhan secara mendasar dan menyeluruh. Dalam melakukan kegiatan penelitian pengembangan R&D perlu di perhatikan prosedurnya supaya produk yang dihasilkan manjur untuk diterapkan secara luas.⁴⁴

Sedangkan menurut Suksmadinata, penelitian pengembangan Research and Development (R&D) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.⁴⁵

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Alfabeta, 2013).

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 23 ed. (Alfabeta, 2016).

⁴⁵ deni darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (PT Remaja Rosdakarya, 2013).

Tujuan utama peneliti mengambil model penelitian pengembangan R&D, karena pengembangan ini adalah untuk mengembangkan, menguji, memvalidasi produk pembelajaran, dan R&D juga merupakan sebuah metode yang paling sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini.

B. Subjek Penelitian dan Pengembangan

Subjek penelitian merupakan orang, tempat atau benda yang diamati dalam rangka sebagai sasaran. Adapun subjek penelitian yang penulis maksud adalah anak usia 5-6 tahun. Beberapa unsur yang menjadi subjek pada penelitian ini, yaitu:⁴⁶

1. Dosen Ahli. Terdapat tiga ahli pada penelitian ini yaitu ahli teknologi, ahli kepaudtan dan ahli perkembangan anak. Melalui tahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli mengenai produk yang akan dikembangkan. Saran tersebut kemudian digunakan untuk revisi produk.
2. Peserta Didik, yaitu anak Taman Kanak-kanak (TK) berumur 5-6 tahun yang berjumlahkan antara 15 orang.

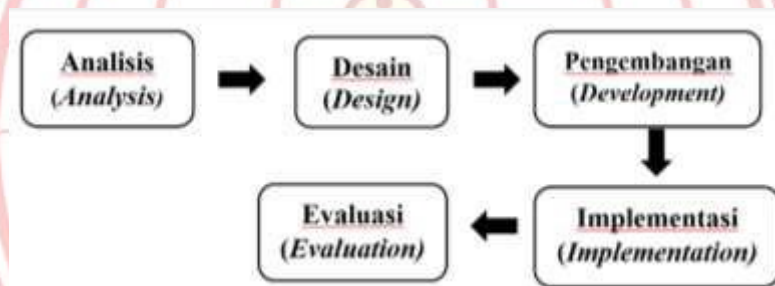
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur Penelitian adalah langkah-langkah yang dipakai untuk memperoleh informasi pokok, guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian agar sampai pada hasil yang diharapkan

⁴⁶ Sugiyono, "Memahami Penelitian Kualitatif," (*Bandung CV : Alfabeta, 2010*), hal. 193.

sesuai dengan prosedur penelitian sehingga dalam mengambil kesimpulan tidak diragukan lagi.⁴⁷

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Tahapan yang dikemukakan oleh Dick and Carey ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Prosedur penelitian ini merupakan model pengembangan menurut Dick and Carry yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) analisis (analyze) (2) perancangan (design) (3) pengembangan (development) (4) implementasi (implementation) (5) evaluasi (evaluation). Prosedur pengembangan “Permainan Tradisional Lompat Kodok Portable” meliputi langkah langkah sebagai berikut:⁴⁸

⁴⁷ S.Pd. Dr. Karimuddin Abdullah S.HI. M.A. CIQnR Misbahul Jannah M.Pd. Ph.D. Ummul Aiman et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development* (Alfabeta, 2019).

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis (*analyze*), merupakan tahap awal yaitu berupa pengumpulan data informasi yang dibutuhkan untuk penelitian sebagai landasan atau pedoman dalam mengembangkan media permainan lompat kodok portable. Tahapan analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa saja kebutuhan yang ada dalam permainan tradisional lompat kodok portable dan memberikan solusi permasalahan yang ada.

Hasil dari observasi diperoleh informasi bahwa anak-anak lebih tertarik pada media visual dan interaktif. Selanjutnya, untuk memastikan media ini sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, permainan lompat kodok portable ini dirancang untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Aspek yang ingin dikembangkan dalam permainan ini adalah aspek keagamaan terutama doa anak sehari-hari. Dengan demikian, media ini dirancang agar tidak hanya mengenalkan permainan daerah tetapi juga mendukung aspek perkembangan anak sesuai standar pendidikan anak usia dini.

Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai media untuk mengenalkan permainan daerah, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga

pengalaman mereka dalam mengenal budaya lokal menjadi lebih bermakna dan berkesan.

Dengan demikian, pengembangan media permainan lompat kodok portabel ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang menarik, interaktif, serta mendukung pelestarian budaya lokal. Integrasi permainan tradisional akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak-anak, sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era modern dan upaya menjaga warisan budaya daerah.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perencanaan (*design*), peneliti melakukan perencanaan tentang permainan tradisional lompat kodok portabel yang difokuskan untuk siswa, dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti mengumpulkan referensi referensi yang nanti akan digunakan di dalam mengembangkan materi media pembelajaran media yang akan dikembangkan memiliki konsep untuk menarik minat belajar dari peserta didik, Tahapan desain meliputi pembuatan desain lompat kodok portabel.

Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan desain yang telah disusun menjadi media pembelajaran berupa media cetak permainan lompat kodok portabel. Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Proses Pengembangan Media

Peneliti memulai pengembangan dengan menyusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan desain awal. Desain disusun menggunakan aplikasi Canva, yang mencakup ilustrasi gambar permainan, dengan penyesuaian warna warna yang cerah agar menarik bagi anak-anak. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

b. Bentuk Akhir Produk Media Permainan Lompat Kodok Portabel

Produk akhir berbentuk media cetak spanduk ukuran (3 x 1,5 m). Desain gambar menggunakan warna cerah, menampilkan ilustrasi anak-anak bermain permainan tradisional lompat kodok.

c. Proses Pengembangan Media Permainan Lompat Kodok Portabel

Media cetak dikembangkan menggunakan spanduk berukuran 3 x 1,5 m.

d. Cara Penggunaan Media Permainan Lompat Kodok Portabel

1. Anak harus melakukan hompimpa dan suit untuk menentukan urutan permainan sebelum permainan dimulai. Permainan dimulai dengan anak melemparkan batu, pecahan genting, atau tutup botol ke dalam kotak petak, dimulai dari kotak nomor 1 yang paling pendek hingga

kotak nomor 10 yang paling jauh. Jika batu keluar dari kotak atau menyentuh garis petak, maka pemain berikutnya akan berganti.

2. Anak melompat dengan menggunakan satu kaki/lompat kodok dan melangkahi kotak yang ada batunya (batu yang tadi dilempar), jika pada dua kotak/petak yang bergandengan anak harus berdiri/menurunkan kedua kakinya.
3. Setelah sampai pada petak 10, Anak harus berbalik, melompat kembali ke garis awal, dan mengambil batunya dengan berdiri satu kaki.
4. Anda dapat melanjutkan dengan melempar batu ke kotak nomor 2 dan seterusnya setelah berhasil melewati tahap pertama. Setiap anak harus berhasil mencapai semua kotak (nomor 1-10).
5. Jika lemparan batu sudah sampai pada kotak nomor 10 anak harus membalikkan badannya dan mengambil batu.
6. Setelah berhasil menyelesaikan satu putaran permainan, anak-anak dapat memiliki kotak dengan memilih nomor kotak yang mereka inginkan dan memberi tanda bintang.
7. Jika ada bintang di dalam kotak, pemain lain dilarang menginjaknya dan harus melewatinya.

8. Pemain yang memiliki jumlah bintang terbanyak adalah pemenang.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) adalah tahapan perealisasi dari produk pada tahapan ini pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan rancangan yang telah disusun setelah dilakukan penyusunan konsep kemudian dilakukan proses pembuatan produk dan akan diterapkan kepada subjek yaitu peserta didik pada proses permainan tradisional dan pengembangan materi disesuaikan dengan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga mampu memberikan contoh yang mudah dilihat atau nyata. Dengan desain produk sebagai berikut:

a. Desain Visual

Menampilkan ilustrasi gambar anak-anak bermain permainan lompat kodok. gambar ini dibuat dengan media cetak spanduk dengan ukuran



3 x 1,5 m. Dengan warna cerah dan menarik untuk anak usia dini.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi (*Implementation*) yaitu tahap untuk menerapkan produk yang berupa media pembelajaran yang dimana produk yang akan dikembangkan akan diadakan uji coba produk. Sebelum dilaksanakan percobaan penerapan produk media pembelajaran peneliti memberikan tugas diawal guna sebagai rangsangan pembelajaran. Kemudian peneliti menerapkan media pada saat proses kegiatan pembelajaran dan setelah kegiatan selesai peneliti memberikan 1 tugas akhir sebagai alat untuk menilai keefektifan produk berupa media pembelajaran.

a. Tujuan Uji Coba

Menguji apakah media dapat digunakan dengan baik oleh anak usia dini (5-6 tahun). Melihat efektivitas media dalam mengenalkan doa anak sehari-hari. Serta mengumpulkan masukan dari anak, guru, dan untuk perbaikan.

b. Subjek Uji Coba

Guru sebagai pendamping.

Anak usia 5-6 tahun (15 anak) yang menjadi pengguna dalam permainan lompat kodok portabel

c. Lokasi Uji Coba

Dilakukan di Paud Rahayu Kota Bengkulu.

d. Alat dan Bahan

1) Media Permainan Lompat Kodok Portabel

2) Balok

3) Lembar observasi untuk mencatat reaksi anak, kesulitan yang muncul, dan keterlibatan anak.

e. Prosedur Uji Coba

1) Tahap 1: Pengenalan

- Guru mengenalkan media dan menjelaskan cara bermainnya
- Anak-anak diperlihatkan contoh bagaimana bermain lompat kodok

2) Tahap 2: Penggunaan lompat kodok portable

- Anak melihat gambar media lompat kodok dengan bimbingan guru.
- Anak mencoba permainan lompat kodok portabel
- Guru mengamati bagaimana anak bermain

3) Tahap 3: Evaluasi Awal

Guru memberikan pertanyaan sederhana kepada anak bagaimana permainan lompat kodok

Guru mencatat hambatan yang terjadi, seperti kesulitan bermain atau kurangnya minat anak dan anak mempraktekan langsung permainan.

f. Pengumpulan Data

Observasi langsung (melihat bagaimana anak bermain menggunakan lompat kodok portabel). Angket guru, yaitu lembar penilaian yang diisi oleh guru untuk memberikan tanggapan terhadap media. Rubik

penilaian, digunakan untuk menilai perkembangan nilai agama dan moral.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk memastikan setiap kekurangan produk dapat diidentifikasi dan diperbaiki. Evaluasi ini berlangsung secara bertahap selama proses pengembangan.

1. Analisis Hasil Uji Coba

Bagian ini berisi pengolahan dan interpretasi data dari hasil uji coba yang telah dilakukan pada anak usia dini, dan guru. Mengumpulkan data dari uji coba (melalui observasi, angket guru, rubrik penilain *pre-post* test). Menganalisis bagaimana anak-anak berinteraksi dengan permainan lompat kodok portabel. Menilai aspek kualitas media, kejelasan instruksi, efektivitas, dan dampak terhadap anak. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk.

2. Revisi dan Penyempurnaan Berdasarkan Hasil Evaluasi

Setelah analisis hasil uji coba, dilakukan revisi untuk menyempurnakan media. Melakukan penyempurnaan desain gambar, ilustrasi, atau teknis media agar lebih mudah digunakan anak. Jika ditemukan kesalahan atau kekurangan dalam media permainan, maka dikoreksi sebelum finalisasi produk.

D. Uji Kepraktisan

Uji praktikalitas untuk mengetahui keterpakaian suatu produk, yakni praktis, mudah dipahami dan senang dalam penggunaan produk oleh siswa

dan menurut review mengenai keterlaksanaan produk pembelajaran tergolong baik atau sangat baik.

Guru sebagai fasilitator mengamati bagaimana anak-anak menggunakan media permainan lompat kodok portabel, serta mencatat kemudahan, hambatan, dan reaksi selama proses berlangsung. Penilaian kepraktisan juga diperoleh melalui angket yang diberikan kepada guru setelah penggunaan media, sebagai bentuk refleksi terhadap kemudahan penggunaan, tampilan visual, serta efektivitas media dalam pembelajaran nilai agama dan moral.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Produk Instrumen pengumpulan produk dilakukan untuk mengetahui produk pengembangan yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk. Sebagai produk media yang memerlukan waktu dan biaya dalam pembuatan pengembangan produknya, penulis membuat instrumen pengumpulan produk yang sering digunakan oleh peneliti lainnya atau terdapat dalam literatur-literatur yang ada serta divalidasi oleh ahli media.

Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Panduan Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat interaksi langsung antara anak-anak dengan media, serta untuk mencatat bagaimana mereka menghafal doa anak sehari-hari. Pengamat akan mencatat perilaku anak saat berinteraksi dengan teman nya dan seberapa besar

mereka terlibat dalam permainan. Observasi juga dilakukan untuk menilai pemahaman anak-anak tentang doa sehari-hari yang ditampilkan dalam permainan tersebut. Observasi ini akan dilakukan secara sistematis dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

Tabel 3.1
Panduan Observasi Anak Dalam Permainan Lompat Kodok Portabel

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak semangat mengikuti instruksi				
2	Anak percaya diri saat bermain				
3	Anak mampu mengikuti aturan permainan				
4	Anak mampu bersabar menunggu giliran bermain				
5	Anak percaya diri saat bermain				
6	Anak mencoba permainan setelah dicontohkan oleh guru				
7	Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman				
8	Anak mampu menyebutkan doa-doa yang telah ditentukan				
9	Memiliki rasa empati				
10	Anak mampu menerima kekalahan saat selesai permainan				

2. Lembar Validasi Ahli

Peneliti melakukan uji validasi permainan lompat kodok portable dengan validator ahli media di sini adalah Dosen dan Guru

yang telah berpengalaman untuk menilai produk hasil pengembangan rancangan peneliti.

Tabel 3.2

Lembar Validasi Ahli Perkembangan Anak

Media Permainan Lompat Kodok Portable
Dalam Pembelajaran Menghafal Doa Sehari-Hari Di Paud Rahayu Kota Bengkulu

Petunjuk: Berikanlah tanda checklist (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media permainan lompat kodok portable dengan skala 1-4, di mana: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

No.	Indikator Perkembangan Anak	1	2	3	4
1	Media pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun (fase praoperasional).				
2	Media mendukung perkembangan motorik kasar anak melalui aktivitas melompat dan bergerak.				
3	Media memfasilitasi perkembangan bahasa dan komunikasi anak dalam menghafal doa sehari-hari.				
4	Media mengembangkan perkembangan sosial-emosional melalui permainan kelompok yang kooperatif.				
5	Media mendukung perkembangan seni dan kreativitas anak melalui elemen visual dan desain yang menarik.				
6	Media portable mudah digunakan dan dapat disesuaikan dengan berbagai lingkungan pembelajaran PAUD.				
7	Konten pembelajaran (doa-doa) sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 5-6				

	tahun.				
8	Keamanan media pembelajaran: material yang digunakan aman untuk anak-anak tanpa elemen yang berbahaya.				
9	Media menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung fokus perhatian dan keterlibatan anak dalam aktivitas.				

Tabel 3.3

Lembar Validasi Ahli Teknologi

Permainan Lompat Kodok Portable

Dalam Pembelajaran Menghafal Doa Sehari-Hari Di Paud Rahayu Kota Bengkulu

Lembar Penilaian Validator Ahli Teknologi

Petunjuk: Berikanlah tanda checklist (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap aspek teknologi media permainan lompat kodok portable dengan skala 1-4, di mana: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

No.	Indikator Teknologi	1	2	3	4
1.	Desain dan konstruksi media permainan lompat kodok portable aman, kokoh, dan tahan lama untuk penggunaan di PAUD.				
2.	Media permainan lompat kodok portable mudah dibawa (portable), disimpan, dan digunakan dalam pembelajaran kelas.				
3.	Ukuran dan dimensi media permainan sesuai dengan antropometri (ukuran tubuh) anak usia 5-6 tahun.				
4.	Material yang digunakan non-toxic, ramah lingkungan, dan memenuhi standar keamanan untuk mainan anak.				

5.	Fitur interaktif dan responsif media permainan meningkatkan engagement dan motivasi anak dalam pembelajaran.				
6.	Instruksi penggunaan media permainan jelas, mudah dipahami oleh guru dan anak.				

Tabel 3.4**Lembar Validasi Ahli PAUD**

Permainan Lompat Kodok Portable

Dalam Pembelajaran Menghafal Doa Sehari-Hari Di Paud Rahayu Kota Bengkulu

Lembar Penilaian Validator Ahli PAUD

Petunjuk: Berikanlah tanda checklist (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media permainan lompat kodok portable dengan skala 1-4, di mana: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

No.	Indikator PAUD	1	2	3	4
1.	Media permainan lompat kodok portable sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.				
2.	Media permainan lompat kodok portable mendukung perkembangan kognitif melalui peningkatan kemampuan menghafal doa sehari-hari.				
3.	Media permainan lompat kodok portable meningkatkan perkembangan sosial-emosional melalui pembelajaran kolaboratif dan interaksi positif.				
4.	Materi doa sehari-hari dalam media permainan sesuai dengan kurikulum PAUD dan standar kompetensi anak usia 5-6 tahun.				

5.	Media permainan lompat kodok portable menggabungkan unsur hiburan (fun) dan pembelajaran secara seimbang.				
6.	Desain visual media permainan aman, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.				

3. Dokumentasi

Data yang dikumpulkan melalui arsip guru dan sekolah, seperti daftar nilai dan hadir, dikumpulkan melalui teknik dokumentasi penelitian ini. Peneliti mengumpulkan profil sekolah PAUD Rahayu Kota Bengkulu, data anak, lembar observasi, dan foto selama penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Proses penelitian dilakukan dengan menerapkan teknik analisis kuantitatif guna menelaah informasi data yang dikumpulkan dari tanggapan ahli media mengenai berbagai aspek produk yang dikembangkan. Pakar validasi melalui pakar media memberikan kritik dan rekomendasi. Data kualitatif dan kuantitatif kemudian dianalisis untuk merevisi media yang dikembangkan. Akan tetapi, hanya diambil beberapa sebagai dasar penilaian guna revisi produk pengembangan; hanya data yang diproses melalui analisis yang digunakan untuk tujuan ini. Data yang digunakan untuk merevisi produk harus memenuhi kriteria yakni:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yang akan digunakan untuk pembuatan dan revisi Media permainan lompat kodok portabel ini meliputi:

a. Komentar dan catatan observasi guru selama pelaksanaan uji

coba.

- b. Masukan dari ahli materi, ahli media, dan angket guru, pre-post test.
- c. Hasil analisis logis yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan temuan di lapangan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dengan pemberian nilai yang dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media, yang digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media. Data yang diperoleh dari instrumen tersebut dirancang dengan skala likert yang didalamnya terdapat empat tingkat kriteria. Untuk mengetahui presentasi skor penilaiannya, rumus perhitungan berikut digunakan

:⁴⁹

Keterangan:

P = Presentasi tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh

N = Jumlah item penilaian

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Validator Ahli dan Angket Respon Guru

Kriteria	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

⁴⁹Arikunto Suharsini, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik," (Jakarta: Rineka Cipta, 2006.