

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*development*). (Sugiyono, 2013) menjelaskan jika jenis penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bersifat *Longitudinal* (bertahap bisa *multy years*).

Menurut Borg & Gall sebagaimana dikutip Hanafi (2017), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk sehingga dapat digunakan dalam proses suatu pembelajaran. Berikut produk pembelajaran yang mampu dikembangkan bisa berupa modul, multimedia, alat permainan edukatif, video pembelajaran, audio pembelajaran dan lain-lain agar dapat berfungsi di masyarakat luas khususnya dalam bidang pendidikan. Produk media yang dikembangkan ini bertujuan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di kelas maupun di luar kelas.

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall

sebagaimana dikutip Hanafi (2017) yang terdiri dari 10 (sepuluh) tahapan. Namun dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 4 (empat) tahapan, hal ini sependapat dengan Ardana sebagaimana dikutip (Murdhani & Khotimah, 2015) bahwa setiap peneliti pada penelitian pengembangan tentu bisa memilih serta menentukan langkah-langkah apa saja yang paling tepat untuk penelitiannya dengan mempertimbangkan kondisi yang ada pada proses pengembangan di lapangan. Penyederhanaan ini dilakukan karena beberapa faktor, antara lain:

1. Keterbatasan waktu

Dalam Penelitian ini disederhanakan menjadi 4 (empat) tahapan saja disebabkan karena adanya keterbatasan waktu. Jika penelitian dan pengembangan ini menggunakan 10 (sepuluh) tahapan, maka akan memerlukan waktu serta proses yang lama. Diharapkan penelitian ini bisa selesai dengan tepat waktu tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

2. Kondisi Pandemi Covid-19

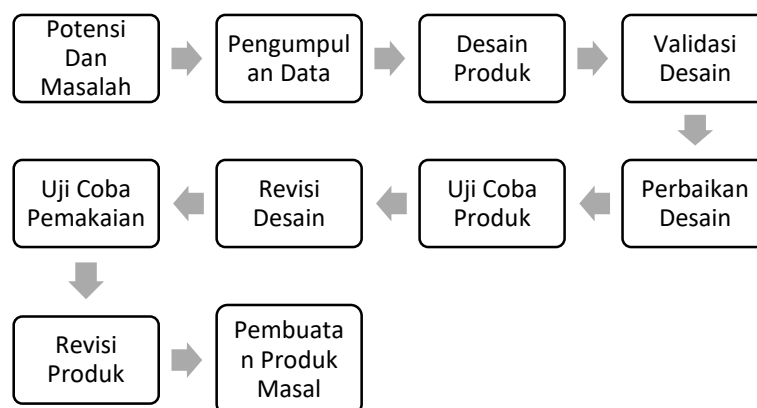
Kondisi pandemi covid-19 yang sedang berlangsung hingga saat ini sehingga menyebabkan terjadinya *physical distancing* dimana hal tersebut membuat uji coba langsung di lapangan ini tidak dimungkinkan untuk dilakukan. Hal ini menjadi pertimbangan yang sangat penting dalam melakukan proses pelaksanaan penelitian ini. Pemangkasan tahapan penelitian serta pengembangan menjadi 4 (empat) tahapan saja disebabkan karenakan kondisi saat ini yang sangat rawan untuk

melakukan kegiatan di luar rumah karena beresiko penularan virus covid-19. Dengan adanya dilakukan penyederhanaan tahapan pengembangan, diharapkan penelitian mampu terselesaikan dengan baik.

3. Keterbatasan Dana

Untuk faktor lain yang dapat menjadi alasan mengapa peneliti menyederhanakan tahapan penelitian pengembangan yakni karena keterbatasan dana penelitian. Mengingat bahwa jika melaksanakan kesepuluh tahapan penelitian dan pengembangan akan sangat memerlukan biaya yang tidak sedikit, maka dari itu peneliti melakukan penyederhanaan tahapannya supaya penelitian dan pengembangan ini dapat selesai dengan biaya yang minimum serta terjangkau oleh peneliti.

Adapun 10 tahapan dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall sebagaimana dikutip Hanafi (2017) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall

Berdasarkan model Borg and Gall di atas, penelitian ini disederhanakan menjadi 4 tahapan. Berikut penjelasan tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini:

1. Potensi Dan Masalah

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi terkait kajian pustaka, melakukan pengamatan kelas dan identifikasi masalah yang dijumpai dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar pada kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Islam An Nur Watudandang Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas di sana hingga didapat informasi terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar. Media belajar yang digunakan guru belum dapat menarik minat anak untuk belajar kemampuan motorik kasar. Untuk kegiatan pembelajaran kemampuan motorik kasar, guru seringkali menggunakan media seadanya seperti papan titian yang hanya melatih keseimbangan dan konsentrasi anak, sedangkan aspek kekuatan, ketepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam diri anak kurang terasah secara optimal. Sehingga hal ini membuat anak sering bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Dari hal tersebut pengembangan produk dalam penelitian ini memfokuskan pada pengembangan permainan untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak. Disamping itu, peneliti juga mengkaji secara teoritis tentang karakteristik anak usia dini khususnya anak-anak

di usia 4-5 tahun, media dan strategi mengasah kemampuan motorik kasar yang efektif untuk anak usia tersebut. Hasil kajian ini digunakan sebagai dasar untuk mendesain permainan yang akan dikembangkan.

2. Pengumpulan Data

Sebelum menentukan produk berupa permainan apa yang akan dikembangkan, peneliti mengumpulkan data-data terkait beberapa permainan sebelumnya yang sekiranya akan dapat dikembangkan dengan berpijak pada hasil dari kajian teoritis yang sudah dilakukan sebelumnya

3. Desain Produk

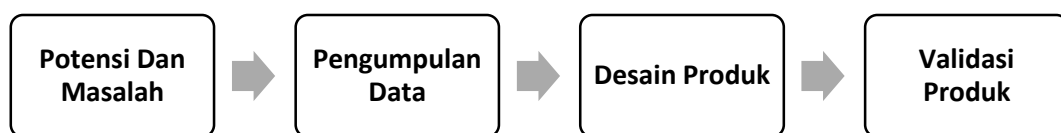
Banyak macam produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan produktivitas pendidikan terutama pada lulusan yang berkualitas. Penelitian ini akan menghasilkan suatu permainan yang dikembangkan dari berbagai aktivitas bermain yang seru dan menyenangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis akan fungsi-fungsi yang dibutuhkan hingga mencari ide untuk dapat mendesain serta mengembangkan permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia dini.

2. Validasi Produk

Validasi produk adalah suatu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari bahan ajar yang saat ini telah beredar atau tidak. Validasi desain merupakan penilaian yang masih bersifat rasional, sebab dalam tahap ini masih berdasarkan pada

pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Dalam validasi penelitian ini melibatkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman sebagai penilai produk baru yang telah dirancang tersebut. Setiap pakar akan diminta untuk menilai desain Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini, sehingga nanti dalam desain dapat ditemukan kekurangannya.

Adapun 4 tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini, antara lain:



Gambar 3.2 Tahapan penelitian dan pengembangan (Hanafi, 2017)

C. Validitas Model/Produk

Menurut Brown & Cohen (dalam Jamilah & Purnawan, 2010), validitas merupakan kriteria untuk dapat menentukan kelayakan suatu produk melalui sebuah tes. Tes ini berupa instrumen. Instrumen dapat dikatakan valid atau memiliki validitas jika instrumen tersebut benar-benar mengukur aspeknya atau segi yang akan diukur produk. Dalam mengembangkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini dibutuhkan evaluasi/penilaian agar Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) layak untuk digunakan sebagai permainan yang mampu untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Para ahli atau validasi ahli melakukan pertimbangan dalam evaluasi pengembangan Permainan

Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) menggunakan lembar angket penilaian berjenis skala likert.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini digunakan untuk menilai atau mengukur kelayakan produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Menurut Sugiyono (2013), suatu instrumen dapat dikatakan valid atau memiliki validitas jika instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur. Oleh sebab itu dalam mengembangkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dibutuhkan evaluasi atau penilaian agar Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) nantinya layak untuk digunakan. Evaluasi pada Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dalam penelitian ini dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli atau validasi ahli dengan menggunakan angket penilaian.

Instrumen atau angket penilaian untuk para ahli permainan dan ahli materi dibuat dengan mengacu pada Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang diharapkan dicapai pada rentang usia tertentu. Di bawah ini merupakan tabel tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun:

Tabel 3.1

**Indikator Pencapaian Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar
Anak Usia 4-5 Tahun**

Lingkup Perkembangan	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun
Aspek motorik kasar	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjaga keseimbangan - Mampu menggerakkan kedua tangan untuk melempar - Ketepatan saat melempar

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian yang akan diisi oleh ahli materi dan ahli permainan sebagai berikut:

1. Instrumen atau angket penilaian produk untuk ahli materi

Penilaian produk untuk ahli materi dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Nusantara PGRI Kediri, antara lain:

- 1) Widi Wulansari, M.Pd.
- 2) Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

Kisi-kisi instrumen atau angket penilaian untuk ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen atau Angket Penilaian untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
	Kesesuaian materi dengan tahapan pembelajaran	1
	Kesesuaian materi KI dan KD	1
	Kesesuaian materi dengan indicator	1
Penyajian	Ketepatan permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola)	1
	Keterkaitan materi dengan permainan	1
	Keefektifan materi dengan permainan	1
	Keruntutan konsep	1
Perkembangan	Mendorong perkembangan aspek motorik kasar anak usia 4-5 tahun	1
	Mendorong keaktifan anak saat melakukan permainan	1
	Mendorong rasa ingin tahu	1
	Jumlah	11

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 4 = Baik

2 = Kurang 5 = Sangat Baik

3 = Cukup

2. Instrumen atau angket penilaian produk untuk ahli permainan

Penilaian produk untuk ahli permainan dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Nusantara PGRI Kediri, antara lain:

- 1) Epritha Kurniawati, M.Pd.
- 2) Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.

Kisi-kisi instrumen atau angket penilaian untuk ahli permainan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Permainan

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Menarik	Judul permainan terasa menarik	1
	Konsep permainan dapat menarik minat anak	1
	Rintangan dalam permainan menantang bagi anak usia 4-5 tahun	1
Sederhana	Permainan dapat dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun	1
	Peraturan permainan mudah dipahami anak oleh anak usia 4-5 tahun	1
	Bahan dan alat permainan mudah untuk didapat	1
	Permainan aman saat dilakukan	1
Kesesuaian	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
	Permainan mencakup aspek kemampuan motorik kasar	1
	Permainan sesuai dengan KD	1
	Permainan mencakup gerak dasar lompat, loncat, dan lempar	1
	Gerakan dalam permainan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun	1

Terstruktur	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran	1
	Jumlah	13

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 4 = Baik

2 = Kurang 5 = Sangat Baik

3 = Cukup

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan rumus Aiken untuk dapat menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Berikut adalah rumus yang digunakan (Hendryadi, 2017):

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

$$s = r - lo$$

lo = Angka penilaian validator yang terendah

c = Angka penilaian validator yang tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh penilai

n = Banyaknya validator

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan sebagaimana dikutip Natari & Suryana (2021). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut :

Tabel 3.4**Kriteria Penilaian**

No	Skor/Nilai	Keterangan
1	1	Sangat Kurang
2	2	Kurang
3	3	Cukup
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik yang menggambarkan posisi dari yang negatif ke posisi yang positif. Tingkat pengukuran penilaian pada penelitian ini menggunakan angket/kuesioner yaitu hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken untuk dapat menentukan kualitas serta tingkat kemanfaatan produk yang akan dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Adapun produk atau permainan dikatakan valid ketika nilai lebih dari atau sama dengan 0,5 (Retnawati, 2016). Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5**Kriteria Kelayakan**

Nilai	Keterangan
$V = < 0,05$	Tidak Layak
$V = > 0,05$	Layak

Berdasarkan tabel di atas, produk pengembangan akan berakhir jika skor penilaian untuk permainan dalam pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi pada permainan edukatif berupa

Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk anak Kelompok A (usia 4-5 tahun) dalam mengasah kemampuan motorik kasar dikategorikan valid (layak).