**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

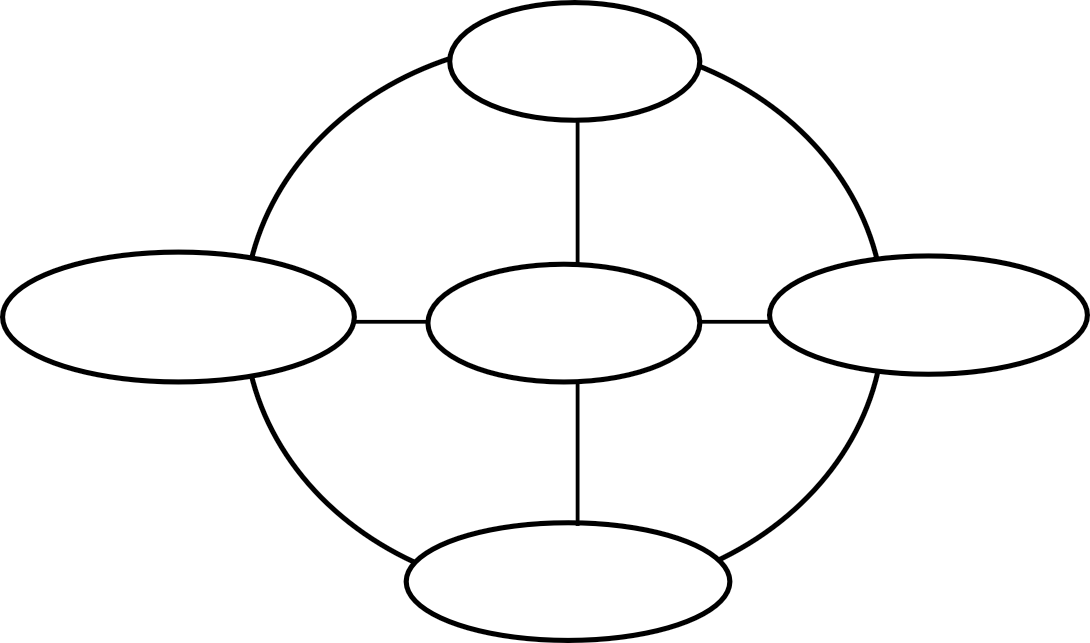
Jenis penelitian yang di gunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) atau yang dikenal sebagai penelitian dan pengembangan, metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dengan menguji seberapa efektif produk tersebut. Sugiyono (2016:5) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan bersifat Longitudinal atau bertahap. Pengembangan *atau Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang fokus pada pembuatan produk seperti produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dimaksudkan dapat berupa multimedia, modul, alat permainan edukatif, video pembelajaran, dan sebagainya. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media diorama ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: Analisis *(analysis),* Perencanaan *(design),* Pengembangan *(development),* Implementasi *(implementation),* dan Evaluasi *(evaluation).* Menurut Hasyim dalam Afifah (2018:37) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE adalah model yang mudah dan sederhana untuk membuat produk yang dapat digunakan dalam penelitian jangka panjang dan berkelanjutan. Berikut gambar tahapan penelitian

model ADDIE.

30

*Analysis*



*revision revision*

*Implementation Evaluation Design*

*revision revision*

*Development*

**Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE**

**3.2 Subjek dan Objek Penelitian**

**3.2.1 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media yang menilai materi. Sugiyono (2013:414) menyatakan bahwa validasi dilakukan dengan meminta ahli atau pakar berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dikembangkan. Dalam pengembangan media diorama ini, validator ahli kegiatan merupakan orang yang ahli dalam menguasai tentang kegiatan dalam pembelajaran, sedangkan validator ahli materi mengajarkan tentang materi dan aspek yang tepat dari kegiatan pembelajaran yang akan digunakan. Kedua validator yang memberikan penilaian dalam penelitian ini adalah ibu Sudartik S.Pd.,aud sebagai validator ahli media, dan Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd sebagai dosen validator ahli kegiatan yang

merupakan dosen di prodi Pendidikan Guru anak usia dini di Universitas Muslim

Nusantara Al-Washliyah Medan.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok B TK bina kasih kecamatan Galang.

**1. Ahli Materi**

Pada tahap ini, dilakukan pengoreksian untuk mendapatkan data tentang kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi. Validasi ahli materi dilakukan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah yang merupakan dosen ahli bidang materi.

**2. Ahli Media**

Pada tahap ahli media, dilakukan pengoreksian terhadap media yang digunakan dari segi desain pada media diorama yang dilakukan oleh kepala sekolah TK Bina kasih. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk menilai kategori mana yang layak atau bahkan sangat layak digunakan untuk peserta didik di sekolah.

Selain ahli materi dan ahli media, terdapat salah satu guru dari TK Bina Kasih yang akan menguji coba media diorama tersebut dalam pembelajaran anak usia dini setelah media diorama sudah di nyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media.

**3.2.2 Objek Penelitian.**

Objek penelitian yang digunakan adalah media diorama yang telah dikembangkan dan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media

**3.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

**3.3.1 Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan di TK Bina Kasih Kecamatan Galang.

**3.3.2 Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan media diorama untuk anak usia dini di TK Bina Kasih Kecamatan Galang. Dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

**3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan desain pebelajaran ADDIE. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu analisis *(analysis),* perencanaan *(design),* pengembangan *(development),* implementasi *(implementation),* dan evaluasi *(evaluation).*

**1. Analisis *(Analysis )***

Tahap analisis merupakan tahap dasar yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum membuat gambaran tentang media diorama yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan wawancara awal, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dan menganalisis kompetensi dasar agar media yang dikembangkan layak untuk digunakan.

**2. Perencanaan *(Design)***

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan. Setelah melakukan tahap analisis, maka selanjutnya melakukan tahap perencanaan untuk membuat sebuah desain media pembelajaran media diorama untuk anak usia dini.

Pada tahap perencanaan ini terdapat tahap perencanaan produk yang dikembangkan setelah dianalisis sebagai berikut:

a. Produk ini berupa media berbentuk miniatur jalan raya yang terbuat dari triplek serta kendaraan kecil dan dihiasi dengan kain *flanel.*

b. Media diorama merupakan salah satu media visual yang memiliki panjang

80x40 cm.

c. Terdapat buku panduan untuk penggunaan media diorama, yang berisikan:

**1.** Alat dan bahan media yang digunakan dalam pembuatan media diorama.

**2.** Langkah-langkah pembuatan media diorama.

**3.** Cara menggunakan media diorama terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

**3. Pengembangan *(Development)***

Pengembangan merupakan tahap yang dilakukan untuk menyampaikan rancangan media ke dalam bentuk produk yang nyata. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan gambaran tentang media diorama dengan suasana jalan raya dan kendaraan.

Adapun tahapan pengembangan produk media diorama yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

**A. Alat dan Bahan**

1. Alat

a. Gergaji b. Gunting

c. Penggaris

d. Kuas

e. Kawat

2. Bahan

a. Triplek b. Cet

c. Pohon kecil d. Lem

e. Kain flanel f. Stik es krim g. Sterofoam

h. Mainan kecil kendaraan seperti mobil, kereta api, pesawat dan kapal.

**B. Langkah-langkah pembuatan media diorama**

1. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membentuk pola pada triplek dengan bentuk segi empat dengan ukuran 80x40cm

2. Langkah kedua Bentuk pola taman, jalan raya, dan sungai.

3. Langkah ketiga bentuk bagian jalan dan taman menggunakan kain flanel setelah itu bagian sungai di cet menggunakan cet warna putih dan biru.

4. Langkah keempat di bagian pinggir jalan di bentuk menggunakan sterofoam yang lurus lalu cet menggunakan warna hitam dan putih.

5. Langkah kelima Bentuk rambu lalu lintas menggunakan kawat dan membuat rel kereta api.

6. Langkah keenam bentuk bangunan kota menggunakan stik es krim lalu letakkan pohon pohon di bagian pinggir jalan, lalu membuat gantungan untuk pesawat.

7. Selanjutnya langkah ketujuh letakkan mainan mainan kecil berbentuk mobil di jalan raya tersebut, sedangkan kapal di letakkan di bagian sungai.

**C. Cara Penggunaan Media Diorama**

Terdapat cara penggunaan media diorama yang terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Cara Penggunaan Media Diorama**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Kegiatan** | **Kegiatan** | **Keterangan** |
| **Pembuka** | **Inti** | **Penutup** |
| Kegiatan pembuka | Waktu | Kegiatan penutup | Guru dapat |
| dilakukan selama | penggunaan | dilakukan selama | memberikan |
| 15menit. | dalam kegiatan | 10 menit. | reward pada anak |
| • Pertama, guru | inti di sesuaikan | Pada kegiatan | setelah |
| memperlihatkan | dengan jumlah | penutup guru | melakukan |
| dan mengenalkan | anak. | meminta anak | kegiatan dengan |
| media diorama | Kegiatan inti | untuk | menggunakan |
| kepada anak. | dalam | menyebutkan apa | media diorama |
| • Kedua, guru | penggunaan | saja kegiatan | sesuai dengan |
| mengenalkan | media diorama | yang sudah di | teknik mengajar |
| kendaraan apa | adalah sebagai | lakukan selama | yang digunakan |
| saja yang ada di  media diorama tersebut.  • Ketiga, guru | berikut:  Penggunaan media diorama pada kegiatan inti | pembelajaran  berlangsung dan menanyakan kepada anak | oleh guru. |
| menjelaskan dan | • Pertama anak | tentang |  |
| mempraktekan kegiatan apa yang akan di lakukan anak. | anak di arahkan  untuk melakukan kegiatan yaitu dengan menggerakkan mobil,pesawat, kereta api dan sampan yang | pemahaman  melipat, menulis dan mengenal berbagai macam kendaraan untuk mengetahui tanggapan anak terhadap keberhasilan dalam |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ada di media | penggunaan |  |
|  | tersebut . | media diorama. |  |
|  | • Setelah itu guru mengajak anak untuk menyebutkan ada kendaraan apa saja di media diorama  tersebut. |  |  |
|  | • Kemudian guru |  |  |
|  | menceritakan |  |  |
|  | suatu kejadian |  |  |
|  | yang ada di |  |  |
|  | dalam media |  |  |
|  | diorama tersebut |  |  |
|  | • Setela guru |  |  |
|  | selesai bercerita, |  |  |
|  | anak diarahkan |  |  |
|  | untuk |  |  |
|  | melakukan |  |  |
|  | kegiatan melipat |  |  |
|  | bentuk kapal |  |  |
|  | dan menulis |  |  |
|  | sesuai dengan |  |  |
|  | tema. |  |  |

Sebelum media diuji cobakan kepada guru, Media yang sudah selesai, akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan media yang dibuat, serta untuk mendapatkan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Setelah media dianggap layak untuk diujicobakan, langkah selanjutnya adalah menerapkan media diorama ke pengguna, yaitu guru anak usia dini.

**4. Implementasi *(Implementation)***

Dalam penelitian ini, tahap implementasi adalah rancangan media yang telah dikembangkan dalam situasi yang nyata di kelas. Tujuan utama tahapan implementasi penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah guru mampu memahami penggunaan media diorama sebagai media pembelajaran anak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran mereka.

Pada penelitian ini tahap implementasi dilakukan oleh pendidik yaitu guru di TK Bina Kasih Kecamatan Galang, untuk melakukan percobaan menggunakan media diorama dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap impelementasi ini dilakukan untuk dapat melihat apakah media diorama berguna dan mempermudah guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran saat menggunakan media tersebut. Untuk menerapkan media diorama, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan:

a. Memperkenalkan media diorama kepada guru anak usia dini

b. Mencatat hal-hal yang relevan dan perlu diperhatikan selama proses pembelajaran menggunakan media diorama yang dilengkapi dengan buku panduan.

c. Mendokumentasikan peristiwa yang terjadi selama proses penerapan media diorama sedang berlangsung

**5. Evaluasi *(evaluation)***

Pada tahap, evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran yang dirancang yaitu media diorama. Dalam penelitian ini, evaluasi diberikan oleh

guru yang menggunakan media diorama. Selanjutnya hasil evaluasi digunakan untuk dapat memberikan umpan balik terhadap pengembangan media diorama. Kemudian revisi dibuat berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat terpenuhi oleh tujuan pengembangan media diorama.

**3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Sugiyono (2013:224) berpendapat bahwa Pengumpulan data adalah prosedur sistematis untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui dua metode: angket dan wawancara. Menurut Sugiyono (2014:142), angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi responden sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media diorama. Sedangkan menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015), wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar pikiran dan informasi dengan menggunakan tanya jawab untuk mencapai kesimpulan atau makna tentang masalah tertentu. Wawancara digunakan untuk dapat memperoleh informasi lebih jelas dari sumbernya. Pada tahap ini, pertanyaan diberikan kepada guru yang mengajar tentang penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Selanjutnya, wawancara kedua dilakukan untuk mengetahui bagaimana guru menggunakan media diorama . Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran dan untuk menentukan kebutuhan anak.

Saat pengembangan media, pengumpulan data dilakukan dua cara seperti angket ahli materi, angket ahli media, dan wawancara. Angket ahli materi dan angket ahli media digunakan untuk validasi ahli untuk mendapatkan kelayakan media.

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen untuk lembar validasi ahli materi, ahli media, dan wawancara:

**Tabel. 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian**

**Validasi Oleh Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek Yang Dinilai** | **Indikator** | **Jumlah Butir** |
| **Aspek Pembelajaran** | Kesesuaian Materi | 3 |
| Keakuratan Materi | 4 |
| **Aspek Isi** | Kejelasan Materi | 4 |
| **Jumlah** | | 11 |

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi, Dalam Jurnal Germane Due, dkk.

**Tabel. 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media**

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi, Dalam Jurnal Germane Due, dkk.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek Yang Dinilai** | **Indikator** | **Jumlah Butir** |
| **Aspek Penyajian**  **Media (Desain)** | Kesesuaian bidang, ukuran, kemudahan, bahan, dan waktu penggunaan media | 5 |
| **Aspek Pengguna** | Kesesuaian tujuan, kelayakan, menumbuhkan minat dan penggunaan media diorama | 4 |
| **Aspek Tampilan**  **(Estetika)** | Kualitas tampilan, pemilihan warna, bentuk dan karakteristik anak. | 4 |
| **Jumlah** | | 13 |

**Tabel. 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media**

Sumber:Adaptasi dan Modifikasi, Dalam Jurnal Germane Due, dkk.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek Yang Dinilai** | **Indikator** | **Jumlah Butir** |
| **Aspek Penyajian**  **Media (Desain)** | Kesesuaian bidang, ukuran, kemudahan, bahan, dan waktu penggunaan media | 5 |
| **Aspek Pengguna** | Kesesuaian tujuan, kelayakan, menumbuhkan minat dan penggunaan media diorama | 4 |
| **Aspek Tampilan**  **(Estetika)** | Kualitas tampilan, pemilihan warna, bentuk dan karakteristik anak. | 4 |
| **Jumlah** | | 13 |

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Guru Sebelum Menggunakan**

**Media Diorama**

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Kisi-Kisi Wawancara** |
| 1. | Bagaimana antusias anak dalam melaksanakan pembelajaran? |
| 2. | Bagaimana ibu memberikan materi pembelajaran kepada anak? |
| 3. | Menurut ibu, apa yang dapat meningkatkan antusias anak untuk belajar? |
| 4. | Apakah sebelumnya TK Bina Kasih kecamatan Galang, sudah pernah menggunakan media diorama? |
| 5. | Menurut ibu media apa yang menarik dan tidak membuat anak cepat bosan? |

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Wawancara Guru Setelah Menggunakan Media Diorama**

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Kisi-Kisi Wawancara** |
| 1. | Bagaimana pendapat ibu tentang media Diorama untuk anak usia dini? |
| 2. | Apakah penggunaan media diorama dapat memudahkan ibu Dalam melakukan pembelajaran? |
| 3. | Adakah kesulitan yang ibu alami selama menggunakan media diorama ini? |
| 4. | Menurut ibu, apakah tampilan media diorama sudah menarik? |
| 5. | Apakah media sudah sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran? |
| 6. | Saat ibu menggunakan media diorama, apakah ada anak yang kesulitan dalam memahami materi melalui media diorama? |
| 7. | Menurut ibu, setelah ibu mencoba menggunakan media diorama, apakah media diorama digunakan pada anak selama kegiatan pembelajaran ? |

**3.6 Teknik Analisis Data**

Untuk mengetahui hasil validasi data para ahli, Skala Likert digunakan, dan untuk mengetahui hasil implementasi guru, catatan wawancara digunakan. Untuk mengetahui kriteria kelayakannya, skor rata-rata variabel dihitung sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Skala Likert**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Kriteria** | **Skor** |
| 1 | Sangat Baik | 5 |
| 2 | Baik | 4 |
| 3 | Cukup Baik | 3 |
| 4 | Kurang Baik | 2 |
| 5 | Tidak Baik | 1 |

**(Sumber: Widoyoko dalam Sujarwo, dkk, 2022)**

Selanjutnya analisis data dideskripsikan secara kuantitatif, yaitu dengan menghitung presentasi untuk setiap kategori pada media diorama, yang dibuat menggunakan rumus berikut:

*Ps=*  σ � 𝑥 100%

𝑆��� �𝑎��𝑖�𝑎�

(Sumber : Arikunto dalam Sujarwo, dkk, 2022)

Keterangan :

Ps : Persentasi Skor

∑ 𝑛 : Jumlah skor yang diperoleh Skor Maksimal: Jumlah skor total

Hasil persentase skor data dikonversikan berdasarkan kriteria hasil perolehan skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kelayakan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Kriteria** |
| 83% - 100% | Sangat Layak |
| 63% - 82% | Layak |
| 44% - 62% | Cukup Layak |
| 25% - 43% | Kurang Layak |

(Sumber: Widoyoko, dalam Sujarwo, dkk, 2022)

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media tersebut, pengembangan media diorama pada anak usia dini dapat dikatakan layak diujicobakan apabila hasil analisis yang diperoleh mencapai skor dengan rentang 63% - 100% oleh para ahli.