

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah merupakan suatu metode yang di gunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini digunakan untuk berbagai macam produk pengembangan. Pada model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan sebagai berikut *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi)(Fitri dkk, 2020: 20).

1. Tahap analisis yaitu mengidentifikasi masalah berdasarkan analisis kebutuhan yang telah ditemukan (Halim dan Munthe, 2019: 205)..
2. Tahap desain, peneliti merancang konsep awal produk yang akan dikembangkan, yaitu buku cerita bertema binatang untuk anak usia 4-5 tahun. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:
  - 1) Penentuan Tujuan Pembelajaran: Menentukan tujuan pengembangan buku pengembangan buku yang sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak usia dini.
  - 2) Pemilihan Tema dan Tokoh Cerita: Menyusun tema binatang yang dekat dengan dunia anak dan memilih tokoh binatang yang menarik serta memiliki nilai-nilai positif.

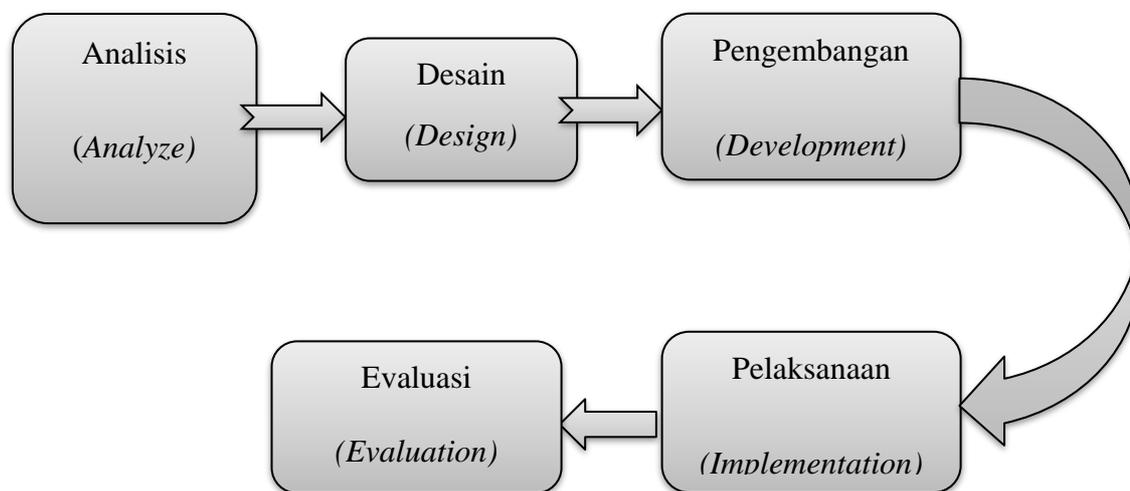
- 3) Penyusunan Alur Cerita: Menyusun naskah cerita sederhana yang sesuai dengan kemampuan bahasa anak, dengan struktur cerita yang jelas.
- 4) Rancangan Visual dan Ilustrasi: Membuat rancangan awal ilustrasi dan tata letak halaman buku agar mendukung pemahaman isi cerita oleh anak.
- 5) Format Buku Cerita: Menentukan ukuran buku, jenis font, warna, dan tata letak yang ramah dengan anak.

Hasil dari tahap ini adalah draf awal buku cerita yang siap untuk dikembangkan ke tahap berikutnya.

3. Tahap pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yang pertama yaitu tahap pembuatan produk, kedua validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, setelah melakukan validasi produk maka dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media, dan yang ketiga uji coba produk di TK Negeri 1 Kayan Hilir untuk

mengetahui bagaimana tanggapan anak usia 4-5 tahun terhadap produk yang akan dikembangkan.

4. Tahap implementasi, hal ini dilakukan untuk menilai keefektifan produk “Buku Cerita Tema Binatang” terhadap perkembangan bahasa anak usia melalui uji coba terbatas, dalam tahap ini melibatkan peserta didik usia 4-5 tahun di TK Negeri 1 Kayan Hilir, pada tahap ini dilakukan pretest dan posttest.
5. Tahap evaluasi setelah melakukan tahap validasi dan uji coba maka dilakukan revisi terhadap produk buku cerita bergambar berdasarkan masukan dari hasil validasi ahli dan uji coba terbatas yang telah dilakukan.



**Gambar 3.1. Pengembangan Model ADDIE Menurut Branch**

(Sugiyono,2017:38)

## **B. Prosedur Pengembangan**

Dalam pengembangan terdapat prosedur yang harus dilakukan secara sistematis dan terarah. Pengembangan buku cerita bergambar yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Berikut ini prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan:

### **1. Identifikasi Kebutuhan**

Menentukan tujuan pengembangan buku untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik 4-5 tahun di TK Negeri 1 Kayan Hilir , kemudian melakukan survei atau wawancara dengan guru, orang tua, dan anak untuk lebih mudah memahami kebutuhan dan preferensi mereka.

### **2. Penentuan Tema dan Konsep**

- a). Setelah mengetahui kebutuhan anak hal selanjutnya adalah menentukan tema yang relevan dengan dunia anak seperti tema binatang.
- b). Menetapkan konsep cerita dan jenis buku cerita(fiksi, sejarah, informasi, dll) yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

### **3. Tahap Desain**

Perancangan buku cerita :

- a) Pembuatan buku cerita menggunakan laptop
- b) Mendesain cover menggunakan aplikasi dengan penyesuaian isi cerita.
- c) Menentukan alur cerita kemudian mulai menulis cerita

- d) Pemilihan jenis dan ukuran font
  - e) Menggunakan kertas paperone
4. Perancangan Cerita dan Ilustrasi
- a). Menulis cerita dengan bahasa yang sederhana dan menarik, sesuai dengan perkembangan kognitif anak.
  - b). Membuat ilustrasi yang berwarna dan menarik,, yang dapat membantu anak memahami cerita dengan baik.
5. Validasi dan Revisi
- a). Melakukan uji coba buku cerita tema binatang kepada peserta didik dan guru untuk minta kritikan dan saran
  - b). Revisi isi cerita dan ilustrasi sesuai dengan kritikan dan saran.
6. Produksi Buku
- a). Setelah revisi selesai, produksi buku
  - b). Pastikan buku diproduksi dengan kualitas yang baik, baik dari segi bahan maupun cetakan.
7. Evaluasi dan Distribusi
- a). Evaluasi penggunaan buku di kelas dan dampaknya terhadap pembelajaran anak.
  - b). Distribusikan buku ke PAUD lain jika hasil evaluasi menunjukkan keberhasilan dalam pembelajaran.
8. Pengembangan Lanjutan

Berdasarkan hasil evaluasi, lakukan pengembangan lanjutan atau pembuatan seri buku dengan tema lain yang sesuai. Proses ini dapat

disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi spesifik dari setiap proyek pengembangan buku.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk buku cerita yang dihasilkan sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran

Ada beberapa tahapan uji coba produk buku cerita tema binatang, antara lain:

#### **1. Persiapan Uji Coba**

**Prototipe Buku:** Siapkan prototipe buku yang akan diuji. Pastikan prototipe sudah mencakup ilustrasi, teks, dan elemen interaktif. **Kelompok Sasaran** Tentukan kelompok uji coba, terdiri dari :anak usia dini (4-5 tahun), guru PAUD.

#### **2. Pelaksanaan Uji Coba**

**Observasi Langsung:** Bacakan cerita kepada anak-anak dan amati respon mereka. Perhatikan reaksi mereka terhadap cerita, ilustrasi, dan elemen interaktif. **Partisipasi Aktif:** Libatkan anak-anak dalam diskusi kecil tentang cerita yang mereka dengar. Ajukan pertanyaan seperti "Apa yang kamu suka dari cerita ini?" atau "Binatang mana yang paling kamu sukai?" **Pengumpulan Data:** Rekam tanggapan anak-anak, guru, dan orang tua. Gunakan catatan observasi, wawancara, atau kuesioner sederhana.

### 3. Evaluasi Hasil Uji Coba

Analisis Respon Anak: Evaluasi sejauh mana anak-anak tertarik dengan cerita dan ilustrasi. Apakah mereka memahami pesan moralnya? Apakah mereka menikmati pengalaman membaca?

Feedback Guru dan Orang Tua: Kumpulkan masukan tentang kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, kejelasan bahasa, dan daya tarik visual.

Identifikasi Kelemahan: Catat aspek-aspek yang perlu diperbaiki, seperti alur cerita, ilustrasi, atau elemen interaktif.

### 4. Revisi Produk

Perbaiki Konten: Lakukan revisi berdasarkan feedback, seperti menyederhanakan teks, memperbaiki ilustrasi, atau menambahkan elemen interaktif. Pengujian Ulang: Jika perlu, lakukan uji coba ulang untuk memastikan perbaikan telah efektif.

### 5. Dokumentasi dan Laporan

Dokumentasi Proses: Simpan catatan dan hasil dari seluruh proses uji coba sebagai dokumentasi pengembangan produk.

Laporan Uji Coba: Buat laporan hasil uji coba yang mencakup tujuan, metode, hasil, analisis, dan rekomendasi perbaikan.

## **D. Desain Uji Coba**

Langkah awal yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah menentukan kompetensi dasar, materi, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini sesuai dengan kurikulum.

Selanjutnya menentukan tokoh, alur cerita, aplikasi computer untuk pembuatan dan jenis kertas yang akan digunakan sesuai produk yang telah direncanakan.

Desain produk adalah proses penciptaan dan pengembangan konsep, struktur, dan bentuk fisik suatu produk, termasuk estetika, fungsi, dan kualitasnya.

Untuk mendesain produk buku cerita tema binatang bagi anak usia dini, berikut adalah langkah-langkah yang bisa Anda pertimbangkan:

#### 1. Identifikasi Kebutuhan

- 1). Target Usia: Fokus pada anak usia dini 4-5 tahun. Artinya, isi bahasa, dan ilustrasi dalam buku harus disesuaikan dengan kemampuan dan minat anak-anak pada rentang usia 4-5 tahun.
- 2). Tujuan Pembelajaran:  
Buku cerita dirancang untuk membantu meningkatkan keterampilan anak dalam tiga aspek
  - a) Bahasa: seperti memperkaya kosakata, memahami cerita, dan bercerita.
  - b) Kognitif: seperti mengenali hewan, sebab-akibat, dan pemecahan masalah berbicara.
  - c) Sosial-emosional: seperti memahami perasaan, bekerja sama, dan mengenal nilai-nilai soaial.

## 2. Pengembangan Konsep

- a). Pilih tema binatang yang dekat dengan kehidupan anak, seperti binatang peliharaan atau binatang di sekitar rumah.
- b). Pesan moral yang sesuai dengan usia anak, seperti empati (peduli terhadap perasaan orang atau makhluk lain), tanggung jawab (seperti merawat binatang), atau persahabatan (menjalin hubungan baik dengan teman).

## 3. Desain Visual

- a). Ilustrasi: Pastikan ilustrasi sesuai dengan cerita dan mudah dipahami.
- b). Layout Halaman: Pastikan teks tidak terlalu panjang per halaman dan diimbangi dengan ilustrasi. Gunakan font yang besar dan mudah dibaca.

## 4. Struktur Cerita

- a). Awal, Tengah, Akhir: Buat alur cerita yang sederhana dengan struktur yang jelas.
- b). Interaksi: Tambahkan elemen interaktif, seperti pertanyaan sederhana atau aktivitas ringan di dalam cerita.

## 5. Bahasa

Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak usia dini Pengulangan: Gunakan pengulangan kata atau frasa untuk membantu anak mengenali dan mengingat kata-kata baru.

### **E. Subyek Uji Coba**

Subyek uji coba untuk buku cerita tema binatang bagi anak usia dini sebaiknya mencakup berbagai kelompok yang relevan untuk mendapatkan hasil yang komprehensif. Subyek uji coba dalam penelitian dilakukan pada Anak Usia Dini 4-5 di TK Negeri 1 Kayan Hilir.

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk melihat kebermanfaatan sumber belajar yang dikembangkan dan untuk mengetahui kepraktisan sumber belajar yang dikembangkan melalui angket respon siswa terhadap sumber belajar yang telah dikembangkan. Data-data tersebut digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan buku cerita bergambar yang merupakan produk dalam penelitian ini.

### **F. Jenis Data**

Jenis data yang dapat dikumpulkan selama uji coba produk buku cerita tema binatang untuk anak usia dini meliputi:

#### **1. Data Kuantitatif**

- a) Hasil angket validasi ahli materi, digunakan untuk menilai aspek isi, kebahasaan, dan kesesuaian buku dengan perkembangan anak usia dini.
- b). Hasil angket validasi ahli media, digunakan untuk menilai aspek tampilan fisik, desain, ilustrasi, dan tata letak buku.
- c). Hasil angket Respon: Jumlah kejadian tertentu, seperti seberapa sering anak-anak menunjukkan minat, bertanya, atau bereaksi terhadap cerita dan ilustrasi.

d). Jumlah Partisipan: Data tentang jumlah anak, dan guru yang berpartisipasi dalam uji coba.

## 2. Data Kualitatif

a). Observasi: Catatan deskriptif tentang reaksi, perilaku, dan ekspresi anak-anak selama interaksi dengan buku, seperti antusiasme atau kebingungan.

b). Wawancara: Hasil wawancara dengan guru atau anak-anak yang memberikan wawasan mendalam tentang persepsi dan pengalaman mereka dengan buku. Menurut Esterberg (Sugiyono 2017:231) merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

## G. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dalam penelitian, evaluasi atau pengujian. Kualitas instrument penilaian berkenaan dengan validasi dan rehabilitasi instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Spradley (Sugiyono, 2015 :335) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berfikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistimatis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungan dengan keseluruhan. Sementara itu, Nasution dan Sugiyono (2015:334) melakukan

analisis adalah pekerjaan sulit, memerlukan kerja keras. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya,

Instrument dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah;

a). Observasi

Nasution (Sugiyono, 2017:226) menyatakan observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Seperti halnya para ilmuwan dapat bekerja berdasarkan data, yaitu mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Hal berbeda dijelaskan Marshall (Sugiyono,2017:226) menyatakan bahwa *“through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior”*. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

b). Lembar Validasi

Angket atau kusioner. Angket digunakan saat melakukan validasi dan menguji produk. Jenis angket saat pengembalian data dengan menggunakan angket terbuka. Angket yang dimaksud terbagi menjadi tiga, yaitu angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Adapun dari instrumen yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1). Aspek yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media adalah aspek pemilihan diksi dan sistematis penulisan.

2). Angket respon peserta didik berisi tanggapan dan respon peserta didik terkait penggunaan buku cerita tema binatang yang telah dikembangkan peneliti.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Media**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aspek Penilaian</b>
1	Cover buku	a. Judul buku mewakili keseluruhan cerita b. Warna buku
2	Huruf	a. Jenis font tidak umum b. Huruf jelas dan mudah dibaca c. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami
3	Anatomi buku	a. Rancangan halaman b. Tata letak Penulisan

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek Penilaian</b>
Kesesuaian Bahasa	a. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar b. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami anak usia dini

(Sumber: (Akbar 2016:39)

**Tabel 3.3 Skala Likert Pada Skor Jawaban**

<b>Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju / Sangat Baik	4
Setuju / Baik	3
Tidak Setuju / Baik	2
Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2017: 165)

Hasil data dari angket yang telah di konversi dengan Skala Likert selanjutnya dihitung dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Presentase x 100% yang telah diketahui, kemudian digolongkan ke dalam kriteria penilaian yang terlihat pada Tabel 3.5

**Tabel 3.4 Persentase Kriteria Kelayakan Produk**

<b>Presentase Kriteria</b>	<b>Kriteria</b>
0 - 40	Sangat tidak Layak
41-60	tidak Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber: Budiman & Widyaningrum, (2019)

**Tabel 3.5 Kriteria Persentase Respon Peserta Didik**

<b>Presentase Kriteria</b>	<b>Kriteria</b>
81-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Tidak Baik

Sumber: Salsabila dan Syaban, (2022)

## **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan ahli desain dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan, ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi.

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui bercerita. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli desain dan ahli materi yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli desain, ahli materi dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran visual ini.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi produk buku cerita tema binatang untuk media pembelajaran anak usia dini dikembangkan. Namun demikian tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis dalam penganalisisan tersebut terdapat :

#### 1. Data kualitatif

Penelitian ini menerangkan bagaimana proses pengembangan buku cerita tema binatang untuk media pembelajaran anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 1 Kayan Hilir sehingga menjadi suatu produk yang baru. Dalam analisis ini diperoleh berdasarkan hasil catatan lapangan dan penyebaran angket terhadap validator dan respon peserta didik.

#### 2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui media pembelajaran buku cerita tema binatang untuk media pembelajaran anak usia 4-5 di TK Negeri 1 Kayan Hilir, anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut ini :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$