

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Pengembangan**

Penelitian tesis ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan yaitu menganalisis kebutuhan, merencanakan, menguji, dan mengimplementasikan panduan pembelajaran motorik kasar siswa Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun berdasarkan kurikulum PAUD dengan menggunakan model kombinasi dari *Four-D Model* yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dengan model pengembangan dari Dick & Carey. Model 4-D terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Sedangkan model pengembangan Dick & Carey adalah model pengembangan yang terdiri dari tahap identifikasi tujuan pembelajaran, analisis kebutuhan pembelajaran, analisis pembelajar dan konteks, menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, mendesain dan melakukan evaluasi formatif, revisi, dan mendesain dan melakukan evaluasi sumatif. Kombinasi dua model menurut ahli tersebut peneliti ringkas menjadi lima langkah penelitian yaitu analisis kebutuhan, pengembangan, produk awal, evaluasi dan produk final.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan buku panduan pembelajaran motorik kasar siswa Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun berdasarkan kurikulum PAUD. Pengembangan dilakukan berdasarkan kajian terhadap muatan kurikulum yang ada. Pemilihan bentuk model permainan berdasarkan analisis permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani, kebutuhan akan model permainan serta perkembangan karakteristik anak Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti ini terdiri dari analisis kebutuhan, pengembangan, produk awal, evaluasi dan produk final. Prosedur pengembangan yang dikembangkan peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan yang merupakan langkah awal yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yang meliputi kajian awal, observasi dan wawancara. Kajian awal yang dilakukan adalah kajian tentang isi dari kurikulum atau pedoman pelaksanaan pembelajaran yang digunakan oleh Kelompok Bermain (KB). Disini peneliti menyimpulkan ada dua jenis pedoman tersebut yaitu Peraturan Menteri No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Peraturan Menteri No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Fokus dari kajian awal adalah

penyelarasan antara isi dari pedoman pelaksanaan pembelajaran dan materi yang diberikan oleh guru yang tertuang di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Studi yang dilakukan melalui observasi dan wawancara ke sekolah melalui guru kelompok usia 3-4 tahun. Fokus dari observasi dan wawancara pada penelitian ini adalah pada pembelajaran aktivitas jasmani untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang diberikan di Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun.

Selanjutnya, melakukan observasi ke beberapa Kelompok Bermain (KB) untuk memperoleh informasi lebih lanjut tentang kondisi di lapangan, serta permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya aktivitas jasmani untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Observasi dan wawancara dilakukan terhadap beberapa guru Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun di Sentolo, Kulonprogo.

Semua informasi yang sudah didapatkan berdasarkan informasi di lapangan selanjutnya dianalisis. Analisis pertama yang dilakukan adalah studi pustaka dan yang kedua adalah studi hasil observasi. Studi pustaka adalah pengumpulan teori-teori yang ada dengan penerapan permasalahan yang ada di lapangan. Selain itu analisis studi pustaka digunakan untuk pemantapan dalam memfokuskan masalah yang dikaji. Sementara analisis dari hasil observasi, wawancara, dan catatan

lapangan dilakukan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti dari kondisi nyata di lapangan mengenai permasalahan yang ada.

## 2. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini meliputi:

### a. Pengembangan Produk Awal

Setelah proses analisis kebutuhan dan perencanaan, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan suatu produk yang berguna membantu guru Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Produk yang akan dibuat juga berdasarkan pada kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun. Hasil dari pengembangan produk ini berupa draf awal (*prototype*) mengenai pengembangan panduan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi landasan dasar proses pembelajaran, pembuatan rencana pembelajaran, rangkaian proses pembelajaran dan kisi-kisi instrumen atau rubrik penilaian berdasarkan pada:

- 1) Analisis muatan kurikulum atau pedoman pelaksanaan pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun, yaitu berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak siswa Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun yaitu moral agama, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan

seni. Kompetensi Inti terdiri dari empat kompetensi yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Aktivitas jasmani yang bermuara pada peningkatan kemampuan motorik kasar berada pada kelompok kompetensi keterampilan. Sedangkan salah satu Kompetensi Dasarnya yaitu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

- 2) Analisis tujuan pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun dan karakter produk. Analisis tujuan berdasarkan pada sasaran penggunaan produk serta tujuan dari pembuatan produk tidak melenceng dari panduan pelaksanaan yang sudah dicanangkan dalam kurikulum yang sedang digunakan. Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan tujuan yang dicapai setelah melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini, kegiatan yang dilakukan adalah (1) melakukan identifikasi melalui serangkaian tujuan pembelajaran yang diperoleh berdasar pada studi pendahuluan, (2) kesulitan-kesulitan guru selama proses pembelajaran di lapangan, (3) identifikasi berdasarkan hasil analisis dari teori-teori yang dilakukan dalam studi pustaka, (4) serta identifikasi beberapa keperluan yang dapat memberi solusi dalam mengatasi pembelajaran di lapangan khususnya dalam pembelajaran aktivitas jasmani untuk meningkatkan

kemampuan motorik kasar siswa Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun.

- 3) Analisis karakteristik siswa. Karakteristik siswa Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun adalah memiliki rasa ingin tahu besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial dalam belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, sebagai bagian dari makhluk social, bermain merupakan dunia masa kanak-kanak. Maka dari itu perlu pengawasan khusus bagi perubahan perkembangan anak dan hendaknya diarahkan ke hal yang positif. Selain itu anak cenderung menyukai permainan yang aktif dan bersifat kompetitif, sehingga guru dituntut untuk dapat berkreasi menyalurkan perkembangan siswanya, salah satunya dengan variasi modifikasi permainan. Melalui permainan diharapkan materi pembelajaran pendidikan jasmani dapat ditransfer dan dapat dipahami oleh siswa serta dapat membuat ketercapaian pembelajaran penjasorkes sesuai dengan tujuan awal. Selanjutnya prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain, pembelajar aktif, berpusat pada anak, didukung oleh lingkungan yang kondusif, berorientasi pada perkembangan dan kebutuhan anak, berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter,

berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, berorientasi pada pembelajaran yang demokratis, dan pemanfaatan media belajar, sumber belajar dan narasumber.

- 4) Penetapan tujuan pengembangan. Tujuan dari pengembangan panduan pelaksanaan pembelajaran ini adalah sebagai sarana guru yang dapat digunakan sesuai perkembangan siswa serta tahapan dalam proses pembelajaran. Melalui panduan pelaksanaan pembelajaran ini juga diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh dan siswa lebih aktif dalam menjalankan proses pembelajaran. Lebih jauh peneliti berharap dapat membantu proses perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju kehidupan yang lebih bermanfaat ke depannya.
- 5) Penetapan strategi pengorganisasian dalam pembelajaran. Dalam menjalankan proses pembelajaran, seorang guru harus selalu berinovasi supaya materi penyampaian pelajaran dapat berkualitas dan dapat diterima oleh siswa. Pengorganisasian tersebut meliputi tahap sebelum mengajar, tahap selama proses pengajaran, dan tahap sesudah mengajar. Strategi yang dimaksud adalah rencana proses yang akan dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan panduan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan

panduan pelaksanaan pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

- 6) Penetapan evaluasi pembelajaran. Yaitu menentukan format penilaian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. hal tersebut disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan.

b. Validasi Ahli dan Revisi

Menurut Sugiyono (2011: 302), validasi terhadap produk awal dilakukan dengan cara meminta ahli/pakar yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang. Validasi dilakukan untuk mendapatkan masukan maupun penilaian produk yang dikembangkan berdasarkan pemikiran rasional dengan menghadirkan beberapa pakar, belum fakta di lapangan. Validasi desain ini dilakukan dalam bentuk diskusi, sebelum diskusi dengan para ahli peneliti menyampaikan proses penelitian hingga diperoleh desain tersebut. Pakar atau ahli yang ditunjuk oleh peneliti ada tiga validator yaitu dua ahli panduan pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dan satu pembimbing. Dua ahli panduan pelaksanaan pembelajaran anak usia dini adalah Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd., ahli materi Dr. Muhammad Hamid Anwar, M.Pill., dan pembimbing adalah Prof. Dr. Hari Amrullah Rchman, M.Pd.

Proses validasi ahli menilai materi dan memberikan masukan terhadap draf awal. Setiap pakar diminta untuk menilai desain



tersebut sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya.

### 3. Produk Awal

Tahapan ini berupa penyusunan produk awal sesuai dengan kebutuhan lapangan. Hasil dari tahapan ini sudah terbentuk sebuah produk berupa panduan pembelajaran motorik kasar siswa Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun berdasarkan kurikulum PAUD. Produk tersebut dilahirkan dan dikembangkan dari hasil analisis kebutuhan dan proses tahapan pengembangan. Produk yang dihasilkan sudah melewati proses tahap demi tahap sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti itu sendiri melalui kombinasi dua model, hingga menghasilkan produk yang dianggap sudah layak untuk digunakan.

### 4. Evaluasi

Evaluasi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan uji lapangan dan menerima masukan dari guru. Uji lapangan dimaksudkan untuk menguji kelayakan dan keunggulan dalam cakupan implementasi produk yang dikembangkan. Pengujian ini bertujuan untuk menyempurnakan produk akhir, karena produk yang ada sudah bisa dikatakan mendekati sempurna. Metode yang digunakan dalam uji efektivitas produk akhir ini adalah penilaian kinerja guru dengan observasi.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada Kelompok Bermain (KB) di dua kecamatan berbeda yaitu Kelompok Bermain Insan Mulia Kec. Sentolo, Kelompok Bermain Yudhistira Sentolo Kec. Sentolo, Kelompok Bermain Buah Hati Kec. Sentolo, Kelompok Bermain (KB) Istiqomah Kec. Kerjo, Kelompok Bermain (KB) Amanah Kec. Kerjo.

Uji lapangan dilakukan kepada guru, selanjutnya sebagai bentuk kefahaman guru terhadap panduan pelaksanaan pembelajaran yang dimaksud, guru membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran dan dipraktekkan kepada siswa usia 3-4 tahun. Data dan pengamatan pada uji lapangan ini dianalisis serta selanjutnya peneliti melakukan pertemuan dengan validator untuk mendiskusikan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil analisis kemudian digunakan untuk merevisi dan mengembangkan produk untuk selanjutnya di deskripsikan dalam bentuk produk final dan siap digunakan.

## 5. Produk Final

Tahap ini akan menghasilkan produk akhir berupa buku panduan pembelajaran motorik kasar siswa Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun berdasarkan kurikulum PAUD yang sudah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari tahap validasi dan evaluasi. Produk akhir siap diproduksi secara massal dan disebarakan sebagai modul dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini pengembangan hanya sampai pada tahap pembuatan produk yang siap digunakan dalam proses pembelajaran secara masal.

Gambar 2. Prosedur Penelitian

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

#### **1. Desain Uji Coba Produk**

Produk berupa modul perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Uji produk adalah bagian dari rangkaian tahap validasi dan evaluasi. Produk akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, pakar/ ahli dan guru Kelompok Bermain (KB) sebagai calon pemakai modul. Berikut adalah langkah-langkah dalam tahapan validasi dan evaluasi:

a. Pravalidasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing tentang produk modul yang telah disusun. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran dari dosen pembimbing tentang kualitas modul sebelum ahli/ pakar melakukan validasi. Diharapkan masukan dari dosen pembimbing akan membuat produk modul semakin berkualitas.

b. Validasi Ahli

Ahli melakukan validasi terhadap modul agar dapat diketahui kekurangan yang masih ada. Hasil dari validasi ahli akan menjadi bahan untuk membuat revisi produk. Ahli menilai kelayakan modul ditinjau dari empat komponen kelayakan yaitu aspek materi, bahasa dan gambar, penyajian dan tampilan.

c. Uji Lapangan

Uji lapangan dimaksudkan untuk menguji kelayakan dan keunggulan dalam cakupan implementasi produk yang dikembangkan. Pengujian ini bertujuan untuk menyempurnakan

produk akhir, karena produk yang ada sudah bisa dikatakan mendekati sempurna. Metode yang digunakan dalam uji efektivitas produk akhir ini adalah penilaian kinerja guru dengan observasi.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian meliputi ahli dan guru Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun di dua kecamatan berbeda yaitu kecamatan Sentolo, Kulonprogo dan Kec. Kerjo, Karanganyar.

## 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berguna untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian. Instrumen penelitian tersebut berupa lembar saran dan komentar serta kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa macam instrument. Satu form instrumen untuk ahli yang berisi form penilaian produk, satu instrumen untuk observer dan satu form instrumen untuk guru berupa angket kebutuhan. Berikut kisi-kisi pengembangan instrumen tampak pada tabel berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli

No	Faktor	Indikator	No. Soal
1	Cakupan	Kesesuai dengan kurikulum atau	1

	Materi / Isi	pedoman yang berlaku	
		Materi sesuai dengan kaidah aktivitas jasmani dan karakteristik anak usia 3-4 tahun.	2, 3
		Menggunakan contoh aplikasi tema kegiatan yang variatif dan mudah difahami.	4,5
2	Kemutahiran	Menggunakan bahasan tema yang sesuai dengan kondisi lingkungan, masyarakat perkembangan teknologi.	6, 7, 8
		Menggunakan referensi yang dapat dipertanggungjawabkan.	9
3	Kebahasaan	Menggunakan kaidah bahasa sesuai EYD dan Kamus Besar Bahasa Indonesia.	10, 11
		Menggunakan bahasa dalam setiap kalimat yang sederhana dan mudah difahami.	12, 13
		Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	14, 15, 16
4	Penyajian	Menggunakan sistematikan dan keruntutan isi yang benar.	17, 18
		Mencantumkan keterangan yang jelas dalam setiap gambar, tabel dan lampiran lainnya.	19, 20, 21
		Relevansi antara teori dan pelaksanaan kegiatan.	22
5	Kegrafikaan	Menggunakan layout buku yang nyaman dibaca.	23, 24

		Menggunakan huruf dan warna yang sesuai dengan tema.	25, 26, 27
		Menggunakan gambar ilustrasi dalam menjelaskan sebuah kegiatan	28, 29

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Observer

No	Faktor	Indikator	No. Soal
1	Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran	Persiapan Pembelajaran	1,2,3
		Proses Pembelajaran	4,5,6
		Pasca Pembelajaran	7,8

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Guru

No	Aspek	Indikator	No. Soal
	Materi / Isi	Kebutuhan adanya buku panduan pembelajaran aktivitas jasmani:	1, 2
		- Kebutuhan adanya buku panduan pembelajaran aktivitas jasmani yang sesuai dengan kebutuhan siswa	3
			4
		- Kebutuhan buku pembelajaran aktivitas jasmani yang sesuai dengan	5

		Kebutuhan isi buku panduan pembelajaran aktivitas jasmani - Penjelasan tentang anak usia dini - Penjelasan tentang perencanaan pembelajaran aktivitas jasmani anak usia dini	6, 7, 8  9  10
	Penyajian	- Kebutuhan buku panduan yang mudah dipahami - Kebutuhan pencantuman tujuan pembelajaran	11  12  13
	Bahasa / Keterbacaan	- Kebutuhan buku panduan yang menggunakan bahasa Indonesia yang baik	15  16
	Grafika	- Judul buku - Petunjuk penggunaan buku - Cover buku - Ketebalan buku - Desain / model buku - Jenis dan ukuran huruf	17 18 19 20 21 22 23
	Harapan terhadap buku panduan	- Saran dan masukan	24



#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data-data yaitu: (1) data skala nilai berupa hasil penilaian para ahli atau pakar terhadap modul buku panduan sebelum draft diujicobakan, dan (2) hasil observasi dari para ahli atau pakar terhadap subyek uji coba. Sedangkan analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap: (1) hasil analisis angket kebutuhan terhadap guru, (2) data masukan dan saran modul buku panduan baik setelah dilakukan uji coba ataupun sebelum. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

##### **a. Uji Validitas**

Validitas sangat erat berkaitan dengan masalah suatu tujuan pengukuran, tidak ada validitas yang berlaku umum untuk semua tujuan pengukuran. Suatu alat ukur dirancang hanya untuk satu tujuan yang spesifik sehingga hanya menghasilkan data yang valid untuk tujuan tersebut. Uji validitas digunakan untuk menguji kesahihan model latihan dan instrumen yang dikembangkan, karena suatu model latihan ataupun instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian yaitu validitas isi. Uji validitas isi pada penelitian ini

dibuktikan melalui pakar (expert) yang ahli dibidang Pendidikan Jasmani khususnya untuk siswa Kelompok Bermain (KB) yang tergolong dalam lingkup Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hasil analisis pakar selanjutnya dianalisis menggunakan indeks validitas Aiken V.

Rumus Validitas V-Aiken sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

V : Indeks Validitas Aiken

S : Jumlah Subyek

n : Banyak Pola Jawaban

c : *Content Validity*

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas atau keandalan merupakan koefisien yang menunjukkan tingkat keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Konsistensi hasil pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang sama untuk orang yang berbeda atau pada waktu yang berbeda tetapi kondisi sama. Konsistensi berkaitan dengan tingkat kesalahan hasil tes suatu tes yang berupa skor Reliabilitas dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah uji *internal consistency (internal consistent reliability)*. Uji reliabilitas ini dipergunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen modul buku panduan pelaksanaan pembelajaran siswa Kelompok Bermain

(KB) usia 3-4 tahun untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus koefisien *Crobanch Alpha* dengan bantuan SPSS seri 20.0 atau menggunakan rumus berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen  
 $K$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal  
 $\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir  
 $\sigma_t^2$  = varians total