

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Bold & Gall (2007:589) menyatakan bahwa “*research and development (R and D) is an insdustry-based development model in which the findings of research are used to design new products and prosedures, which then are systematically field-tested, evaluate, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards*”. Maksudnya adalah Penelitian dan pengembangan adalah model pembangunan berbasis insdustri di mana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan berprosedur, yang kemudian secara sistematis teruji di lapangan,mengevaluasi, dan disempurnakan sampai model pengembangan memenuhi kriteria yang ditentukan oleh efektivitas, kualitas atau berstandar.

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran fisik-motorik pada pembelajaran siswa TK sehingga mendapatkan data analisis kebutuhan. Berdasarkan data analisis kebutuhan, dilakukan pemilihan variabel yang berpotensi untuk dikembangkan. Pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus sebagai pembelajaran yang sesuai bagi siswa TK. Model permainan ini disusun dalam buku model permainan. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan pada kajian terhadap muatan kurikulum yang ada dalam proses pembelajaran TK.

Pengembangan buku model permainan didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator-indikator aspek fisik-motorik. Permainan yang dikembangkan disesuaikan pada tahap-tahap perkembangan serta karakteristik siswa TK.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah yang diadopsi dari langkah-langkah Sugiyono (2010:298), berikut langkah-langkah yang ditempuh:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berasal dari adanya potensi-potensi suatu masalah yang ditemukan. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan yang diharapkan dengan yang terjadi. Dalam penelitian yang akan diteliti potensi dan masalahnya ,yaitu:

- a. Metode pembelajaran motorik halus di TK hanya dilakukan didalam kelas dengan mengerjakan tugas seperti mengisi pola dan menulis, sedangkan untuk pembelajaran motorik kasar hanya dilakukan 1-2 kali dalam seminggu. Hal tersebut menyebabkan ketidakseimbangan motorik halus dan motorik kasar siswa. Motorik halus akan berkembang lebih optimal daripada motorik kasar.
- b. Guru masih kurang memiliki variasi model permainan untuk pembelajaran motorik kasar dan motorik halus secara bersamaan.
- c. Guru masih menggunakan metode pembelajaran langsung, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa masih banyak yang main sendiri dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Kemampuan motorik halus dan kasar siswa belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan analisis yang telah dikumpulkan tersebut, maka metode pembelajaran yang mengandung motorik halus dan motorik kasar serta menarik bagi siswa perlu diteliti dan dikembangkan. Metode pembelajaran dengan bermain akan sangat sesuai bagi karakteristik siswa TK, maka dari itu model

permainan ini akan dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar siswa TK secara bersamaan.

2. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi ialah peneliti mengumpulkan informasi yang benar kemudian menganalisis informasi tersebut. Informasi-informasi tersebut diperoleh dari guru TK dan juga media. Pengumpulan informasi ini akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam penyusunan produk. Informasi-informasi tersebut diantaranya: (a) Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran, (b) aktivitas motorik yang dilakukan siswa TK kelompok A dan B, (c) karakteristik siswa TK, (d) kemampuan motorik kasar dan motorik halus siswa, dan (e) analisis materi pembelajaran (kompetensi dasar) yang telah disesuaikan dengan muatan kurikulum bagi siswa TK.

Informasi-informasi yang sudah didapatkan berdasarkan informasi di lapangan selanjutnya dianalisis. Analisis pertama adalah studi pustakan dan kemudian yang kedua adalah studi hasil observasi. Studi pustaka merupakan pengumpulan teori- teori yang ada dengan penerapan permasalahan yang ada di lapangan. Analisis studi pustaka juga digunakan untuk pemantapan dalam memfokuskan masalah yang dikaji. Analisis dari hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan dilakukan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti dari kondisi nyata di lapangan mengenai permasalahan yang ada.

3. Desain Produk

Proses setelah mengumpulkan informasi kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan suatu produk yang berguna membantu guru TK dalam mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) bermacam-macam. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah buku model permainan untuk guru TK. Buku model permainan ini berisikan aspek fisik-motorik yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa TK. Model permainan ditujukan untuk mengembangkan kemampuan siswa TK.

Model permainan yang akan dikembangkan adalah 5 permainan, yaitu: (a) permainan Biji-bijian, (b) permainan Zigzag Hewan, (c) permainan Pesawat Terbang, (d) permainan Rantai Sedotan dan (e) permainan Gelas Merangkak.

4. Validasi Desain

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga pakar yang sudah berpengalaman di bidang masing-masing yang berkaitan dengan variabel-variabel yang ada untuk menilai produk yang akan dikembangkan. Pakar diminta untuk menilai kesesuaian antara permainan yang dikembangkan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari hasil validasi desain para pakar dapat diketahui kelemahan dan kekurangan permainan. Penelitian model permainan yang dikembangkan akan diujikan kepada pakar (*Expert Judgement*) di beberapa bidang, pakar-pakar tersebut antara lain: (1) Dr. Muhammad hamid anwar, M.Phil, dan (2) Dr. Widiyanto, M.Kes.

5. Revisi Desain

Produk yang telah divalidasikan kepada pakar-pakar, kemudian direvisi sesuai dengan pendapat pakar. Revisi ini berisikan masukan-masukan dari para pakar. Pakar dan peneliti saling berdiskusi sehingga peneliti tahu kelemahan dan kelebihan dari produknya. Setelah selesai direvisi, produk siap untuk diujicobakan.

6. Uji Coba Produk

Produk awal yang selesai direvisi kemudian diujicobakan dalam uji coba produk (skala kecil). Guru TK berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran sesuai dengan draf model. Guru melakukan penilaian aspek fisik-motorik terhadap siswa dalam melaksanakan model permainan motorik tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melaksanakan permainan tersebut. Dokumentasi dilakukan dengan cara merekam video pelaksanaan uji coba dengan skala kecil. Hasil rekaman video disimpan ke dalam DVD yang digunakan sebagai media observasi para observer.

7. Revisi Produk

Produk diujicobakan dalam skala kecil, kemudian setelah itu dikonsultasikan kembali kepada masing-masing pakar. Observasi dilakukan terhadap model permainan motorik serta kelayakan pelaksanaan model dalam proses pembelajaran. Observer dalam uji coba dengan skala kecil merupakan para ahli dan guru yang telah menilai draf produk awal model. Hasil penilaian observasi dan saran perbaikan terhadap ujicoba dengan skala kecil digunakan

peneliti sebagai referensi perbaikan produk yang akan diujicobakan pada uji coba pemakaian (skala besar).

8. Uji Coba Pemakaian

Produk yang selesai direvisi kemudian diujicobakan dalam skala yang lebih besar. Guru TK berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran sesuai dengan draf model. Guru melakukan penilaian aspek fisik-motorik terhadap siswa dalam melaksanakan model permainan motorik tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melaksanakan permainan tersebut. Dokumentasi dilakukan dengan cara merekam video pelaksanaan uji coba dengan skala besar. Hasil rekaman video disimpan ke dalam DVD yang digunakan sebagai media observasi para observer.

9. Revisi Produk

Produk diujicobakan dalam skala besar, kemudian setelah itu dikonsultasikan kembali kepada masing-masing pakar. Observasi dilakukan terhadap model permainan motorik kasar dan motorik halus, serta kelayakan pelaksanaan produk model dalam proses pembelajaran. Observer dalam uji coba dengan skala besar merupakan para ahli dan guru yang telah menilai draf produk awal model. Hasil penilaian observasi dan saran perbaikan terhadap ujicoba dengan skala besar digunakan peneliti sebagai referensi perbaikan produk akhir, sehingga produk akhir layak untuk digunakan.

C. Desain Uji Coba Produk

Penelitian ini uji coba produk/draf model dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Sebelum

dilaksanakan uji coba di lapangan (uji coba skala kecil dan besar), produk penelitian berupa draf buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK, selanjutnya dimintakan validasi terlebih dahulu kepada para pakar yang telah ditunjuk. Tahap tersebut selain validasi para pakar juga akan diberikan penilaian terhadap draf model yang setelah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan di lapangan.

Tahap ujicoba dilapangan peran dari para pakar serta guru TK adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan dan akhirnya setelah ujicoba skala luas maka akan menghasilkan sebuah model yang benar-benar valid.

D. Subyek Coba

Subyek coba dalam penelitian ini adalah siswa TK ABA I Gari, TK ABA TK ABA Teguhan, TK ABA GARI III. Sesuai dengan tahapan penelitian, akan dilaksanakan beberapa tahapan proses pengambilan data. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba model di lapangan, yaitu uji coba model skala kecil dan besar.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulan dari penelitian ini ada dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari: (1) hasil wawancara dengan guru TK; (2) catatan lapangan dan (3) data saran perbaikan draf model awal dan hasil observasi observer pada pelaksanaan uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Data kuantitatif diperoleh dari: (1) penilaian skala nilai validasi; (2) penilaian pada skala nilai observasi pelaksanaan

permainan; (3) penilaian skala nilai observasi kelayakan pelaksanaan model dalam pembelajaran.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pedoman umum wawancara

Pedoman umum wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan. Pewawancara berhak mengembangkan pertanyaan untuk memperdalam informasi. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka sehingga informan mengetahui bahwa sedang diadakan penelitian dan informan menjadi salah satu sumber informasi.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mendeskripsikan hasil pengamatan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran motorik ketika studi pendahuluan. Catatan lapangan tersebut disertai tanggapan peneliti untuk merefleksikan fenomena di lapangan dengan solusi yang akan digunakan. Instrumen catatan lapangan membantu peneliti dalam mengembangkan bentuk model permainan untuk motorik bagi siswa TK.

3. Angket Skala Nilai

Angket berisi daftar pernyataan disertai skala nilai digunakan untuk memberikan penilaian pada draf model permainan, observasi pelaksanaan uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Angket dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil dan besar terdiri dari dua macam, yaitu observasi pelaksanaan model dan kelayakan model dalam proses pembelajaran. Dokumentasi pelaksanaan model permainan disimpan dalam

DVD sehingga observer dapat mengobservasi secara berulang-ulang. Penelitian ini akan menggunakan Skala Likert dengan skala 5: (1) sangat tidak sesuai; (2) tidak sesuai; (3) cukup sesuai; (4) sesuai; dan (5) sangat sesuai.

Tabel 2 adalah kisi-kisi instrumen angket skala nilai validasi draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK. Tabel 3. berisi kisi-kisi instrumen pedoman observasi model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik bagi siswa TK dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar.

Tabel 2
Kisi- kisi Instrumen angket skala nilai validasi draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK

No	Faktor	Indikator	No Item
1	Isi Model	Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar TK	1
		Model permainan sesuai dengan karakteristik siswa TK	2
		Permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus siswa TK	3-4
2	Petunjuk Model	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami	5
		Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan	6
3	Keamanan Sarana dan Prasarana	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	7
		Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	8
		Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	9
		Pengaturan peralatan jelas	10
		Peralatan menarik bagi siswa TK	11

Tabel 3
Kisi- kisi Instrumen Pedoman Observasi Model Permainan untuk
mengembangkan kemampuan motorik bagi Siswa TK

No	Faktor	Indikator	No Item
1	Isi Model	Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar TK	1
		Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	2
		Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	3
		Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus siswa TK	4-5
2	Petunjuk Model	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami	6
		Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan	7
4	Keamanan Sarana dan Prasarana	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	8
		Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	9
		Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	10
		Pengaturan peralatan jelas	11
		Peralatan menarik bagi siswa	12
		Pengaturan mudah dipahami siswa	13

Tabel di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan pelaksanaan model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK dalam uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK terdiri atas 5 permainan, yaitu: (1) Permainan Biji-bijian; (2) Permainan Zigzag Hewan; (3) Permainan Pesawat Terbang, (4) Permainan Rangkai Sedotan dan (5) Permainan Gelas Merangkak. Setiap permainan menggunakan kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 4

Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Dalam Pelaksanaan Uji Coba Dengan Skala Kecil/Besar Permainan Biji bijian

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengontrol tangan yang menggunakan otot halus	Menjumpat sesuatu	1-3
2	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Berjalan maju pada garis lurus	4-6
3	Mengkalsifikasikan biji-bijian	Dapat mensortir biji-bijian	7

Tabel 5

Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Dalam Pelaksanaan Uji Coba Dengan Skala Kecil/Besar Permainan Pesawat Terbang

No	Faktor	Indikator	No item
1	Melatih kelenturan jari-jari tangan	Membuat mainan dengan teknik melipat	1-3
2	Menggerakan lengannya untuk kekuatan otot tangan	Mengayunkan lengan dan melangkah	4-6
3	Dapat menghasilkan karya seni	Melipat kertas (1-7 lipatan)	7

Tabel 6

Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Dalam Pelaksanaan Uji Coba Dengan Skala Kecil/Besar Permainan Zigzag Hewan

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan motorik halus anak ketika menempelkan gambar	Membuat gambar dengan teknik menempel	1-3
2	Mengembangkan kelincahan	Berlari secara terkoordinasi	4-5
3	Mengkalsifikasikan hewan	Mengklasifikasikan binatang sesuai jenisnya	6

Tabel 7

Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Dalam Pelaksanaan Uji Coba Dengan Skala Kecil/Besar Rangkaian Sedotan

No	Faktor	Indikator	No item
1	Kemampuan siswa menggerakkan jari tangan.	Meronce 2 pola dengan berbagai media (manik-manik, sedotan, kertas, daun dll).	1-2
2	Kemampuan menggenggam.	Menyusun kubus	3-4
3	Menendang bola secara terarah	Menendang bola ke depan	5-6
4	Bermain dengan peraturan	Dapat menggunakan alat permainan dengan baik	7

Tabel 8

Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Dalam Pelaksanaan Uji Coba Dengan Skala Kecil/Besar Gelas Merangkak

No	Faktor	Indikator	No item
1	Koordinasi mata dan jari-jari tangan	Menuangkan air didalam tempat penampungan	1-3
2	Kekuatan tangan dan kaki	Merangkak dengan berbagai variasi	4-5
4	Bermain dengan peraturan	Dapat menggunakan alat permainan dengan baik	7

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: (1) hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli materi terhadap draf model permainan sebelum uji coba; (2) data penilaian hasil observasi para observer terhadap model permainan; (3) data hasil observasi terhadap kelayakan model permainan motorik bagi siswa TK dalam proses pembelajaran.

Urutan teknik analisis data pada penelitian ini antara lain:

- a. Menghitung semua skor total rata-rata dari komponen penilaian yang dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan : X = Skor rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah skor rata-rata
 n = Jumlah penilai

- b. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kriteria

Untuk menilai kualitas model permainan hasil pengembangan maka data yang mula-mula berupa skor, diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan skala lima. Adapun acuan pengubahan skor menjadi lima tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Konversi Skor Aktual Menjadi Skala 5

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X > x + 1,80 \text{ SBi}$	A	Sangat Baik
2	$x + 0,60 \text{ SBi} < X \leq x + 1,80 \text{ SBi}$	B	Baik
3	$x - 0,60 \text{ SBi} < X \leq x + 0,60 \text{ SBi}$	C	Cukup Baik
4	$x - 1,80 \text{ SBi} < X \leq x - 0,60 \text{ SBi}$	D	Kurang baik
5	$X \leq x - 1,80 \text{ SBi}$	E	Sangat Kurang Baik

Keterangan: x = rerata skor ideal
 $= (1/2) (\text{skor mak} + \text{skor min})$
 X = Skor Aktual
 $\text{SBi} = (1/2) (1/3) (\text{skor mak} - \text{min})$