

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Diorama Lingkungan Rumahku (Diliku) untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak usia 4 – 6 tahun. Dengan menggunakan media Diliku tersebut, anak dapat menceritakan sebuah cerita sesuai dengan imajinasinya. Anak juga lebih leluasa saat bercerita saat menggunakan media tersebut karena media diorama tersebut bisa dibongkar pasang sesuai dengan keinginan anak.

2. Metode Pengembangan

a. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*) merupakan model yang dikembangkan dalam rangka merancang sistem pembelajaran diantaranya seperti model, strategi pembelajaran,

media dan bahan ajar.¹ Berikut ini adalah tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut :

1) Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas. Agar mendapatkan hasil dari analisis tersebut peneliti haruslah melakukan observasi serta wawancara pada guru di lembaga paud tersebut untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: a) Sasaran peneliti pada anak usia 4 – 6 tahun, b) adanya masalah anak terhadap bagaimana mereka kesulitan saat menceritakan sesuatu, c) belum ada cara untuk menunjukkan perkembangan.

Saat peneliti meminta anak untuk menceritakan apa saja kegiatan setelah ia pulang sekolah, hampir semua anak kesulitan saat menceritakannya. Ada yang malu-malu ketika ia bercerita, ada pula yang hanya menjawab “ya” atau “tidak” saja ketika ditanya serta ada pula yang tidak lancar saat bercerita. Hanya dua orang saja yang dapat menceritakan kegiatannya.

Peneliti juga menemukan bahwa dalam lembaga paud tersebut tidak memiliki media pembelajaran. Guru hanya

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung : Alfabeta, 2013) hal.38

terpaku dengan bagaimana anak bisa calistung saja. Kegiatan yang dilakukan oleh gurupun secara spontan saja. Saat guru tahu ada anak yang belum berkembang dalam salah satu aspeknya, guru tidak melakukan bimbingan khusus untuk anak tersebut. Guru tetap melanjutkan pada materi selanjutnya walaupun ada beberapa anak yang belum mampu untuk melangkah ke materi selanjutnya. Begitu pula dengan kemampuan bercerita anak, tidak ada usaha yang dilakukan oleh guru untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak. anak tidak diberi kesempatan untuk bercerita dan guru juga tidak pernah menceritakan sebuah cerita pada anak.

Setelah melakukan observasi, peneliti berpikir bahwa media diorama adalah media yang tepat untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak. Dengan diliku, anak akan lebih mudah untuk bercerita tentang apa yang ingin ia ceritakan. Apalagi dengan media yang dapat dibongkar pasang sesuai dengan keinginan anak. Media ini juga dapat digunakan untuk bermain anak ketika diluar jam kegiatan mengajar karena dalam lembaga tersebut tidak mempunyai media lain.

2) Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap perencanaan pembuatan media yang tepat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang media Diorama Lingkungan Rumahku (DILIKU). Menyusun indikator kemampuan yang akan dicapai serta menyusun instrumen pengukuran.

Peneliti menggambar sketsa awal media diliku yang ingin dibuat dengan kertas. Sketsa awal yang digambar adalah diorama yang menunjukkan sebuah desa. Terdapat sebuah rumah, pohon, pagar, orang-orangan dan juga binatang-binatang yang semuanya dalam bentuk mini. Ada juga jalan dan rumput-rumputan. Penambahan miniatur tersebut agar anak dapat lebih mudah untuk bercerita.

3) Tahap Pengembangan

Tahapan ini merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. Peneliti mengembangkan media diorama yang biasanya hanya dilihat oleh orang menjadi diorama yang bisa dibongkar pasang oleh anak untuk media yang menstimulasi kemampuan bercerita anak.

a) Pra Produksi

Mempersiapkan yang diperlukan selama penelitian pengembangan ini seperti menyiapkan bahan, alat, gambaran yang berkaitan dengan media diorama rumahku dan contoh media yang akan dibuat. Bahan dan alat yang diperlukan adalah *hardboard*, kain flannel, serbuk gergaji, pasir, lem tembak, miniature orang dan binatang, stik ice cream, kawat, busa ati, cat poster dan gunting. Bahan tersebut dibuat untuk alas dari diorama tersebut serta membuat rumah, pagar dan pohon.

b) Produksi

Menyiapkan media sebagai contoh anak agar bisa memainkannya dengan keinginannya. Media tersebut akan dibawa ke lembaga PAUD KEMUNING II dan akan dipakai oleh anak saat pembelajaran berlangsung.

c) Pasca Produksi

1. Peneliti harus melakukan pantauan setelah proses pembuatan produk selesai. Apakah media yang dibuat

menarik untuk anak, aman untuk anak dan apakah media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan anak.

2. Peneliti harus bertemu salah satu dosen untuk memvalidasi instrument penilaian. Peneliti membuat instrument penelitian dan akan meminta dosen ahli untuk memvalidasi instrument tersebut sebelum turun lapangan.

Hasilnya akan terlihat pengembangan media Diorama Lingkungan Rumahku (DILIKU) tersebut setelah menjadi sebuah produk. Setelah mendapatkan produknya akan terlihat bagaimana kemampuan yang dimiliki oleh anak masing-masing.

4) Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan langkah nyata yang menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat. Pada tahap ini setelah produk siap, maka dapat diujicobakan melalui enam orang anak kemudian di evaluasi dan di revisi. Ujicoba akan terlihat reaksi yang diberikan oleh anak usia dini selama proses kegiatan.

5) Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan dengan dua cara yaitu *expert review* dan *One-to-one*. *Expert review* dilakukan dengan dua dosen

ahli untuk mengevaluasi media yang sudah dibuat yaitu Diliku. Serta *one-to-one* yang dilakukan ketika dilapangan dengan anak. Peneliti juga akan mewawancarai anak terkait media Diliku.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.² Penelitian untuk mengembangkan produk baru yang bermanfaat bagi anak. Penelitian ini menggunakan berbagai tahapan sebelum melakukan penelitian. Untuk menyesuaikan metode penelitian maka model yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ini dianggap sesuai dengan penelitian ini dikarenakan model ini dianggap sangat efektif serta sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran menggunakan metode R&D dengan tahapan berikut : (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi serta (5) tahap evaluasi.

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis, peneliti menganalisis masalah yang terjadi pada anak usia dini di PAUD KEMUNING yang beralamat di jalan Bunut Kertayasa, Karawang Kulon, Karawang sebagai

² Sugiyono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013) hal.407

pengguna untuk membuat media diorama lingkungan rumahku (DILIKU). Selanjutnya menganalisis dari tahapan sebelumnya dan lanjut ke tahapan kedua yaitu membuat rancangan untuk menentukan bahan yang akan digunakan, kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan. Berdasarkan paparan diatas harus dapat berkaitan dengan dibutuhkan oleh peneliti. Tahapan yang ketiga akan dilakukan membuat produk yang telah peneliti jelaskan sebelumnya agar dapat mencapai tujuan yang dipaparkan. Membuat produk pengembangan ini peneliti harus melihat apa yang dibutuhkan oleh anak untuk membuat pembelajarannya lebih menarik dan dapat menstimulasi kemampuan bercerita anak.

3. Responden

Dalam pengembangan media Diorama Lingkungan Rumahku (DILIKU) responden yang dilibatkan adalah :

a. Ahli Media

Ahli media yang dimaksudkan adalah seseorang yang menguasai tentang teori dan konsep mengenai media. Tujuannya ialah diharapkan peneliti mendapatkan masukan tentang media yang akan peneliti kembangkan. Pada penelitian ini ahli media adalah Ibu Dr. Sri Wulan M.Si selaku dosen PG PAUD Universitas Negeri Jakarta.

b. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah seseorang yang menguasai materi dan akan memberikan masukan kepada peneliti tentang pengembangan media yang akan dikembangkannya. Pada penelitian ini ahli materi adalah Ibu Azizah Muis S.Pd.,M.Pd., selaku dosen PG PAUD Universitas Negeri Jakarta.

4. Instrumen

Dalam pengembangan media diliku, peneliti menggunakan instrument berupa kuesioner dan wawancara. Pengumpulan data siswa menggunakan metode wawancara dan *rating scale* sedangkan instrumen kuesioner akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat dan menilai kualitas produk yang dikembangkan. Instrumen kuesioner menggunakan skala penilaian 1 dan 4 dan terdapat pertanyaan yang berisikan penilaian secara keseluruhan dan saran untuk peneliti melakukan perbaikan produk dari para ahli.

a. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian

sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan, banyak teori yang ada dalam penelitian ini. Maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Media Diorama

Diorama adalah sebuah media berbentuk tiga dimensi yang mewakili suatu peristiwa atau suasana yang sebenarnya. Peristiwa yang diwakilkan oleh diorama bisa berupa nilai sejarah atau lainnya seperti ekosistem hutan dan laut. Diorama dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran. Pendidik menggunakan diorama untuk mewakili benda asli yang tidak.

2. Kemampuan Bercerita

Bercerita adalah keterampilan menuturkan suatu peristiwa dalam bentuk lisan kepada orang lain dan dibutuhkan persiapan dan pengetahuan yang sudah anak miliki.

3. Kemampuan Bercerita Anak usia 4 – 5 tahun

Pada usia 4 – 5 tahun, kemampuan bercerita anak sudah mencapai dimana anak dapat merangkai alur, mengatur karakternya serta dapat menceritakan ulang cerita yang ia

pernah dengar tetapi anak sering melewatkan beberapa peristiwa yang seharusnya di ceritakan kepada pendengarnya.

4. Kemampuan Bercerita Anak usia 5 – 6 tahun

Kemampuan bercerita anak usia 5 – 6 tahun sudah dapat menjelaskan dan merencanakan karakternya, menjelaskan latar tempat, masukkan judul, menggunakan alur (pembuka,isi,penutup) serta dapat menggunakan intonasi dan mimik wajah.

b. Definisi Operasional

Definisi operasional kemampuan bercerita adalah skor (nilai) yang diperoleh dari observasi yang dilakukan mengacu pada pedoman observasi untuk melihat kesanggupan anak membuat cerita menggunakan media yang sudah disiapkan oleh peneliti.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media Diliku ini dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak usia 4 – 6 tahun. Awal penelitian akan dilakukan pengenalan mengenai media diliku tersebut selanjutnya akan dipernalkan dengan bahan-bahan untuk pembuatannya dan sampai dengan menjadi sebuah produk yaitu media diorama lingkungan rumahku (DILIKU). Dalam penelitian ini, peneliti telah memilih model ADDIE

sebagai acuan dalam pengembangan media ini. Setiap tahapan penelitian akan menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. Tahap Analisis

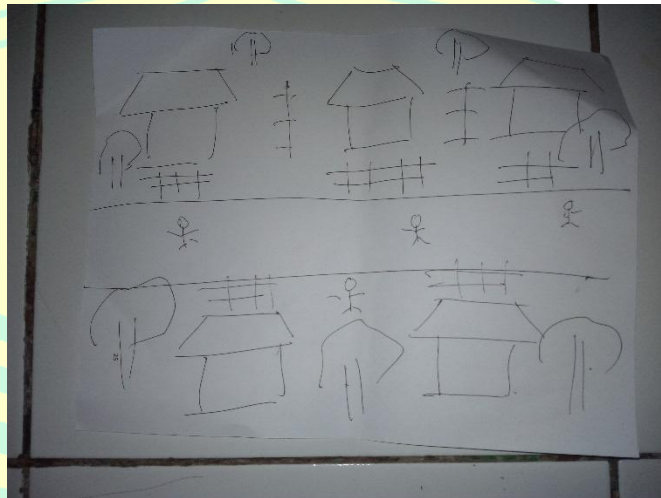
Tahap analisis merupakan suatu proses analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas. Agar mendapatkan hasil dari analisis tersebut peneliti haruslah melakukan observasi serta wawancara pada guru di lembaga paud tersebut untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

- a) Sasaran peneliti pada anak usia 4 – 6 tahun.
- b) Adanya masalah anak terhadap bagaimana mereka kesulitan saat menceritakan sesuatu.
- c) Belum ada cara untuk menunjukkan perkembangan

2. Tahap Desain

Pada tahap ini yang akan dilakukan peneliti menentukan pembuatan produk, menetapkan strategi dan metode pembelajaran serta menentukan isi materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini peneliti mendapatkan sebuah ide berupa membuat diorama yang memudahkan anak untuk menceritakan apa yang ingin ia ceritakan. Peneliti membuat sketsa awal dalam sebuah kertas, disalamnya ada berupa diorama yang ingin dibuat seperti penggambaran lokasi rumah, jalanan dan rumput serta penempatan pohon-pohonan.

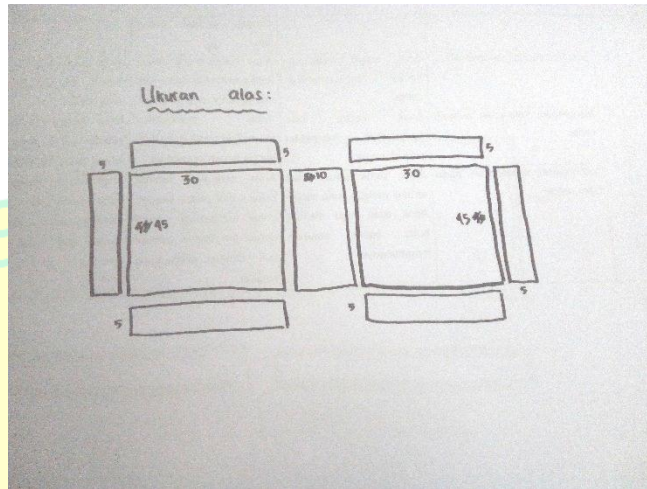
Tujuannya agar anak dapat dengan mudah menceritakan sebuah cerita dibantu dengan media diorama tersebut.



Gambar 3.1 : Sketsa Media DILIKU

Selain membuat sketsa awal, peneliti juga membuat sketsa dari ukuran DILIKU yang berukuran 70 x 45 x 10 cm. Peneliti membuat sketsa dalam kertas. Sketsa ini akan digunakan untuk acuan peneliti saat memotong hardboard. Berikut sketsa diliku

;



Gambar 3.2 : Sketsa Ukuran DILIKU

3. Tahap Pengembangan

Tahapan pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan harus disiapkan.

a. Pra Produksi

Mempersiapkan nama media, alat dan bahan, dimana nama media yang diambil dari singkatan miniatur yang terdapat dalam diorama yaitu rumah untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak, media ini dikembangkan berupa bentuk diorama yang komponen didalamnya dapat di bongkar-pasang sesuai dengan keinginan anak. Peneliti memberikan nama pada media tersebut dengan nama DILIKU. Peneliti membuat DILIKU yang terbuat dari

bahan diantaranya strerofoam, busa ati, cat poster, serbuk gergaji, pasir, lem, kawat, kertas minyak, gunting dan perekat.

Tabel 3.1 : Alat dan Bahan DILIKU

Gambar	Alat dan Bahan	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> - Hardboard (tebal 0,4 cm) - Kain flanel - Busa ati - Gunting - Lem dan perekat - Kertas minyak - Cat poster - Batu hias 	<p>Ini adalah alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media diliku.</p>

	- Kawat	
--	---------	--

b. Produksi

Setelah menentukan judul, peneliti membuat bentuk DILIKU dengan menggunakan bahan diatas. Pertama peneliti akan memotong hardboard sesuai dengan desain yang sudah dibuat menggunakan cutter serta menempelkannya dengan lem. Peneliti juga melapisi permukaan hardboard menggunakan kain flanel. Warna hijau tua untuk dalam sedangkan warna hijau muda untuk warna luar. Peneliti juga membuat beragam miniatur seperti rumah, pagar, pohon dan batu. Berikut gambar dari pengerjaan membuat DILIKU :

Tabel 3.2 : Tahap Produksi Media DILIKU

Gambar	Alat dan Bahan	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> - Hardboard (tebal 0,4 cm) - Cutter - Lem - Penggaris 	<p>Bahan tersebut akan dijadikan alas untuk media diliku.</p> <p>Hardboard akan dipotong sesuai desain yang dibuat dan ditempel</p>

		<p>menggunakan lem membentuk seperti <i>polypocket</i>.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Kain flanel - Lem - Gunting 	<p>Gunting kain flannel agar menutupi <i>hardboard</i> dan tempel kain pada permukaan <i>hardboard</i> menggunakan lem. Lapsi permukaan <i>hardboard</i> menggunakan flanel baik yang di dalam maupun diluar.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Busa ati - Lem tembak - Cat poster - Gunting - Penggaris - Spidol 	<p>Miniatur tersebut dibuat menggunakan busa ati yang berukuran 7x5 dengan tinggi sisi 7 cm sedangkan depan 4 cm. setelah ditempel diberi warna.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Busa ati - Spidol - Cat poster 	<p>Ini merupakan genting yang berukuran 5x10 cm dan dibuat bergaris-garis menyerupai genting. Ditempel diatas miniatur rumah.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Stik es - Kawat - Lem tembak - Cat poster 	<p>Stik es terlebih dahulu di beri warna coklat dan dipotong menjadi 5 bagian perbuahnya.</p> <p>Sebagai penyambung antar stick diberi kawat dan di lem.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Stik es - Lem tembak 	<p>Potongan stik es yang sudah disatukan diberikan penyangga pada bagian belakang. Ini akan dijadikan miniatur pagar.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Kawat - Gunting 	<p>Gunting kawat menjadi ukuran 8 cm.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Kawat - Lem - Kertas minyak - Perekat 	<p>Kawat yang sudah dipotong dilapisi dengan kertas minyak. Buat juga daun dengan menggunakan kertas minyak. Potongan daun ditempel pada kawat tersebut.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Kawat - Kertas minyak - Lem 	<p>Kumpulkan 8 bagian kawat dan lilitkan bersama. Bentuk kawat seperti pohon pisang.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Batu hias - Cat hitam - Kuas 	<p>Batu diwarnai dengan cat hitam dan keringkan diterik matahari. Ini akan dijadikan sebagai miniatur batu-batuan.</p>

c. Pasca Produksi

Pada pasca produksi ini, peneliti melengkapi DILIKU dengan beragam miniatur lainnya seperti miniatur orang dan binatang.

Tabel 3.3 : Miniatur pelengkap

Gambar	Keterangan
	Miniatur orang-orangan
	Miniatur hewan seperti domba, ayam, kucing dan bebek.

	<p>Peneliti menyiapkan miniatur tanaman seperti bunga dan semak yang terbuat dari clay</p>
	<p>Peneliti juga menyiapkan mobil yang terbuat dari clay.</p>

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi merupakan langkah nyata yang menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat atau tahap ujicoba. Pada tahap ini setelah produk siap, maka dapat diujicobakan melalui kelompok kecil atau beberapa anak kemudia dievaluasi dan direvisi. Ujicoba akan terlihat reaksi yang diberikan oleh anak usia dini selama proses kegiatan. Peneliti melakukan tahapan *expert review*

yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Peneliti memberikan kisi-kisi kepada para ahli tersebut, kisi tersebut sebagai berikut :

Tabel 3.4 : Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Pengembangan	Komponen	Indikator	Nomor butir
1	Pedoman Pelaksanaan	Keterbacaan	Penulisan pada buku pedoman media mencakup pemilihan kata, struktur kalimat dan tanda baca dalam cover, deskripsi media, komponen dalam media serta cara penggunaan mudah dimengerti bagi pembaca.	1,2,3,4,5
			Gambar dilengkapi dengan keterangan yang jelas	6
		Instruksi	Instruksi yang diberikan jelas dan mudah dimengerti	7
			Tahapan penggunaan media DILIKU jelas	8
2	Keterkaitan Media dengan Kemampuan Bercerita	Materi	Media DILIKU dapat melatih anak untuk mengatur karakter dalam ceritanya.	9
			Media DILIKU dapat melatih anak untuk menggunakan alur dalam cerita.	10

		Media DILIKU dapat melatih anak untuk menggunakan intonasi yang tepat dalam bercerita.	11
	Tujuan	Media DILIKU dapat melatih anak untuk memiliki sikap percaya diri dalam bercerita	12
		Media DILIKU dapat melatih anak bercerita yang berhubungan dengan lingkungan	13,14
Jumlah			14

Tabel 3.5 : Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Kesesuaian tujuan pengembangan	Media dapat menstimulasi kemampuan bercerita	1, 2, 3, 4, 5
	Menciptakan interaksi	9
Ukuran	Bentuk media sesuai dengan anak	6
Warna	Warna menarik untuk anak	7
Tampilan media	Mudah digunakan	8
	Aman untuk anak	10
Jumlah		10

Selain instrument untuk ahli media dan ahli materi, peneliti juga menyiapkan kisi-kisi instrument untuk *one-to-one* yang akan dilakukan kepada anak :

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Instumen Penilaian Kemampuan Bercerita Anak
4-5 tahun**

Aspek Pengembangan	Komponen	Indikator Kemampuan Bercerita usia 4-5 tahun	Nomor Soal
Kemampuan Bercerita	Alur	Mampu merangkai alur	1
	Penokohan	Mengatur karakter dalam cerita	2
		Menghadirkan lebih dari satu karakter dalam cerita	3
	Sikap dalam bercerita	Memiliki sikap percaya diri saat bercerita	4
		Mimik wajah saat	5

		bercerita	
Jumlah			5

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Bercerita Anak usia 5-6 tahun

Aspek Pengembangan	Komponen	Indikator Kemampuan Bercerita usia 5-6 tahun	Nomor Soal
Kemampuan Bercerita	Alur	Merangkai alur	1
		Memberikan judul	2
	Penokohan	Merencanakan dan mengatur karakter dalam cerita	3,4
		Membuat setting latar tempat	5
	Sikap dalam bercerita	Memiliki sikap percaya diri	6
		Penggunaan intonasi	7

		Menampilkan mimik wajah	8
Jumlah			8

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti akan mengevaluasi media yang dikembangkan melalui instrument yang sudah dibuat. Melalui instrument yang sudah dibuat, peneliti akan mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media yang dikembangkan yaitu Diorama Lingkungan Rumahku (DILIKU).

C. Teknik Evaluasi

1. Expert view

Evaluasi formatif dalam pengembangan media Diliku menggunakan teknik *expert review* untuk para ahli dan uji coba lapangan yang dilakukan pada usia 4 – 6 tahun di PAUD KEMUNING II, Karawang Kulon Karawang. Evaluasi produk media Diliku menggunakan instrument kuesioner yang diberikan kepada para ahli. Evaluasi bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau di revisi agar produk tersebut bisa lebih efektif dan efisien.

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang telah didapatkan selama proses penelitian berlangsung. Selanjutnya menganalisis data tersebut dan mendeskripsikan data serta mengambil kesimpulan. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif karena hasil data penelitian akan menunjukkan suatu tingkatan yang berupa skala penilaian, yaitu :

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Rumus yang akan digunakan sebagai perhitungan ujicoba oleh para ahli yaitu sebagai berikut :

$$NA = \frac{\text{jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{jumlah butir indikator}}$$

Berdasarkan hasil nilai yang akan diperoleh, terdapat kategori penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.8 : Kriteria Skor Penilaian

Rentang Nilai	Keterangan
1,00 – 1,75	Kurang Sesuai
1,76 – 2,51	Cukup Sesuai
2,52 – 3,27	Sesuai
3,28 – 4,00	Sangat Sesuai

2. *One-to-one*

Ujicoba dalam penelitian ini menggunakan *one-to-one*. Anak akan dipersilahkan bercerita sesuai dengan keinginannya dan imajinasinya menggunakan media DILIKU. Sebelumnya guru menyampaikan contoh cerita sederhana kepada anak menggunakan media DILIKU. Pada penelitian ini peneliti melibatkan 6 orang anak. Setelah melakukan ujicoba, peneliti mengolah data menggunakan rumus:

$$NA = \frac{\text{jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{jumlah butir indikator}}$$

Selain melakukan ujicoba yang dilakukan pada anak, peneliti akan mewawancarai anak mengenai penggunaan media. Berikut bentuk wawancara yang akan dilakukan:

Tabel 3.9 : Wawancara untuk anak

Pertanyaan	Jawaban
Apakah kamu senang bercerita dengan media DILIKU?	
Adakah kesulitan saat memainkan media DILIKU?	
Apakah kamu suka dengan media DILIKU?	

