BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

Strategi pengembangan dalam penelitian ini meliputi (a) tujuan, (b) metode, (c) responden, dan (d) instrumen

1. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media wayang dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Tujuan khusus dari pengembangan ini adalah pembuatan media wayang untuk meningkatkan kreativitas, yaitu meliputi :

- 1) Menganalisis masalah yang ada dan mencari solusi secara tepat
- 2) Membuat rancangan untuk pembuatan media wayang serta membuat penilaiannya
- 3) Mengembangkan produk/pembuatan media wayang
- 4) Menerapkan produk kepada anak
- 5) Menilai keefektifan kegiatan pembuatan media wayang

2. Metode Pengembangan

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.¹ Penelitian untuk mengembangkan produk baru yang

¹ Sugiyono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2013),h. 407.

bermanfaat bagi anak. Penelitian ini menggunakan berbagai tahapan sebelum melakukan penelitian. Untuk menyesuaikan metode penelitian maka model pengembangan yaitu ADDIE. Model ini dianggap sesuai dikarenakan model ini dianggap sangat efektif dan dinamis serta sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran menggunakan metode R&D dengan tahapan sebagai berikut : (1) tahap analisis, (2) tahap disain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi ,(5) tahap evaluasi

Pada tahap pertama menganalisis masalah yang terjadi pada anak usia dini di Gading Raya 1 Rt 09 Rw 014 Rawamangun sebagai pengguna untuk membuat media wayang. Selanjutnya menganalisis dari hasil tahapan sebelumnya dan lanjut ke tahapan kedua yaitu membuat rancangan untuk menentukan bahan yang akan digunakan, kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan. Dari paparan di atas harus dapat berkaitan dengan yang dibutuhkan oleh peneliti. Tahapan yang ketiga akan dilakukan membuat produk yang telah peneliti jelaskan sebelumnya agar dapat mencapai tujuan yang telah dipaparkan. Membuat produk pengembangan ini peneliti harus melihat apa yang dibutuhkan oleh anak untuk membuat pembelajarannya lebih menarik dan dapat meningkatkan kreativitasnya.

Setelah melihat apa yang dibutuhkan anak agar menjadikan pembelajarannya menarik, peneliti juga berdiskusi dengan ahli materi dan ahli media. Proses selanjutnya melihat hasil dari produk yang telah dibuat untuk diaplikasikan kepada anak usia 5-6 tahun di Gading Raya 1 Rt 09

Rw 014 Rawamangun yang dipilih secara acak. Proses akhir pada tahapan ini menggunakan model ADDIE yaitu mengadakan evaluasi, tahapan ini dilakukan untuk menilai terhadap program pembelajaran tersebut.

3. Responden

Model penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa responden yaitu :

1) Ahli Materi

Dalam hal ini ahli materi sangat diperlukan bagi penelitian pengembangan ini dikarenakan untuk melihat apakah penelitian ini sudah sesuai atukah belum. Ahli materi dipilih karena seseorang tersebut telah berpengalaman dalam menguasai hal yang berkaitan dengan pengembangan materi dalam pembuatan media wayang untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Ahli materi dalam penelitian pengembangan yang terlibat yaitu Ibu Dr.Yuliani Nuraini, M.Pd dan Dr.Hapidin, M.Pd yang merupakan dosen dibidang kreativitas anak usia dini.

2) Ahli Media

Ahli media juga dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini karena ahli media akan menilai dan memberikan masukan kepada peneliti mengenai produk yang akan dibuat selama penelitian. Ahli media yang terlibat yaitu Ibu Hikmah, M.M, M.Pd yang merupakan dosen pendidikan anak usia dini.

3) Pengguna

Pembahasan ini menggunakan cara ujicoba yang akan dilakukan kepada pengguna yaitu sepuluh orang anak. Pembahasan ini berkaitan juga dengan cara pembuatan media wayang sehingga bukan hanya ahli materi dan ahli media saja yang dibutuhkan pada penelitian pengembangan ini, tetapi pengguna juga sangat dibutuhkan. Pengguna yang akan dilibatkan pada penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang ada di daerah Gading Raya 1 Rt 09 Rw 014 Rawamangun. Tahapan uji coba, akan di uji kepada sepuluh orang anak yang akan dipilih secara acak yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dengan menggunakan teknik kuesioner menggunakan instrumen dengan skala 1-4 dan lembar saran untuk mendapatkan informasi mengenai kekurangan dari media yang akan di uji coba pada anak. Penilaian pengguna akan dilakukan oleh peneliti karena untuk melihat pencapaian tujuan yang ingin dilihat untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pembuatan media wayang.

4) Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Ujicoba Pengembangan Media Wayang dilaksanakan di lingkungan masyarakat yang beralamat di Gading Raya 1 Rt 09 Rw 014 Rawamangun yang merupakan anak-anak yang tinggal di alamat yang sama.

2. Waktu Penelitian

Waktu Ujicoba yang melibatkan responden dilakukan pada Februari 2018.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi instrumen evaluasi formatif. Instrumen evaluasi formatif ini bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau di revisi agar produk tersebut lebih efektif dan efisien. Evaluasi ini berupa kuesioner untuk mengevaluasi dan menilai kualitas produk yang akan dikembangkan dan dengan menggunakan skala Likert dengan kategori 4-3-2-1. Skala Likert ini terdapat 4 alternatif jawaban yaitu :

1. Sangat Baik (4)
2. Baik (3)
3. Cukup baik (2)
4. Kurang baik (1)

Instrument disertai juga kolom untuk masukan, kolom tersebut untuk memperoleh komentar dan saran dari responden yang akan diteliti. Data yang akan diperoleh dari evaluasi formatif dapat menentukan apa saja yang dapat ditingkatkan agar produk menjadi lebih baik. Instrument evaluasi formatif akan diberikan kepada ahli materi pada tahap uji coba *Expert Review*.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen untuk ahli materi dan media

No	Aspek	Indikator		Nomor butir soal		Bentuk penilaian
				Ahli materi	Ahli media	
1	Tujuan	1.1	Petunjuk penggunaan media wayang	2	-	Skala 1-4
2	Komponen	2.1	Kesesuaian penyajian dalam proses pembuatan media	-	3	
3	Materi	3.1	Kesesuaian materi untuk anak usia 5-6 tahun	3	-	
		3.2	Kesesuaian antara materi dengan media	1		
		3.3	Kesesuaian antara materi dengan masalah yang ada disekitar anak mengenai media	5		

T			pembelajaran		
		3.4	Ketertarikan materi untuk proses belajar	6	
4	Verbal	4.1	Kejelasan struktur kalimat	4	-
5	Visual	5.1	Kesesuaian media untuk anak usia 5-6 tahun	-	4
		5.2	Kejelasan media wayang	-	2
		5.3	Daya Tarik media untuk anak	-	5
		5.4	Keserasian dengan media pendukung	-	6
6	Fisik	6.1	Ukuran media wayang	-	7
		6.2	Daya tahan media	-	8

isi Instrumen untuk pengguna

No	Aspek	Indikator		Nomor butir soal	Bentuk penilaian
1	Komponen	1.1	Urutan proses pembuatan media	1	Skala 1-4
2	Materi	2.1	Dapat mencocokkan pola dengan jenis kelamin	3	
		2.2	Dapat menjiplak pola wayang	4	
		2.3	Dapat menggunting pola wayang	5	
		2.4	Dapat mewarnai pola	6	
		2.5	Dapat bercerita dengan menggunakan wayang	7	
3	Bahasa	3.1	Penggunaan bahasa	2	

Kisi-kisi instrumen untuk ahli diambil dari teori yang berkaitan dengan media pembelajaran. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya.² Menurut Hamalik, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media, hal tersebut dikarenakan media sebagai alat komunikasi, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*(Jakarta:PT RajaGrafindo Persada,2011),h.2

pendidikan, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.³ Dengan menarik dari kesimpulan mengenai media pembelajaran tersebut, maka dapat dilihat media sangat penting bagi proses pembelajaran sehingga instrumen tersebut diambil dari pengertian media pembelajaran.

Sedangkan kisi-kisi untuk pengguna diambil dari teori Rhodes mengenai dimensi kreativitas yang terdapat didalamnya *4P* , yaitu; Person (pribadi), Process (proses), Press (dorongan), dan Product (hasil akhir).⁴ Mengambil teori tersebut dikarenakan peneliti ingin melihat bagaimana perkembangan kreativitas yang dimiliki anak dalam membuat wayang orang. Tidak hanya melihat hasil akhirnya saja, namun peneliti ingin melihat bagaimana proses yang dilakukan oleh anak selama pembuatan wayang tersebut.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan Media Wayang ini dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Awal penelitian akan dilakukan pengenalan mengenai media wayang tersebut selanjutnya akan diperkenalkan dengan bahan-bahan untuk pembuatannya dan sampai dengan menjadi sebuah produk yaitu media wayang. Dalam penelitian ini peneliti telah memilih model ADDIE sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian pembuatan media ini. Setiap tahapan penelitian akan menggunakan model pengembangan ADDIE.

³ *Ibid.*,

⁴ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta:Indeks,2010),h.38

1. Tahap Analisis

Tahapan analisis merupakan suatu proses analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas. Agar mendapatkan hasil dari analisis tersebut peneliti harus melakukan kegiatan wawancara kepada masyarakat sekitar untuk mengetahui beberapa hal ,yaitu :

- 1) Untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan yang menarik bagi anak-anak dilingkungan masyarakat tersebut.
- 2) Kegiatan apa saja yang telah dilakukan agar anak mendapatkan kegiatan yang menarik untuk mengasah kreativitasnya

2. Tahap Disain

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan. Karena sebelum melakukan kegiatan peneliti harus membuat sebuah rancangan kegiatan yang menarik untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pada tahapan ini peneliti harus melakukan beberapa hal yaitu :

- 1) Berdiskusi dengan masyarakat sekitar
- 2) Mengembangkan media wayang serta berdiskusi dengan ahli materi dan ahli media

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.

- 1) Pra Produksi

Mempersiapkan yang diperlukan selama penelitian pengembangan ini seperti menyiapkan bahan, alat, gambar yang berkaitan dengan wayang dan contoh media yang akan dibuat.

2) Produksi

Menyiapkan media sebagai contoh anak agar bisa membuat media wayang sesuai dengan kreasinya. Serta menyiapkan media pendukung lainnya.

3) Pasca Produksi

- Peneliti harus melakukan pantauan setelah proses pembuatan produk selesai
- Peneliti harus bertemu dengan salah satu dosen untuk memvalidasi instrument penilaian

Hasilnya akan terlihat pengembangan media wayang tersebut setelah menjadi sebuah produk. Setelah mendapatkan produknya akan terlihat bagaimana kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing anak.

4. Tahap Implementasi

Tahapan ini adalah langkah nyata yang menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat. Pada tahap ini setelah produk siap, maka dapat diujicobakan melalui kelompok kecil atau beberapa anak kemudian dievaluasi dan direvisi. Uji coba akan terlihat reaksi yang diberikan oleh anak usia dini selama proses kegiatan.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini evaluasi dilakukan untuk melihat apakah system pembelajaran yang sedang dibangun berhasil atau sesuai dengan harapan. Pada tahapan evaluasi menggunakan evaluasi formatif yaitu evaluasi yang melihat proses yang dilakukan selama pengembangan penelitian berlangsung untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian.

6. Teknik Analisis data

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 penilaian akan menunjukkan pada suatu tingkatan yang berupa skala penilaian yaitu:

1 = Kurang baik

2 = Cukup baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

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

$$NA = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

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

Tabel 3.3
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