BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk merancang model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) guna meningkatkan efektivitas dalam pengembangan keterampilan motorik halus pada anak dengan ADHD. Metode ini digunakan tidak hanya untuk menghasilkan produk pembelajaran tertentu, tetapi juga untuk menguji kelayakan produk tersebut melalui serangkaian proses revisi.¹ Penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).²

Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah modul. Modul ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak ADHD, sehingga hasil pengembangannya dapat dimanfaatkan secara praktis.

Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan memiliki empat level metodologi:

1. Level 1: Penelitian hanya menghasilkan rancangan tanpa dilanjutkan dengan pembuatan produk atau pengujiannya.

¹ Soegiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 19th ed. (Bandung, 2011), 297.

² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

2. Level 2: Peneliti langsung menguji produk yang sudah ada tanpa melakukan penelitian lebih lanjut.
3. Level 3: Peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan atau merevisi produk yang ada, kemudian membuat versi revisi dan menguji keefektifannya.
4. Level 4: Peneliti menciptakan produk baru sekaligus menguji keefektifan produk tersebut.³

Penelitian ini dilakukan peneliti menggunakan level 4, karena berfokus pada pembuatan modul baru penerapan *game-based learning* yang dirancang dari nol, bukan sekadar merevisi produk yang sudah ada. Dalam penelitian sebelumnya tentang *game-based learning* hanya berperan sebagai referensi atau dasar, sedangkan modul yang dibuat merupakan produk baru yang spesifik sesuai dengan karakteristik level 4 untuk meningkatkan motorik halus anak ADHD di PAUD inklusi.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE Robert Maribe, karena sistematis dan sesuai dengan teori desain pembelajaran. Model ADDIE, menurut Robert Maribe Branch, adalah metode perancangan pembelajaran yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Branch menekankan bahwa

³ Sri Sumarni, "Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)," *Riset & Pengembangan*, 2019, 38.

pembelajaran harus berfokus pada siswa dan merancang model ini untuk membantu pendidik dalam menyusun materi ajar yang lebih efektif.⁴

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Penerapan *Game-Based Learning* dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru.

2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat adalah tiga anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yang bersekolah di PAUD Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru. Subjek dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu anak yang mengalami hambatan dalam motorik halus, kemampuan anak untuk berkonsentrasi tidak stabil, terkadang dapat fokus dengan baik, tetapi di waktu lain mudah teralihkan, serta membutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar dapat lebih fokus dalam kegiatan belajar.

Selain itu, penelitian ini juga melibatkan seorang guru kelas sebagai informan. Informan dipilih berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran dan pemahaman terhadap perkembangan anak di kelas. Guru kelas berperan dalam memberikan informasi mengenai kondisi awal motorik halus anak, mengamati respons selama penerapan *game-based learning*, serta mengevaluasi perkembangan yang terjadi. Data dari informan dikumpulkan melalui wawancara.

⁴ Mesra dan Romi, *Research & Development dalam Pendidikan*, cet. 1 (Sumatera Utara: 2023), hlm. 24–25.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data penelitian merupakan seluruh informasi yang diperoleh dari responden maupun dokumen, baik dalam bentuk statistik maupun non-statistik, yang digunakan untuk mendukung proses penelitian.⁵ Menurut sumbernya data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Data Primer

Menurut Sugiyono data primer, yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada para pengumpul data. Data primer ini didapatkan langsung oleh peneliti berdasarkan hasil observasi dan penilaian kemampuan motorik halus anak ADHD sebelum dan sesudah penerapan *game-based learning*. Adapun subjek utama penelitian ini ialah anak ADHD yang kesulitan dalam melakukan kegiatan motorik halus dasar.

b. Data Sekunder

Menurut Sugiyono data sekunder, yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.⁶ Data sekunder pada penelitian ini diperoleh melalui kajian literatur terkait *game-based learning* dan karakteristik anak ADHD. Kemudian data yang

⁵ Marcos Moshinsky, "Data Dan Sumber Data Penelitian Kualitatif," *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (1959): 104–16.

⁶ J.A. Usunier, J-C., & Lee, "Cultural Aspects Of Cross Border Consumer Behavior: Influence Of Indegenous Culture On Brand Preference.," *Jurnal Saintifik (Multi Science Journal)* 19, no. 1 (2019): 25–30.

didapatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas termasuk juga data yang didapat dari sekolah anak yaitu PAUD Terpadu Teratai Putih.

E. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE Robert Maribe, yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) and *Evaluation* (Evaluasi). Sebelum dilakukannya pembuatan produk, peneliti melakukan studi pendahuluan yang termasuk dalam tahap analisis.

F. Langkah-langkah Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam penelitian ini meliputi:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah proses untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan *game*. Tujuannya adalah memahami apa saja yang diperlukan agar *game* sesuai dengan kebutuhan anak.⁷ Dalam penelitian ini, analisis yang dilakukan mencakup:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan belajar anak ADHD di PAUD Inklusi.
- b. Menganalisis karakteristik anak, terutama terkait kesulitan dalam motorik halus, serta mengkaji literatur tentang *game-based learning*.

⁷ Cynthia Hayat and Stefani Cancerita, "Pendekatan Model ADDIE Dan Framework MDA Pada Gamifikasi Edukasi Pendidikan Seks Anak Usia Dini," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 9, no. 4 (2022): 849–56.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini merupakan proses merancang konsep awal (modul) dari produk yang akan dikembangkan.⁸ Dalam penelitian ini, tahap desain bertujuan untuk mendapatkan gambaran produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan.

Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

- a. Mengidentifikasi inovasi, yaitu mencari dan menganalisis ide, metode, atau produk baru yang berpotensi menjadi solusi yang lebih efektif. Tujuannya adalah menemukan peluang inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan atau mengatasi masalah yang ada.
- b. Pembuatan desain produk, yaitu merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan inovasi yang telah diidentifikasi. Dalam penelitian ini, prosesnya mencakup:
 - 1) Merancang konsep belajar sambil bermain yang sesuai dengan kebutuhan anak.
 - 2) Menyusun rencana pembelajaran berbasis *game*.
 - 3) Menentukan alat yang dibutuhkan.
 - 4) Merancang modul dengan tampilan menarik agar lebih efektif digunakan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan memastikan kualitas sumber belajar yang telah dirancang. Guru perlu mengidentifikasi sumber

⁸ Hayat and Cancerita.

daya yang dibutuhkan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana.⁹ Dalam penelitian ini, modul yang telah dirancang akan *expert judgment* oleh dua dosen ahli. Masukan dari dosen ahli akan digunakan untuk revisi hingga modul dinyatakan layak untuk digunakan. Adapun tahapan ini meliputi:

a. Konsultasi dengan dosen pembimbing

Pembuatan produk awal modul dilakukan dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing mengenai materi yang akan diterapkan. Dengan ada beberapa catatan serta saran dan masukan yang akan direvisi.

b. Revisi I

Setelah mendapat catatan, saran serta masukan dari dosen pembimbing, langkah selanjutnya yaitu memperbaiki modul yang dibuat dengan menambahkan dari saran serta masukan yang disampaikan dosen pembimbing hingga sampai pada tahap diizinkan untuk menghubungi *expert judgement* atau dosen ahli.

c. Penilaian Expert Jugment

Penilaian yang dilakukan oleh *expert judgement* dengan melihat serta memahami isi dari modul yang sudah disusun. Latar belakang dari *expert judgement* adalah dosen yang mengajar di prodi psikologi Islam.

d. Revisi II

Revisi kedua dilakukan setelah mendapat masukan serta saran dari hasil penilaian *expert judgement* sampai pada tahap modul ini layak untuk digunakan walaupun dengan revisi.

⁹ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi adalah proses menerapkan *game* yang telah dikembangkan agar dapat digunakan sesuai fungsinya. Pada tahap ini, semua elemen yang telah dirancang disiapkan dan dijalankan sesuai kebutuhan.¹⁰ Dalam penelitian ini, implementasi dilakukan dengan menerapkan metode belajar sambil bermain di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih. Selain itu, peneliti juga mengamati dan mencatat respons anak serta dampaknya terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun setelah diterapkan. Proses ini mencakup penentuan kriteria penilaian, pemilihan alat evaluasi yang sesuai, serta pelaksanaannya.¹¹ Dari semua tahapan peneliti hanya melakukan sampai tahap implementasi.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE hanya sampai tahap implementasi saja. Karena sesuai dengan rumusan masalah hanya menerapkan metode pembelajaran, bukan mengukur efektivitasnya. Oleh karena itu, penelitian ini tidak melanjutkan ke tahap evaluasi untuk menilai seberapa efektif metode yang digunakan.

¹⁰ Hayat and Cancerita, "Pendekatan Model ADDIE Dan Framework MDA Pada Gamifikasi Edukasi Pendidikan Seks Anak Usia Dini."

¹¹ Hidayat and Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data (subyek maupun sampel penelitian).¹² Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan meliputi:

1. Observasi

Peneliti mengamati secara langsung aktivitas anak selama sesi *game-based learning* dengan menggunakan lembar observasi. Data yang dicatat mencakup perkembangan motorik halus, seperti kemampuan menggenggam, memegang, dan menyusun objek. Observasi ini membantu melihat perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi tambahan tentang perkembangan anak sebelum dan setelah penerapan *game-based learning*. Metode ini memberikan wawasan dari perspektif orang yang terlibat langsung dalam pendidikan anak.

3. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan foto dan video selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi ini mendukung data observasi serta memberikan bukti visual mengenai perubahan yang dialami anak-anak.

¹² Iryana and Risky Kawasati, "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif," *The Lancet Medical Journal* 21, no. 58 (2012): 99–104.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan melalui proses yang interaktif dan berkesinambungan hingga mencapai kondisi data jenuh. Proses ini meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan peneliti meliputi:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses menganalisis data dengan cara menyaring, mengelompokkan, dan mengorganisasikan informasi agar lebih fokus dan mudah ditarik kesimpulan.¹³ Dalam tahap ini, peneliti merangkum, memilih, dan menyederhanakan data dari observasi, wawancara, serta catatan lapangan. Fokus utama adalah pada informasi yang relevan, seperti perubahan perilaku anak dan respons mereka terhadap *game-based learning*.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses menyusun informasi agar lebih terstruktur, sehingga memudahkan penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel untuk mempermudah interpretasi.¹⁴ dalam Penelitian ini peneliti membuat tabel perkembangan motorik halus anak dari hasil observasi selama beberapa sesi.

¹³ Huberman and Miles, "Teknik Pengumpulan Dan Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 02, no. 1998 (1992): 1–11.

¹⁴ Huberman and Miles.

3. Penarikan Kesimpulan

Setelah penelitian dan pembahasan selesai, peneliti menarik kesimpulan dalam bentuk narasi yang menjelaskan *game-based learning* terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD.