

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang pendekatan penelitian yang diterapkan oleh peneliti dalam pelaksanaan studi ini. Ini mencakup desain penelitian yang digunakan, subjek penelitian dan lokasi penelitian, proses pengumpulan data, analisis data, serta pertimbangan etika yang terkait.

#### **3.1 Desain Penelitian**

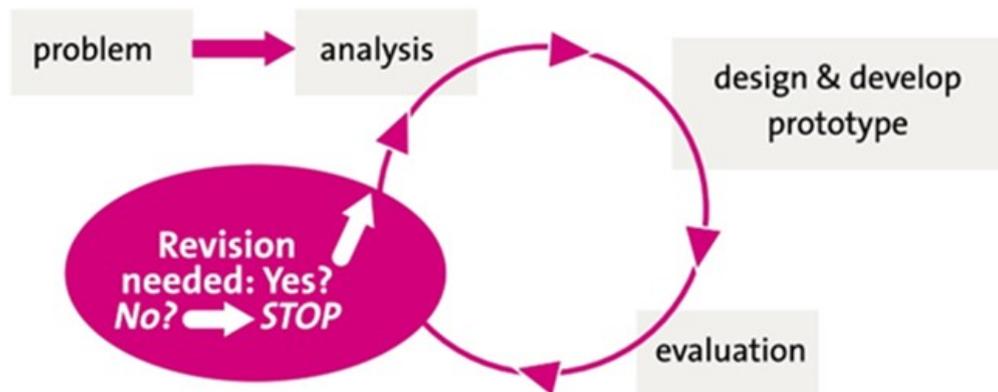
Penelitian ini memiliki fokus utama dalam mengembangkan media pembelajaran yang disebut *shadow play book* untuk menstimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Educational Design Research* (EDR), yang merupakan sebuah pendekatan penelitian yang dilakukan untuk menciptakan teori, strategi, metode, atau alat pembelajaran yang praktis dan dapat digunakan di lapangan, serta memiliki dampak dalam proses pembelajaran.

Tujuan penggunaan metode EDR adalah untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran, yaitu *shadow play book* yang dapat digunakan untuk menstimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* pada anak usia dini. Sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Plomp (2013), EDR melibatkan studi yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan. Intervensi ini bisa berupa program pembelajaran, proses pembelajaran, materi pembelajaran, produk, atau sistem pembelajaran, dan bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah kompleks dalam dunia pendidikan. Selain itu, EDR juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang karakteristik dari intervensi yang dibuat serta proses perancangan dan pengembangannya.

Hasil dari penelitian desain ini adalah alat pembelajaran yang didasarkan pada penelitian serta pengetahuan tentang alat pembelajaran tersebut atau teori yang mendukungnya, seperti yang dijelaskan oleh Plomp & Nieveen (2013). Dalam penelitian desain ini, proses EDR yang digunakan mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditetapkan oleh Plomp & Nieveen (2013). Tahap-tahap ini melibatkan analisis, desain, evaluasi, dan revisi hingga mencapai keseimbangan

antara tujuan penelitian dan implementasinya dalam bentuk *shadow play book* sebagai media pembelajaran.

Berikut adalah ilustrasi tahap *Educational Design Research* menurut Plomp (2013).



Gambar 3. 1 Desain Siklus Sistematis EDR

(Plomp & Nieven, 2013)

Berdasarkan Gambar 3.1, terlihat bahwa penelitian ini mengikuti tiga tahap dalam desain penelitian EDR, yaitu:

1) Tahap Pendahuluan (*Preliminary Phase*):

- a. Pada tahap ini, penelitian dimulai dengan menganalisis kebutuhan dan konteks pengembangan.
- b. Melakukan tinjauan literatur atau kajian pustaka terkait topik penelitian.
- c. Pengembangan kerangka teoritis atau kerangka konseptual untuk mendukung pengembangan.

2) Tahap Pengembangan atau Pembuatan Prototipe (*Development or Prototyping Phase*):

- a. Tahap ini melibatkan perancangan desain, optimasi desain, serta evaluasi dan revisi.
- b. Siklus mikro dalam tahap pengembangan digunakan untuk mencapai solusi yang optimal dalam mengatasi masalah penelitian.

3) Tahap Penilaian (*Assessment Phase*):

- a. Tahap ini melibatkan penilaian dan tanggapan dari pengguna untuk menentukan apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Evaluasi sumatif dilakukan untuk memastikan bahwa solusi atau intervensi memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya.
- c. Pada tahap ini, rekomendasi untuk perbaikan intervensi biasanya juga dihasilkan, dan tahap ini kadang-kadang disebut sebagai tahap semisummatif.

Tahapan-tahapan ini merupakan siklus berulang, dan jika penelitian memerlukan revisi, maka penelitian akan dimulai kembali dari Tahap Pendahuluan berdasarkan hasil-hasil revisi. Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, yang mencakup:

- 1) Identifikasi masalah penelitian berdasarkan analisis kebutuhan terkait perkembangan pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia dini.
- 2) Perencanaan awal penelitian.
- 3) Pengembangan media.
- 4) Uji instrumen penelitian oleh ahli.
- 5) Uji materi dan media oleh ahli terkait media *shadow play book*.
- 6) Pengumpulan dan analisis data dari hasil uji ahli dan uji coba media *shadow play book*.
- 7) Revisi media sesuai dengan temuan dan analisis hasil.
- 8) Uji coba hasil revisi media.
- 9) Pembuatan kesimpulan dari hasil penelitian.

### 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam hal partisipan dan tempat penelitian, penelitian ini melibatkan seorang ahli materi dan media yang merupakan dosen aktif di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru untuk memvalidasi materi dan media dalam *shadow play book*. Selain itu, kepala sekolah, satu orang guru, dan anak-anak usia 5-6 tahun di salah satu RA di daerah Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat, juga dilibatkan sebagai responden untuk memberikan tanggapan dan penilaian sebagai pengguna produk media pembelajaran *shadow play book*.

### 3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan secara operasional mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian. Dalam konteks penelitian ini, beberapa definisi operasional diberikan, termasuk definisi operasional untuk *Shadow Play Book*, stimulasi anak usia dini, pendidikan karakter cinta tanah air, dan *critical literacy*.

Berikut penjelasan definisi operasional penelitian “Pengembangan *Shadow Play Book* untuk Stimulasi Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air dan *Critical Literacy* Anak Usia Dini” yaitu sebagai berikut :

- 1) *Shadow play book* merupakan sebuah buku interaktif dengan konsep proyeksi bayangan dengan.
- 2) Stimulasi anak usia dini dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk merangsang kemampuan dasar anak sehingga tumbuh kembangnya optimal.
- 3) Pendidikan karakter cinta tanah air dapat diartikan sebagai proses penanaman nilai-nilai perilaku yang dilakukan secara sadar atas dasar kemauan untuk dapat melaksanakan nilai-nilai yang ada di masyarakat sebagai warga negara yang baik dan memiliki rasa cinta terhadap negaranya.
- 4) *Critical literacy* dapat diartikan sebagai keterampilan berbahasa dan bersosial yang penting untuk dikuasai.

### 3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh, mengolah, mengumpulkan, dan menganalisis informasi yang diperoleh dalam penelitian guna menyajikannya untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik penelitian. Searah dengan hal tersebut Ovan dan Saputra (2020) mengemukakan bahwa instrumen penelitian dapat dipandang sebagai pedoman tertulis tentang teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data penelitiannya. Instrumen penelitian juga merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur informasi tentang variabel yang sedang diteliti dengan tujuan memecahkan suatu persoalan (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang valid tentang kelayakan rancangan pengembangan *shadow play book* untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia dini dengan menggunakan format angket, wawancara dan observasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skema Data, Instrumen Penelitian, dan Pengumpulan Data  
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

<b>Data</b>	<b>Instrumen Penelitian</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
Validasi ahli materi dan media	Lembar angket validasi	<i>Expert judgement</i>
Respon Kepala Sekolah dan Guru	Lembar angket dan wawancara	Hasil respon angket dan wawancara
Anak usia dini usia 5-6 tahun	Lembar observasi	Hasil pengamatan

Pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yang kemudian dianalisis dan diolah sebagai bahan yang dilaporkan pada akhir penelitian. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu:

### 3.4.1 Angket

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiyono (2019). Menurut Arifin (2012) Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data atau informasi yang harus dijawab responden sesuai dengan pendapatnya. Pertanyaan yang diajukan di dalam angket disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan melalui validasi ahli materi dan untuk memperoleh respon pendidik mengenai perkembangan media *Shadow Play Book*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar angket untuk mengukur kelayakan media *shadow play book* untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* yang dikembangkan melalui *expert judgment* yaitu ahli media dan ahli materi, serta tanggapan dari pengguna media *shadow play book* yaitu kepala sekolah dan guru.

### 3.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan untuk menggali informasi yang ingin didapatkan dari responden. Menurut Edi (2016) wawancara adalah proses percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan responden dengan tujuan tertentu, menggunakan pedoman, dan dapat dilakukan secara tatap muka ataupun alat komunikasi tertentu. Sugiyono (2019) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara sendiri dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melakukan tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru kelas kelompok B dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan pembelajaran yang terjadi ketika mengembangkan pemahaman karakter cinta tanah air dan *critical literacy* kepada anak usia dini. Wawancara dilakukan untuk mendukung pengumpulan data penelitian dan informasi awal tentang *shadow play book* yang dibuat. Sehingga

tujuan dari wawancara adalah untuk menambah informasi mengenai latar belakang produk yang dibuat.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur untuk menggali informasi terkait pengembangan *shadow play book* untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia dini. Hal ini dilakukan yaitu dengan bertujuan untuk mengidentifikasi secara lebih lanjut.

#### **3.4.3 Observasi**

Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek yang lain. Sedangkan menurut Hadi (Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui perkembangan anak terkait rasa cinta tanah air dan *critical literacy* menggunakan media *Shadow Play Book* yang akan diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### **3.4.4 Studi Dokumentasi**

Menurut Sugiyono (2019) bukti otentik yang dapat dipercaya setelah proses observasi dan proses wawancara dilakukan adalah studi dokumentasi. Dalam proses studi dokumentasi, penulis mencari data dalam bentuk dokumen tertulis atau gambar elektronik. Studi dokumentasi ini berperan sebagai penguat dari data yang didapat pada saat proses observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini studi dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan dokumen sebagai pembuktian kuat terkait dengan topik penelitian yakni dalam penggunaan media *Shadow Play Book*. Dokumentasi digunakan sebagai alat penunjang dalam memperoleh data secara langsung di tempat penelitian. Data yang diperoleh yaitu berupa foto-foto, rekaman kegiatan, serta sumber-sumber lainnya yang relevan dengan penelitian.

### 1) Angket Ahli Materi dan Ahli Media

Angket ini diisi oleh ahli materi dan media, digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi materi, desain, keamanan, dan penggunaan kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek penelitian dalam angket ahli materi dan media meliputi:

Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi dan Media  
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

Variabel	Aspek	Indikator
Media <i>Shadow Play Book</i>	Muatan Materi	1. Kelengkapan materi untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> yang termuat dalam media
		2. Kesesuaian materi dengan indikator karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> anak usia dini
	Desain	3. Media memiliki muatan visual yang menarik untuk anak
		4. Media memiliki visual yang dapat dipahami oleh anak
	Keamanan	5. Media menggunakan bahan yang aman untuk anak
		6. Media tidak memiliki bahan yang runcing
		7. Media tidak memiliki bau yang menyengat tajam
	Penggunaan	8. Media memiliki fitur yang mudah digunakan anak
		9. Media dapat digunakan secara interaktif
		10. Media memiliki ukuran yang mudah digunakan anak

## 2) Angket Lembar Respon Kepala Sekolah dan Guru

Angket ini diisi oleh Kepala Sekolah dan Guru untuk mengetahui respon penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek respon penilaian dalam angket guru meliputi:

Tabel 3. 3 Lembar Angket Respon Kepala Sekolah dan Guru  
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

No	Indikator Penilaian
1.	Menarik dan menyenangkan bagi anak didik
2.	Memotivasi anak didik dalam belajar.
3.	Kesesuaian materi pada media dengan tingkat pencapaian perkembangan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> anak.
4.	Kesesuaian materi pada media dengan karakteristik anak.
5.	Kesesuaian materi dalam media <i>shadow play book</i> dengan kebutuhan belajar dan bermain anak.
6.	Kemudahan untuk dipahami anak.
7.	Kejelasan gambar dan teks yang digunakan.
8.	Media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menstimulasi perkembangan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> anak

## 3) Lembar Wawancara

Lembar wawancara berfungsi sebagai instrumen pendukung dalam penelitian ini untuk melengkapi hal-hal yang tidak didapatkan dari respon oleh angket. Wawancara diberikan kepada kepala sekolah dan guru mengenai media *Shadow play Book* untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia dini yang disajikan melalui beberapa pertanyaan. Bertujuan untuk memperkuat respon kepala sekolah dan guru.

Tabel 3. 4 Lembar Wawancara Kepala Sekolah dan Guru  
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

No	Pertanyaan
1.	Apa Bapak/Ibu pernah mengamati dan menemukan suatu masalah yang berkaitan dengan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> pada anak usia dini di sekolah dan di lingkungan sekitar?
2.	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu mengenai permasalahan tersebut?
3.	Apa yang Bapak/Ibu pahami tentang karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> anak usia dini?
4.	Menurut Bapak/Ibu apa itu karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> penting untuk diperkenalkan dan dikembangkan pada anak usia dini?
5.	Menurut Bapak/Ibu bagaimana contoh bentuk pengenalan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> anak usia dini?
6.	Apa Bapak/Ibu pernah mengenalkan pendidikan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> pada saat pembelajaran? Jika pernah bagaimana cara Bapak/Ibu mengenalkannya?
7.	Apa media yang Bapak/Ibu gunakan saat mengenalkan pendidikan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> pada anak usia dini?
8.	Menurut Bapak/Ibu, apa media yang diperlukan dalam mengenalkan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> pada anak usia dini saat pembelajaran?
9.	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana kriteria media yang layak dan baik untuk mengenalkan karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> pada anak usia dini saat pembelajaran?
10.	Peneliti ingin membuat media pembelajaran berupa <i>Shadow Play Book</i> yaitu buku cerita dengan proyeksi interaktif bayangan yang dapat digunakan untuk menstimulasi karakter cinta tanah air dan <i>critical literacy</i> anak usia dini. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu?
11.	Apa yang bisa Bapak/Ibu sarankan dalam pembuatan media ini?

#### 4) Lembar Observasi Anak

Lembar observasi digunakan untuk menggali informasi tentang tanggapan anak terhadap kegiatan pengenalan congklak sebagai salah satu permainan tradisional, memahami aturan dalam permainan congklak, menyimpulkan akhir cerita, memiliki kemampuan untuk bertanya terkait alur cerita, dan penggunaan alat peraga,

Instrumen dibuat dalam bentuk *checklist*, kisi-kisi lembar observasi disesuaikan dengan analisis kebutuhan penelitian yang memerlukan pengamatan secara langsung. Berikut kisi-kisi lembar observasi anak.

Tabel 3. 5 Lembar Observasi pada Anak Usia 5-6 Tahun  
(Diadaptasi dari Wulandari, 2016 dengan penyesuaian)

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>
Karakter Cinta Tanah Air (Penghargaan Terhadap Warisan Budaya Lokal)	Anak mampu mengidentifikasi salah satu permainan tradisional dengan menyebutkan nama salah satu permainan tradisional
	Anak memahami aturan dasar dalam permainan tradisional
	Anak mengenal perlengkapan/alat yang ada dalam permainan tradisional
	Anak mengenal nilai cinta tanah air melalui permainan tradisional (kerjasama, dan berbagi)
<i>Critical Literacy</i> ( <i>Questioning</i> )	Anak mampu bertanya dengan konsep 5W+1H.
	Anak mampu bertanya tentang aspek-aspek permainan tradisional.

#### Aspek penilaian menggunakan:

- BB** = Belum Berkembang      **BSH** = Berkembang Sesuai harapan  
**MB** = Mulai Berkembang      **BSB** = Berkembang Sangat baik  
**B** = Berkembang

### 3.5 Prosedur Penelitian

Proses *educational design research* (EDR) bersifat siklus, analisis, desain, evaluasi dan kegiatan revisi diulang sampai mencapai keseimbangan yang tepat antara tujuan penelitian dan realisasinya. Plomp (Putrawangsa, 2018) menyatakan bahwa memiliki tiga tahapan dalam penelitian *educational design research* (EDR) yaitu tahap pendahuluan (*preliminary research*), tahap pengembangan (*development or prototyping phase*), dan tahap penilaian (*assessment phase*). Berikut penjelasan dari setiap tahapan dari desain penelitian *educational design research* (EDR) yaitu:



Gambar 3. 2 Tahapan Prosedur Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi

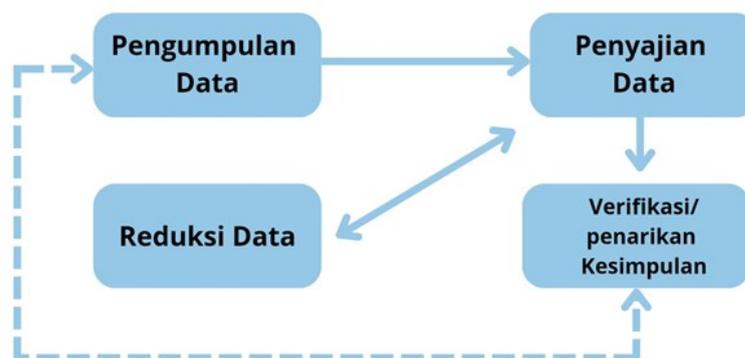
1. Tahap pendahuluan (*preliminary research*) yaitu pada tahapan ini berisi analisis kebutuhan, kajian literatur, indentifikasi permasalahan terkait penanaman karakter cinta tanah air dan *critical literacy* pada anak usia 5-6 tahun.
2. Tahap pengembangan (*development or prototyping phase*) yaitu pada tahapan ini berisi perancangan petunjuk desain, pengoptimalan prototipe (desain), serta evaluasi formatif dan revisi.
3. Tahap Penilaian atau (*assessment phase*) yaitu pada tahapan ini berisi penilaian dari uji ahli media dan materi, uji coba pengguna *Shadow Play Book* untuk

stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia dini, dan penilaian penggunaan media *Shadow Play Book* sehingga menyimpulkan apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahapan-tahapan ini merupakan siklus berulang, jika penelitian yang dilakukan masih memerlukan revisi, maka penelitian dimulai kembali dari tahap pengembangan berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh merupakan data dari hasil angket validasi ahli dan respon dari pengguna media pembelajaran yaitu guru dan anak. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan analisis data secara kualitatif terlebih dahulu dengan menggunakan teknik Miles & Huberman (Miles, dkk, 2013) dengan alur sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Model Analisis Data

Sumber: Adaptasi dari Miles, Huberman, & Saldana (2013)

#### 1) Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi literatur terkait stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air serta kemampuan *critical literacy* pada anak usia dini, penyebaran kuesioner kepada kepala sekolah dan guru untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum melaksanakan uji coba untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air bagi anak usia dini, perhitungan dengan angket validasi terhadap hasil penilaian dari uji ahli media ahli materi, observasi penggunaan *shadow play book*, angket validasi dan

wawancara kepada Kepala Sekolah dan Guru terkait penggunaan *shadow play book*. Sehingga dalam proses tersebut peneliti memperoleh data berupa hasil studi literatur terkait stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* untuk anak usia dini, capaian kemampuan anak terhadap stimulasi karakter cinta tanah air dan *critical literacy*, masukan terkait kebutuhan media yang diperlukan, catatan penilaian dan masukan dari ahli materi dan media untuk pengembangan *shadow play book*, data respon anak dalam penggunaan media *shadow play book* di kelas dan masukan kepala sekolah dan guru terkait penggunaannya, serta studi dokumentasi penelitian.

## 2) Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti melakukan penyederhanaan data agar bisa sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Proses penyederhanaan dilakukan dengan cara menganalisis data sesuai dengan tema penelitian, baik data berupa hasil wawancara, dokumen maupun angket. Proses reduksi ini dilakukan agar keseluruhan data yang diperoleh dapat sesuai dengan kebutuhan serta meminimalisir pengolahan data yang tidak diperlukan.

## 3) Penyajian Data

Pada tahap ini peneliti menyajikan data yang sudah direduksi atau disederhanakan pada tahap sebelumnya. Data yang disajikan difokuskan pada gambaran identifikasi kemampuan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* bagi anak usia dini, pengembangan media *shadow play book* dan data respon penggunaan media oleh partisipan. Bentuk penyajian datanya berupa narasi hasil wawancara, bukti dokumen pengembangan media dan grafik hasil angket penggunaan media.

## 4) Kesimpulan

Tahapan terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan diambil dari beragam data yang diperoleh setelah melalui proses penyederhanaan dan disajikan dalam bentuk yang telah ditetapkan. Penarikan kesimpulan merujuk pada proses pengembangan media *shadow play book* untuk stimulasi pendidikan karakter cinta tanah air dan *critical literacy* anak usia dini.

Setelah proses analisis data dilakukan secara kualitatif selanjutnya secara kuantitatif teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data pada

penelitian ini yaitu menggunakan *skala likert* untuk menghitung persentase rata-rata dari setiap angket. Pengumpulan data menggunakan lembar angket *skala likert*. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa *skala likert* merupakan skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dalam *skala likert* terdapat 5 skala yang memiliki skor bertingkat mulai dari 1 sampai 5 dari yang rendah sampai tertinggi atau dari yang tertinggi sampai terendah. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Teknik pengumpulan data untuk penilaian kualitas validator ahli yaitu menggunakan *skala likert* hasil dari modifikasi oleh Hadi dalam Hertanto (2017) yaitu modifikasi *skala likert* lima skala yang berupa nilai dengan kategori SB (Sangat Baik), B (baik), CB (Cukup Baik), TB (Tidak Baik) dan STB (Sangat Tidak Baik). Dan penilaian dalam bentuk skor yaitu SB = 5, B = 4, CB= 3, TB = 2, dan STB =1.

Tabel 3. 6 Kategori dan *Skala Likert*  
(Modifikasi *Skala Likert* 5 Skala oleh Hadi, 2017)

Kategori	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan cara menghitung dari hasil setiap item dalam pernyataan angket ke dalam bentuk presentase dengan membandingkan total skor hasil validator (f) dengan jumlah skor maksimal (N), kemudian dikalikan dengan 100%.

Data disajikan dalam bentuk presentase angka dengan rumus berikut.

$$Ps = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase skor yang dicari

$f$  = Jumlah skor yang didapat

$N$  = Jumlah skor ideal

Setelah dihitung menggunakan rumus, akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas pengembangan produk. Hasil angka yang didapat, dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor.

Tabel 3. 7 Kategori Interpretasi Kelayakan

(Diadaptasi dari Hadi, 2017)

Persentase	Kriteria Interpretasi	Tingkat Validitas
0% - 20%	Sangat tidak layak	Sangat Tidak Valid
21% - 40 %	Tidak layak	Tidak Valid
41% - 60%	Cukup Layak	Cukup Valid
61% - 80%	Layak	Valid
81% - 100%	Sangat layak	Sangat Valid

Hasil presentase yang di dapat selanjutnya diubah ke dalam bentuk data kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor kelayakan menurut Muriati (Zunaidah, & Amin, 2016). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif dengan menggunakan sebuah predikat tingkat validitas atau kategorisasi kelayakan yaitu “Sangat Tidak Valid”, “Tidak Valid”, “Kurang Valid”, “Valid”, dan “Sangat Valid”.

### 3.7 Isu Etik

Pada penelitian ini etika penelitian perlu diperhatikan. Etika penelitian ini dilibatkan dalam setiap prosesnya mulai dari sebelum melaksanakan penelitian, memulai penelitian, pengumpulan data, menganalisis data hingga pelaporan data. Etika penelitian adalah suatu peraturan yang harus dipatuhi dalam suatu penelitian

karena melibatkan beberapa pihak. Oleh sebab itu, seorang peneliti harus memahami etika penelitian. Beberapa prosedur yang dilakukan oleh peneliti didasarkan pada pernyataan Creswell dalam bukunya, antara lain sebagai berikut (Creswell, 2013) :

1) Sebelum melaksanakan penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian tentunya perlu ada persiapan yang dilakukan begitupun dengan etika penelitian yang perlu diterapkan dari sebelum pelaksanaan yakni perlu adanya persetujuan antara pihak universitas dan perizinan dengan pihak partisipan serta meminta perizinan untuk kepentingan publikasi.

2) Memulai penelitian

Dalam memulai penelitian etika yang perlu diperhatikan yakni mencatat permasalahan sehingga dengan adanya penelitian akan menguntungkan partisipan, menyebutkan dengan jelas tujuan diadakannya penelitian, menghargai setiap hak dan pendapat dari pihak partisipan serta perlu memperhatikan hal yang sensitif pada penelitian contoh memerlukan partisipan anak sehingga perlu perizinan dari orangtua atau pihak keluarga. Hal ini juga selaras dengan pendapat Pradono dkk yang mengemukakan mengenai etika penelitian yaitu perlu adanya persetujuan dari partisipan dan kerahasiaan partisipan (Pradono, dkk, 2018).

3) Pengumpulan data

Beberapa prosedur yang perlu diperhatikan oleh peneliti ketika melakukan proses pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu memberikan perlakuan kepada semua partisipan secara merata, dapat memberikan rasa peduli terhadap lokasi yang diteliti seperti adanya mutualitas antara peneliti dan partisipan, menghargai setiap potensi partisipan serta kehati-hatian dalam pengumpulan data seperti pemalsuan, penipuan, pengurangan data dan temuan yang ada. Selain itu, peneliti harus melindungi informasi pribadi partisipan setelah memberikan informasi dengan memastikan terjaganya kerahasiaan sehingga penelitian dilakukan tanpa menggunakan nama pihak terkait apabila tidak diperbolehkan maka akan menggunakan inisial.

4) Menganalisis data

Menerima semua hasil yang di dapat baik negatif maupun positif, menghormati partisipan dengan memberikan nama samaran atau inisial dalam menganalisis

data. Peneliti juga menjaga kepemilikan data partisipan agar tidak sembarangan diberikan ke pihak lain. Peneliti melakukan diskusi ulang dan *member checking* terhadap data yang diperoleh oleh penulis selama penelitian, memastikan informasi yang diperoleh benar-benar akurat, sehingga interpretasi data diharapkan benar-benar diakui kebenarannya dan bukan merupakan suatu modifikasi yang dianggap menguntungkan bagi peneliti.

#### 5) Pelaporan data

Menghindari pemalsuan data, bukti serta temuan dan kesimpulan, tidak melakukan plagiat, dapat mengkomunikasikan dengan bahasa yang jelas dan tepat sasaran, menyimpan data yang belum diolah. Peneliti berupaya untuk menggambarkan dan mendeskripsikan detail hasil penelitian dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang mendukung dan juga menggunakan prosedur yang sesuai pada setiap bab.