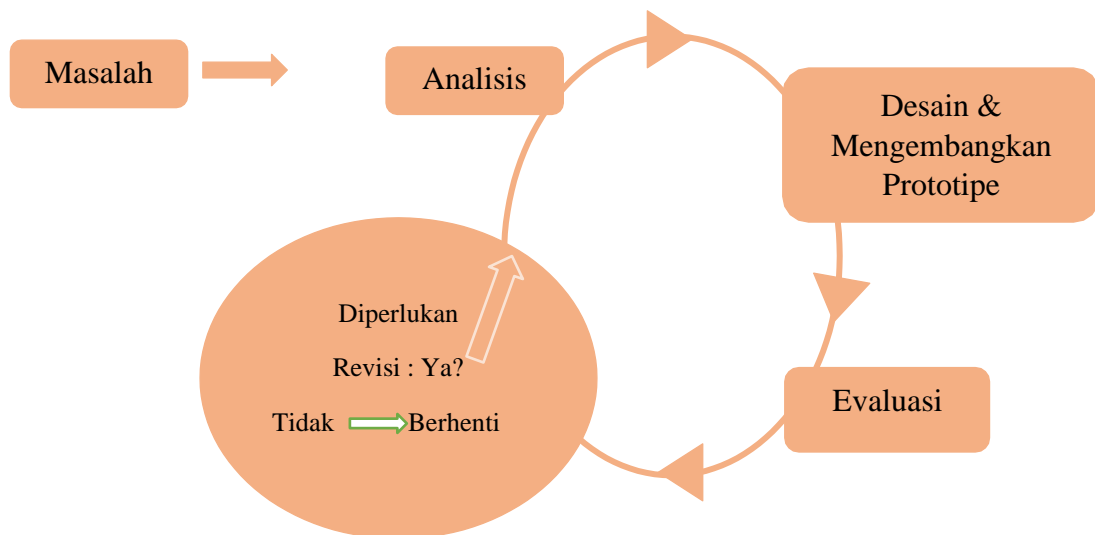


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR). EDR merupakan metode yang dilakukan untuk menghasilkan teori, strategi, metode atau perangkat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk praktik di lapangan dan memberikan pengaruh kepada pembelajaran. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan *board game book* sebagai media untuk menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis. Hal ini karena EDR mampu memberi arahan dalam pengembangan yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dari hasil pengembangan, sebagai fasilitas dalam melaksanakan pengenalan pendidikan seksual untuk anak usia dini. EDR yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Plomp dengan desain sebagai berikut:

Berikut adalah ilustrasi tahap *Educational Design Research* (EDR) menurut (Plomp & Nieveen, 2013)



Gambar 3. 1 Tahap Educational Design Research (EDR) Menurut Plomp (2013)



Gambar 3. 2 Prosedur penelitian

1. Fase Pendahuluan (*Preliminary Phase*)

Tahap pendahuluan merupakan tahap untuk menganalisis kebutuhan pengembangan. Pada tahap ini peneliti merencanakan pengembangan produk melalui hasil analisis kebutuhan dan analisis anak melalui wawancara yang dilakukan dengan guru pada salah satu TK X di Cibiru Kabupaten Bandung sehingga dapat diketahui kebutuhan produk yang harus dikembangkan.

2. Fase Pengembangan (*Development or Prototyping phase*)

Informasi yang telah didapatkan dari tahapan pendahuluan akan diolah menjadi sebuah pengembangan produk, yaitu *board game book*. Dimulai dari perancangan produk sesuai dengan analisis kebutuhan, pengoptimalan produk dengan evaluasi dari ahli materi dan revisi.

3. Fase Evaluasi (*Assessment Phase*)

Fase ini berisi penilaian dan respon pengguna untuk menyimpulkan apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Secara rinci, tahapan penelitian yang dilakukan antara lain:

- 1) Identifikasi masalah penelitian terkait karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak usia 5-6 tahun.
- 2) Identifikasi kebutuhan.
- 3) Pengembangan materi.

- 4) Pembuatan desain media.
- 5) Pembuatan *Board Game Book* sebagai media untuk menstimulasi Karakter Kejujuran dan Literasi kritis anak.
- 6) Prototipe media
- 7) Melakukan Uji Ahli Materi
- 8) Melakukan Uji Ahli Media
- 9) Melakukan Uji coba penggunaan *Board Game Book* untuk menstimulasi Karakter Kejujuran dan Literasi kritis anak usia 5-6 tahun.
- 10) Melakukan Penilaian penggunaan media

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan adalah orang yang dijadikan sumber data dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Partisipan pada penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media yang berperan untuk memvalidasi materi yang terkandung dalam *board game book*. Selain ahli materi, guru dan kepala sekolah serta anak yang berusia 5-6 tahun di salah satu TK X di Kabupaten Bandung dilibatkan sebagai responden untuk memberikan tanggapan dan penilaian selaku pengguna produk pengembangan media *board game book* yang telah dibuat.

3.3 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu melalui observasi, wawancara dan rating scale. Adapun secara rinci dapat digambarkan sebagai berikut:

.Tabel 3. 1 Deskripsi Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No.	Teknik Pengumpulan	Sumber Data	Data yang Dihasilkan
1.	Observasi	Anak Usia Dini	<ol style="list-style-type: none"> a. Data capaian pre-observation terkait karakter kejujuran serta literasi kritis anak. b. Data capaian post-observation terkait karakter kejujuran serta literasi kritis anak.

No.	Teknik Pengumpulan	Sumber Data	Data yang Dihasilkan
2.	Wawancara	Guru dan Kepala Sekolah	a. Informasi tentang buku yang baik dalam menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis anak. b. Konten tokoh yang baik dalam menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis anak. c. Penentuan harga yang cocok terhadap hasil produk yang dibuat
3.	<i>Rating Scale</i>	Ahli Materi Ahli Media	Masukan pengembangan <i>board game book</i> untuk menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis anak.
4.	Studi Dokumentasi	Dokumen	Data penunjang pengembangan <i>board game book</i> untuk menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Observasi terkait karakter kejujuran serta literasi kritis yang anak miliki
- b. Wawancara kepada guru terkait penggunaan *board game book*
- c. *Rating scale* oleh ahli media dan ahli materi,
- d. Dokumentasi pelaksanaan penelitian

3.3.1 Instrumen Observasi

Instrumen yang digunakan peneliti sebagai panduan dalam penelitian mengacu pada indikator karakter kejujuran dan literasi kritis anak, yaitu

Nama :

Usia :

Tabel 3. 2 Instrumen Observasi pada Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Item	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Karakter Kejujuran Pada anak usia 5-6 Tahun	Berkata Jujur	-Anak dapat berkata jujur ketika belajar				
		-Anak dapat bermain <i>board game book</i> dengan jujur				
	Mengakui kesalahan dan meminta maaf jika salah	-Anak mengakui kesalahan dan meminta maaf jika tidak jujur ketika bermain board game				
Variabel	Indikator	Item	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Literasi Kritis pada Anak usia 5-6 Tahun	Mampu menyimak, memiliki kesadaran akan pesan teks	-Anak dapat menyimak tentang jenis-jenis ular dan ciri-ciri ular				
		-Anak dapat menyimak isi buku cerita				
	Mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasannya	-Anak dapat mengungkapkan pendapat tentang jenis-jenis ular dan ciri-ciri ular				
		Anak dapat mengungkapkan pendapat dan menjawab pertanyaan tentang buku cerita				
		-Anak dapat menceritakan kembali isi buku cerita secara singkat				

3.3.2 Instrumen Wawancara

Tabel 3. 3 Wawancara Guru dan Kepala Sekolah

No	Aspek yang ditanyakan	Butir Pertanyaan
1.	Pandangan Kepala Sekolah dan Guru terkait Pengembangan <i>Board Game Book</i> untuk menstimulasi Karakter Kejujuran dan Literasi kritis untuk AUD	Pernahkah Ibu mengamati Karakter Kejujuran dan Literasi kritis pada anak?
2.		Apakah pernah ada permasalahan terkait karakter kejujuran pada anak usia 5-6 tahun di TK X? Jika ada, bagaimana tanggapan Ibu mengenai hal tersebut?
3.		Apakah penting dalam menstimulasi karakter kejujuran pada anak usia 5-6 tahun di TK X? Jika penting, mengapa hal tersebut penting dilakukan?
4.		Bagaimana pemahaman Ibu tentang Literasi kritis pada anak usia 5-6 tahun?
5.		Apakah pernah ada permasalahan terkait kemampuan literasi kritis pada anak usia 5-6 tahun di TK X? Jika ada, bagaimana tanggapan Ibu mengenai hal tersebut?
6.		Apakah penting untuk menstimulasi menganalisis informasi pada anak usia 5-6 tahun? Berikan penjelasannya.
7.		Menurut Ibu apakah diperlukan media dalam menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak?

No	Aspek yang ditanyakan	Butir Pertanyaan
8.		Apakah Ibu pernah mengetahui <i>Board Game Book</i> ? Jika pernah, berikan penjelasannya.
9.		Bagaimana kriteria buku yang baik dalam menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis bagi anak baik dari segi konten atau tokoh?

3.3.3 Instrumen *Rating Scale*

Tabel 3. 4 Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Materi	Kesesuaian materi pada media <i>Board Game Book</i> dengan karakter kejujuran pada anak				
	Kesesuaian materi pada media <i>Board Game Book</i> dengan literasi kritis anak				
	Kesesuaian ilustrasi dalam media <i>Board Game Book</i> dengan perkembangan anak				
Media	Kesesuaian ilustrasi dalam media <i>Board Game Book</i> dengan karakter kejujuran anak				
	Kesesuaian desain karakter dan objek yang menarik bagi anak				
	Kesesuaian desain dengan materi yang tercantum dalam buku				
	Dapat diminati oleh anak				
	Dapat membantu dalam proses pembelajaran anak				
	Dapat menjadi media dalam menunjang karakter kejujuran anak				

Sheni Puspita Sari, 2023

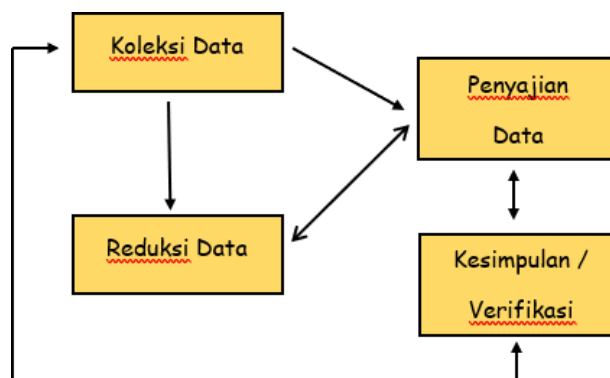
PENGEMBANGAN BOARD GAME BOOK UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi

Aspek	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
	Dapat menstimulasi kemampuan literasi kritis anak dalam menganalisis informasi				
	Bahan yang digunakan				
	Tekstur dan bentuk media				
	Ukuran media				
	TOTAL				
	SKOR				

3.4 Analisis Data

Teknik Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data secara kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik



Gambar 3. 3 Analisis data kualitatif Miles & Huberman (2013, hlm 14)

Berdasarkan gambar tersebut, terdapat empat tahap yang harus dilaksanakan oleh peneliti antara lain koleksi data, reduksi data, display data, hingga kesimpulan. Adapun uraian dari keempat komponen tersebut antara lain sebagai berikut:

3.4.1 Koleksi Data

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan melakukan studi literatur terhadap permasalahan terkait karakter kejujuran dan literasi kritis anak, wawancara pada guru dan kepala sekolah terkait kebutuhan media *board game book* anak usia dini, *rating scale* penilaian media oleh ahli materi ,ahli media, observasi penggunaan media *board game book*, *rating scale* pada guru dan kepala sekolah terkait penggunaan media *board game book*, serta studi dokumentasi pelaksanaan penelitian. Sehingga dalam hal ini data yang diperoleh oleh peneliti merupakan data hasil studi literatur terkait karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak 5-6 tahun, informasi stimulasi pengembangan *board game book* pada anak 5-6 tahun.

3.4.2 Reduksi Data

Pada tahap reduksi, peneliti melakukan penyederhanaan data agar bisa sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Dalam hal ini, analisis dilakukan dengan menggunakan proses pemetaan data gambaran proses pengembangan dan penggunaan *board game book* untuk menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak usia 5-6 tahun.

3.4.3 Penyajian Data

Pada tahap ini, peneliti menyajikan data yang sudah direduksi atau disederhanakan dalam tahap sebelumnya. Data yang disajikan difokuskan pada pengembangan media *board game book* dan data respon penggunaan buku oleh partisipan.

3.4.4 Penarikan Kesimpulan

Tahapan terakhir adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan ini diperoleh dari beragam data yang sudah disajikan dalam hasil penelitian.

Adapun secara kuantitatif teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data pada penelitian ini yaitu melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap bagian, sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Skoring berdasarkan Skala Likert.

Validasi Ahli	Sangat Kurang Baik	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
Uji Coba	BB	MB	BSH	BSB
Skor	1	2	3	4

Skor Sangat Kurang Baik, Kurang Baik, Baik, Sangat Baik ditunjukkan untuk uji validasi *board game book* dalam menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis anak usia 5-6 tahun. Sementara skor Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan ditunjukkan untuk mengetahui capaian karakter kejujuran pada anak usia 5 – 6 tahun.

Kriteria tersebut diperoleh berdasarkan standar sebagai berikut:

- 1) BB : Perilaku tidak memunculkan perilaku sama sekali.
- 2) MB : Perilaku mulai muncul namun masih dibantu oleh guru.
- 3) BSH : Perilaku muncul dan dapat melakukan kegiatan secara mandiri tanpa bantuan dari guru.
- 4) BSB : Perilaku sudah berkembang dan memunculkan perilaku dan dapat memberikan informasi kepada teman.

Skor yang didapat dari pertanyaan akan diubah ke dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2016), menggunakan rumus sebagai berikut:

Skor yang didapat dari pertanyaan setiap angket akan diubah ke dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2016), menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Atau dapat dijabarkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor interpretasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor kriterium}} \times 1$$

Terdapat empat opsi skor bernilai 1, 2, 3, dan 4 (sangat setuju; 4, setuju; 3, kurang setuju; 2, dan sangat kurang setuju; 1). Hasil dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu pada interpretasi skor menurut Sugiyono (2016) pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Interpretasi Skor Uji Validasi Board Game Book

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

Tabel 3. 7 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Board Game Book

Persentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40 %	Tidak baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Data yang telah diinterpretasikan akan diubah menjadi bentuk naratif deskriptif dan tabel sebagai hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Penyajian data diperlukan untuk memudahkan dalam membaca hasil dari penelitian pada

Sheni Puspita Sari, 2023

PENGEMBANGAN BOARD GAME BOOK UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRITIS AUD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi

laporan yang akan dibuat. Penyajian data dapat disusun menggunakan tabel, uraian dan bagan.

3.5 Isu Etik

Pada penelitian ini kode etik penelitian perlu diperhatikan. Etika penelitian ini dilibatkan dalam setiap prosesnya mulai dari pengambilan data di lapangan hingga saat pengolahan data. Etika penelitian adalah suatu peraturan yang harus dipatuhi dalam pembuatan penelitian. Menurut Creswell, (2014)terdapat etika penelitian yang perlu diperhatikan:

3.5.1 Sebelum melaksanakan penelitian

- Memeriksa standar hubungan professional.
- Mencari persetujuan universitas / perpendidikan tinggi melalui *institutional review board (IRB)*.
- Mendapatkan izin local dari lokasi penelitian dan partisipan.
- Memilih suatu lokasi tanpa dipengaruhi kepentingan pribadi untuk hasil akhir penelitian.
- Menegosiasikan hak kepenelitian untuk publikasi. Memulai penelitian
- Mengidentifikasi masalah penelitian yang akan menguntungkan partisipan, menuliskan dengan jelas tujuan penelitian.

3.5.2 Mengumpulkan data

Menghormati lokasi penelitian, dan sesedikit mungkin menggangukannya, Pastikan agar semua partisipan menerima perlakuan yang sama.

3.5.3 Menganalisis data

Hindarkan memihak partisipan, hindarkan hanya mengungkapkan hasil hasil positif, hormati privasi dan anonimitas partisipan