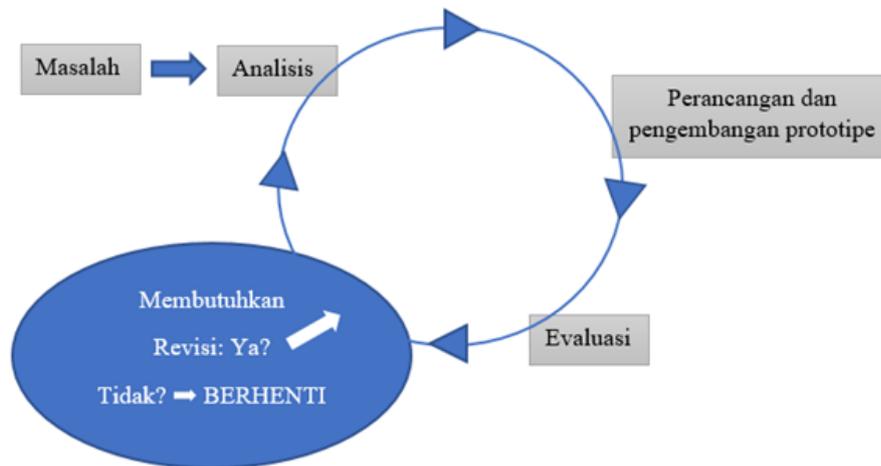


BAB III

METODE PENELITIAN

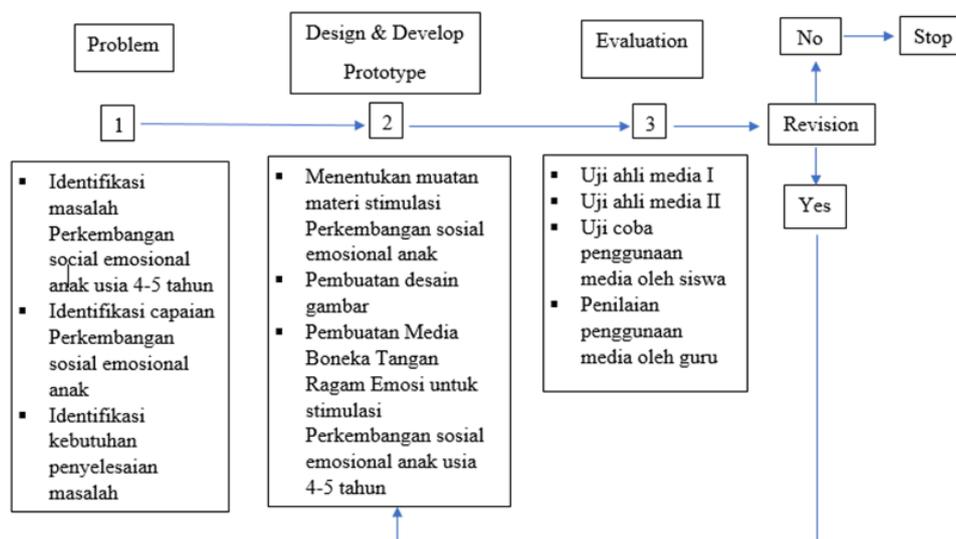
3.1 Metode & Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu pengembangan jenis EDR (*Educational Design Research*). Siklus ini bertujuan untuk menciptakan inovasi dalam pendidikan yang didasarkan pada bukti-bukti ilmiah dan hasil penelitian. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu dengan desain siklus sistematis EDR (Plomp, T., & Nieveen, N, 2013) yang meliputi kegiatan analisis, desain, evaluasi dan revisi diulang sampai keseimbangan yang tepat antara apa yang dimaksudkan dan realisasi telah dicapai dengan baik. Adapun menurut Khairiah, R. A., Hidayat, S., & Kosasih, E. (2020). *Educational Design Research* bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk secara sistematis dengan berfokus pada solusi dari permasalahan pendidikan. Sehingga, metode penelitian ini relevan untuk merancang dan mengembangkan produk yang menunjang proses pendidikan.



Gambar 3.1 Desain Siklus Sistematis EDR (Plomp, T., & Nieveen, N, 2013)

Adapun tahapan dalam penelitian ini disesuaikan dengan model Plomp yang dapat diperhatikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian (Dokumentasi Pribadi)

Tahapan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut

- 1) Identifikasi masalah dan kebutuhan meliputi perkembangan sosial emosional anak usia 5-5 tahun
- 2) Membuat desain media berdasarkan proses identifikasi masalah tahap awasebagai solusi dari permasalahan tersebut
- 3) Evaluasi hasil uji ahli media I dan II serta uji lapangan termasuk penilaian penggunaan media oleh guru kelas
- 4) Revisi media sesuai dengan temuan hasil yang didapatkan secara berkelanjutan agar terealisasikan dengan baik

3.2 Tempat Penelitian & Sumber Data

Tempat dalam penelitian ini di laksanakan di TK Ibnu Sina yang beralamat di Kp. Sukamulya RT.03/RW.07, Panenjoan, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Sumber data penelitian pengembangan berupa objek media yaitu boneka tangan ragam emosi. Sedangkan subyek penelitian pengembangan ini terdapat dua golongan subyek. Pertama subyek uji ahli media, kedua adalah subyek uji coba produk atau uji awal. Peneliti memilih sampel sebanyak 8 orang anak dari kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun yang berjumlah 8 orang anak yang

terdiri dari 5 anak perempuan dan 3 anak laki laki yang bertujuan untuk memfokuskan stimulasi media pada perkembangan sosial emosional anak. Selain itu dengan memilih sampel siswa yang sudah ditentukan, peneliti dapat memperoleh data yang lebih valid dan representatif terkait dengan stimulasi perkembangan sosial emosional anak dengan penggunaan media boneka tangan. Dengan demikian pemilihan sampel anak yang sudah ditentukan merupakan strategi yang penting dalam menjalankan penelitian ini secara efektif dan efisien dengan fokus terhadap stimulasi media boneka tangan terhadap perkembangan sosial emosional anak

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini terdapat beberapa hal diantaranya, observasi. Observasi yang dilakukan tidak hanya terbatas pada orang namun pada hal hal lain disekitar dan observasi ini berkaitan dengan proses pengamatan dan ingatan, Sugiyono. (2019). Observasi yang dilakukan terkait dalam penelitian dengan penggunaan media boneka tangan, lalu *expert judgement* atau penilaian media oleh ahli materi dan media dengan menggunakan skala peringkat, namun dalam penelitian ini tidak digunakan penilaian dalam hal ahli materi karena lebih berfokus pada boneka tangan, selanjutnya melakukan wawancara kepada guru terkait dengan penggunaan media boneka tangan emosi bagi anak, dan tahap terakhir di akhiri dengan studi dokumentasi pelaksanaan kegiatan

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif yang akan dilalui dengan mendapatkan hasil dari pengolahan data skala likert yang dilakukan untuk menemukan jawaban yang pasti lalu di interpretasikan dalam bentuk deskripsi. Metode kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam mengenai realitas sosial yang ada dan terjadi di masyarakat sehingga mampu tergambaran ciri, karakter, sifat, dan model dari fenomena tersebut, Sanjaya, W. (2013). Berdasarkan kategori dalam penilaian skala likert sebuah produk telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan produk dan kualitas pada media untuk anak sesuai dengan kategori sangat layak atau sangat baik. Data yang diperoleh dari hasil angket

validasi media memiliki skala penilaian dimulai 1 sampai 5. Lalu skor yang didapat dari tabel skala likert yang sudah di ujikan kemudian di olah dengan cara di hitung presentase rata-rata tiap komponennya menggunakan rumus menurut Arikunto (2010) berikut

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Maka interpretasi hasil analisis penilaian dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini yaitu, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Interpretasi Skor

Kriteria	Kategori
81,00-100%	Sangat Layak
61,00-80,00%	Cukup Layak
41,00-60,00%	Kurang Layak
21,00-40,00%	Tidak Layak
00,00-20,00%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: di adaptasi dari Akbar (Jusmadi, E 2022))

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang tepat dan akurat yang relevan dengan masalah yang diteliti. Kisi kisi instrumen yang digunakan, untuk pengembangan media boneka tangan ragam emosi dalam menstimulus aspek perkembangan sosial emosional anak yaitu,

3.5.1. Lembar Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, Sugiyono. (2019). Pada Instrumen ini digunakan lembar angket untuk memperoleh data terkait dengan pengujian ahli media Boneka Tangan Ragam Emosi dalam menstimulus aspek perkembangan sosial Emosional anak.

Tabel. 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Kelayakan Media Boneka Tangan Ragam Emosi Dalam Menstimulus Perkembangan Sosial Emosional Anak 4-5 Tahun

No	Aspek Yang di Nilai
1	Kualitas media boneka tangan ragam Emosi sudah sesuai dengan kategori media AUD
2	Ketahanan/kekuatan bahan agar dapat digunakan dalam waktu relatif lama
3	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak
4	Kemudahan media dalam penggunaan
5	Bahan pembuatan media boneka tangan ragam Emosi aman dan tidak berbahaya bagi anak
6	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)
7	Ketepatan pemilihan ukuran media boneka tangan Emosi
8	Kerapian desain media boneka tangan Emosi
9	Kemampuan media untuk mengembangkan sosial Emosional anak
10	Media memiliki visual yang jelas dan dapat dipahami oleh anak
11	Keefektifan media digunakan untuk metode mendongeng (interaktif)
12	Kelayakan media boneka tangan Emosi untuk mengembangkan aspek sosial Emosional anak dengan metode mendongeng
13	Kemampuan media menambah pengetahuan dan wawasan anak

(Sumber: di adaptasi dari Jusmadi, E. (2021))

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Ahli Media

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Baik (STB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Capaian kemampuan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Terkait Penggunaan Media Boneka Tangan Emosi

Variable Sosial Emosional	Indikator Perkembangan Sosial Emosional Usia 4-5 Tahun	Capaian
Kesadaran Diri	Mengenali diri	Anak mampu mengidentifikasi perasaan Emosi dalam dirinya
		Anak mampu memahami penyebab perasaan yang ditimbulkan
	Mengelola Emosi	Anak mampu mengungkapkan Emosi dengan tepat
		Anak dapat mengendalikan Emosinya untuk bersikap lebih tenang
	Memahami peraturan dan disiplin	Anak mampu mengikuti aturan dalam pembelajaran
Tanggung Jawab Diri Dan Orang Lain	Menjaga diri sendiri dan lingkungannya	Anak mampu menjaga dirinya untuk tidak memukul atau menyakiti orang lain
	Bersikap senang berbagi dan tolong menolong	Anak mampu berbagi, tolong menolong dan membantu temannya yang kesulitan
		Anak memiliki rasa tanggung jawab saat bekerja sama
Prilaku Prososial	Menunjukkan rasa empati	Anak mampu mendengarkan orang lain saat berbicara
		Anak memiliki kepekaan terhadap perasaan orang lain

Keterangan :

BB = Belum berkembang MB = Mulai berkembang BSH = Berkembang sesuai harapan BSB = Berkembang sangat baik

Adapun kriteria penilaian menurut Arikunto (Yanti, A.W (2013) dalam lembar observasi ini adalah :

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Lembar Observasi

Persentase	Kriteria
80 % - 100 %	Baik Sekali,
66 % - 79 %	Baik,
40% - 65 %	Kurang,
0 % - 39 %	Kurang sekali

3.5.2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan sejumlah informasi sebanyak mungkin yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang mengatakan bahwa wawancara dapat digunakan apabila peneliti ingin mengetahui hal hal yang mendalam dari responden untuk menemukan informasi permasalahan yang sedang diteliti. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara mengenai kelayakan media boneka tangan ragam Emosi dalam memstimulasi Perkembangan sosial Emosional anak

Tabel 3.6 Kisi kisi Lembar Wawancara Guru Terkait Penggunaan Media Boneka Tangan Emosi

No.	Kisi-Kisi Pertanyaan
1.	Bagaimanakah muatan materi dalam media boneka tangan ragam Emosi dalam menstimulus perkembangan sosial Emosional anak?
2.	Bagaimanakah efektivitas penggunaan media boneka tangan ragam Emosi dalam menstimulus perkembangan sosial Emosional anak?
3.	Apakah sudah ada kesesuaian media boneka tangan ragam Emosi terhadap prinsip media pembelajaran anak usia dini?
4.	Bagaimanakah kesesuaian ukuran dan tampilan desain media boneka tangan ragam Emosi saat proses pembelajaran berlangsung?
5.	Apa saja saran untuk pengembangan media boneka tangan ragam Emosi selanjutnya?

3.6 Isu Etik

Penelitian yang dilakukan ini tidak menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun nonfisik kepada subjek yang diteliti, bahkan sebaliknya penelitian ini menimbulkan dampak positif pada perkembangan sosial emosional anak dengan lingkungan sosialnya nanti. Terkait prosedur penanganan penelitian ini dalam pelaksanaannya baik saat pengumpulan data maupun analisis data akan didapatkan perizinan terlebih dahulu dari kedua belah pihak dan dalam pelaksanaannya akan mengikuti prosedur jelas atau sesuai dengan kode etik dalam penelitian PAUD, serta kerahasiaan subjek yang diteliti akan di jaga demi menjaga kode etik subjek yang diteliti. Bahkan menurut Creswell, J. (2013) dalam analisis dan interpretasi data diperlukan beberapa hal yang perlu diperhatikan sesuai dengan penulisan isu etik dalam penelitian yang didalamnya mencakup

- a. Menjaga anonimitas partisipan
- b. Menjaga kepemilikan data, dan
- c. Memastikan ke akuratan informasi yang di dapat

Selain itu adapun prosedur dalam pengumpulan data yang perlu diperhatikan penulis diantaranya yaitu

- a. Persetujuan Dari Partisipan

Untuk mendapatkan persetujuan dari partisipan peneliti menyiapkan lembar persetujuan yang diberikana kepada kepala sekolah dan guru yang di dalamnya menjelaskan secara lengkap mengenai tujuan penelitian yang dilakukan

- b. Respek pada lokasi yang diteliti

Penulis memiliki keleluasaan yang lebih luas untuk masuk ke lokasi penelitian, namun penulis tetap melakukan perizinan terlebih dulu pada pihak terkait ketika akan memasuki suatu kelas untuk melakukan observasi, wawancara maupun melakukan dokumentasi kegiatan hal ini dilakukan agar penulis tidak berbuat seenaknya saat melakukan penelitian.

- c. Mutualitas antara peneliti dan partisipan

Dalam hal ini peneliti yang melakukan penelitian tidak hanya memiliki keuntungan atau manfaat sepihak namun partisipan juga dapat memperoleh manfaat dari penelitian yang sudah dilakukan. Dalam hal ini peneliti

mengembangkan media boneka tangan ragam emosi dengan tujuan untuk mengenalkan emosi dan menstimulus sosial emosionalnya, selain itu penelitian ini juga membantu memberikan alternatif lain pada guru dalam penggunaan media pembelajaran.

d. Kehati-hatian dalam pengumpulan data melalui wawancara

Pada saat melakukan wawancara peneliti harus menghindari kata kata yang menyinggung perasaan partisipan saat proses pengumpulan data dan menghindari pertanyaan pertanyaan yang bersifat sensitif serta lebih berfokus pada pelaksanaan kegiatan dan juga meminta saran terkait penggunaan media yang digunakan agar menjadi masukan dikemudian hari.