

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan mengenai alur dari penelitian yang akan dilakukan. Dari mulai perancangan sampai analisis data.

3.1. Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan oleh akademisi baik itu mahasiswa, dosen atau lainnya untuk mendapatkan data penelitian dengan memperhatikan kegunaan dan tujuan tertentu (Ramdhan, 2021).

Kepengulisan metode penelitian ini perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya yaitu perlu menuliskan metode dengan cara ilmiah, memperhatikan data penelitian, memilih tujuan penelitian, dan mendapatkan kegunaan dari penelitian tersebut (Ramdhan, 2021). Cara ilmiah dalam kepenulisan yaitu mencakup rasional atau masuk akal dan terjangkau oleh penalaran manusia, empiris atau dapat diamati dengan 5 paca indra, dan sistematis atau menggunakan langkah langkah yang logis (A. F. Nasution, 2023).

Penelitian dengan metode kuantitatif memiliki dua pendekatan yaitu pendekatan *survei* dan pendekatan *eksperimental*, pendekatan *survei* dilakukan untuk mendapatkan data yang riil atau faktual dan bertujuan untuk mendapatkan informasi yang nyata dan tepat, sedangkan pendekatan *eksperimental* yaitu pendekatan dengan menguji coba suatu perlakuan pada satu kelompok dengan perbandingan kelompok lain yang tidak diberi perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari uji coba tersebut (Ramdhan, 2021).

Sesuai dengan pemaparan diatas penulis menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan *eksperimental* pada penelitian ini, karena penelitian ini akan menguji coba suatu perlakuan yaitu penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran dengan tujuan mengenalkan *Eco-Literacy* pada anak usia 5-6 tahun.

Desain penelitian kuantitatif eksperimen memiliki beberapa bentuk, seperti *pre eksperimental design*, *true eksperimental design*, *factorial design* dan *quasi*

Maryam, 2024

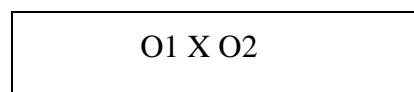
PENGENALAN SIKAP ECO-LITERACY BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

eksperimental design (WULANDARI, 2014). Penelitian ini menggunakan bentuk *pre eksperimental design* karena penelitian ini tidak memasukan kelompok kontrol sehingga masih ada variable lain yang memberikan pengaruh pada variable dependen, sehingga hasil penelitian tidak sepenuhnya pengaruh dari variable control (Khaerunnisa et al., 2018).

Design pada penelitian ini menggunakan pendekatan *one group pretest posttest design* yakni penelitian ini hanya berfokus pada satu kelompok saja yang diberikan tes di awal untuk mengetahui sikap *Eco-Literacy* nya, perlakuan atau treatment menggunakan media *Augmented Reality*, dan tes di akhir untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Hasil dari penelitian ini bersifat akurat karena peneliti dapat mengetahui perbandingan keadaan awal dan keadaan setelah diberi perlakuan (Cahyadi, 2017). Perlakuan atau treatment yang diberikan bisa dinyatakan sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Alur Pemberian Treatment



- O1 : hasil pretes sebelum diberikan perlakuan atau treatment
 X : perlakuan atau treatment yang diberikan
 O2 : hasil posttest setelah diberikan perlakuan atau treatment
 (O2-O1) : Pengaruh penggunaan *Augmented Reality* dalam mengenalkan *Eco-literacy* pada anak usia 5-6 tahun.

3.1 Partisipan dan Tempat Penelitian

Pemilihan partisipan pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling atau penelitian menggunakan sampel yang memiliki tujuan khusus, karena penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan media yang cocok digunakan pada siswa kelas TK B.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelompok B1 dan B2 di TK IT Tahfidz Plus Arrifa, yang beralamat di Jalan Jabong 2 No. 20 Desa Curug Rendeng, Kabupaten Subang. Alasan pemilihan lokasi penelitian di TK ini adalah karena TK

ini sudah melek dengan teknologi dan anak anaknya pun sudah terbiasa dengan adanya teknologi. Selain itu juga di sekolah ini menggunakan metode student center dimana anak akan menjadi fokus utama pada kegiatan pembelajaran.

Maka hal ini memudahkan peneliti ketika menerapkan uji coba atau eksperimen pada siswa dengan melakukan pembelajaran yang menggunakan media *Augmented Reality*.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan seluruh karakteristik pada subjek atau objek penelitian yang nantinya akan menjadi bahan penelitian yang digunakan dan akan ditarik kesimpulannya di akhir penelitian (Nugroho, 2018). Subjek yang diteliti pada penelitian ini yaitu mencakup seluruh siswa TK IT Tahfidz Plus Arrifa yang berjumlah 34 siswa, dengan jumlah siswa laki laki 20 orang dan siswa perempuan 24 orang.

3.2.2 Sampel

Sedangkan sampel merupakan beberapa bagian atau hanya bagian kecil dari jumlah karakteristik yang ada pada populasi pada penelitian tersebut (Nugroho, 2018). Sampel yang diambil untuk penelitian ini yaitu 1 kelas yang dibagi ke dalam 2 kelompok yaitu kelompok B1 dan kelompok B2 yang berjumlah 18, dengan jumlah laki laki 10 orang dan perempuan 8 orang.

3.3 Intrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengukur dan mengumpulkan informasi kuantitatif mengenai variable yang sedang di teliti, maka dari itu instrument yang digunakan dalam penelitian harus sudah teruji agar pengumpulan data nya pun dapat lebih maksimal (H. F. Nasution, 2016).

Untuk memaksimalkan pengambilan data perlu adanya triangulasi data atau kombinasi dari berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji dari perspektif atau sudut pandang yang berbeda mengenai fenomena yang saling terkait (Susanto & Jailani, 2023).

Maryam, 2024

PENGENALAN SIKAP ECO-LITERACY BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALTY PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Maka dari itu instrument penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar pretest dan post tes, dan dokumentasi yang akan mengukur sikap *Eco-literacy* pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Tahfidz Plus Arrifa.

3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik triangulasi data, yaitu teknik pengumpulan data dengan menggabungkan data dari berbagai sumber baik itu literatur, media dan dokumen (Nugroho, 2018). Data yang diambil yaitu dari hasil Tes, observasi dan dokumentasi.

3.4.1 Tes

Tes berupa pretest dan post test yang dilakukan di awal dan di akhir untuk mengetahui hasil skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau treatment.

3.4.2 Observasi

Observasi yaitu pengamatan secara langsung mengenai hal yang terjadi saat penelitian dilakukan. Baik itu secara terstruktur atau insidental.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sumber data berupa dokumen baik itu media cetak, foto, video, atau apapun yang digunakan untuk melengkapi sumber data penelitian.

3.5 Analisis Data

Analisis data adalah tahapan pengolahan data yang sudah didapat pada saat proses penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis statistic inferensial dengan pengujian hipotesis untuk meneliti korelasi atau hubungan dan komparasi atau perbedaan mengenai hasil tes anak sebelum diberi perlakuan atau treatment untuk mengenal *Eco-Literacy* melalui media *Augmented Reality* dan setelah diberi perlakuan atau treatment pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality*.

Analisis statistik inferensial atau statistic probabilitas yaitu penulis menjelaskan kesimpulan menggunakan data sampel yang memiliki peluang (probability) kebenaran. Statistik ini terbagi dua yaitu statistic parametric dan

Maryam, 2024

PENGENALAN SIKAP ECO-LITERACY BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALTY PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

statistic nonparametric. Bila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil uji tersebut tidak normal maka peneliti akan menggunakan uji nonparametric Wilcoxon untuk menganalisis data.