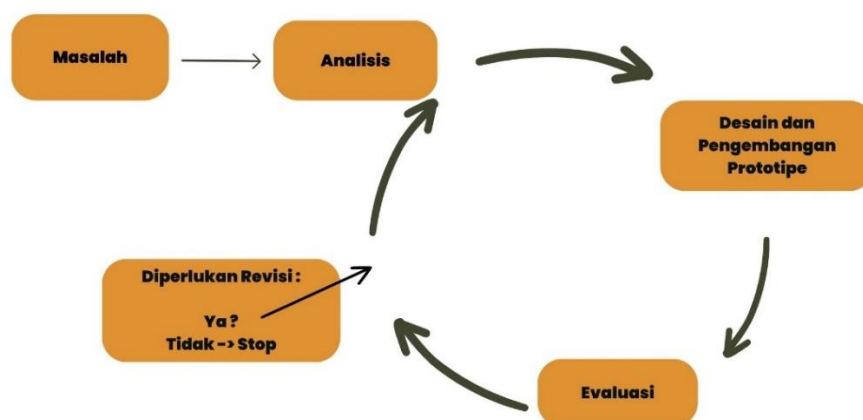


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah educational design research (EDR), yang diprakarsai oleh Plomp (2013). EDR merupakan suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan suatu intervensi (seperti program, strategi dan bahan ajar, produk serta sistem) sebagai solusi untuk mengatasi masalah pendidikan yang kompleks serta untuk memajukan pengetahuan tentang karakteristik intervensi yang dibuat dan proses untuk merancang dan mengembangkannya. EDR juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk merancang dan mengembangkan intervensi pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan atau memvalidasi teori. Menurut Plomp (2013), tujuan EDR dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari sisi studi pengembangan dan studi validasi. Dari sisi studi pengembangan, tujuan EDR adalah untuk mengembangkan solusi berbasis penelitian untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan, mengetahui lebih lanjut karakteristik intervensi serta proses dalam merancang dan mengembangkannya. Sedangkan dari sisi studi validasi tujuan EDR adalah pengembangan atau validasi teori. Berikut adalah ilustrasi dari tahap *Educational Design Research (EDR)* menurut (Plomp & Nieveen, 2013).



Gambar 3. 1 Siklus Sistematis Educational Design Research Plomp (2013).

Sejalan dengan hal tersebut Borg and Gall (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa apa yang disebut dengan penelitian dan pengembangan yaitu sebuah proses untuk

mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan. Fokus dalam perancangan dan penelitian ini bersifat menyeluruh dan dimulai pada tahap awal analisa hingga tahap akhir yaitu yang terdiri atas tahap perencanaan, produksi, dan evaluasi. Adapun prosedur atau tahapan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode Plomp dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian EDR

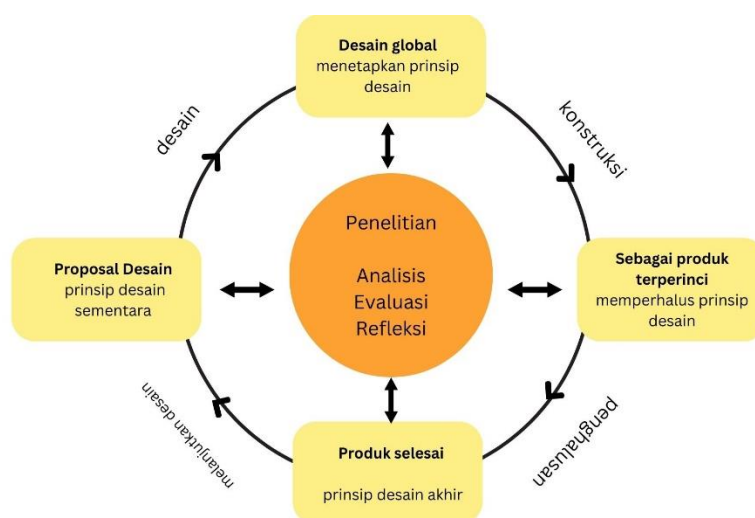
Berdasarkan Gambar 3.1 dapat dilihat bahwa EDR ini memiliki tiga tahapan, yaitu (1) tahap pendahuluan (preliminary research), (2) tahap pengembangan atau pembuatan prototipe (development or prototyping phase), dan (3) tahap penilaian (assessment phase). Berikut penjelasan dari setiap tahapan dari desain penelitian EDR:

1. Tahap Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Tahap pendahuluan merupakan tahap untuk menganalisis kebutuhan pengembangan. Pada tahap ini merencanakan pengembangan produk melalui hasil analisis kebutuhan dan peserta analisis didik menggunakan data awal berupa hasil pengamatan yang dilakukan dengan guru salah satu TK yang berada di Kota Bandung, sehingga dapat diketahui kebutuhan produk yang dibutuhkan.

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

Tahapan ini merupakan siklus mikro dari penelitian dengan evaluasi formatif sebagai kegiatan penelitian yang paling penting dengan tujuan untuk meningkatkan dan menyempurnakan intervensi yang dikembangkan. Menurut Nieveen dan Folmer (2013) dalam Akker, dkk. (2013), siklus mikro dalam tahap pengembangan dibutuhkan agar didapatkan solusi yang optimal dalam mengatasi masalah yang diteliti. Siklus mikro dalam tahap pengembangan dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut.



Gambar 3. 3 Siklus Mikro dalam Tahap Pengembangan EDR

Berdasarkan gambar 3.2 kita dapat memperkirakan apa saja output yang diperoleh selama melakukan penelitian EDR pada tahap pengembangan.

a. Proposal desain

Prototipe dalam tahap pertama ini berisi deskripsi umum tentang produk yang dibuat, yang mana perhatiannya diberikan pada bagian bagian substantifnya. Biasanya, 'sketsa' ini ditulis berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, termasuk kebutuhan dan analisis konteks dan tinjauan literatur yang relevan. Pada tahap proposal desain ini menggunakan prinsip-prinsip desain menurut Tom Lincy dalam *Design Principle for Desktop Publishing* menyebutkan terdapat lima prinsip utama acuan seorang desainer menciptakan sebuah karya (Kusrianto, 2007):

1. Proporsi (*proportion*)

yaitu kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.

2. Keseimbangan (*balance*)
yaitu suatu pengaturan dalam suatu halaman memiliki efek seimbang, baik yang informal maupun formal. Seimbang bukan berarti sama besar, namun lebih bermakna memiliki tampilan yang sama bobotnya. Penerapan prinsip ini berhubungan dengan kesatuan dan harmoni.
3. Kontras (*contrast*),
yaitu adanya kombinasi antara dua unsur yang berbeda sehingga menimbulkan efek penonjolan pada salah satu unsurnya. Jika suatu desain menampilkan elemen-elemen yang sama kuatnya maka akhirnya tidak ada satu pun materi dari halaman itu yang menonjol. Hal seperti ini dapat menggagalkan misi yang ingin difokuskan dari desain yang dibuat.
4. Irama (*rhythm*)
yaitu memiliki kesamaan makna dengan repetisi atau pola pengulangan yang diharapkan menimbulkan irama yang menarik dinikmati.
5. Kesatuan (*unity*) atau sama dengan kedekatan (*proximity*)
yaitu hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi suatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.

b. Desain global

Desain global yang dibuat berupa desain global media *Interactive storybook* yang dalam perancangannya didasarkan pada studi literatur terkait *social justice* dan karakter kerjasama anak usia dini. Desain global simulasi interaktif merupakan rancangan tertulis yang akan digunakan dalam pembuatan prototipe media *Interactive storybook* bermuatan *social justice* untuk membangun kerja sama anak. Berikut adalah pemaparan prinsip-prinsip pengembangan prototipe media *Interactive storybook* tersebut.

1. Dimensi Sampul Buku

Prinsip-prinsip yang menjadi dasar penyusunan sampul buku, yaitu sebagai berikut:

(1) Keserasian warna

Warna yang akan digunakan pada sampul buku cerita adalah warna cerah seperti biru, kuning, merah atau hijau, karena warna-warna tersebut diharapkan dapat menarik perhatian anak dalam membaca.

(2) Penataan gambar

Gambar yang dijadikan sebagai cover buku adalah gambar-gambar kartun. Gambar kartun yang akan dijadikan cover disesuaikan dengan tema buku cerita.

(3) Penataan tulisan

Penataan tulisan pada sampul buku disusun sedemikian rupa sehingga para pembaca tertarik untuk membacanya. Jenis huruf dan ukuran huruf pun disesuaikan agar terkesan indah dan menarik pembaca. Penataan tulisan ini bertuliskan judul buku dan nama penulis pada bagian depan sampul. Begitu juga di bagian punggung buku bertuliskan judul buku dan nama penulis, sedangkan pada bagian belakang cover dicantumkan gambaran umum kumpulan cerita yang dirangkum di dalam buku cerita bergambar, dan

(4) Jenis sampul

sampul tebal/ hard cover menjadi pilihan dengan alasan supaya tidak mudah robek mengingat siswa merupakan siswa yang aktif. Untuk itu, jenis sampul yang akan dijadikan sampul pada buku cerita ini ialah jenis sampul tebal.

2. Dimensi Anatomi Buku

Pada dimensi anatomi buku, yang dijadikan sebagai prinsip yaitu

- (1) Jumlah halaman, buku cerita anak ini akan dibuat dengan jumlah halaman sekitar 10-15 halaman.
- (2) Kelengkapan isi, pada bagian isi, peneliti menyajikan cerita-cerita anak yang memaparkan karakter anak seperti nilai-nilai kerja sama, tidak membedakan latar belakang orang lain, peduli terhadap sesama. Pemilihan jenis ceritanya adalah dongeng. Pada bagian akhir cerita terdapat pesan moral yang bisa kita ambil dari isi cerita.
- (3) Tata letak/sistematika gambar dan teks, berkaitan dengan tata letak atau sistematika buku, peneliti mendesain layout yang semenarik mungkin, mengingat sasaran buku cerita ini adalah anak usia dini. Hal ini dilakukan agar mereka tidak bosan membaca buku cerita anak tersebut. Dengan demikian, nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita dapat tersampaikan dengan baik.

- (4) Jenis huruf, sebagian besar jenis huruf yang digunakan adalah *myriad pro* dan *best marker* agar terkesan lebih unik dan menarik.
- (5) Ukuran buku, buku cerita bergambar yang akan disusun peneliti adalah buku cerita dengan ukuran sedang yaitu 20 x 20 cm. Hal tersebut dibuat dengan alasan agar praktis tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil dan
- (6) Nomor halaman, nomor halaman akan diletakkan pada tengah ujung kanan

c. Produk yang terinci sebagian

Pada tahap ini, bagian dari desain prototipe telah diproses oleh peneliti berdasarkan uraian prinsip desain yang sudah tertulis pada tahap sebelumnya, sehingga dapat digunakan dalam praktik oleh kelompok sasaran penelitian. Pada tahap ini, desain global media Interactive storybook bermuatan social justice untuk membangun kerja sama anak yang sebelumnya telah dibuat menggunakan aplikasi Canva kemudian direalisasikan dalam bentuk fisik/cetak.

d. Produk selesai

Prototipe produk yang sudah lengkap sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang telah dijelaskan sebelumnya dan dapat digunakan dalam praktik penggunaan yang sudah ditunjukkan sebelumnya. Media Interactive storybook yang telah diuji coba dan disempurnakan, selanjutnya memasuki tahap penilaian atau tahap evaluasi semi sumatif dari EDR.

3. Penilaian (*Assessment Phase*)

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi sumatif untuk menyimpulkan apakah solusi atau produk memenuhi spesifikasi yang ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini dihasilkan rekomendasi untuk perbaikan produk, biasanya tahap ini disebut tahap semisumatif. Tahapan-tahapan ini merupakan siklus berulang yang apabila penelitian yang dilakukan masih memerlukan revisi, maka penelitian dimulai kembali dari tahap 1 berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan adalah seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian. Pengguna dari produk merupakan partisipan dalam penelitian yang akan dikembangkan untuk anak usia 5-6 tahun di TK X Ujungberung Kota Bandung. Untuk keperluan penelitian, peneliti mengambil sampel 7 anak untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Untuk memvalidasi pengembangan media Interactive storybook ini,

maka dibutuhkan dua orang ahli dan dua praktisi dibidang yang terkait sebagai validator pada produk penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Praktisi pembelajaran

Pihak sekolah yang menjadi praktisi pembelajaran dari penelitian ini adalah guru (wali kelas) di TK X Kota Bandung. Guru diminta untuk menjadi penilai dari media pembelajaran yang telah dibuat karena akan dilihat bagaimana respon dari guru terkait kualitas dari media pembelajaran tersebut.

2. Ahli materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia dari Universitas Alghifari yang memiliki bidang kepakaran khusus yaitu Magister dari Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Beliau akan meninjau bagaimana isi materi yang terkandung dalam media pembelajaran dan juga dari aspek bahasa dari cerita yang dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

3. Ahli media

Ahli media dalam penelitian ini adalah sarjana dalam bidang desain komunikasi visual dari Telkom University yang memiliki kepakaran khusus di bidang media anak usia dini. Ahli media tersebut akan menilai kualitas produk media yang telah dibuat dari segi proporsi desain yang sesuai dengan anak. Sehingga akan menentukan apakah media pembelajaran yang sudah dibuat tersebut dapat layak diterapkan pada anak atau tidak.

3.3 Instrumen Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tentu diperlukan suatu alat untuk menghasilkan data yang dibutuhkan Di mana alat tersebut dinamakan instrumen penelitian Menurut Winarno (2013) menjelaskan bahwa instrumen penelitian itu adalah alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian Winarno (2013) menyatakan bahwa tidak ada teknik pengumpulan data yang bersifat umum, yang berlaku untuk semua, serta untuk memecahkan masalah penelitian. Teknik pengumpulan atau pemilihan data suatu penelitian tergantung pada tujuan penelitian yang ingin dicapai. Adapun teknik pengumpulan data atau instrumen

yang digunakan dalam penulis, yaitu terdiri dari observasi, wawancara, rating scale, dan dokumentasi.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan kepada guru sekolah di TK X Kota Bandung, wawancara yang dilakukan kepada guru kelas B (usia 5-6 tahun) yang menjadi sasaran penelitian, hal tersebut dilakukan karena guru kelas lebih memahami terkait proses perkembangan anak setiap harinya. Dalam sesi wawancara peneliti telah menyiapkan beberapa butir pertanyaan, pertanyaan tersebut mengenai tentang perkembangan, permasalahan serta urgensi *social justice* dan kemampuan bekerja sama anak selama melakukan pembelajaran, selain pertanyaan tersebut peneliti juga memfokuskan pertanyaan yang berkaitan dengan hal yang dibutuhkan ketika akan mengembangkan *media Interactive storybook* yaitu terkait dengan konten serta bahan yang harus digunakan dalam pengembangan media *Interactive storybook* tersebut. Wawancara yang dilakukan menggunakan metode wawancara semi terstruktur yaitu wawancara secara mendalam terkait hal yang ditanyakan belum jelas terkait jawaban yang didapatkan.

Tabel 3. 1 Lembar Wawancara Guru

Nama :

Jabatan :

Aspek yang Ditanyakan	Butir Pertanyaan	Deskripsi Hasil Wawancara
Urgensi Pengenalan Nilai-nilai Keadilan Sosial Pada Anak Usia Dini	Apakah Ibu sebelumnya sudah mengetahui kepentingan pembelajaran keadilan sosial di PAUD?	
	Pernahkah anda mengamati suatu permasalahan tentang penyimpangan sosial di kelas?	
	Bagaimana tanggapan yang diberikan dalam mengatasi permasalahan tersebut?	
	Apakah terdapat perilaku anak yang anda temukan di sekolah yang menunjukkan nilai nilai sosial? Contohnya seperti sikap menghargai, berbagi dan toleransi	

	Kegiatan apa saja yang pernah dilakukan untuk mengenalkan nilai-nilai keadilan sosial pada anak?	
Karakter Kerja Sama Pada Anak Usia Dini	Apakah pernah ada permasalahan terkait keterampilan kerja sama anak?	
	Apakah dalam kegiatan pembelajaran masih didapat anak yang egosentris?	
	Bagaimana tanggapan yang diberikan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut?	
	Apakah terdapat perilaku anak yang anda temukan di sekolah yang menunjukkan sikap kerja sama?	
	Apa saja kegiatan yang pernah dilakukan untuk membangun kerja sama anak?	
Sumber Belajar	Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam mensimulus karakter kerjasama anak?	
	Apakah anda sebelumnya sudah mengetahui media pembelajaran yang interaktif?	
	Apakah anda pernah membuat media buku cerita interaktif untuk menjadi sebuah media dalam suatu pembelajaran?	
	Bagaimana kriteria media buku cerita interaktif yang baik menurut anda?	
	Apakah media interactive dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai keadilan sosial dan juga kerjasama anak?	

3.3.2 Kuisisioner/Angket

Angket atau kuisisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data yang secara tidak langsung. Untuk menilai validasi produk pengembangan, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi. Sedangkan untuk menilai kepraktisan produk pengembangan angket diberikan kepada guru dan instrument yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu berupa lembar angket yang berisi pernyataan - pernyataan yang diajukan observer terhadap produk media interactive storybook bermuatan social justice untuk membangun karakter kerjasama anak. Kemudian penulis mengumpulkan data dengan cara mengobservasi hasil lembar angket mengenai produk yang telah dibuat, sehingga diperoleh mengenai proses hasil uji coba produk serta saran dari observer, yang nantinya saran observer tersebut dijadikan sebagai uji validasi kelayakan media *interactive storybook*. Adapun lembar instrument yang penulis gunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Lembar Instrument Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	SKOR				
		1 Sangat Tidak Baik	2 Kurang Baik	3 Cukup	4 Baik	5 Sangat Baik
Edukatif	Sesuai dengan tingkat kemampuan anak					
	Dapat mendorong aktivitas anak					
	Memberikan pembelajaran dari capaian nilai-nilai keadilan sosial					
	Memberikan pembelajaran dari capaian karakter kerjasama					
Isi/Materi	Gambar yang disajikan jelas					
	Kesesuaian topik dan materi					
	Isi materi mudah dipahami					
	Materi dapat membantu anak dalam menstimulus pemahaman nilai-nilai keadilan sosial dan karakter kerja sama					
Kebahasaan	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan anak					
	Pemahaman dalam informasi dan pesan					
	Ketetapan struktur kalimat					
Skor						
Jumlah Total						

Tabel 3. 3 Lembar Validasi Uji Media

Aspek	Indikator	SKOR				
		1 Tidak Baik	2 Kurang	3 Cukup	4 Baik	5 Sangat Baik
Desain/Cover	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan objek					
	Kesesuaian tata letak gambar					
	Proporsi warna yang seimbang					
	Daya tarik gambar sesuai					
Teknis	Tidak menimbulkan salah konsepsi					
	Dapat membantu dalam proses pembelajaran					
	Membantu anak dalam memahami capaian pembelajaran jati diri					
Keterbacaan	Ukuran huruf					
	Huruf dapat dibaca dengan jelas					
	Komposisi warna pada setiap huruf dapat terbaca dengan jelas					
Keamanan	Bahan dan tekstur yang digunakan aman untuk anak					
	Ukuran media					
	Kemudahan penggunaan media bagi anak					
Skor						
Jumlah Total						

3.3.3 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun yang memfokuskan pada perkembangan anak. Peneliti berperan sebagai peneliti serta pengajar. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi yang di dalamnya merupakan jenis - jenis indikator agar penilaian yang dilakukan dapat mengacu dan selaras dengan hal yang akan diteliti. Indikator yang diambil mengacu pada elemen Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dengan Bentuk lembar observasi yang digunakan yaitu checklist tanpa menggunakan catatan. Adapun Instrumen sebagai acuan dari penilaian anak sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Instrument Observasi Aktivitas Anak

Variabel	Indikator	Keterangan	Penilaian				
			BB 1	MB 2	K 3	BSH 4	BSB 5
Keadilan Sosial untuk anak usia dini	Dapat menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap menghargai	Anak tidak menunjukkan sikap mengejek atau merendahkan teman yang berbeda darinya					
		Memberikan apresiasi kepada temannya atas usaha yang telah dilakukan					
	Dapat menunjukkan sikap berbagi kepada temannya	Anak menunjukkan keinginan untuk berbagi mainan, makanan, atau barang lainnya dengan teman-teman tanpa paksaan					
	Dapat menunjukkan sikap berkeadilan	Anak berusaha mencari solusi yang adil ketika terjadi konflik					

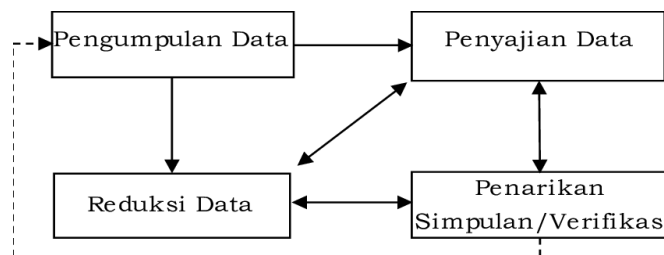
Karakter kerjasama pada anak	Dapat melaksanakan tugas kelompok dengan baik	Anak menunjukkan kontribusinya dalam pembelajaran berkelompok					
		Anak tidak mendominasi atau memaksakan kehendaknya sendiri dalam kelompok					
		Anak dapat bermain dengan temannya tanpa melih-milih teman					

3.3.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan langsung dari tempat penelitian, data yang diperoleh merupakan foto, video, serta rekaman kegiatan yang dilakukan sehingga dapat mendukung pengumpulan data secara jelas. Sebagai peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas peneliti bertindak sebagai guru sehingga dokumentasi berupa foto dan video dilakukan oleh kameramen yang merupakan kerabatan peneliti untuk mendapatkan hasil dokumentasi yang maksimal. Selain hal tersebut, pada saat menampilkan dokumentasi berupa foto dalam penuangan serta analisis data wajah anak di samarkan, hal ini berkaitan dengan isu etik tentang menghormati partisipan dengan memberikan samaran.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adanya analisis data yang dilakukan guna untuk memperkuat hasil dari penelitian yang dilaksanakan. Analisis untuk data kuantitatif yang digunakan penelitian menggunakan uji kelayakan Skala Likert Sedangkan analisis data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (2014) dengan alur sebagai berikut:



Gambar 3. 4 Teknik Analisis Data menurut Miles dan Huberman (2014)

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.

a. Koleksi Data

Data yang diperoleh oleh peneliti merupakan data hasil studi literatur terkait permasalahan *social justice* dan kemampuan bekerja sama pada anak usia dini serta informasi yang didapatkan dari berbagai pihak untuk menstimulasi pemahaman tentang *social justice* dan keterampilan bekerja sama pada anak usia dini.

b. Reduksi data

Pada tahap reduksi, peneliti melakukan penyederhanaan data dengan cara merangkum, memilah serta memilih data agar bisa sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian.

c. Penyajian Data

Pada tahap ini, peneliti menyajikan data yang sudah direduksi atau dikondisikan dalam tahap sebelumnya dengan mengumpulkan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi yang telah dilakukan. Dalam penyajian data yaitu disajikan nya uraian singkat atas jawaban yang telah ada untuk lebih dipahami serta adanya pengemlompokan kategori jawaban yang memudahkan peneliti atas langkah apa yang dilakukan selanjutnya

d. Penarikan kesimpulan

Langkah berikutnya dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2017: 141). Dalam penarikan sebuah kesimpulan yang dilakukan belum menjadi hasil akhir dari sebuah penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini masih dapat berubah jika hasil penelitian yang tidak ditemukan bukti yang kuat dalam mendukung pada tahap pengumpulan terdapat data berikutnya. Tetapi jika hasil penelitian awal yang

dilakukan sudah di dukung oleh bukti – bukti yang valid, maka kesimpulan tersebut dapat dikatakan sebagai kesimpulan yang kredibel. Peneliti memperoleh hasil kesimpulan dari berbagai data yang sudah disajikan dalam hasil penelitian, merujuk pada proses pengembangan media Interactive Storybook bermuatan social justice untuk membangun karakter kerja sama anak.

Adapun cara kuantitatif teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data pada penelitian ini adalah melalui perhitungan presentase rata-rata pada setiap bagian angket. Mengenai perhitungan data ini menggunakan skala likert yang mengacu pada skor atau nilai yang telah tercantum sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Skorsing Berdasarkan Skala Likert

Validasi ahli uji	Sangat tidak Layak	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Layak
Uji coba	BB	K	MB	BSH	BSB
Skala	1	2	3	4	5

Untuk skor validasi ahli, uji materi dan ahli uji media menggunakan keterangan berupa penilaian dengan memberikan keterangan kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Sedangkan untuk menguji tingkat pencapaian perkembangan yaitu menggunakan keterangan Belum berkembang (BB), Kurang (K), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Adapun keterangan yang dapat dilihat dari pencapaian tersebut yaitu:

BB : Perilaku perkembangan anak tidak muncul sama sekali

K : perilaku perkembangan anak kurang/ jarang muncul

MB : Perilaku perkembangan sudah mulai muncul namun masih ada bantuan atau stimulus dari guru.

BSH : Perilaku perkembangan sudah mulai muncul dan dapat mengaplikasikannya secara mandiri tanpa adanya stimulasi dari guru.

BSB : Perilaku sudah sangat berkembang serta anak dapat memberikan contoh perilaku pada teman – temannya

Adapun data kuantitatif yang diperoleh dan penelitian ini dianalisis menggunakan presentase dari masing - masing pengukuran dengan rumus sebagai berikut:

$$PS = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PS: Persentase

S: Jumlah skor yang diperoleh

N: Jumlah skor ideal

Dalam memberikan penilaian, peneliti memberikan tahapan berupa memberikan skor angka dari 1 hingga 5. Dengan penjabaran sebagai berikut:

skor 5: sangat setuju

skor 4: setuju

skor 3: cukup setuju,

skor 2: kurang setuju dan

skor 1: sangat tidak setuju

Dalam hasil perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu pada interpretasi skor menurut Sugiyono (2019) pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Interpretase Skor Uji Validasi dan Penggunaan Media

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

3.5 Isu Etik

Pada perencanaan pengambilan data penelitian ini, peneliti memertimbangkan risiko dari dampak partisipan karena penelitian ini melibatkan ahli media, guru dan anak. Peneliti menerapkan dua konsep untuk memastikan penelitian ini memiliki resiko yang rendah bagi partisipan, yaitu untuk menjaga kerahasiaan dari data partisipan (Sukamerta, 2017).

1. *Anonymity Concept*

Konsep ini menjamin kerahasiaan identitas dari para responden saat menyampaikan hasil penelitian seperti nama, wajah, domisili dan lainnya sehingga peneliti harus menghilangkan informasi pribadi yang berkaitan dengan responden.

2. *Confidentially Concept*

Dalam penerapan konsep ini, peneliti harus memastikan data yang sudah diambil dan tersaji dalam bentuk anonym agar kerahasiaan data dari partisipan dapat terjaga dengan aman