

BAB III

METODE PENELITIAN

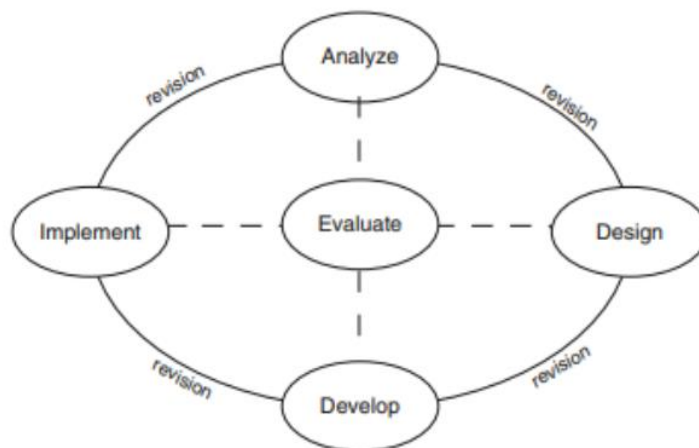
Bab ini akan menjelaskan secara detail mengenai metode penelitian yang digunakan, termasuk jenis penelitian, subjek penelitian, instrumen yang digunakan, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini.

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan kumpulan elemen seperti individu, entitas atau benda yang menjadi fokus penelitian atau inti dari persoalan yang akan diteliti untuk memperoleh data yang lebih terarah (Wijaya, 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, TK Pratiwi II menjadi inti objek yang diamati oleh peneliti. TK Pratiwi II beralamat di Pasirjambu Jl. Cisondari No. 05 RT 04 RW 07, Cisondari, Kecamatan. Pasirjambu, Kabupaten. Bandung, Jawa Barat.

3.2 Metode Penelitian

Metode dalam sebuah penelitian memiliki tujuan untuk memberikan sebuah gambaran dan mempermudah peneliti dalam melakukan langkah-langkah dalam mengetahui permasalahan, sehingga akan memecahkan permasalahan penelitian. Berdasarkan hal tersebut, perancangan media dalam penelitian skripsi ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sezer dalam penelitian yang dilakukan oleh Siti Rachmawati (2022), model ADDIE adalah sebuah pendekatan yang menganalisis interaksi dan koordinasi antara setiap komponen sesuai dengan fase-fase yang ada. Menurut Branch (2009) menyatakan bahwa model ADDIE adalah prosedur yang berfungsi sebagai pedoman kerangka kerja untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya dalam situasi yang kompleks. Selain itu, ADDIE bertujuan untuk menjadi proses utama dalam pembuatan sumber belajar yang efektif. Berikut merupakan gambar 3.1 yang menjelaskan bagan dasar penelitian pada model ADDIE yang bersumber dari (Branch, 2009:2).



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan analisis dilakukan proses analisis kebutuhan yang meliputi analisis pembelajaran dan pemahaman tentang kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai dari perancangan buku ilustrasi interaktif sebagai media edukasi. Selain itu, pada tahapan analisis ini dilakukan untuk memahami karakteristik anak seperti mengidentifikasi kelompok usia target, dan pada perancangan buku tersebut ditujukan kepada kelompok anak usia dini. Adapun analisis yang dilakukan pada tahapan ini yaitu antara lain:

1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada tahap analisis ini dilakukan observasi terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik. Setelah selesai tahapan observasi dan wawancara kepada guru, peneliti menggunakan hasil tersebut sebagai acuan dalam membuat media edukasi berupa buku ilustrasi.

2. Analisis Kebutuhan Media

Pada tahapan ini mengumpulkan beberapa informasi dari hasil wawancara yang telah dilakukan, kemudian dari hasil tersebut maka akan mengetahui kebutuhan media seperti gaya ilustrasi yang digunakan, konsep buku interaktif, materi yang menarik, dan lain sebagainya.

3. Analisis Kebutuhan *Hardware* dan *Software*

Analisis kebutuhan ini adalah teknik analisis yang akan menyangkut pada perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan pada proses perancangan media berupa buku ilustrasi tersebut. Dalam pemilihan perangkat

keras dan perangkat lunak untuk kebutuhan sangat penting untuk meminimalisir terjadinya kendala.

Selain itu, peneliti menganalisis pengetahuan anak sejauh mana mengenai menjaga kesehatan dan kebersihan gigi, serta mengidentifikasi tujuan pembelajaran dari perancangan buku yang ingin dicapai, seperti mempelajari teknik-teknik menyikat gigi yang baik dan benar. Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan studi literatur yang diuraikan sebagai berikut: (1) wawancara, dilakukan dengan guru di TK Pratiwi II dengan tujuan untuk mengetahui media edukasi apa yang pernah digunakan serta efektivitas dari penggunaan media edukasi tersebut, mengetahui seberapa sering edukasi tentang menjaga kebersihan dan merawat gigi diberikan pada anak. (2) observasi, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui media edukasi apa yang dibutuhkan dan mengamati kegiatan di TK Pratiwi II terkait tingkat ketertarikan anak terhadap buku ilustrasi yang interaktif. (3) studi literatur, dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data pendukung dan melengkapi data-data yang dibutuhkan dan relevan. Kemudian data yang terkumpul tersebut dianalisis.

Adapun analisis konten yang dilakukan seperti memilih dan menyusun konten buku yang sesuai dengan tujuan edukasi. Mengidentifikasi informasi yang relevan seperti pentingnya menyikat gigi, teknik menyikat gigi yang benar, makanan yang sehat dan yang tidak sehat untuk kesehatan gigi, peran dokter gigi, pentingnya menjaga kesehatan gigi, dan dampak dari tidak menjaga kebersihan dan kesehatan gigi. Berikut pada gambar 3.2 merupakan dokumentasi pribadi ketika melakukan observasi dan wawancara *pra-survei* yang dilakukan oleh peneliti.



Gambar 3. 2 Wawancara dan Observasi Pra-Survei

3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahapan analisis dilakukan, langkah selanjutnya yaitu tahapan desain. Pada tahapan desain ini dilakukan penyusunan bahan-bahan atau merencanakan struktur dan konten yang akan dibuat pada buku tersebut berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahapan ini menentukan konten yang ingin disampaikan secara jelas seperti menyampaikan teknik menyikat gigi yang baik dan benar, peran dokter gigi, memberikan contoh dan penjelasan makanan yang baik dan buruk untuk kesehatan gigi, pentingnya menjaga kesehatan gigi, serta dampak yang akan dialami ketika kesehatan dan kebersihan gigi dianggap tidak penting.

Pada tahapan ini berupa kerangka-kerangka yang dilakukan sebelum tahapan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud yaitu menentukan tujuan desain yang jelas dan akan membantu untuk mengarahkan pada desain yang efektif, lalu menyusun struktur buku seperti pengaturan konten, urutan buku, membuat rangkaian konten seperti pembuatan *storyline*, *storyboard*, pengkonsepan karakter, pengkonsepan penggunaan media interaktif seperti audio, kemudian penentuan warna, tekstur, dan *font* yang akan digunakan. Setelah penentuan konsep dan finalisasi sketsa, lanjut pada tahap pewarnaan, menambahkan teks, mengembangkan naskah dan konten, *recording* audio dan editing serta *layouting* buku. Setelah rangkaian kerangka yang dilakukan telah selesai, maka desain tersebut akan menghasilkan produk awal (*prototype*). *Prototype* ini akan diuji oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan revisi dan penyuntingan oleh para

ahli dibidangnya. Selain itu akan diuji coba juga kepada siswa dan guru di TK Pratiwi II.

1. Penyusunan *Storyline*

Penyusunan *storyline* dilakukan pada *software Microsoft Office Word* dengan membuat garis besar cerita yang menyesuaikan dengan kebutuhan terkait edukasi tentang menjaga kesehatan dan kebersihan gigi anak.

2. *Storyboard*

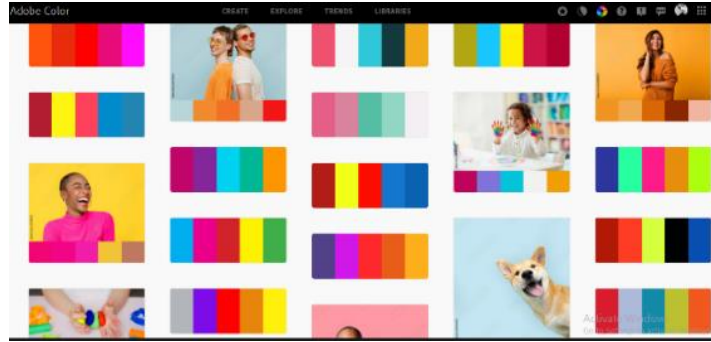
Perancangan *storyboard* menggunakan Aplikasi *Procreate* kemudian disusun dengan menggunakan *Adobe InDesign*. *Storyboard* dibuat dengan menyesuaikan cerita yang telah disusun dan pembuatan *storyboard* ini secara digital yang akan digabungkan dengan narasi.

3. Pengkonsepkan Karakter

Desain karakter yang dibuat pada buku yang berjudul “Petualangan Ke Negeri Gigi Pintar” dibuat dengan menggunakan Aplikasi *Procreate*. Desain karakter merupakan sebuah gambar atau ilustrasi dari bentuk tokoh atau karakter fiksi yang bisa berupa hewan, manusia, atau objek apapun yang dibentuk memakai gaya dan ciri khas yang unik. Gaya desain atau ilustrasi yang digunakan pada perancangan buku tersebut yaitu menggunakan gaya kartun agar dapat menyesuaikan dengan gaya yang disukai oleh anak-anak dan membuat anak tertarik. Meskipun ilustrasi atau karakter yang dibuat tidak seperti bentuk aslinya tetapi akan tetap menonjolkan ciri-ciri yang tetap dapat dikenali oleh anak.

4. Penentuan Warna dan Tekstur

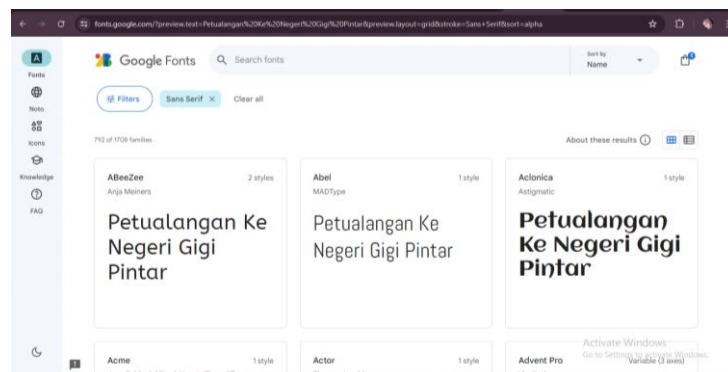
Dalam penentuan warna, penulis mencari referensi warna pada website *Adobe Color*. Warna yang akan dipilih merupakan warna yang cerah karena anak-anak menyukai warna yang cerah. Selain itu, tekstur yang pilih merupakan tekstur yang ramah digunakan untuk anak. Berikut merupakan gambar 3.3 pencarian warna melalui *website Adobe Color*.



Gambar 3. 3 Mencari Referensi Warna

5. Penentuan *Font*

Penentuan font pada perancangan buku yang berjudul “Petualangan Ke Negeri Gigi Pintar” akan memilih *font* yang sederhana dan mudah dibaca oleh anak-anak. *Font* yang terlalu bermacam-macam akan sulit untuk dibaca dan akan membuat anak bingung, oleh karena itu penulis lebih memilih *font* yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca. Pada gambar 3.4 mencari referensi *font* yang didapatkan melalui *website google fonts*.

Gambar 3. 4 *Google Fonts*

6. Pengkonsepkan Media Interaktif

Buku ilustrasi yang dirancang merupakan buku yang interaktif, agar anak dapat belajar dan bermain dengan fitur interaktif yang disediakan. Buku yang dirancang ini akan menyediakan beberapa *game* pada lembar halaman bagian belakang. Selain itu, buku ini akan disediakan sembilan tombol bersuara yang dapat anak gunakan untuk membantu dalam pemahaman ilustrasi. Tombol bersuara ini akan berisikan dengan beberapa *sound effect* yang akan direkam dan diedit oleh peneliti. Pada halaman yang berkaitan dengan *sound effect* akan ditandai dengan adanya desain atau ilustrasi yang sama dengan stiker yang akan

ditempel pada tombol untuk memudahkan anak agar dapat mengenali tombol dan alur cerita.

7. Tata Letak

Pada perancangan buku yang berjudul “Petualangan Ke Negeri Gigi Pintar” desain *layout* yang akan digunakan yaitu menggunakan halaman yang cukup dan untuk memudahkan anak-anak dalam membaca dan melihat ilustrasi. Dengan memberikan ruang kosong untuk teks bertujuan memberikan kesan keseimbangan pada *layout* serta adanya *focal points* (titik perhatian) dan adanya penekanan (*emphasis*) secara visual yaitu sebuah ilustrasi.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan produk ini, dilakukan penyuntingan serta revisi jika memang diperlukan untuk memastikan kualitas perancangan buku ilustrasi tersebut sudah sesuai dengan tujuan atau belum sesuai. Pada penyuntingan ini dilakukan beberapa pemeriksaan penulisan, tata letak, konten ilustrasi dan konten media interaktif, informasi yang akan disampaikan, konsistensi serta melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diterima dari ahli materi, dan ahli media. Pada tahapan ini tujuannya akan menghasilkan produk final yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini menghasilkan produk yang telah divalidasi oleh para ahli dibidangnya yaitu ahli materi dan ahli media, sehingga dapat dilanjutkan dengan mengimplementasikan langsung kepada anak usia dini di TK Pratiwi II. Tujuan implementasi yang dilakukan adalah mengetahui respon anak dan kemenarikan serta efektivitas buku ilustrasi interaktif yang dirancang sebagai media edukasi cara merawat gigi untuk anak usia dini.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan evaluasi ini dilakukan evaluasi penelitian dari data yang sudah terkumpul yaitu penilaian dari ahli materi, ahli media, dan penilaian guru serta respon anak. Hasil tersebut dikumpulkan untuk mengetahui kelayakan buku ilustrasi tersebut.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Ul’fah H. (2021), populasi adalah sekelompok individu atau objek dengan karakteristik tertentu yang menjadi fokus penelitian, sedangkan sampel

adalah bagian dari populasi yang dipilih menggunakan metode tertentu. Dengan demikian, populasi mencakup seluruh individu atau objek yang akan diambil datanya, sementara sampel merupakan representasi dari populasi yang digunakan dalam penelitian.

Populasi pada penelitian yang dilakukan adalah pendidik dan siswa di TK Pratiwi II Pasirjambu Jl.Cisondari No. 05 RT 04 RW 07, Cisondari, Kecamatan. Pasirjambu, Kabupaten. Bandung. Kemudian dilakukan pengambilan sampel dari populasi yang ada dengan menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan teknik sampel jenuh. Teknik ini digunakan agar seluruh anak kelas kelompok belajar B dapat menjadi pengguna dari hasil media yang dirancang dengan rentang usia 5-6 tahun berkisar 18 siswa dan 3 guru pendamping di TK Pratiwi II. Pada penelitian ini diambil 18 siswa sehingga cocok dengan karakteristik sampel jenuh yang relatif kecil (Amin et al., 2023).

3.4 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Alat penelitian merujuk kepada perangkat yang seringkali digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengolah informasi dari partisipan dengan menggunakan pola pengukuran yang serupa (Agustina, 2017). Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa wawancara, kuesioner, dan lembar angket yang digunakan pada saat uji validasi oleh ahli materi dan media untuk menentukan apakah produk Buku Ilustrasi Interaktif “Petualangan ke Negeri Gigi Pintar” ini layak untuk diuji coba kan. Data yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer meliputi data dari pihak yang langsung terlibat atau wawancara dengan responden, sedangkan sumber sekunder adalah data yang diperoleh dari publikasi seperti jurnal, artikel, buku, atau dokumen. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode, antara lain:

3.4.1 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari sudut pandang informan sehingga terjadi hubungan asimetris (Rachmawati, 2007). Wawancara dilaksanakan secara terstruktur dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Berapakah jumlah siswa secara keseluruhan di TK Pratiwi II?
- 2) Apakah dengan jumlah secara keseluruhan tersebut semuanya aktif? Jika tidak, berapakah jumlah siswa yang aktif?
- 3) Apakah di TK Pratiwi II pernah menggunakan buku ilustrasi sebagai media edukasi untuk anak?
- 4) Jika pernah, apakah konsep buku tersebut interaktif dan mudah dipahami oleh anak-anak?
- 5) Jika tidak pernah, media apa yang digunakan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak?
- 6) Apakah di TK Pratiwi II selalu memberikan edukasi mengenai cara merawat kebersihan dan kesehatan gigi kepada anak?
- 7) Jika ya, bagaimana edukasi cara merawat kebersihan dan kesehatan gigi anak tersebut disampaikan? Apakah melalui media?
- 8) Jika melalui media, media apa yang digunakan untuk memberikan edukasi tersebut?
- 9) Menurut ibu, apakah media tersebut menyampaikan edukasi kepada anak sangat diperlukan?
- 10) Jika diperlukan, apakah media buku ilustrasi yang interaktif untuk menyampaikan edukasi kepada anak merupakan media yang tepat?
- 11) Apakah media edukasi tentang cara menjaga kebersihan dan kesehatan gigi berbentuk buku ilustrasi interaktif sangat dibutuhkan di TK Pratiwi II?
- 12) Apakah ada saran dan masukan dari Ibu terhadap perancangan buku ilustrasi yang interaktif sebagai media edukasi tersebut?

3.4.2 Lembar Validasi

Lembar validasi diajukan untuk memperoleh data tentang kelayakan materi dan media. Setelah menerima hasil evaluasi mengenai kelayakan materi dan media, peneliti akan melakukan perbaikan pada produk atau media sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

a. Validasi Materi

Dalam penelitian ini, dilakukan evaluasi terhadap validasi ahli materi. Seorang dokter gigi bertindak sebagai Ahli Validasi Materi. Kelayakan pada media yang dirancang diukur dari instrumen ini. Penilaian validasi ini menggunakan skala 1-5 dengan keterangan sebagai berikut: 1) Sangat Tidak

Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Kurang Setuju, 4) Setuju, 5) Sangat Setuju. Berikut adalah instrumen validasi ahli materi:

Tabel 3. 1

Lembar Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Ketepatan antara materi dengan media yang digunakan						
2	Ketepatan gambar ilustrasi dan teks pada media yang digunakan						
3	Kualitas media dan materi yang digunakan						
4	Keefektifan jenis <i>font</i> , format teks, ukuran, dan tanda baca						
5	Keakuratan istilah yang digunakan pada media						
6	Materi dan media mudah dipahami						
7	Materi yang terdapat pada buku ilustrasi sesuai dan tepat jika diberikan untuk mengedukasi anak-anak						

(Diadaptasi dari Permata et al., 2023)

b. Validasi Media

Dalam penelitian ini, dilakukan evaluasi terhadap validasi ahli media. Aspek penilaian meliputi warna, penataan atau tata letak, elemen interaktif, dan lain sebagainya. Berikut merupakan lembar instrumen ahli media:

Tabel 3. 2
Lembar Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Keterangan
		Diterima	Perlu Perubahan	
Tampilan Visual				
1	Kualitas ilustrasi seperti kejelasan, kecerahan dan daya tarik visual serta penggunaan warna yang sesuai dengan anak-anak			
Keterbacaan				
2	Ketepatan dalam pemilihan jenis font, ukuran, dan tata letak teks			
Konten dan Cerita				
3	Kesesuaian konten dengan usia anak sehingga mudah dipahami, menarik, dan mendidik			
Interaktivitas				
4	Fitur interaktif mudah dipahami dan berfungsi dengan baik			
Struktur dan Alur				
5	Tata letak halaman jelas dan teratur serta alur yang mudah			






No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Keterangan
		Diterima	Perlu Perubahan	
	dimengerti oleh anak-anak			
Penggunaan Bahasa				
6	Kesederhanaan, kejelasan. dan kesesuaian Tingkat bahasa dengan usia anak-anak			
Nilai Edukatif				
7	Keberadaan elemen edukatif			
Kreativitas dan Inovasi				
8	Penggunaan konsep yang unik dan inovatif dalam desain dan cerita			
9	Kretivitas dalam menyajikan konten yang menarik bagi anak-anak			

(Diadaptasi dari Saraswati et al., (2020)

3.4.3 Respon Siswa

Tabel 3. 3

Lembar Instrumen Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Respon				
						
1	Apakah kamu tertarik dengan buku ilustrasi interaktif atau buku cerita bergambar tersebut?					
2	Apakah kamu dapat mengerti cerita yang ada pada buku tersebut ?					
3	Apakah kamu dapat membaca tulisan yang ada pada buku tersebut?					
4	Apakah tombol yang ada pada buku tersebut mengeluarkan suara dengan jelas?					
5	Apakah kamu mengerti dengan bahasa yang digunakan pada buku tersebut?					
6	Apakah kamu tahu suara yang kamu dengar dari tombol tersebut?					
7	Apakah warna-warna pada buku tersebut menarik?					

8	Apakah kamu merasa bersemangat untuk sikat gigi ketika selesai melihat dan membaca buku tersebut?					
9	Apakah kamu menyukai buku tersebut?					

(Diadaptasi dari Safitri (2020))

3. 5 Analisis Data

Analisis data yang dihasilkan dari kuesioner uji coba oleh guru dan validasi ahli media akan dilakukan analisis dengan skala likert, dengan begitu variabel akan diukur dan juga dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam menyusun poin-poin instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2022:93). Adapun contoh interval skala likert yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4

Tabel Kriteria Kelayakan Media

No	Pernyataan	Nilai
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Analisis likert yang digunakan bertujuan untuk mengubah data kuantitatif dari penelitian ini menjadi data kualitatif dengan menggunakan rumus maka rata-rata dapat ditentukan berdasarkan hasil dari temuan analisis instrument dan selanjutnya akan menghasilkan nilai atau skor dari instrumen yang digunakan (Riduwan, 2011:28). Adapun rumus yang digunakan terdapat pada gambar 3.5 mengenai rumus presentase interpretasi skor yaitu sebagai berikut:

$$\text{kelayakan\%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal yang dapat diperoleh}} \times 100\%$$

Gambar 3. 5 Rumus Presentase Interpretasi Skor

Menurut Arikunto dalam Ernawati & Sukardiyono (2017), sebuah hasil data yang diperoleh dari hasil perhitungan selanjutnya, maka dengan menggunakan skala likert maka akan mendapatkan perhitungan data yang diterjemahkan ke dalam pernyataan predikat kategori kelayakan berdasarkan kriteria.

Tabel 3. 5
Interpretasi Skor

Skor	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak