

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab III memberikan penjelasan tentang pendekatan dan desain penelitian yang digunakan penulis untuk menjalankan penelitian. Disertakan juga penjelasan istilah, partisipan dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, isu etik dan refleksi penelitian. Sebagai berikut, beberapa poin akan dijelaskan:

3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif di mana salah satu jenis pendekatan yang digunakan untuk mendeskripsikan, mengeksplorasi, dan memahami makna yang dianggap oleh sejumlah individu atau sekelompok orang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Arikunto (2019) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

Desain penelitian yang digunakan peneliti dalam mengeksplorasi pandangan guru terhadap penggunaan *game* interaktif dalam pembelajaran anak usia dini menggunakan desain penelitian studi kasus. Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus yang merupakan desain penelitian berfokus pada eksplorasi mendalam tentang satu atau beberapa kasus dalam konteks kehidupan nyata. Menurut Yin (2014), desain studi kasus ialah strategi yang tepat digunakan dalam sebuah penelitian yang di dalamnya menggunakan pokok pertanyaan penelitian *how* dan *why*, memiliki sedikit waktu untuk mengontrol peristiwa yang diteliti, serta fokus penelitiannya ialah fenomena kontemporer. Stake (2005) menjelaskan bahwa tujuan utama dari studi kasus adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang kasus tertentu yang sedang dipelajari, bukan untuk membuat generalisasi yang dapat diterapkan secara luas. Dalam studi kasus, fokusnya adalah pada eksplorasi detail dan nuansa yang unik dari kasus tersebut, sehingga peneliti dapat mengungkap kompleksitas atau kesederhanaan yang ada di dalamnya.

Menurut Nurahma dan Hendriani (2021), prosedur dan langkah-langkah dalam penelitian studi kasus meliputi:

1. Menentukan Kasus

Peneliti harus memilih kasus atau masalah yang akan diteliti, seperti individu, keluarga, kelompok, komunitas, atau organisasi, sesuai dengan minat dan fokus penelitian.

2. Menetapkan Batasan Penelitian

Menentukan batasan penelitian membantu peneliti dalam merumuskan pertanyaan, menentukan konteks, dan menjelaskan kasus yang diteliti.

3. Mencari Literatur

Peneliti harus mencari literatur yang relevan, termasuk buku, jurnal, majalah, surat kabar, dan pengalaman pribadi yang berbasis data empiris, untuk menyusun studi kasus, mengumpulkan data, dan menganalisis kasus.

4. Mengumpulkan Data

Data harus dikumpulkan secara sistematis, akurat, dan terperinci dari berbagai sumber seperti observasi, wawancara, rekaman, artefak fisik, dan dokumentasi. Penggunaan data yang beragam meningkatkan kredibilitas studi kasus karena membantu peneliti dalam mengakses, mengatur, dan melacak data seperti narasi, rekaman audio, catatan, foto, dan dokumen penting.

5. Menganalisis Data

Data harus dianalisis dengan teliti, mengelompokkan topik sesuai tema utama, pertanyaan penelitian, atau menggunakan tabel untuk mengidentifikasi pola dari data yang telah dikumpulkan.

6. Mendiskusikan Temuan dan Membuat Laporan Penelitian

Laporan penelitian harus disusun dengan jelas dan terperinci, sebagai bentuk pertanggungjawaban yang disajikan dalam bahasa tulis untuk kepentingan umum.

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berlokasi di Kota Cirebon, Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian dipilih karena memiliki pembelajaran menggunakan *game* interaktif PBS Kids selama lebih dari 10 tahun dan memiliki infrastruktur pendidikan yang representatif. Hal ini memungkinkan peneliti menggali pandangan guru secara lebih dalam mengenai penggunaan *game* interaktif PBS Kids, apa saja kendala yang dihadapi dan upaya yang dilakukan dalam penggunaan *game* interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Lembaga ini memiliki karakteristik khas karena lembaga pendidikan merupakan *franchise*, di mana seluruh kurikulum, termasuk rencana pembelajaran, telah dirancang oleh *head office*. Guru-guru di lembaga ini berperan sebagai pelaksana kurikulum yang telah ditentukan, dengan sesekali melakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di sekolah.

Keunikan lokasi penelitian ini memberikan konteks yang menarik untuk diteliti, terutama dalam melihat bagaimana guru memandang penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran, yang merupakan salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Pemilihan lokasi ini juga relevan dengan tujuan penelitian karena sistem terstruktur dalam lembaga *franchise* memungkinkan adanya pola penerapan media pembelajaran yang relatif seragam, namun tetap membuka peluang adanya penyesuaian yang dilakukan oleh guru di *center* masing-masing.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pandangan guru terkait penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini. Partisipan yang dilibatkan terdiri dari empat orang guru yang berprofesi sebagai guru di PAUD. Penelitian ini memilih empat guru pendidikan anak usia dini sebagai kasus penelitian. Hal ini memungkinkan peneliti untuk lebih leluasa dalam mengelompokkan tema-tema yang muncul dari kasus-kasus yang diteliti.

Pemilihan partisipan menggunakan metode *purposive sampling*, di mana partisipan dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020). Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Bersedia menjadi partisipan dalam penelitian.
2. Memiliki pengalaman mengajar di sekolah minimal lima tahun.

3. Aktif menggunakan *game* digital dalam kegiatan mengajar.

Dengan menggunakan kriteria tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan yang relevan mengenai bagaimana guru PAUD memanfaatkan *game* interaktif dalam pembelajaran anak usia dini, serta tantangan dan peluang yang mereka hadapi.

Berikut ini adalah gambaran partisipan penelitian yang bersedia menjadi partisipan penelitian dan diwawancarai mengenai pemanfaatan penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini. Peneliti telah menyamakan nama partisipan sesuai dengan kode etik.

1. Partisipan pertama adalah Ibu Naufa

Ibu Naufa adalah seorang guru PAUD. Beliau memiliki pengalaman mengajar selama 8 tahun. Background pendidikan beliau adalah sarjana Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Negeri di Bandung dan sarjana Pendidikan Anak Usia Dini di Perguruan Tinggi Negeri Terbuka. Ibu Naufa aktif menggunakan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran.

2. Partisipan kedua adalah Bapak Romeo

Bapak Romeo adalah seorang guru PAUD. Beliau memiliki pengalaman mengajar selama 8 tahun. Background pendidikan beliau adalah sarjana Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Swasta di Cirebon dan sarjana Pendidikan Anak Usia Dini di Perguruan Tinggi Negeri Terbuka. Bapak Jaya aktif menggunakan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran.

3. Partisipan ketiga adalah Ibu Permata

Ibu permata adalah seorang guru PAUD. Beliau memiliki pengalaman mengajar selama 12 tahun. Background pendidikan beliau adalah sarjana Pendidikan Anak Usia Dini di Perguruan Tinggi Negeri Terbuka. dan magister Manajemen Pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta di Cirebon. Ibu permata aktif menggunakan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran.

4. Partisipan keempat adalah Ibu Karina

Ibu Karina adalah seorang guru PAUD. Beliau memiliki pengalaman mengajar selama 7 tahun. Background pendidikan beliau adalah sarjana Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Swasta di Cirebon. Ibu Karina aktif menggunakan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, latar belakang pendidikan dan pengalaman para partisipan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai penggunaan game interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini.

3.3 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah yang dilakukan ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan istilah-istilah yang terdapat di dalam judul penelitian ini mengenai *Pandangan Guru Tentang Penggunaan game interaktif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* agar tidak terjadi kesalahan pengertian dalam pembahasan penelitian. Istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Pandangan Guru

Pandangan guru adalah pandangan atau sudut pandang yang dimiliki oleh guru terkait dengan suatu topik atau praktik, termasuk bagaimana mereka memandang dan mengalami hal tersebut dalam konteks pendidikan. Dalam penelitian ini, pandangan guru lebih berfokus pada pandangan mengenai penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini, kendala yang dihadapi dan solusi yang dilakukan saat menggunakan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini.

2. *Game* Interaktif PBS Kids

Game Interaktif adalah media belajar yang melibatkan anak melalui permainan, sehingga membuat belajar lebih menarik dan efektif. *Game* Interaktif pada penelitian ini adalah *game* interaktif PBS Kids yang digunakan di Lembaga PAUD yang menjadi partisipan penelitian. *Game* interaktif PBS Kids merupakan sebuah aplikasi permainan edukatif yang dirancang khusus untuk anak usia dini dan dapat diakses secara gratis.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini dalam penelitian ini merupakan anak usia 4-6 tahun yang berada di kelompok TK A dan TK B.

4. Metode Konvensional

Metode konvensional dalam pembelajaran adalah pendekatan di mana guru menjadi pusat perhatian utama dan pengajaran cenderung bersifat satu arah. Dalam metode ini, guru lebih banyak memberikan penjelasan secara langsung melalui ceramah atau menggunakan alat bantu sederhana seperti *flashcard*.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Sebagai pengumpul data utama, peneliti bertugas untuk melakukan wawancara, menggali informasi secara mendalam, dan memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian. Peneliti juga berperan dalam menganalisis dan menafsirkan data yang dikumpulkan.

Adapun instrumen tambahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa panduan wawancara, alat perekam dan alat tulis.

1. Panduan Wawancara

Panduan wawancara disusun dalam bentuk daftar pertanyaan atau topik-topik yang akan dibahas selama wawancara. Panduan ini dirancang untuk membantu peneliti menjaga alur wawancara agar tetap fokus pada topik penelitian, yaitu pandangan guru tentang penggunaan game interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini. Panduan ini bersifat fleksibel, sehingga memungkinkan peneliti untuk menggali informasi lebih mendalam sesuai dengan respons responden.

2. Alat Perekam

Alat perekam, seperti ponsel atau perangkat audio lainnya, digunakan untuk merekam proses wawancara. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua informasi yang diberikan oleh responden terdokumentasi secara lengkap, sehingga memudahkan dalam proses transkripsi dan analisis data.

3. Alat Tulis

Alat tulis, seperti buku catatan dan pena, digunakan untuk mencatat poin-poin penting selama wawancara, termasuk tanggapan spontan, bahasa tubuh, atau informasi tambahan yang tidak tertangkap oleh alat perekam.

Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk mendukung pengumpulan data yang valid dan reliabel, serta memastikan bahwa informasi yang diperoleh mampu menggambarkan pandangan guru terhadap penggunaan game interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini secara komprehensif.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data yang diteliti. Metode pengumpulan data bertujuan untuk mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti, sehingga tujuan untuk mengetahui (*goal of knowing*) harus dicapai dengan menggunakan metode atau cara-cara yang efisien dan akurat (Azwar, 2003).

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*) untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendetail. Selain itu, wawancara semi terstruktur dilakukan agar dapat menciptakan suasana yang alami dan menggali fakta sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

1. *In-depth Interview*

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam (*In-depth interview*). Teknik pengumpulan data wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Hal ini dijelaskan oleh Esterberg (2002), wawancara atau interview merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat diinstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

2. Wawancara Semi Terstruktur

Esterberg (2002) menyatakan bahwa terdapat tiga (3) macam jenis wawancara diantaranya wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tak terstruktur. Dalam penelitian yang berjudul *Pandangan Guru Tentang Penggunaan game interaktif PBS Kids dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, peneliti memilih untuk menggunakan metode wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur dipilih karena peneliti tetap menggunakan pedoman wawancara sebagai panduan untuk menjaga arah percakapan, namun masih memberikan fleksibilitas bagi responden untuk menjelaskan pandangan mereka secara bebas. Dengan menggunakan pedoman ini, peneliti dapat memastikan bahwa topik yang dibahas tetap relevan dengan fokus penelitian, sehingga tidak melebar jauh dari tujuan utama. Selain itu, metode ini memungkinkan adanya eksplorasi yang lebih mendalam terhadap

perspektif guru tanpa harus terikat oleh pertanyaan yang terlalu kaku, sehingga informasi yang dikumpulkan lebih variatif namun tetap terarah. Pendekatan semi terstruktur ini membantu peneliti memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai penggunaan *game* interaktif dalam pembelajaran anak usia dini, sekaligus memastikan konsistensi data yang dikumpulkan dari setiap guru yang diwawancarai.

Berikut ini kisi-kisi wawancara guru yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Nama Sekolah :

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan
1.	Apakah penggunaan game interaktif PBS Kids merupakan bagian rutin dari pembelajaran?
2	Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu dalam menggunakan game interaktif PBS Kids di kelas anak usia dini?
3.	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana peran game interaktif PBS Kids dalam proses pembelajaran anak usia dini dibandingkan dengan metode konvensional?
4.	Apakah anak-anak lebih antusias dalam belajar dengan game dibandingkan dengan metode lain?
5.	Apa pendapat Bapak/Ibu tentang dampak game interaktif PBS Kids terhadap motivasi belajar anak-anak?
6.	Dalam aspek apa saja Bapak/Ibu melihat game interaktif PBS Kids membantu anak belajar?
7.	Menurut Bapak/Ibu, apakah game interaktif PBS Kids dapat membantu perkembangan kognitif anak?
8.	Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh game interaktif PBS Kids dapat membantu perkembangan kognitif?

9.	Menurut Bapak/Ibu, apakah game interaktif PBS Kids dapat membantu perkembangan motorik anak?
10.	Bisakah Bapak/Ibu memberikan contoh game interaktif PBS Kids dapat membantu perkembangan motorik?
11.	Bagaimana game interaktif PBS Kids mempengaruhi keterampilan sosial anak, misalnya kemampuan mereka untuk bekerja sama atau berinteraksi dengan teman sekelas?
12.	Apa saja tantangan atau kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam penggunaan game interaktif PBS Kids di kelas?
13.	Bagaimana Bapak/Ibu mengatasi tantangan atau kendala yang dalam penggunaan game interaktif PBS Kids di kelas?
14.	Menurut Bapak/Ibu, apakah ada kekhawatiran terkait durasi penggunaan game interaktif PBS Kids dalam pembelajaran?
15.	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengelola keseimbangan antara waktu bermain game dan aktivitas belajar lainnya?
16.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menyesuaikan game interaktif PBS Kids dengan kebutuhan dan perkembangan anak-anak di kelas Bapak/Ibu?
17.	Apakah kurikulum yang digunakan mendukung game interaktif PBS Kids interaktif?
18.	Bagaimana Bapak/Ibu mengintegrasikan game interaktif ke dalam kurikulum?
19.	Setelah menggunakan game interaktif PBS Kids, apa refleksi Bapak/Ibu tentang dampak positif dan negatifnya dalam pembelajaran anak usia dini?
20.	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan game interaktif PBS Kids di masa depan?
21.	Fitur atau konten seperti apa yang menurut Bapak/Ibu akan lebih bermanfaat untuk pembelajaran anak usia dini?
22.	Apa saran Bapak/Ibu untuk guru lain yang ingin memulai menggunakan game interaktif dalam pembelajaran anak usia dini?

Pertanyaan yang diajukan penulis dapat bertambah dan lebih mendalam sesuai dengan kebutuhan tambahan disesuaikan ketika penelitian sehingga pemahaman mengenai pandangan guru tentang penggunaan *game* interaktif PBS Kids pada pembelajaran anak usia dini ini ditemukan secara lebih rinci. Saat melakukan wawancara setiap subjek, peneliti menggunakan alat perekam suara beserta buku tulis untuk mencatat setiap hasil jawaban wawancara.

Berikut adalah contoh hasil wawancara dengan partisipan penelitian yang telah didokumentasikan oleh peneliti:

Tabel 3.2 Contoh Hasil Wawancara

Responden : Ms. Naufa (Bukan nama asli) Hari/ Tanggal : Jum'at, 02 November 2024 Waktu : 14.00 – 15.00 WIB Lokasi : Sekolah (Ruangan kelas)	
Hasil Wawancara	
Peneliti	Pertanyaan yang pertama. Kan di sekolah Miss sudah menggunakan game interaktif PBS Kids. Sejauh ini, bagaimana pengalaman Miss dalam penggunaan game interaktif tersebut? Dan apakah game tersebut digunakan secara rutin?
Responden	Sepengalaman saya dalam menggunakan game interaktif PBS Kids ini, di kelas saya anak-anak selalu bersemangat. Dan mereka selalu menunggu-nunggu kapan jadwal kami menggunakan game interaktif PBS Kids ini. Kebetulan untuk game interaktif PBS Kids ini kami lakukan di setiap pembelajaran komputer. Nah, pembelajaran komputer ini berlangsung setiap hari Selasa dan selama 30 menit. Nah, karena mereka menunggu-nunggu, jadi setiap jadwalnya tiba mereka selalu tampak senang dan bersemangat. Karena dengan menggunakan game interaktif PBS Kids ini, mereka juga tidak hanya

	belajar. Mereka bisa sambil bermain, jadi sebagai bentuk hiburan juga. Jadi tanpa menyadari, mereka itu belajar. Tapi dengan menggunakan game interaktif PBS Kids ini.
--	--

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis hasil observasi, wawancara dan hasil lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya dalam temuan bagi orang lain (Muhadjir, 2000). Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data menggunakan teknik analisis tematik. Analisis tematik adalah metode analisis data yang digunakan untuk menemukan pola atau tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006).

Beberapa langkah dalam melakukan analisis data ini serupa dengan teknik analisis kualitatif lainnya. Misalnya, langkah pertama yang dilakukan adalah memahami data yang diambil. Analisis tematik mengharuskan peneliti meluangkan waktu untuk memahami data yang telah diperolehnya sebelum mengambil langkah berikutnya. Untuk lebih jelasnya mengenai teknis pelaksanaan analisis data dengan menggunakan teknik analisis tematik, tahapan-tahapannya dapat dilihat di bawah ini.

1. Memahami Data

Tujuan utama tahap pertama ini adalah membantu peneliti memahami isi data yang diterimanya dan merasa dapat mulai menemukan hal-hal dalam data yang relevan dengan pertanyaan penelitiannya. Untuk mencapai hal ini, peneliti perlu membaca transkrip wawancara lebih dari satu kali sehingga peneliti memahami data.

2. Menyusun Kode

Langkah kedua dalam proses analisis tematik adalah mulai menyusun kode. Kode juga dapat dianggap sebagai label yang membantu peneliti dalam mengatur dan mengkategorikan informasi. Dalam hal ini, peneliti sendiri yang menentukan data dari transkrip wawancara yang perlu diberikan kode.

3. Mencari Tema

Menurut Braun & Clarke (2006), analisis tematik tahap ketiga yaitu mencari tema-tema yang sejalan dengan tujuan penelitian. Topik ini menjelaskan pentingnya data yang berkaitan dengan perumusan pertanyaan penelitian. Tahap ini ditandai dengan adanya transisi dari kode individual ke pola semantik yang lebih luas. Peneliti mulai mengelompokkan kode-kode yang tampaknya terkait untuk menyarankan kemungkinan tema. Penting untuk menyadari bahwa tema tidak “muncul” begitu saja dari data. Sebaliknya, peneliti secara aktif menyusunnya berdasarkan interpretasi mereka terhadap data yang dikodekan.

4. Meninjau Tema

Tahapan ini mencakup evaluasi kritis tema awal berdasarkan data yang dikodekan dan seluruh kumpulan data. Tahap ini adalah proses peninjauan kualitas untuk memastikan bahwa topik mencerminkan data secara akurat dan komprehensif. Peneliti mungkin perlu menyempurnakan tema, membuang tema, atau bahkan membuat tema baru berdasarkan proses peninjauan ini.

5. Menentukan Tema

Pada tahapan ini, peneliti membuat definisi yang jelas dan ringkas untuk setiap topik serta pahami ruang lingkup dan batasannya. Tujuan peneliti adalah mengidentifikasi "esensi" setiap topik dan memastikan bahwa setiap topik memberikan kontribusi yang jelas dan bermakna terhadap analisis keseluruhan. Tahap ini juga melibatkan pembuatan nama yang ringkas dan bermakna untuk topik yang menyampaikan makna sentralnya kepada pembaca.

6. Menganalisis dan Melaporkan Data

Tahap terakhir melibatkan menyatukan tema-tema untuk menyajikan narasi data yang koheren dan menarik. Penulisan tidak boleh sekedar mendeskripsikan data namun harus memberikan interpretasi yang mendalam, menghubungkan kembali temuan dengan pertanyaan penelitian, dan menghubungkannya dengan literatur yang ada.

Berikut adalah disertai dengan proses pemberian koding yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3.3 Proses Pemberian Koding

Koding	Tema
Rutinitas Pembelajaran	Penggunaan Game PBS Kids dalam Pembelajaran
Game Interaktif sebagai Pelengkap Pembelajaran	
Rencana Pembelajaran Ditentukan <i>Head Office</i>	
Evaluasi dari <i>Head Office</i>	
Antusiasme dan Motivasi Belajar	Manfaat Game PBS Kids dalam Pembelajaran
Pembelajaran yang Menyenangkan	
Belajar sambil Bermain	
Menarik Perhatian Anak	
Anak Terlibat Aktif	
Memperkenalkan Teknologi dan Membiasakan Anak dengan Perangkat Digital	
Anak Usia Dini Merupakan Digital Native	
Pembelajaran Lebih Bervariasi	
Mengembangkan Kemampuan Kognitif	
Mengembangkan Kemampuan Bahasa	
Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak	
Keterbatasan dalam Perkembangan Motorik	Identifikasi Kendala dan Kebutuhan

Koneksi Internet yang Tidak Stabil	
Durasi dan Pengelolaan Waktu	
Kekhawatiran mengenai Screen Time	
Penggunaan Game Hanya Satu Arah	
Kebutuhan Fitur Kolaboratif	
Personalisasi Game	
Durasi dan Pengelolaan Waktu	Solusi dan Strategi Guru
Kegiatan Alternatif saat Ada Kendala	
Fasilitator dalam Pembelajaran	
Pendampingan dalam Pembelajaran	

3.7 Keabsahan Data

Menurut (Guba & Lincoln, 1989), terdapat empat kriteria untuk menilai keabsahan data dalam penelitian kualitatif, yaitu kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Dalam penelitian ini, kredibilitas data dijaga melalui beberapa langkah, salah satunya adalah triangulasi sumber. Metode ini dilakukan dengan mewawancarai beberapa guru di lembaga PAUD yang menjadi subjek penelitian, bertujuan untuk membandingkan serta memvalidasi konsistensi jawaban dan pandangan mereka terkait penggunaan game interaktif PBS Kids dalam pembelajaran.

Selain itu, dilakukan *member check*, yaitu memberikan kesempatan kepada responden untuk memeriksa kembali hasil transkrip wawancara. Langkah ini memastikan bahwa data yang dicatat dan ditranskripsikan benar-benar sesuai dengan maksud serta pandangan mereka.

Untuk mendapatkan informasi yang mendalam, peneliti menggunakan pertanyaan terbuka selama wawancara, sehingga data yang diperoleh dapat merefleksikan pengalaman dan pandangan responden secara menyeluruh. Konsistensi waktu wawancara juga dijaga, dengan memberikan waktu yang cukup kepada responden agar mereka dapat mengungkapkan pandangan secara menyeluruh. Peneliti berupaya menghindari gangguan eksternal yang dapat memengaruhi validitas data selama proses wawancara berlangsung.

Dengan menerapkan teknik-teknik ini, keabsahan data dalam penelitian dapat terjaga, dan hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat tentang pandangan guru terkait penggunaan game interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini.

3.8 Isu Etik

Sebagai seorang peneliti, perhatian terhadap etika dalam penelitian menjadi hal yang sangat penting. Dalam penelitian kualitatif, isu etika mencakup berbagai aspek, seperti informasi yang ingin diperoleh, identitas partisipan, dan kerahasiaan data. Menurut Raharjo (2017), menjaga etika dalam penelitian juga berarti menghargai dan menghormati pendapat, persepsi, keyakinan, serta privasi partisipan. Selain itu, peneliti harus memiliki itikad baik dalam menjaga nama baik partisipan yang terlibat, guna memastikan bahwa mereka merasa aman dan dilindungi sepanjang proses penelitian.

Usman dan Akbar (2017) menjelaskan beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam penelitian, antara lain: (1) Penelitian harus dilakukan dalam bidang yang merupakan keahlian peneliti. (2) Informasi yang diperoleh dari partisipan harus dirahasiakan, termasuk dengan memberikan nama samaran kepada semua partisipan untuk menjaga privasi dan kerahasiaan data. (3) Peneliti tidak boleh memaksa partisipan bertanggung jawab atas informasi yang telah diberikan. Keputusan partisipan terkait data yang dikumpulkan harus dihormati, dan jika mereka ingin menarik kembali pernyataannya, peneliti harus dengan lapang dada menerima keputusan tersebut tanpa menggunakan data tersebut. (4) Partisipan tidak boleh dipaksa, diancam, atau diberikan tekanan dalam menyampaikan pendapat atau informasi, sehingga peneliti harus menghargai kebebasan partisipan dalam memilih informasi yang ingin disampaikan. (5) Data yang diperoleh harus disajikan secara jujur, tanpa diubah, ditambahkan, atau diinterpretasikan dengan cara yang bertentangan dengan apa yang sebenarnya disampaikan oleh partisipan.

Terdapat tiga isu etika penting yang harus diperhatikan dalam penelitian Menurut Adriany (2013). (1) Izin penelitian atau '*informed consent*', yang berarti persetujuan partisipan untuk berpartisipasi dalam penelitian tanpa adanya paksaan. Peneliti mengajukan izin resmi kepada sekolah melalui kepala sekolah dengan menyertakan surat pengantar dari universitas. Langkah ini memastikan bahwa

penelitian dilaksanakan dengan persetujuan pihak berwenang di lingkungan pendidikan yang menjadi lokasi penelitian. Kepala sekolah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan penelitian. Selanjutnya, Peneliti meminta persetujuan dari guru yang terlibat sebagai partisipan dengan memberikan penjelasan terperinci mengenai tujuan penelitian, prosedur, dan penggunaan data. Selain itu, peneliti menjaga komunikasi yang terbuka dan memberikan kebebasan kepada partisipan untuk menyampaikan informasi secara sukarela tanpa adanya tekanan. (2) Kerahasiaan dan identitas informan, yang bertujuan melindungi privasi partisipan selama penelitian. Partisipan harus memahami bahwa partisipasi mereka, termasuk interaksi yang terekam melalui alat elektronik, sedang diamati dan dianalisis. Peneliti perlu meminta izin sebelum menggunakan perangkat seperti perekam suara atau kamera untuk melindungi hak privasi mereka. Identitas partisipan disamarkan untuk menjaga privasi mereka. Peneliti memastikan bahwa privasi tetap terjaga dengan tidak menyertakan foto atau informasi identitas asli partisipan dalam laporan atau publikasi. Foto atau dokumentasi yang diambil hanya digunakan sesuai dengan tujuan yang telah disetujui oleh partisipan dan diamankan dengan baik. (3) Relasi kuasa, yang mengacu pada kesadaran peneliti mengenai dinamika kekuasaan antara peneliti dan partisipan sebelum melakukan penelitian di lapangan. Peneliti harus berhati-hati dalam menjaga keseimbangan agar hubungan tersebut tidak mempengaruhi hasil penelitian.

3.9 Refleksi

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi saya sebagai peneliti, terutama dalam memahami lebih dalam pandangan guru terkait penggunaan media berbasis teknologi, seperti *game* interaktif PBS Kids, dalam pembelajaran anak usia dini. Dalam prosesnya, saya menyadari pentingnya menggali lebih dari sekadar data faktual; saya perlu memahami konteks, latar belakang, dan pengalaman pribadi responden untuk mendapatkan gambaran yang utuh.

Melalui wawancara, saya belajar bahwa setiap guru memiliki perspektif unik yang dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, dan budaya kerja di lembaga pendidikan tempat mereka bertugas. Saya juga menyadari bahwa teknologi, meskipun bermanfaat, tetap membutuhkan pemahaman mendalam agar dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, tantangan utama yang saya hadapi adalah menggali data yang mendalam melalui wawancara sambil menjaga objektivitas. Saya harus memastikan bahwa pertanyaan yang diajukan tidak bersifat memimpin, sehingga responden dapat memberikan jawaban yang autentik. Selain itu, proses pengumpulan data juga mengajarkan pentingnya keterampilan komunikasi yang baik untuk membangun kepercayaan dengan responden, sehingga mereka merasa nyaman dalam berbagi pandangan dan pengalaman.

Hasil penelitian ini menguatkan keyakinan saya bahwa inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan game interaktif, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Namun, implementasinya memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pelatihan bagi guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi ini secara maksimal.

Refleksi ini juga menjadi pengingat bagi saya bahwa penelitian di bidang pendidikan bukan hanya tentang menghasilkan data, tetapi juga tentang memahami kebutuhan, tantangan, dan harapan yang dihadapi oleh para pendidik dan anak. Saya berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya di era digital saat ini.