

BAB III

METOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Dan Metode

Penelitian ini di laksanakan dengan menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan pendekatan Kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis dinyatakan oleh (Borg and Gall, 1983) dalam (Waruwu, 2024). Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran dan instruksi. Dalam pengembangan ini, media yang dihasilkan berupa Aplikasi *Tint Tiles* untuk mengembangkan kemampuan problem solving pada anak usia dini pada rentang usia 5-6 tahun.

Dalam penelitian pengembangan ini, penulis merujuk pada pedoman penelitian pengembangan model ADDIE yang di kembangkan oleh (Sugiono, 2017) berikut prosedur yang digunakan:

- 1) Analisis (*Analysis*)
- 2) Desain (*Design*)
- 3) Pengembangan (*Development*)
- 4) Implementasi (*Implementation*)
- 5) Evaluasi (*Evaluation*)

3.2 Populasi Dan Sampel

3.2.1 Populasi

(Renggo, 2022) populasi adalah seluruh objek penelitian yang meliputi manusia, benda, hewan, tumbuhan, fenomena, nilai tes, atau kejadian yang menjadi sumber data dan memiliki karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian. Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh anak usia dini yang berada pada rentang usia

5-6 tahun atau berada pada kelompok B di TK Islam Al- Azhar 10 Kota Serang, Banten.

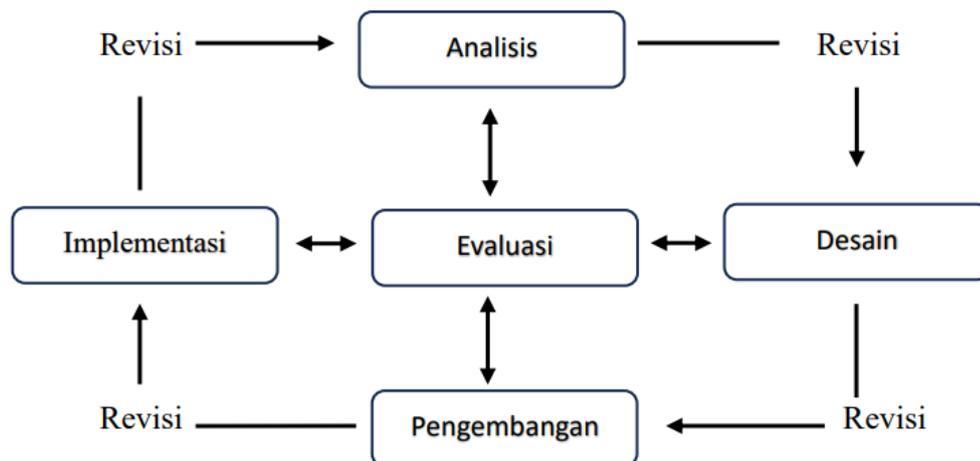
3.2.2 Sampel

(Renggo, 2022) sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling. Sampel dari penelitian ini merupakan 30 peserta didik yang berada pada kelompok B di TK Islam Al- Azhar 10 Kota Serang, Banten.

3.3 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

3.3 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model ADDIE.



Gambar 3. 1 Langkah Model ADDIE

Sesuai dengan bagan prosedur penelitian diatas, berikut langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan:

3.3.1 Analisis (Analysis)

Analisis adalah proses mengidentifikasi permasalahan dalam suatu area atau tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam konteks penelitian ini, langkah analisis melibatkan tahap pengumpulan data yang berkaitan dengan berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh digunakan untuk mengenali dan mengidentifikasi permasalahan yang ada secara lebih mendalam. Setelah itu, proses ini dilanjutkan dengan menelaah

berbagai solusi atau pemecahan masalah yang dapat diterapkan. Identifikasi kebutuhan dalam hal ini menjadi bagian penting untuk menentukan strategi yang paling sesuai, yang dihasilkan dari analisis mendalam terhadap data dan kebutuhan yang ditemukan. Melalui pendekatan ini, diharapkan solusi yang ditawarkan dapat relevan dan efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang telah teridentifikasi.

3.3.2 Desain (Design)

Desain adalah suatu proses yang melibatkan perencanaan, pembuatan, dan pengaturan berbagai elemen atau komponen untuk menciptakan produk, sistem, atau struktur yang memiliki tujuan yang jelas dan spesifik. Dalam konteks penelitian ini, desain mengacu pada tahap pembuatan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan tertentu dalam proses belajar. Desain media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan yang muncul dari masalah yang ada, sehingga dapat memberikan solusi yang efektif.

3.3.3 Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan fase di mana pembuatan media dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan pada tahap desain. Dalam konteks penelitian ini, tahap pengembangan merujuk pada proses pembuatan media yang telah dirancang sebelumnya. Selama proses ini, media yang telah dibuat akan divalidasi dan direvisi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Validasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti, yang bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan efektivitasnya.

Tahap pengembangan ini terdiri dari serangkaian langkah yang dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan rancangan awal, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Proses ini dimulai dengan pembuatan media berdasarkan desain yang telah disusun, kemudian media tersebut diuji dan dievaluasi oleh para ahli yang

memiliki pengetahuan dalam bidang media dan materi pembelajaran. Para ahli ini memberikan masukan mengenai kelayakan, kejelasan, dan kualitas media yang dibuat, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan atau revisi jika diperlukan. Revisi tersebut akan dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kualitas media sebelum media tersebut diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pengembangan ini termasuk pembuatan prototipe media, pengujian prototipe dengan melibatkan ahli media dan ahli materi, serta melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diterima.

3.3.3.1 Produksi Media

Media di produksi dengan membuat komponen-komponen media seperti konsep aplikasi, materi aplikasi, game yang terdapat pada aplikasi, membuat audio, membuat gambar dan video yang terdapat pada aplikasi untuk menghasilkan aplikasi yang edukatif yang dapat digunakan oleh anak usia dini.

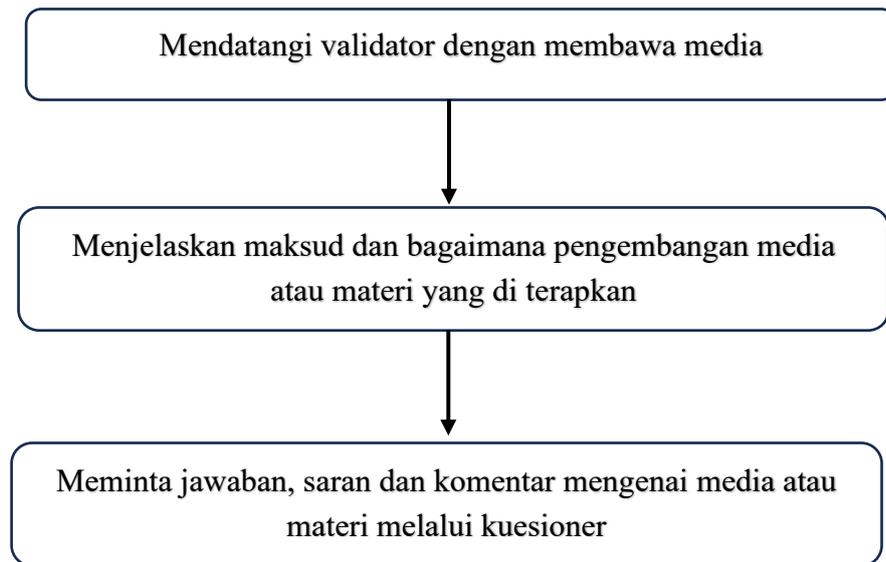
3.3.3.2 Validasi Desain oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Validasi desain adalah proses yang bertujuan untuk memastikan keabsahan suatu desain sebelum tahap implementasi atau produksi. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa desain yang dibuat sesuai dengan persyaratan, spesifikasi, serta tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, validasi desain berperan krusial dalam menjamin bahwa hasil akhir dari suatu produk atau sistem mampu memenuhi harapan dan kebutuhan yang diinginkan.

Dalam konteks ini, validasi desain dilakukan untuk menilai dan menguji aplikasi "*Tint Tiles*" yang dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan problem solving pada anak usia dini. Game ini akan divalidasi oleh sejumlah validator yang memiliki keahlian dan pengalaman di bidang tersebut. Akan mengevaluasi berbagai aspek desain game guna memastikan efektivitas dan kesesuaian dengan tujuan pengembangan kemampuan problem solving pada anak.

Proses validasi desain yang direncanakan oleh peneliti mencakup beberapa langkah yang harus dilaksanakan secara terstruktur. Setiap tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa desain aplikasi benar-benar mampu memberikan dampak

positif sesuai yang diharapkan, dengan melibatkan masukan dari para ahli guna memperbaiki atau menyempurnakan aspek-aspek yang mungkin masih kurang optimal. Dengan cara ini, validasi tidak hanya mengkonfirmasi kualitas, tetapi juga mendorong perbaikan yang berbasis pada umpan balik profesional.



Gambar 3. 2 Tahapan Validasi

Setiap validator diminati untuk memberikan penilaian terhadap game yang telah dibuat kemudian akan dilaksanakan analisis data. Sehingga dapat ditemukan kelemahan dan kekuatan dari aplikasi *Tint Tiles*.

3.3.3.3 Revisi

Hasil validasi dari ahli menjadi acuan pada tahap revisi. Revisi disesuaikan dengan tanggapan validator ahli media dan ahli materi. Revisi dilaksanakan supaya mendapatkan hasil aplikasi yang sesuai dengan kriteria yang telah dinilai oleh validator.

3.3.3.4 Usability Testing

Usability testing adalah proses penilaian suatu produk atau layanan dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk menguji seberapa mudah dan efektif dapat menggunakan produk tersebut. Tujuan utama dari usability testing adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin dialami pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, serta mendapatkan masukan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

3.3.4 Implementasi (*Impement*)

Tahap ini adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan mengikutsertakan peserta didik. Prosedur umum yang dihubungkan dengan fase implementasi antara lain: mempersiapkan pendidik dan mempersiapkan peserta didik.

3.3.5 Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi ini untuk menilai kualitas proses dan hasil pembelajaran, sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur umum yang dihubungkan dengan fase evaluasi antara lain: menentukan kriteria evaluasi, menyeleksi alat evaluasi, dan melaksanakan evaluasi.

3.4 Instrumen Penelitian

Berikut kisi-kisi lembar angket validasi untuk ahli media, dan angket tanggapan guru diadopsi dari penelitian (Dewi, 2017) yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Keterampilan Membaca untuk Siswa TK Aisyiah Rawamangun.” Angket ini sudah mengalami penyesuaian dengan media yang digunakan.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi intrumen Validasi Ahli Media

Indikator Penelitian	Kriteria	Jumlah Butir
Desain <i>Interface</i>	Tampilan desain aplikasi yang menarik	1
	Komposisi warna yang sesuai	1
	Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	1
	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	1
	Tombol berfungsi sesuai dengan perintah	1

	Petunjuk penggunaan tombol jelas	1
Materi	Konten relevan sesuai dengan perkembangan anak usia dini	1
	Keruntutan materi yang sesuai (sederhana menuju kompleks)	1
	Tata bahasa yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	1
	Unsur audio terdengar jelas dan mudah dipahami serta interaktif	1
	Kesesuaian materi dengan permainan pada aplikasi Tint Tiles	1
Bahasa	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	1
	Menggunakan jenis huruf yang tepat agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi yang disampaikan	1
	Kesesuaian huruf (keterbacaan, proporsi bentuk, dan wana huruf sesuai)	1
	Penggunaan bahasa yang sederhana (menghindari kata asing)	1
Jumlah Butir		15

Kisi-kisi ahli media telah di validasi dan layak untuk digunakan sebagai instrument penilaian validasi kepada ahli media.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Kriteria	Jumlah Butir
Kesesuaian Materi	Kelengkapan materi pada aplikasi Tint Tiles sesuai dengan kebutuhan anak usia dini	1
	Kesesuaian materi disampaikan pada aplikasi Tint Tiles untuk peserta didik pada kelompok B	1
	Materi yang disampaikan pada aplikasi mudah dipahami	1
Keakuratan Materi	Keakuratan konsep pada aplikasi Tint Tiles	1
	Keakuratan gambar dan ilustrasi pada aplikasi Tint Tiles	1
	Keakuratan istilah-istilah pada aplikasi Tint Tiles	1
Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa keingintahuan anak	1
	Mendorong kemampuan problem solving pada anak	1
Aspek Kelayakan Materi	Capaian Pembelajaran sudah sesuai	1
Kesesuaian rumusan masalah	Aplikasi Tint Tiles sebagai media untuk mengembangkan kemampuan problem solving pada anak usia dini	1

	Kelayakan aplikasi Tint Tiles sebagai media untuk mengembangkan kemampuan problem solving pada anak usia dini	1
Penyajian Pembelajaran	Keterlibatan peserta didik dalam bermain aplikasi Tint Tiles	1
	Desain aplikasi terlihat menarik bagi peserta didik	1
Lugas	Ketepatan stuktur kalimat pada aplikasi Tint Tiles	1
	Keefektifan kalimat pada aplikasi Tint Tiles	1
Komunikatif	Pemahaman terhadap informasi yang disampaikan di aplikasi Tint Tiles	1
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik dalam pemahaman tentang habitat hewan	1
Kesesuaian dengan perkembangan anak	Kesesuaian dengan perkembangan kognitif peserta didik	1
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa	1
Jumlah Butir		19

Kisi-kisi ahli media telah di validasi dan layak untuk digunakan sebagai instrument penilaian validasi kepada ahli materi.

Kisi-kisi untuk lembar observasi problem solving pada anak usia 5-6 tahun diadopsi dari penelitian (Nugraheni, et.al., 2024) yang berjudul “Efektivitas Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun.”

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia 5-6 Tahun

No.	Sub Indikator	Jumlah Butir
1.	Anak mampu focus memperhatikan objek tertentu dalam waktu 12-18 menit	1
2.	Anak mampu mendengar penjelasan guru dengan baik	1
3.	Anak mampu mengeksplorasi lingkungan	1
4.	Anak mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	1
5.	Anak mampu mengelompokkan sesuatu berdasarkan bentuk, warna dan ukuran	1
6.	Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan jenis	1
7.	Anak mampu bertanya tentang sesuatu kepada guru	1
8.	Anak mampu mengungkapkan pengetahuan atau idenya kepada guru	1
9.	Anak mampu mengetahui perbedaan suatu benda yang ditemukan atau diberikan guru	1
10.	Anak mampu menyebutkan benda terbesar dan terkecil yang dilihat	1
11.	Anak mampu menghitung jumlah benda	1
12.	Anak mampu mengukur panjang pendek suatu objek dengan bantuan alat ukur yang ada disekitarnya	1
13.	Anak mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi	1
14.	Anak mampu menentukan solusi dari masalah yang dihadapi	1
15.	Anak mampu menyampaikan sebab akibat	1
16.	Anak mampu menceritakan hasil karyanya secara sederhana	1

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru

Aspek	Kriteria	Jumlah Butir
<i>Easy of Use</i> (kemudahan untuk digunakan)	Aplikasi Tint Tiles dapat digunakan tanpa menggunakan jaringan internet	1
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
	Tombol navigasi berfungsi sesuai arahan	1
	Audio dapat berfungsi dengan benar	1
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	Tampilan warna sesuai dengan kebutuhan anak	1
	Desain ilustrasi menarik	1
	Kualitas gambar HD	1
<i>Usefulness</i> (Kebergunaan)	Terdapat informasi mengenai habitat hewan	1
	Aplikasi ini sangat membantu saya dalam mengembangkan kemampuan problem solving anak	1
	Aplikasi ini membantu saya sebagai media pembelajaran	1
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Aplikasi ini berguna untuk saya sebagai media pembelajaran	1
	Saya dapat mengakses fitur tanpa kendala	1

<i>Easy Of Learning</i> (Kemudahan untuk dipelajari)	Saya dapat mempelajari cara penggunaan aplikasi dengan mudah	1
---	--	---

Kisi-kisi angket guru telah di validasi dan layak untuk digunakan sebagai instrument tanggapan guru.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif secara umum dapat di keompokkan ke dalam dua cara yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat interaktif dan non interaktif. Penelitian ini menggunakan teknik interaktif, yang di dalamnya meliputi :

a. Wawancara

Secara umum, wawancara merupakan bentuk percakapan yang melibatkan dua orang atau lebih, di mana pewawancara berinteraksi dengan narasumber. Wawancara juga dapat didefinisikan sebagai komunikasi verbal yang terorganisir, dilakukan oleh dua pihak atau lebih, baik secara tatap muka maupun melalui media jarak jauh. (Moleong, J. L., 2010) dalam (Yuhana & Aminy, 2019) Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam metode ini, peneliti dan responden bertemu secara langsung (tatap muka) untuk memperoleh informasi secara lisan, dengan tujuan mengumpulkan data yang dapat membantu menjelaskan masalah penelitian. Wawancara mendalam dapat di laksanakan dengan tidak formal namun terstruktur. Wawancara mendalam dapat di laksanakan pada beberapa waktu tertentu, hasil wawancara tersebut bersifat jujur dan yang sebenarnya saat di laksanakan.

b. Angket

Angket adalah salah satu instrumen pengumpulan data yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab sesuai dengan keadaan atau pendapat mereka. Angket digunakan untuk

mengumpulkan informasi secara sistematis dalam berbagai bidang seperti penelitian, pendidikan, survei, atau evaluasi.

Dalam teknik pengumpulan data ini, data yang diperoleh merupakan data yang valid karena peneliti berperan sebagai pelaksana dan pengamat di lokasi penelitian.

c. Dokumentasi

(Arikunto, S., 2006) dalam (Yuhana & Aminy, 2019) dokumentasi adalah barang- barang tertulis. Sedangkan (Anggadini, S.D., 2009). dalam (Praja & Ulfa, 2020) Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan menganalisis dan menginterpretasikan dokumen-dokumen yang tersedia dalam sebuah organisasi.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai bentuk, seperti foto yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung, hasil karya peserta didik yang dihasilkan selama kegiatan tersebut, serta catatan peristiwa yang mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses pembelajaran. Foto tersebut digunakan untuk mendokumentasikan langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, sedangkan hasil karya peserta didik menunjukkan pencapaian dan perkembangan mereka dalam kegiatan yang dilakukan. Catatan peristiwa juga berfungsi sebagai rekam jejak kronologis yang memberikan gambaran lebih mendalam mengenai dinamika dan interaksi yang terjadi di dalam kelas. Semua bentuk dokumentasi ini memiliki peran penting dalam memperkaya data penelitian dan memberikan bukti empiris yang mendukung analisis lebih lanjut.

3.6 Teknik Analisis Data

(Basrowi & Suwandi, 2008) dalam (Yuliani, 2018) Analisis data merupakan proses sistematis untuk mengidentifikasi tema dan merumuskan hipotesis berdasarkan data yang diperoleh, serta mendukung tema dan hipotesis tersebut. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan secara berkesinambungan, mulai dari sebelum memasuki lapangan, selama proses penelitian di lapangan, hingga setelah penelitian selesai. (Muhadjir, Noeng, 1998: 104) dalam (Rijali,

2018) analisis data merupakan upaya dalam melibatkan pengumpulan dan pengorganisasian catatan hasil observasi, wawancara, dan data lainnya secara sistematis untuk membantu peneliti memahami kasus yang sedang diteliti serta menyajikannya sebagai temuan kepada orang lain. Untuk memperdalam pemahaman tersebut, proses analisis harus dilanjutkan dengan menggali makna dari data yang diperoleh.

3.6.1 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli

Data yang telah diperoleh dari hasil instrument validasi ahli materi dan ahli media.

$$\text{Presentase hasil validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 5 Interpretasi Tingkat Pencapaian

Interpretasi	Tingkat pencapaian dalam (%)
Sangat Baik	75-100
Baik	50-74, 99
Cukup Baik	25-49,99
Sangat Kurang	0-24, 99

3.6.2 Analisis Data Instrumen Uji Usability dan Keterbacaan Aplikasi Tint Tiles

Data yang telah diperoleh akan dihitung menggunakan rumus yang dinyatakan oleh (Hakim, 2021) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai presentase kelayakan yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

Tabel 3. 6 Interpretasi Tingkat Kelayakan

Interpretasi	Tingkat kelayakan dalam (%)
Sangat layak	75-100
Layak	50-75
Tidak layak	25-50
Sangat tidak layak	< 25

3.7 Teknik Analisis Data Wawancara

3.7.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses yang melibatkan pemilihan, pemfokusan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, serta transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan tertulis di lapangan. Proses ini tidak terbatas pada satu tahap saja, melainkan berlangsung secara berkelanjutan sepanjang pelaksanaan penelitian. Bahkan, reduksi data dimulai sebelum seluruh data terkumpul secara keseluruhan, karena proses ini dipengaruhi oleh kerangka konseptual penelitian, permasalahan yang diangkat dalam studi, serta pendekatan pengumpulan data yang telah dipilih oleh peneliti. Dengan demikian, reduksi data membantu dalam menyaring informasi yang relevan sehingga dapat memberikan arah yang lebih jelas dalam analisis, sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian.

3.7.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses di mana sekumpulan informasi diorganisasikan sedemikian rupa sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan berdasarkan data tersebut. Penyajian data kualitatif dapat berbentuk teks naratif, seperti catatan lapangan, serta dapat juga disajikan

dalam bentuk matriks, grafik, jaringan, dan bagan, yang mempermudah dalam menganalisis dan memahami data.

Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan akan disusun secara sistematis dan disajikan dengan tujuan agar peneliti dapat lebih mudah memahami situasi atau fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, data yang disajikan berupa narasi yang menguraikan hasil wawancara dengan para pendidik dan menjelaskan pengembangan kemampuan problem solving pada anak-berusia 5-6 tahun melalui game Tint Tiles.

3.7.3 Konklusi

Kesimpulan yang dimaksud pada tahap ini merupakan kesimpulan awal yang bersifat sementara dan belum final, dengan kemungkinan dapat berubah jika tidak ditemukan data yang akurat dan mendukung. Kesimpulan yang kuat akan terbentuk apabila penyajian data didukung oleh bukti-bukti yang valid dan meyakinkan, sehingga menghasilkan hasil yang lebih konkret.

Tahap penarikan kesimpulan diharapkan dapat memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya dalam penelitian ini, memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian. Dalam proses ini, data yang telah dikumpulkan diolah dan diinterpretasikan untuk kemudian ditarik kesimpulannya, sehingga pembaca dapat memahami perkembangan dan peningkatan yang terjadi sebagai hasil dari mengembangkan kemampuan problem solving pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 10 Kota Serang, Banten.

3.8 Isu Etik

Dalam penelitian informasi peneliti menggunakan Batasan etis untuk melindungi subjek penelitian (Creswell, 2015: 458). Peneliti memiliki tanggung jawab untuk melindungi hak dan kepentingan subjek penelitian. Sebelum memulai, peneliti harus meminta izin dari subjek atau pihak yang berwenang atas subjek tersebut. Selain itu, peneliti juga wajib menjaga kerahasiaan identitas informan serta menjaga hubungan kuasa yang ada.