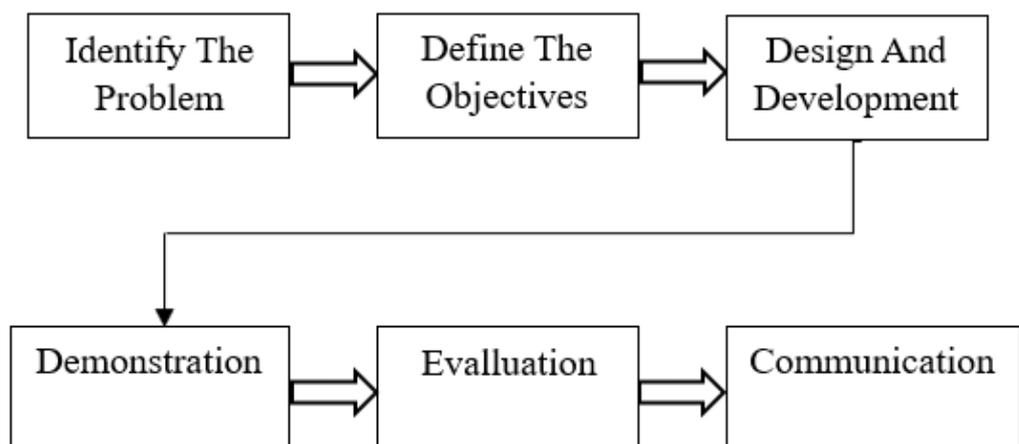


BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan atau Design and Development (D&D). Penelitian Design and Development merupakan, “the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional products and tools and new or enhanced models that govern their development” (Richey, 2007). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian D&D adalah studi tentang penerapan proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan memberikan dasar empiris untuk pengembangan produk dan meningkatkan produk yang sudah ada (Ellis, 2010).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan bahan edukasi berupa *flipbook*. Mengacu pada pendapat (Peffers, 2007) yang mengemukakan ada enam tahapan di dalam penelitian D&D, yaitu: 1) identifikasi masalah (identify the problem), 2) menentukan tujuan (define the objectives), 3) desain dan pengembangan (design and development), 4) demonstrasi (demonstration), 5) evaluasi (evaluation), 6) komunikasi (communication).



Gambar 3.1 Tahapan Design and Development (Ken Peffers, 2007)

Namun pada penelitian ini hanya melakukan sampai tahap ketiga saja sesuai dengan kebutuhan dan efisiensi waktu. Peneliti akan menguji kelayakan materi dan desain media yang dikembangkan tanpa terlibat langsung dalam implementasi atau evaluasi jangka panjang. Hal ini juga peneliti memberi kesempatan bagi penelitian lanjutan atau studi lain untuk melanjutkan dengan implementasi dan evaluasi. Adapun untuk memahami langkah-langkah bagan di atas beserta model tahap pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. *Identify the Problem* (Identifikasi Masalah)

Tahap pertama ini bertujuan untuk menentukan permasalahan penelitian secara spesifik. Hasil identifikasi masalah akan digunakan untuk mengembangkan produk yang dapat memberikan solusi secara efektif. Pada penelitian ini dilakukan identifikasi masalah dengan cara melakukan wawancara kepada pendidik di SPS Negeri Bale Bermain Cempaka Putih Ceria untuk diidentifikasi adalah rendahnya pemahaman masyarakat, khususnya pekerja di kantor kecamatan cempaka putih terhadap konsep Sekolah Ramah Anak (SRA). Observasi menunjukkan bahwa belum tersedia media edukasi yang efektif, menarik, dan mudah diakses untuk menyampaikan prinsip-prinsip SRA, sehingga implementasi konsep ini di lingkungan SPS Bale Bermain Cempaka Putih Ceria masih belum optimal. Selain itu, kurangnya sosialisasi serta keterbatasan sumber edukasi membuat masyarakat dan pendidik kesulitan memahami bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan inklusif bagi anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media flipbook interaktif yang dapat menjadi sarana edukasi visual yang menarik dan informatif, sehingga masyarakat dapat lebih memahami serta menerapkan prinsip Sekolah Ramah Anak secara lebih efektif.

2. *Define the Objective* (Menentukan Tujuan)

Setelah melakukan identifikasi masalah, langkah selanjutnya yaitu menentukan tujuan. Dimana tujuannya yaitu mengembangkan

media edukasi yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik. Flipbook ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman tentang prinsip-prinsip SRA, seperti menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, inklusif, dan berbasis hak anak. Dengan adanya media ini, diharapkan masyarakat lebih sadar akan pentingnya SRA serta dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, flipbook ini dirancang agar dapat diakses secara fleksibel dan digunakan sebagai panduan edukatif dalam membangun ekosistem pendidikan yang lebih ramah anak di lingkungan SPS Bale Bermain Cempaka Putih Ceria.

3. *Design and Development* (Desain dan Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan produk dengan menentukan struktur dan fungsi untuk dibuat menjadi produk yang sebenarnya yaitu *flipbook*. Proses desain dimulai dari mencari aplikasi atau software yang akan digunakan, mengumpulkan bahan materi serta gambar-gambar yang akan dimasukkan ke dalam tampilan *flipbook*. Setelah membuat rancangan produk, kemudian rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk yang sebenarnya. Setelah produk selesai didesain dan dikembangkan, kemudian produk tersebut diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media. Para ahli tersebut akan mengisi kuesioner sebagai data hasil produk yang sudah didesain dan dikembangkan. Instrumen kuesioner atau angket tersebut sebelumnya telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing.

4. *Demonstration* (Demonstrasi)

Tahap ini dilakukan apabila produk sudah selesai dibuat, kemudian di demonstrasikan untuk memastikan apakah terdapat kekurangan atau kesalahan yang dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam menggunakan *flipbook*.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil angket validasi ahli. Dari data tersebut kemudian ditarik kesimpulan mengenai produk yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau sebaliknya.

6. *Communication* (Komunikasi)

Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu mengkomunikasikan terkait proses pengembangan produk, ketepatan dan kelayakan desain produk, dan kepraktisan terhadap penggunaan produk menurut pendapat pengguna. Hasil penelitian tersebut digunakan untuk keperluan tugas akhir yang kemudian dituangkan ke dalam karya tulis ilmiah yaitu skripsi. Selanjutnya di komunikasikan pada sidang skripsi di hadapan dosen penguji.

B. Desain Penelitian

1. Uji Coba Produk

Pada validasi uji coba produk dilakukan validasi terhadap media edukasi berupa flipbook untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut valid atau tidak. Validasi dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media. Selanjutnya hasil dari validasi dianalisis untuk digunakan sebagai landasan penyempurnaan atau revisi awal. Hal ini dilakukan untuk memperoleh media edukasi yang valid. Setelah dilakukan validasi, media edukasi yang dikembangkan dilakukan revisi. Hal ini perlu dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada saat validasi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari kelompok yang terlibat langsung dalam penggunaan media flipbook sebagai media edukasi masyarakat mengenai Pendidikan Sekolah Ramah Anak (SRA) di SPS Bale Bermain Cempaka Putih Ceria. Subjek penelitian meliputi

Pendidik dan pengelola di SPS dapat memberikan wawasan terkait keterpaduan materi dalam flipbook dengan prinsip SRA yang sudah diterapkan di SPS, dan masyarakat pegawai kantor kecamatan cempaka putih mereka berpartisipasi sebagai sasaran utama dalam penggunaan media flipbook untuk memahami konsep Sekolah Ramah Anak (SRA). Hasil uji coba ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan sebelum media flipbook diterapkan secara lebih luas.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Sumber data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini di peroleh dari hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli media. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara respon guru serta respon Masyarakat terhadap media flipbook Pendidikan sekolah ramah anak.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SPS Negeri Bale Bermain Cempaka Putih Ceria, yang berlokasi di Jl. Komp. Perkantoran No. 3 RT. 016 RW.002, Kel.Cempaka Putih Timur, Kec. Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat yang merupakan tempat implementasi program "Pendidikan Sekolah Ramah Anak." Lembaga ini dipilih dikarenakan Sebagai PAUD Holistik Integratif (HI), SPS Negeri Bale Bermain Cempaka Putih Ceria berkomitmen untuk memenuhi esensial anak-anak, yang meliputi Pendidikan, Kesehatan, gizi, serta perlindungan anak serta partisipasi aktif orang tua dan Masyarakat.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media edukasi flipbook ini berupa obsevasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, yang melibatkan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan sehari-hari dengan memanfaatkan panca indera, di mana peneliti melihat, mendengar, merasakan, dan menarik kesimpulan berdasarkan apa yang diamati dan didengar dari subjek penelitian. Keberhasilan observasi sangat bergantung pada kemampuan dan keterampilan pengamat, karena pengamat berperan sebagai kunci dalam menentukan keakuratan hasil penelitian. Teknik ini dilaksanakan pada awal penelitian yang bertujuan untuk menemukan rumusan masalah mengenai kebutuhan media yang akan dikembangkan.

2. Teknik Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Keberhasilan teknik wawancara sangat bergantung pada kemampuan peneliti dalam membangun komunikasi yang efektif dengan subjek penelitian. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari pendidik di SPS Negeri Bale Bermain Cempaka Putih Ceria. Hasil dari wawancara digunakan untuk latar belakang masalah tentang proses edukasi Masyarakat terkait Pendidikan sekolah ramah anak, media yang digunakan, masalah masyarakat dalam memahami suatu materi tertentu, dan kemampuan masyarakat dalam menjaga lingkungan disekitar sekolah.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen khususnya arsip, buku-buku tentang pendapat teori, asumsi, hukum dan hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian. Biasanya melibatkan pengambilan gambar saat aktivitas berlangsung.

Hal ini diperlukan sebagai bukti nyata dan gambaran realistis mengenai kegiatan atau peristiwa yang sedang berlangsung. Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena yang sedang dipelajari. Dokumen yang digunakan dapat berupa memo, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya. Penelitian dokumenter memberikan wawasan tentang konteks sejarah, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan terkait fenomena yang diteliti.

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini akan diberikan kepada ahli media untuk divalidasi.

Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli media, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Kriteria
Kesesuaian Materi	Kelengkapan materi media <i>Flipbook</i> dengan prinsip sekolah ramah anak
	Kedalaman dan keluasan materi pada media <i>Flipbook</i>
Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dan definisi sekolah ramah anak pada media <i>Flipbook</i>
	Keakuratan contoh pada media <i>Flipbook</i> sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari
	Keakuratan gambar dan ilustrasi pada media <i>Flipbook</i>
	Keakuratan elemen untuk memperkuat materi pada media <i>Flipbook</i>
Kemutakhiran Materi	Gambar dan ilustrasi dalam Keakuratan elemen untuk memperkuat materi pada media <i>Flipbook</i> sesuai dengan

	kehidupan sehari-hari
	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari
Mendorong Motivasi	Mendorong rasa kesadaran masyarakat
	Menciptakan partisipasi masyarakat
Kelayakan Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan edukasi Masyarakat
	Kemampuan materi meningkatkan kesadaran Masyarakat
	Relevansi ilustrasi dan contoh dengan konteks audiens
	Penggunaan elemen untuk memperkuat materi
	Kemampuan materi memotivasi partisipasi masyarakat
Lugas	Ketetapan struktur kalimat pada media Flipbook
	Keefektifan kalimat/kata pengantar pada media Flipbook
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi yang disampaikan melalui media Flipbook

Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi masyarakat dalam pemahaman tentang pendidikan sekolah ramah anak
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	Ketetapan tata bahasa

Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 039/H/P/2022 Tahun 2022 Tentang Pedoman Buku Pendidikan.

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen ini akan diberikan kepada ahli media untuk divalidasi. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli media, sebagai berikut:

Tabel 3 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Kriteria	Indikator Penilaian
Tampilan	Pemilihan latar (Baground)
	Tata Letak
	Komposisi warna
	Kualitas gambar
	Keterbacaan teks
	Pemilihan jenis huruf (font)
	Desain luar produk (cover)
	Konsistensi tampilan desain

	Pemilihan bentuk tombol
	Ketepatan penempatan tombol dan ikon
Pemrograman	Kemudahan navigasi
	Konsistensi navigasi
	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya
	Kelancaran sistem pengoperasian
Edukasi	Kejelasan penggunaan
	Kemudahan pemahaman materi
	Penggunaan bahasa mudah dipahami
	Pemberian umpan balik dan motivasi
	Kualitas interaksi dengan pengguna
	Kepraktisan dalam proses edukasi

Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 039/H/P/2022 Tahun 2022 Tentang Pedoman Buku Pendidikan.

c. Instrument Wawancara Pendidik

Instrumen wawancara adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data secara langsung dari responden melalui percakapan atau tanya jawab. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan media edukasi bagi masyarakat sehingga

peneliti dapat menyesuaikan dengan media yang akan dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen tersebut disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Pendidik

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian isi materi dengan konsep sekolah ramah anak.	Informasi sesuai dengan prinsip pendidikan inklusif dan hak anak
2	Relevansi materi dengan kebutuhan masyarakat.	Materi menjawab kebutuhan informasi masyarakat terkait sekolah ramah anak
3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran.	Materi relevan dengan praktik pembelajaran sehari-hari
4	Kemampuan flipbook dalam menyampaikan pesan.	Flipbook dapat menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang sederhana
5	Kejelasan penyampaian pesan.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.
6	Ketertarikan visual.	Penggunaan warna, font, dan layout meningkatkan daya tarik flipbook
7	Kesesuaian elemen visual dengan isi materi.	Elemen visual memperjelas konten dan membantu pemahaman.

8	Kemudahan navigasi flipbook.	Pembaca dapat berpindah halaman atau bagian dengan mudah
9	Aksesibilitas media.	Flipbook dapat diakses dengan perangkat yang umum digunakan masyarakat.
10	Peningkatan pemahaman masyarakat tentang sekolah ramah anak	Flipbook meningkatkan pemahaman masyarakat tentang prinsip sekolah ramah anak.
11	Motivasi untuk mendukung sekolah ramah anak.	Pembaca merasa termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan ramah anak.
12	Relevansi flipbook dengan konteks lokal	Materi relevan dengan isu-isu pendidikan di lingkungan lokal.
13	Kejelasan bahasa dalam flipbook	Tidak ada kalimat atau istilah yang ambigu atau membingungkan.
14	Penggunaan istilah yang tidak ambigu	Istilah yang digunakan mudah dimengerti oleh semua kalangan.
15	Penilaian keseluruhan flipbook	Flipbook memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan informatif.

d. Instrument Respon Masyarakat

Instrumen ini akan ditanyakan kepada masyarakat setelah divalidasi ahli materi dan media. Adapun kisi-kisi instrumen respon masyarakat sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Masyarakat

No	Aspek	Indikator
1	Pemahaman tentang konsep sekolah ramah anak	Masyarakat mengetahui definisi sekolah ramah anak
2	Kesadaran akan pentingnya Pendidikan sekolah ramah anak di lingkungan	Masyarakat memahami pentingnya Pendidikan sekolah ramah anak
3	Keterlibatan Masyarakat dalam mendukung program sekolah ramah anak	Masyarakat pernah ikut serta dalam kegiatan sekolah ramah anak
4	Persepsi terhadap media <i>Flipbook</i> sebagai alat edukasi	Media <i>flipbook</i> membantu Masyarakat memahami konsep sekolah ramah anak
5	Pemahaman Masyarakat tentang isi media <i>Flipbook</i>	Masyarakat mampu memahami isi utama dari media <i>Flipbook</i>
6	Kesesuaian konten <i>Flipbook</i> dengan prinsip <i>multimedia learning</i>	Tampilan visual dan teks <i>Flipbook</i> sesuai dengan prinsip multimedia learning

7	Kesesuaian konten <i>Flipbook</i> dengan pedoman sekolah ramah anak	Konten <i>Flipbook</i> relevan dengan pedoman sekolah ramah anak
8	Daya tarik visual <i>Flipbook</i>	Media <i>Flipbook</i> memiliki gambar dan warna yang menarik perhatian
9	Akseibilitas media <i>Flipbook</i>	<i>Media Flipbook</i> dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat
10	Efektivitas media <i>Flipbook</i> dalam meningkatkan kesadaran	Media <i>Flipbook</i> memiliki gambar dan warna yang menarik perhatian
11	Rekomendasi Masyarakat untuk pengembangan media <i>Flipbook</i>	Masyarakat memiliki masukan atau saran untuk pengembangan <i>Flipbook</i>
12	Pengetahuan Masyarakat tentang hak anak	Masyarakat memahami beberapa hak anak sesuai pedoman sekolah ramah anak
13	Relevansi <i>Flipbook</i> dengan kebutuhan masyarakat	Isi <i>Flipbook</i> sesuai dengan kebutuhan masyarakat

14	Tingkat partisipasi Masyarakat setelah menggunakan <i>Flipbook</i>	Masyarakat lebih tertarik untuk berpartisipasi setelah menggunakan <i>Flipbook</i>
15	Kepuasan Masyarakat terhadap media <i>Flipbook</i>	Masyarakat merasa puas dengan media <i>Flipbook</i>

Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 039/H/P/2022 Tahun 2022 Tentang Pedoman Buku Pendidikan.

E. Analisis Data

Data yang diperoleh dari dosen ahli dan responden yang kemudian dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Ada 2 analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis data kualitatif bersifat analisis deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan respon dari pendidik dan masyarakat untuk penarikan kesimpulan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data dalam analisis kuantitatif bersifat analisis deskriptif persentase hasil penelitian. Data kuantitatif didapatkan dari validasi media, validasi materi. Data yang di peroleh diubah menjadi persentase untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan rumus. Langkah-langkah analisis data kelayakan flipbook berbasis *Heyzine Flipbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah data yang semula kualitatif menjadi kuantitatif, dengan menerapkan tabel penilaian seperti di bawah ini.

Tabel 3.5 Skor Penilaian Likert

Kriteria	Skor
Kurang Baik	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Sumber : (Widoyoko, 2012)

- b. Menghitung dengan Rumus

$$\text{Persentase: } \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai keseluruhan dalam bentuk persentase. Hasil yang di peroleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang di kembangkan dapat dilihat tabel sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media

Kriteria Kelayakan	Klasifikasi
100%-81%	Sangat Layak
80%-61%	Layak
60%-41%	Cukup Layak
40%-21%	Tidak Layak
20%-0%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Sugiyono, 2019)