

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Menurut Idrus penelitian kualitatif melakukan penggambaran secara deskriptif dimana data penelitian disajikan melalui kata-kata (Gina, 2014). Menurut Moleong, penelitian ini dipilih karena lebih menggali, atau mengeksplorasi, menggambarkan, atau mengembangkan pengetahuan bagaimana kenyataan terjadi.

Pendekatan studi kasus sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui lebih banyak tentang penerapan pembelajaran berbasis edutainment pada anak usia dini. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengetahui lebih banyak tentang masalah atau fenomena yang akan diteliti.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian yaitu Starland Preschool and Kindergarten yang beralamat di Setiabudi Regensi Kav. G61, Kota Bandung. Starland Preschool and Kindergarten dipilih karena pembelajaran dirancang mengacu pada Fun education, Multiple Intelegent dan IEYC yang sesuai dengan konsep pembelajaran Edutainment.

Adapun yang menjadi partisipan ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang implementasi pembelajaran berbasis edutainment pada anak usia dini di Starland Preschool and Kindergarten.

3.3 Instrumen Penelitian

Peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian ini.. Sugiyono (2012, hlm.60) mengatakan bahwa peneliti kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Kisi-kisi penelitian, pedoman observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengamatan. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Masalah Penelitian	Data/Informasi yang Dibutuhkan	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
	Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis edutainment di Starland Preschool and Kindergarten?	1) Tujuan pembelajaran berbasis edutainment 2) Rancangan bahan/materi pembelajaran berbasis edutainment 3) Rancangan metode pembelajaran berbasis edutainment 4) Rancangan media/sumber belajar pembelajaran berbasis edutainment	a. kepala sekolah b. guru kelas	Wawancara

		5) Rancangan evaluasi pembelajaran		
	Bagaimana Pelaksanaan pembelajaran berbasis edutainment di Starland Preschool and Kindergarten?	Langkah Pelaksanaan a. kegiatan pembukaan pembelajaran b. kegiatan inti pembelajaran c. kegiatan penutup pembelajaran	a. kepala sekolah b. guru kelas	Wawancara observasi studi dokumentasi
	Bagaimana Penilaian pembelajaran berbasis edutainment di Starland Preschool and Kindergarten?	1. aspek dan indikator penilaian 2. teknik dan instrumen penilaian 3. penyusunan laporan perkembangan 4. tindak lanjut	a. kepala sekolah b. guru kelas	wawancara
	Bagaimana hambatan dan solusi dalam pembelajaran berbasis edutainment di Starland Preschool and Kindergarten/	hambatan dan solusi dalam tahap pelaksanaan pembelajaran berbasis edutainment	a. kepala sekolah b. guru kelas	wawancara

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada keadaan dan kondisi saat ini di Starland Preschool dan Kindergarten.

1. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2012) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang ada dalam objek penelitian (Suharsmi Arikunto, 2002). Dalam penelitian data yang diperoleh dengan cara mencatat secara langsung objek yang diteliti. Observasi ini dilakukan peneliti dengan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran berbasis edutainment pada anak usia dini di starland preschool and kindergarten, serta terhadap subjek lain yang mencukung dalam proses kegiatan pembelajaran.

Dalam observasi ini hal yang diamati adalah proses pembelajaran di Starland preschool and kindergarten yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari proses pembelajaran.

Tabel 3.2

Pedoman Observasi Penelitian

No	Aspek yang di Observasi	Deskripsi
1	Kegiatan Pembelajaran Di Starland Preschool And Kindergarten 1.1 Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam satu hari 1.2 Penyajian tema pembelajaran berbasis edutainment 1.3 Evaluasi kegiatan pembelajaran	

3	Guru Kelas Starland Preschool And Kindergarten <ol style="list-style-type: none"> Penerapan pembelajaran berbasis edutainment dalam kegiatan pembelajaran Langkah-langkah yang dilakukan guru kelas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis edutainment Teknik evaluasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis edutainment 	
4	Siswa Starland Preschool And Kindergarten <ol style="list-style-type: none"> Respon anak terhadap materi yang diberikan oleh guru kelas melalui pembelajaran berbasis edutainment Sikap anak ketika mengikuti rangkaian pembelajaran berbasis edutainment 	

Selain menggunakan pedoman observasi, peneliti juga menggunakan catatan lapangan untuk mencatat peristiwa penting untuk dicatat di luar pedoman observasi yang telah dilakukan.

Contoh catatan lapangan

Catatan lapangan : No. 1

Hari dan Tanggal : Selasa, 2 Mei 2023

Waktu: 8.00 - 10.00 WIB

Kelas: N1& N2

Tempat: Ruang Kelas

Kegiatan kelas N1 dan N2 dimulai pada pukul 8.00 dengan happy morning, yaitu dance bersama dengan teacher dan assistant teacher. Selesai kegiatan happy morning, anak memasuki ruang kelas masing masing dan istirahat sejenak dengan minum air putih dan

pergi ke toilet sebelum masuk kelas secara mandiri atau didampingi teacher dan assistant teacher. Di kelas anak melakukan devosion atau renungan keagamaan sesuai agama masing masing. Karena ini minggu pertama setelah libur lebaran, anak-anak di ajak bercerita hal hal apa saja yang dilakukan selama hari libur. Setelah itu anak di ajak oleh assistant teacher untuk berdiri melingkar di tengah kelas untuk bernyanyi dan bermain bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pada pukul 9.00 anak mulai belajar Fun math dan belajar menyebutkan angka 1-20 dengan bahasa inggris. Teacher dan assistant teacher bekerja sama untuk mengatur kefokuskan anak saat belajar. Setelah itu anak akan mengerjakan worksheet sederhana terkait hal yang sudah dipelajari. Untuk hari ini kelas N2 fokus belajar angka 13. Selesai mengerjakan worksheet, beberapa anak akan diajak belajar dengan metode lain. Sebagian ada yang pergi keluar untuk bermain lompat lompat di atas lantai bertuliskan angka angka dan anak harus loncat di angka 13 saja. Adapun anak yang memilih untuk belajar angka 13 dengan loose part. Selanjutnya pada 9.30 anak di ajak untuk pergi ke Star City yang merupakan spot bermain dan disana anak dapat mengeksplorasi kreativitas dirinya. Anak anak dapat bermain peran ataupun bermain permainan yang lain. Sebelum kembali masuk kelas, anak pergi ke toilet untuk cuci tangan dan kembali ke kelas untuk breaktime. Pukul 10.00 pembelajaran selesai dan anak pulang.

2. Wawancara

Bentuk wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi-terstruktur (semi-structure interview), yaitu wawancara yang dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya (Sugiyono 2012). Wawancara jenis ini tidak bergantung pada protokol, sehingga sangat fleksibel. Pertanyaan baru dapat dibuat menggunakan struktur wawancara yang dikembangkan di bidang.

Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai satu kepala sekolah dan satu guru. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang pembelajaran berbasis edutainment pada anak usia dini

yang digunakan di Starland Preschool dan Kindergarten. Di antara pertanyaan yang akan ditanyakan oleh peneliti adalah bagaimana pembelajaran berbasis edutainment dijalankan, serta kesulitan dan upaya yang dialami selama proses tersebut.

Table 3.3
Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejak kapan starland preschool and kindergarten menggunakan pembelajaran berbasis edutainment? 2. Apakah kekhasan atau keunggulan dari pembelajaran berbasis edutainment ini? 3. Apa pengaruh pembelajaran berbasis edutainment ini bagi perkembangan anak usia dini? 4. Bagaimana tahap proses perencanaan pembelajaran berbasis edutainment ini? 5. Bagaimana tahap pelaksanaan pembelajaran berbasis edutainment ini? 6. Bagaimana tahap pengevaluasian pembelajaran berbasis edutainment ini? 7. Apa manfaat pembelajaran berbasis edutainment ini bagi anak? 8. Bagaimana pendapat ibu/bapak tentang edutainment bagi anak usia dini?

Contoh Kutipan wawancara

<p>P1: Struktur sekolah di starland sendiri itu bagaimana?</p> <p>R1: Kita di bawah yayasan dan kita punya sister company, ada starland vaganza. Jadi ada starland ada starland vaganza. Kalo ikutin kita punya instagram kita punya playdate yaa, baby club, dll dan itu di bawah starland vaganza. Jadi lebih ke yang ruang/ komunitas buat orang tua yang kelasnya pengen sekali sekali aja, bukan sekolah yang reguler ya kalo sekolah reguler ya</p>

itu di bawah starland. Nah kalo starland yaa ada miss vita (saya) principal. Guru guru yang nanti ada teacher assistant kita juga punya staff punya divisi marketing. Kalo untuk starland vaganza juga punya sendiri terpisah dari guru guru yang regular sekolah.

3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mencatat dan menyalin berbagai dokumen yang ada dalam instansi terkait (Arikunto, 2002). Peneliti melihat dokumen, buku, majalah, peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan lainnya. Penulis menggunakan studi dokumentasi ini untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen untuk mendapatkan data tertulis yang diperlukan untuk melengkapi data penelitian. Mereka melakukan ini dengan membaca, menelaah, dan mengkaji berbagai dokumen yang mungkin berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dalam kasus ini, peneliti mengambil gambar situasi di Starland Preschool dan Kindergarten dan mencatat semua peristiwa dari awal hingga akhir.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif sehingga teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Menurut Miler dan Huberman dalam Sugiyono (2012) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Proses analisis data meliputi pengurangan data, penampilan data, dan hasil drawing/verifikasi. Berikut ini adalah langkah-langkah yang diambil oleh peneliti untuk menganalisis data:

a. Analisis Data Tematik

Daly, Kellehear, & Gliksman (dalam Fereday dan Cochrane, 2006, hlm.82) mengungkapkan “*Thematic analysis is a search for themes that emerge as being important to the description of the phenomenon*”. Artinya

Analisis data tematik adalah pencarian tema baru yang penting untuk dijelaskan atau dijelaskan yang terkait dengan penelitian. Dengan kata lain, tema-tema ini dapat menjawab pertanyaan penelitian.

Rice & Ezzy (dalam Fereday & Cochrane, 2006, hlm. 82) menjelaskan bahwa menganalisis data tematik prosesnya meliputi membaca terus menerus data dengan hati-hati. Sehingga mengubah data menjadi suatu pola untuk analisis.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis tematik penelitian ini akan mengacu pada pertanyaan tentang penerapan pembelajaran berbasis edutainment pada anak usia dini, yang meliputi fase perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi di Starland Preschool dan Kindergarten.

b. Langkah - langkah Analisis Data

Braun dan Clarke (2006, hlm 16-23) menjelaskan enam tahap analisis tematik, diantaranya adalah:

- a. Mengenal baik data, yang dilakukan dengan membaca dan mengulanginya lagi lalu menuliskan ide. Sehingga data awal menentukan pertanyaan penelitian sampai proses analisis, peneliti terus memeriksa dan membaca data.
- b. Menentukan kode awal atau meng-*coding*. Data yang sering muncul dan menarik yang diperoleh diberikan kode.
- c. Menentukan tema. Setelah semua data diberi kode, selanjutnya kode-kode tersebut dikumpulkan ke dalam tema-tema yang potensial atau relevan. kode-kode tersebut dapat termasuk ke dalam tema utama, subtema bahkan tidak termasuk keduanya.
- d. Meninjau ulang tema. yaitu peneliti memeriksa kembali kode-kode yang ada dalam tema apakah beberapa kode sama meskipun beda pernyataan sehingga dapat mempersempit kode.
- e. Mendefinisikan dan memberi nama tema, tahap ini setelah seluruh kode sesuai dengan tema maka tema tersebut dapat didefinisikan dengan jelas. adapun tema dan subtema dalam penelitian ini telah

ditentukan sebelumnya dan disesuaikan dengan pertanyaan penelitian sehingga penamaan tema telah dilakukan setelah data diberi kode, dan yang terakhir.

Tabel 3.4
Klasifikasi Kode ke Dalam Tema

Kelompok Tema	Sub Tema	Koding
Perencanaan pembelajaran	Acuan pembelajaran	IEYC Multiple intelligence Fun Education Kurikulum Starland
	Prinsip pembelajaran	Fun education Tidak bosan Tidak diam di kelas Experiences Menyenangkan Anak tidak tertekan Belajar dan bermain Setiap anak unik Dibikin bercanda
	Rancangan bahan/materi pembelajaran	Homeroom Assistant teacher Durasi setiap term Tema pembelajaran Program sekolah Lesson plan Milestone Edutainment Rutinitas

		Sub pelajaran Setiap anak unik Pemberian konsep Review materi pembelajaran Komponen pembelajaran IEYC Fun Math Phonics Kognitif Drawing Bahasa indonesia Mandarin Physical education Basic life skill
	Rancangan metode pembelajaran	Kegiatan yang menyenangkan Edutainment Menyenangkan Belajar dengan banyak metode Memfasilitasi anak dengan metode pembelajarannya sendiri Belajar dengan metode sendiri Chattering children
	Rancangan media/sumber	Assist menyiapkan media

	belajar pembelajaran	pembelajaran Jembatan Bola Loosepart Batu Calming corner
Pelaksanaan pembelajaran	Langkah langkah pelaksanaan 2.1 Kegiatan pembukaan pembelajaran 2.2 Kegiatan inti pembelajaran 2.3 Kegiatan penutup pembelajaran	Happy morning Dance time Nyanyi Toilet time Attendant Division Phonics Number Counting IEYC Cerita Alphabet Fine motor Meal time Snacktime Morning circle Physical education Independent Closing Fun math
Penilaian pembelajaran	Teknik dan instrumen penilaian	Teacher comments System bintang Observasi Me day

	Kegiatan evaluasi pembelajaran	Siklus pembelajaran Assessment week Review pembelajaran
--	--------------------------------	---

- f. Membuat laporan penelitian dapat dilihat dalam bab iv yang dijelaskan secara deskriptif.