

BAB III METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dibahas pada bab ini meliputi desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data dan pengolahan data.

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Pengembangan metode penelitian yang digunakan didukung oleh model penelitian *Planning, Production, and Evaluation* (PPE) berdasarkan teori Richey dan Klein (2007) yang menyebutkan :

“the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development”.

Maksudnya, model penelitian dan pengembangan yang digunakan merupakan studi sistematis mengenai proses perancangan, pengembangan dan penilaian dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan suatu produk instruksional dan non instruksional, alat serta suatu model baru.

Berikut penjelasan dari tahapan pada model pendekatan penelitian ini :

1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan berisi kegiatan perencanaan produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Pada tahap ini peneliti menetapkan produk apa yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.

Pada tahap perencanaan ini dilakukan wawancara kepada pengasuh di panti asuhan sebagai bentuk analisis kebutuhan sebelum produk dibuat. Studi literatur juga dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak asuh dalam menangkap dan menerima pesan yang ingin disampaikan oleh peneliti pada sebuah cerita yang dibuat.

2. *Production* (Produksi)

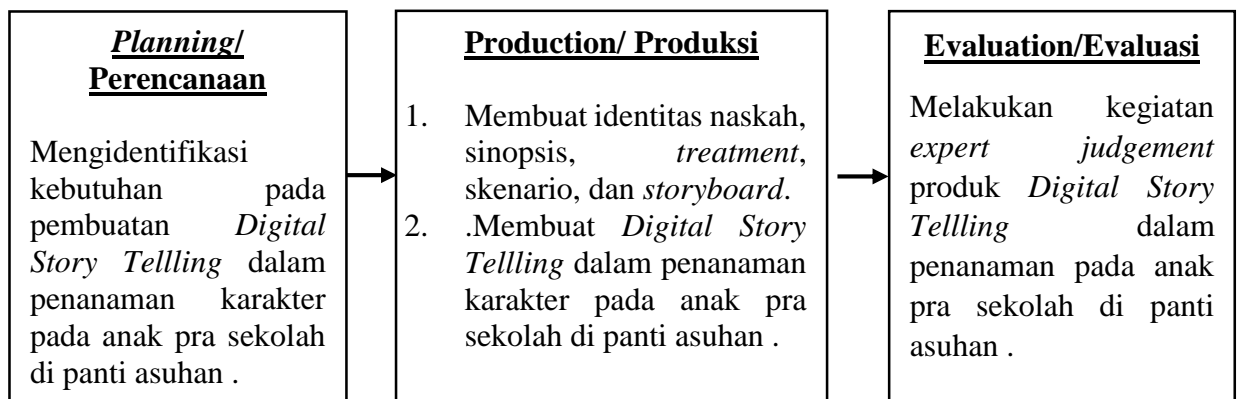
Pada tahap produksi berisi kegiatan membuat produk. Rancangan yang telah disusun sebelumnya dibuat menjadi sebuah produk sesuai dengan hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebelum produk dibuat meliputi pembuatan identitas naskah, sinopsis, *treatment*, skenario dan *storyboard*.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi berisi kegiatan menilai produk yang dilakukan oleh ahli (*expert judgment*). Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan produk serta menerima masukan dari para ahli sehingga produk dapat memiliki kelayakan dan kualitas yang lebih baik untuk digunakan.

Hal ini seperti diungkapkan oleh Thiagarajan (1974) bahwa, “*Expert appraisal is a technique for obtaining suggestions for the improvement of the material, to make the product more appropriate, effective, usable, and of high technical quality*”. Maksud dari teori tersebut adalah penilaian ahli merupakan teknik untuk memperoleh saran guna peningkatan produk, untuk membuat produk lebih sesuai, efektif, dapat digunakan dan memiliki kualitas teknis yang tinggi.

Pada kegiatan *expert judgement* yang dilakukan oleh pakar atau tenaga ahli bidang media dan tenaga ahli bidang dongeng anak yang sudah berpengalaman sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya. Setelah rancangan di validasi oleh ahli, selanjutnya akan diperbaiki sesuai dengan arahan dan masukan dari para validator.



Bagan 3.1 Desain Penelitian berdasarkan model Perencanaan Produksi dan Evaluasi.

B. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu validator yang memvalidasi atau melakukan *expert judgement* terdiri dari ahli dongeng anak dan ahli media.

Tabel 3.1 Partisipan Penelitian

No	Partisipan	Jumlah
1	Ahli Dongeng Anak	1 orang
2	Ahli Media <i>Digital Story Telling</i>	1 orang
	Jumlah	2 orang

Tabel 3.1 menjelaskan bahwa partisipan dalam penelitian ini adalah validator yang akan memvalidasi pembuatan *Digital Story Telling*. Validator tersebut yaitu dua orang ahli yang terdiri dari satu orang ahli dongeng anak yaitu ibu Yeni Hadianti, S.Pd sebagai pendongeng di Komunitas Kampung dongeng dan satu orang ahli media *Digital Story Telling* yaitu bapak Sugeng Rifqi. Hal ini dilakukan agar adanya penyeimbang dan didapatkan rata-rata hasil validasi yang didapat dari ahli.

Lokasi penelitian bertempat di panti sosial asuhan anak Al-Kautsar di Jl. Mutiara Utama No. 175 Lembang, Bandung Barat. Lokasi tersebut sebagai tempat penelitian *Digital Story Telling* dalam penanaman disiplin pada anak pra sekolah di panti asuhan

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berupa butir-butir pertanyaan yang diajukan peneliti kepada pengasuh di panti asuhan yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa analisis kebutuhan pembuatan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan. Data yang ingin diperoleh berupa informasi umum mengenai anak usia pra sekolah di panti asuhan, pembiasaan karakter yang sudah diterapkan dan pembuatan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan.

Safira Ayulla Husna Lestari, 2019

PEMBUATAN DIGITAL STORY TELLING DALAM PENANAMAN KARAKTER PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI PANTI ASUHAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Lembar Validasi *Expert Judgement*

Format lembar validasi *expert judgement* adalah alat pengumpul data yang berisi beberapa pertanyaan ditujukan kepada validator. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan perancangan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan. Format lembar validasi *expert judgement* bertujuan untuk mengetahui kelayakan *Digital Story Telling* menurut ahli media dan ahli dongeng anak.

D. Prosedur Penelitian

Tahap penelitian yang dilakukan dalam perancangan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti membuat perencanaan mengenai gambaran detail tentang proses penelitian yang akan dilakukan. Peneliti menemukan masalah penelitian, melakukan studi pendahuluan, studi kepustakaan, perizinan penelitian untuk melakukan wawancara di lokasi penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan penelitian ke lapangan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan adalah :

- a. Melakukan analisis kebutuhan pembuatan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan dengan menggunakan metode wawancara kepada pengasuh panti asuhan. Tujuan wawancara dilakukan ialah untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan fasilitas penunjang dalam penggunaan *digital story telling* dan untuk mengetahui kebutuhan isi pesan dalam cerita yang sesuai untuk anak pra sekolah.

- b. Membuat identitas naskah, sinopsis, *treatment*, skenario, dan *storyboard*, kemudian membuat produk *Digital Story Telling* dalam penanaman karakter pada anak pra sekolah di panti asuhan.
 - c. Melakukan penilaian kepada ahli media dan ahli dongeng terhadap rancangan naskah yang telah dibuat oleh peneliti melalui lembar validasi *expert judgement*. Pada lembar validasi *expert judgement* ini, rancangan naskah akan dinyatakan layak atau tidak layak oleh ahli. Jika dinyatakan tidak layak, maka perlu direvisi sesuai dengan masukan para ahli pada saat *expert judgement*. Naskah yang dirancang harus dinyatakan layak oleh ahli agar dapat lanjut pada proses selanjutnya yaitu membuat produk *Digital Story Telling* dalam penanaman karakter pada anak pra sekolah di panti asuhan.
3. Tahap Pelaporan atau Penyelesaian
- Tahap ini peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh, kemudian diolah dan dibuat laporan sesuai dengan sistematika dalam melaksanakan penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengolah hasil validasi perancangan *digital story telling* menggunakan *expert judgement* yang dilakukan dengan memberikan *ceklist* pada lembar validasi. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi:

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan untuk merangkum catatan hasil wawancara, validasi *expert judgement* kepada para ahli, dan hasil observasi untuk disusun kembali secara sistematis atas kategori yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Display Data

Display data dilakukan untuk menggambarkan secara umum hasil penelitian. Data yang diperoleh melalui wawancara, validasi *expert judgement*, dan observasi dideskripsikan sesuai dengan apa adanya untuk dapat dipahami dan digunakan dalam menganalisis, menyimpulkan hasil atau temuan penelitian.

3. Validasi Data

Validasi data dilakukan oleh ahli media dan ahli dongeng menggunakan lembar validasi. Validator akan memberikan masukan mengenai *digital story telling* yang dibuat untuk kemudian dapat disempurnakan.

4. Revisi

Revisi atau tahap perbaikan dilakukan setelah ada hasil hasil validasi dari ahli media dan ahli dongeng. Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan pembuatan *digital story telling*.

F. Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari proses wawancara dan *expert judgement* kemudian diolah untuk mengetahui bagaimana hasil penelitiannya. Hasil wawancara diolah secara deskriptif dengan membuat analisis dan rangkuman sedangkan data *expert judgement* diolah dengan presentase dan penafsiran data sebagai berikut:

1. Persentase Data Validasi

Persentase data validasi dalam penelitian ini dengan menghitung persentase jawaban dari para ahli dalam format validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban dari para ahli dalam format validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban pada setiap item yang berbeda. Rumus yang digunakan untuk presentase validasi (Ali, 2009) adalah:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase
n : Jumlah Jawaban Layak
N : Jumlah Kriteriaum
100% : Bilangan Tetap

Skor jawaban tidak layak = 0

Skor jawaban layak = 1

b. Penafsiran Data Validasi

Penafsiran data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kriteria kualifikasi penilaian untuk memperoleh gambaran atas pertanyaan yang diajukan berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan (Sudjana,2005) yaitu ditunjukkan pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kualifikasi Penilaian

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	82%-100%	Sangat Layak
2	63%-81%	Layak
3	44%-62%	Kurang Layak
4	25%-43%	Tidak Layak

Kriteria pada tabel 3.2 dijadikan rujukan yang sesuai dengan penelitian ini dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) 82% - 100% : Pembuatan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan dibuat sangat layak.
- 2) 63% - 81% : Pembuatan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan dibuat layak.
- 3) 44% - 62% : Pembuatan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan dibuat kurang layak.
- 4) 25% - 43% : Pembuatan *digital story telling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di panti asuhan dibuat tidak layak.