BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) atau biasa disebut dengan istilah R&D, model PPE (*Planning, production and evaluation*) (Richey *and* Klein, 2007). Tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan model PPE adalah sebagai berikut.

1. *Planning*

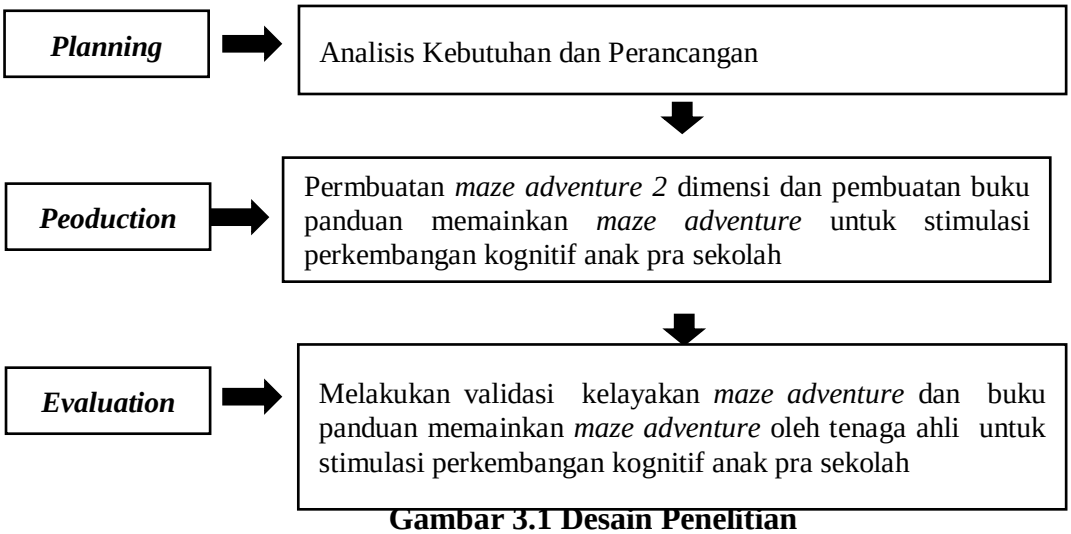
Menganalisis kebutuhan dan merancang APE *maze adventure* sesuai dengan kebutuhan anak pra sekolah di panti asuhan.

2. *Production*

Pembuatan *maze adventure* 2 dimensi berupa *maze adventure* angka, huruf, dan sayuran dan pembuatan buku panduan memaikan *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah.

3. *Evaluation*

Melakukan validasi kelayakan *maze adventure* dan buku panduan memainkan *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah menggunakan *expert judgment* oleh beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai APE yang telah dibuat. Dapat digambarkan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di panti sosial asuhan anak Al-Kautsar Lembang dan Al-Fien Sarijadi Bandung. Partisipan dalam penelitian ini disebut sebagai validator yang akan menvalidasi *maze adventure* dan buku panduan memainkan *maze adventure* yang dibuat oleh peneliti, adapun detail rincian validator untuk kebutuhan validasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rincian Validator

No	Validator	Jumlah
1	Ahli APE	1
2	Praktisi Pendidikan Pra sekolah	1
3	Pengasuh di Panti Sosial Al-Kautsar Lembang	1
Jumlah		3

Data berkaitan dengan proses validasi pembuatan *maze adventure* untuk stimulasi perkembangan kognitif anak pra sekolah di panti asuhan. Validator diminta untuk menvalidasi *maze adventure* yang dibuat oleh peneliti.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berupa butir-butir pertanyaan yang akan ditanyakan peneliti kepada pengelola panti asuhan dan pengasuh untuk memperoleh informasi tentang jenis APE yang dibutuhkan oleh anak pra sekolah yang berada di panti asuhan.

2. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi ini merupakan tindak lanjut dari metode wawancara yang bertujuan untuk menggali data mengenai variabel yang sudah ditentukan yang berkaitan dengan kebutuhan analisis. Data yang di observasi, yaitu kondisi tempat dan kebutuhan panti asuhan.

3. Format Validasi *Expert Judgment*

Format validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan *maze adventure* yang dibuat peneliti untuk ditunjukan kepada validator. Format validasi yang digunakan dalam pembuatan *maze adventure* menggunakan pilihan jawaban yaitu “L” (layak) dan “Tidak Layak” (TL) dengan skor penilaian 1-4 yaitu 1 (kurang baik), 2 (cukup),

3 (baik), 4 (sangat baik) dengan memberi tanda *ceklist* (√). Data "L" dan "TL" yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhtomi (dua alternatif) (Sugiyono, 2014). Uji validasi pembuatan *maze adventure* dengan menggunakan pendapat ahli *(expert judgment).*

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan *maze adventure* adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti membuat perencanaan mengenai gambaran pembuatan *maze adventure* secara detail tentang proses penelitian yang akan dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengadakan penelitian ke lapangan guna mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Pelaksanaan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara akan dilakukan peneliti kepada kepala panti dan pengasuh di panti asuhan Al-Kautsar Lembang dan panti asuhan Al-Fien Bandung, mengenai kebutuhan pembuatan *maze adventure* untuk anak pra sekolah.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti yaitu di panti asuhan Al-Kautsar Lembang. Observasi ini dilakukan untuk melihat kondisi fisik dan lingkungan keadaan panti asuhan.

c. *Expert Judgment*

Expert judgment dilakukan oleh ahli APE, praktisi pendidikan pra sekolah dan pengasuh di asuhan untuk menguji kelayakan APE yang telah dibuat.

3. Tahap Pelaporan dan Penyelesaian

Tahap pelaporan dan penyelesaian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengumpulkan semua data yang diperoleh, diolah, dan membuat pelaporan yang sesuai dengan sistematika dalam melakukan penelitian.

3.5 Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengolah hasil validasi APE menggunakan *expert judgment* yang dilakukan dengan memberi skor kemudian mengkonversikan skor mentah menjadi skor standar.

1. Reduksi Data

Reduksi data meliputi kegiatan merangkum data hasil wawancara dan observasi sebagai analisis kebutuhan pada studi pendahluan. Data-data yang didapat kemudian disusun kembali secara sistematis atas kategori yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2. *Display Data* (Penyajian data)

Display data dilakukan untuk menggambarkan data secara umum hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan *expert judgme*nt kemudian dideskripsikan sesuai dengan kenyataan di lapangan. Selanjutnya data tersebut dipahami dan digunakan dalam menganalisis, menyimpulkan hasil atau temuan penelitian.

3. Validasi data

Tahap validasi data adalah penilaian *maze adventure* yang dibuat dan dilakukan oleh ahli APE, praktisi pendidikan pra sekolah dan pengasuh di panti asuhan. Para validator akan memberikan masukan mengenai kekurangan APE, kemudian kekurangan tersebut disempurnakan, sehingga APE yang dibuat siap untuk digunakan.

4. Revisi

Tahap revisi atau perbaikan merupakan tahapan yang dilakukan setelah mendapat hasil validasi oleh ahli APE, praktisi pendidikan pra sekolah dan pengasuh di panti asuhan Al-Kautsar Lembang. Tahap perbaikan ini dilakukan untuk penyempurnaan *maze adventure* yang dibuat.

3.6 Pengolahan Data

1. Pesentase Data

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu dengan menghitung persentase jawaban dari para ahli dalam format validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban pada setiap item yang berbeda. Rumus yang digunakan untuk persentase validasi *maze adventure* adalah :

$$Persentase = \frac{\sum \text{Skor}}{100\ \%} \text{X}$$

Sesuai kepentingan penelitian, perhitungan setiap aspek penelitian menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\sum \text{skor (aspek)}}{\text{Skor Kriterium (aspek)}} \frac{100\ \%}{} \text{X}$$

2. Penafsiran Data

Penafsiran data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran terhadap jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Penafsiran data yang digunakan dalam validasi menggunakan kualifikasi penilaian (Sudjana, 2010). Berikut penfsiran data menggunakan kriteria kualifikasi penilaian akan dipaparkan pada tabel 3.3 dibawah ini.

Tabel 3.2 Kriteria Kualifikasi Penilaian

Tingkat Ketercapaian	Kualifikasi
90-100%	Sangat Layak
75% - 89%	Layak
65% - 74%	Cukup Layak
55% - 64%	Kurang Layak
0% - 54%	Tidak Layak

(Sumber: Sudjana, 2010, hlm.35)