

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2020 yang bertempat di UPI Kampus Purwakarta, Jawa Barat.

#### **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Peneliti ingin menganalisis lebih dalam mengenai permainan digital untuk anak usia dini. Dalam analisis ini peneliti akan menganalisis 30 games berbasis android.

##### **1. Pengertian Metode Deskriptif**

Menurut Sugiyono (2009: 7) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk memberikan suatu gambaran mengenai objek yang diteliti. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang ditujukan untuk mengungkap masalah atau keadaan berupa fakta dalam memberikan gambaran secara objektif tentang keadaan yang sebenarnya tentang objek atau masalah yang sedang diteliti. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah terkait deskripsi aplikasi game yang akan digambarkan, baik itu pengembangnya, aspek-aspek pengembangan anak, kelebihan dan kekurangan serta jalannya permainan. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah berupa ukuran aplikasi yang dianalisis dan rating aplikasi di playstore yang menyatakan kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang sudah dimainkan.

##### **2. Ciri-Ciri Metode Deskriptif**

Secara harfiah, metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian. Secara luas, penelitian deskriptif mencakup metode penelitian yang lebih luas di luar metode sejarah dan eksperimental dan disebut dengan metode survey. Peneliti bukan hanya memberikan gambaran terhadap fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis-hipotesis, membuat prediksi serta mendapatkan

makna dan implikasi dari suatu masalah yang ingin dipecahkan (Susilana, 2017: 31).

### 3. Jenis-Jenis Metode Deskriptif

Menurut Nazir (2005: 55) Penelitian deskriptif dapat dibagi atas beberapa jenis, yaitu: (1) Metode survai; (2) Metode deskriptif berkesinambungan (*continuitydescriptive*); (3) Penelitian studi kasus; (4) Penelitian analisis pekerjaan dan aktivitas; (5) Penelitian tindakan (*action research*); dan (6) penelitian perpustakaan dan dokumenter. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survey, yaitu melakukan survey terhadap 20 games/aplikasi yang tersedia di Playstore dan App Store untuk anak Sekolah Dasar Kelas Rendah.

### 4. Kriteria Pokok Metode Deskriptif

Menurut Nazir (2005, 61-62) Kriteria pokok terbagi menjadi kriteria umum dan kriteria khusus. Yang termasuk ke dalam kriteria umum adalah: a) Masalah yang dirumuskan harus patut, ada nilai tambah ilmiah serta tidak terlalu luas; b) Tujuan penelitian harus dinyatakan dengan tegas dan tidak terlalu umum; c) Data yang digunakan harus fakta-fakta yang terpercaya dan bukan merupakan opini; d) Standar yang digunakan untuk memberi perbandingan harus mempunyai validitas; e) Harus ada deskripsi yang terang tentang tempat serta waktu penelitian dilakukan; f) Hasil penelitian harus berisi secara detail yang digunakan, baik dalam mengumpulkan data maupun dalam menganalisis data serta studi kepustakaan yang dilakukan. Deduksi logis harus jelas hubungannya dengan kerangka teoretis yang digunakan jika kerangka teoretis untuk itu telah dikembangkan.

Adapun yang menjadi kriteria khusus menurut Nazir (2005: 62) adalah sebagai berikut: 1) Prinsip-prinsip ataupun data yang digunakan dinyatakan dalam nilai (*value*); 2) Fakta-fakta ataupun prinsip-prinsip yang digunakan adalah mengenai masalah status.

### 5. Langkah-Langkah Penelitian

Berikut langkah-langkah penelitian deskriptif menurut (Nazir, 2005: 62-63) adalah sebagai berikut: a) Memilih dan merumuskan masalah yang memiliki manfaat dan dapat diteliti.; b) Menentukan tujuan dari penelitian yang akan

dikerjakan; c) Memberikan limitasi sejauh mana penelitian akan dilaksanakan; d) Merumuskan kerangka teori-teori atau kerangka konseptual yang kemudian diturunkan dalam bentuk hipotesis-hipotesis untuk diverifikasikan; f) Mencari sumber-sumber kepustakaan yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dipecahkan; g) Merumuskan hipotesis-hipotesis yang ingin diuji, baik secara eksplisit maupun secara implicit; h) Melakukan kerja lapangan untuk mengumpulkan data, gunakan teknik pengumpulan data yang cocok untuk penelitian; i) Membuat analisis statistik dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan; j) Memberikan interpretasi dari hasil serta data yang diperoleh.

### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam suatu penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2017: 3). Selain itu, Arikunto (2006: 136) memaparkan instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dengan Instrumen Ceklish. Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data (Aedi, 2010: 5). Jadi observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan indra seperti penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau pengecap. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara.

Pengamat merupakan peran utama dalam menggunakan teknik observasi. Pengamat harus jeli dalam mengamati seperti menatap kejadian, gerak atau proses. Mengamati bukanlah pekerjaan yang mudah karena manusia banyak dipengaruhi oleh minat dan kecenderungannya. Dalam proses observasi pengamat harus objektif baik perkataan maupun pengamatan.