

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah suatu strategi yang secara simultan memerhitungkan hubungan antara penentuan sampel, penentuan satuan analisis, cara analisis data dan pembuatan inferensi. (Zuchdi & Afifah, 2019, hlm. 19).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *analysis content*. Menurut Budd, Thorpe dan Donahw (1967) Analisis Konten adalah suatu teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesan dan cara mengungkapkan pesan. Sedangkan Menurut Carney (1980, hlm.23) Analisis Konten adalah suatu teknik untuk membuat inferensi dengan mengidentifikasi karakteristik khusus secara objektif dan sistematis. (Zuchdi & Afifah, 2019, hlm. 5)

Arafat (2018, hlm. 34) berpendapat bahwa analisis isi (*Content Analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi yang termuat dalam suatu media masa. Semua objek yang diteliti akan dipetakan dalam bentuk tulisan atau lambang dan kemudian diberi interpretasi satu-persatu. Untuk media audio tetap perlu didengarkan dengan tetap menuliskannya kembali. Begitu pula dengan media visual, tujuannya untuk mengetahui semua karakter penyampaian.

Pada dasarnya analisis konten dapat digunakan untuk menganalisa semua bentuk komunikasi, misal pada berbagai media cetak (buku, majalah, surat kabar, dll), media elektronik (televisi, radio, internet, dll) lebih spesifik lagi seperti puisi, lagu/ musik, film, teater, lukisan, peraturan, makalah, cerita, ataupun bahan lainnya yang terdokumentasikan. (Arafat, 2018, hlm. 34)

Tujuan dari penelitian analisis konten ini adalah untuk menganalisis mengenai fitur-fitur yang tersedia pada media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap pengenalan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini.

3.2 Objek Penelitian

Dalam Penelitian ini, Peneliti menggunakan tiga media *Augmented Reality* untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris, yaitu Dickens AR, Animal AR 3D Safari dan Animal 4D+. Ketiga media *Augmented Reality* tersebut

mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Dickens AR mengenalkan nama binatang dalam bahasa Inggris dengan bantuan flashcard dan audio nama binatang dalam bahasa Inggris, Animal AR 3D Safari mengenalkan binatang dengan audio suara dan nama binatang serta dengan bantuan flashcard, dan Animal 4D+ mengenalkan binatang dengan bantuan flashcard dan audio nama serta suara binatang.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan observasi yang dilakukan dengan cara menganalisis tiga media *Augmented Reality* sehingga diperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data, yaitu :

3.3.1 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam penelitian lalu ditelaah secara mendalam sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. (Satori & Komariah, 2017, hlm. 149). Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data media *Augmented Reality* yang akan di teliti untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris pada anak usia dini sebagai dokumen yang akan dikaji.

3.3.2 Observasi

Menurut Morris (dalam Syamsudin, 2014, hlm. 404) Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala atau peristiwa dengan bantuan alat atau instrumen untuk merekam atau mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Observasi dilakukan dengan mengamati tiga media *Augmented Reality* untuk mengenalkan nama-nama binatang dalam bahasa Inggris.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Kisi-kisi Observasi

Tabel 3.1 Lembar Kisi-kisi Observasi Media Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Lembar Kisi-kisi Observasi

Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Ciri-ciri media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun	Tidak berbahaya untuk anak. (Dewi, 2017)	Bahan yang terdapat dalam media pembelajaran tidak berbahaya dan aman untuk anak
		Mempunyai desain yang sederhana tapi menarik. (Dewi, 2017)	Desain media pembelajaran terlihat sederhana namun menarik untuk anak
		Mempunyai warna mencolok yang dapat menarik minat anak. (Dewi, 2017)	Warna media pembelajaran terlihat mencolok sehingga dapat menarik minat anak
		Dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak. (Dewi, 2017)	Terdapat aspek perkembangan dalam media pembelajaran yang dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak
2.	Jenis media pembelajaran	Menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. (Audio-visual) (Thoiruf, 2008, hlm. 20; Dewi, 2017)	Media pembelajaran termasuk media audio-visual yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar dan tulisan

Tabel 3.2 Lembar Kisi-kisi Observasi Fitur Pengenalan Nama-nama Binatang dalam Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Lembar Kisi-kisi Observasi
Fitur Pengenalan Nama-nama Binatang dalam Bahasa Inggris
Pada Anak Usia Dini

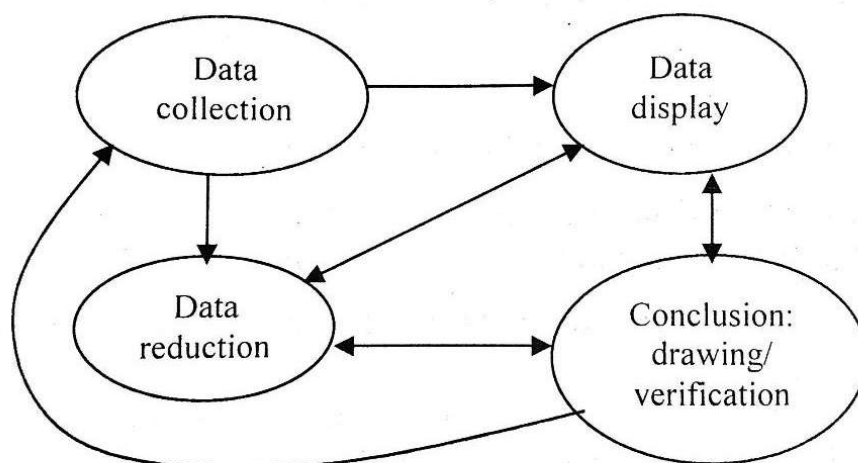
No.	Aspek	Indikator	Pernyataan
1.	Mendengarkan (Basheer Nomass, 2013; Alam & Lestari, 2019, hlm. 286)	Audio (Nama binatang)	Pengenalan nama binatang dalam bentuk audio
		Audio (Suara binatang)	Pengenalan suara binatang dalam bentuk audio
2.	Membaca (Basheer Nomass, 2013; Alam & Lestari, 2019, hlm. 286)	Tulisan (Nama binatang)	Pengenalan nama binatang dalam bentuk tulisan
		Tulisan (Huruf awal dari nama binatang)	Pengenalan nama binatang dengan mengenal huruf awal nama binatang
3.	Gambar (Suyanto, 2008)	Gambar binatang pada Aplikasi dan <i>flashcard</i> sesuai dengan bentuk atau gambar asli binatang	Gambar binatang pada Aplikasi dan <i>flashcard</i> sesuai dengan bentuk asli binatang
		Warna binatang yang terdapat dalam Aplikasi dan <i>flashcard</i> sesuai dengan warna asli binatang	Warna binatang yang terdapat dalam Aplikasi dan <i>flashcard</i> sesuai dengan warna asli binatang

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian sehingga susunan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan secara jelas dapat ditangkap maknanya. Dalam penelitian kualitatif, data yang muncul lebih banyak berwujud kata-kata, bukan rangkaian angka. (Satori & Komariah, 2017, hlm. 200)

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh lalu dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. (Sugiyono, 2013, hlm. 335). Analisis kualitatif pada dasarnya menggunakan pemikiran logis, analisis dengan logika, dengan induksi, deduksi, analogi dan komparasi. (Amirin, 2000; Satori & Komariah, 2017, hlm. 201).

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan Interactive model Milles dan Huberman. Milles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. (Sugiyono, 2013, hlm. 337).



Gambar 3.1 Interactive Model Milles dan Huberman

(Satori & Komariah, 2017, hlm. 218).

Analisis data model Milles dan Huberman terdiri dari tiga tahap, yaitu reduction (reduksi data), data display (penyajian data) dan verification

(kesimpulan). Menurut Sugiyono (2013, hlm. 338) Reduction (Reduksi data) adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, serta membuang yang tidak perlu. Data display (Penyajian data) dilakukan agar mendapat gambaran yang jelas tentang data keseluruhan yang pada akhirnya dapat menyusun kesimpulan, peneliti menyusunnya kedalam penyajian data dengan jelas agar dapat dimengerti dan dipahami. (Subandi, 2011, hlm. 178). Verification (Kesimpulan), dalam analisis data model Milles dan Huberman penarikan kesimpulan sudah dimulai sejak proses awal diperoleh data hanya saja sifatnya sementara akan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat. Akan tetapi bila kesimpulan awal di dukung bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang awal merupakan kesimpulan kredibel. (Satori & Komariah, 2017, hlm. 220).