

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini pada prakteknya menggunakan pendekatan kualitatif dengan *analysis content*. *Analysis content* merupakan teknik penelitian untuk menarik kesimpulan yang dapat diteliti ulang dan data yang valid berdasarkan konteks penggunaannya. Analisis konten dalam (Novianto & Mustadi, 2015, hlm.8) merupakan teknik penelitian untuk membuat kesimpulan yang dapat diteliti ulang dan valid berdasarkan konteks penggunaannya. Budd, dkk. (1967) dalam Zuchdi & Afifah (2018, hlm.5) mengemukakan Analisis konten merupakan teknik yang sistematis dalam menganalisis makna yang terkandung dalam pesan. Menurut Arikunto (2009, hlm. 244) penelitian analisis konten digunakan untuk memahami pesan simbolis terhadap sebuah informasi dalam bentuk dokumen, lagu, artikel, lukisan, karya, dan lain sebagainya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap pengenalan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini. Tujuan dari penelitian analisis konten adalah untuk mendeskripsikan fitur-fitur yang tersedia dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Adapun kelebihan Analisis konten yaitu bersifat *unobtrusive* yaitu pada penelitian ini tidak terkontaminasi oleh pengumpulan data Zuchdi & Afifah (2018, hlm.5). Pada analisis konten data yang dianalisis sudah ada dan bukan sebagai reaksi atas pertanyaan, tes, atau eksperimen yang dirancang oleh peneliti. Analisis konten juga sensitif terhadap konteks sehingga dapat digunakan dalam menganalisis data berbentuk simbolis. Data yang dianalisis dalam penelitian ini tidak terstruktur sehingga peneliti dapat memahami pesan simbolis dalam konteks yang asli. (Novianto & Mustadi, 2015, hlm.14-15)

3.2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah tiga aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris anak usia dini yang terdiri dari *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals*. Peneliti memilih tiga aplikasi tersebut karena

dalam fitur aplikasinya berisi tentang pengenalan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. Setiap aplikasi yang dipilih memiliki karakteristik dan keunggulannya masing – masing.

Alphanum adalah sebuah aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenal simbol simbol huruf dan angka beserta cara pelafalannya. *AR Flashcards* dan *AR Animal* adalah aplikasi *Augmented Reality* yang digunakan untuk mengenal huruf dan kosakata binatang beserta pelafalannya. Perbedaan antara aplikasi *AR Flashcards* dan *AR Animal* terletak pada fiturnya. *AR flashcards* memiliki fitur berupa audio pelafalan huruf dan kosakata, sedangkan pada fitur audio *AR Animal* hanya berupa kosakatanya saja. Namun, pada *AR Animal* memiliki beberapa fitur lain mengurutkan huruf, dan fitur pengetahuan yang lebih dalam tentang binatang.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara menganalisis fitur dari tiga aplikasi *Augmented Reality* sehingga diperoleh kumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data berupa :

3.3.1 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian. Peneliti mengkaji dokumen yang berkaitan dengan ketiga aplikasi *Augmented Reality* untuk memperoleh gambaran mengenai ketiga aplikasi yang dianalisis. Adapun jenis data yang dikumpulkan berkenaan dengan tiga aplikasi *Augmented Reality* yaitu *Alphanum*, *AR Flashcards*, dan *AR Animals* secara umum. Dokumen yang dikumpulkan berupa identitas aplikasi dimulai dari pengembang, target pengguna, hingga latar belakang dari pembuatan aplikasi.

3.3.2 Observasi

Merujuk Hatimah, dkk. (2007, hlm.181), observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati ketiga aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris anak usia dini. Observasi dilakukan dengan cara menganalisis indikator yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian. Adapun Aspek yang diamati terdiri dari kesesuaian fitur dengan indikator

pemilihan media pembelajaran bagi anak usia dini dan indikator pencapaian perkembangan anak usia dini dalam aspek keakasaraan.

3.4. Instrumen Penelitian

Merujuk pada Adib (2017, hlm. 139), instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Lembar observasi dipilih sebagai instrumen utama karena peneliti akan menganalisis ketiga fitur aplikasi *Augmented Reality*. Observasi digunakan dengan tujuan mengetahui fitur aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran anak usia dini dan konten pengenalan alfabet dalam bahasa Inggris bagi anak usia dini.

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

No	Indikator	Kesesuaian dan Skor				Catatan
		TS	KS	S	SS	
		1	2	3	4	
1.	Membantu anak dalam memahami konsep materi abstrak menjadi konkret (Rusman, dkk., 2012, hlm. 177)					
2.	Media pembelajaran tidak berbahaya bagi anak. (Rusman, dkk., 2012, hlm. 177)					
3.	Terintegrasi dengan lingkungan anak. (Rusman, dkk., 2012, hlm. 177)					
4.	Meningkatkan motivasi belajar anak (Rusman, dkk., 2012, hlm. 177)					

Keterangan:

- TS : Tidak sesuai
- KS : Kurang sesuai
- S : Sesuai
- SS : Sangat sesuai

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Fitur Pengenalan Alfabet Bahasa Inggris Anak Usia Dini

No	Indikator	Kesesuaian dan Skor				Catatan
		TS	KS	S	SS	
		1	2	3	4	
1.	Membantu anak dalam mengenal simbol huruf (Sahaswati, 2019, hlm. 3)					
2.	Membantu anak dalam melafalkan huruf (Asmawati, 2014, hlm. 78).					
3.	Membantu anak dalam mengenal suara huruf awal dari nama benda sekitar. (Asmawati, 2014, hlm. 78)					
4.	Anak dapat berinteraksi dengan lingkungan (O'gtady, 2007) dalam Mazhabi (2016)					

Keterangan:

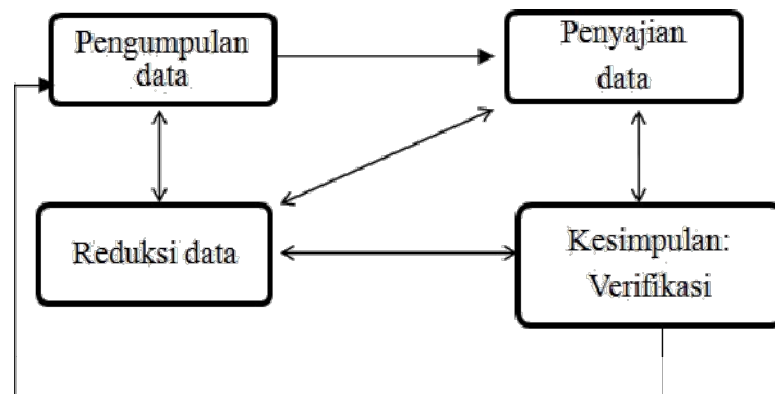
- TS : Tidak sesuai
- KS : Kurang sesuai
- S : Sesuai
- SS : Sangat sesuai

3.5 Analisis Data

Analisis merupakan proses pemecahan data menjadi beberapa komponen yang lebih kecil berdasarkan unit tertentu (Siyoto & Sodik, 2015, hlm. 120). Muhadjir (Rijali, 2018, hlm. 84) mengemukakan analisis data merupakan upaya mencari dan menata catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya yang dilakukan secara sistematis dalam meningkatkan pemahaman peneliti terkait masalah yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan. Analisis data kualitatif sendiri berupa data yang berkaitan dengan kata atau kalimat yang dihasilkan dari

objek penelitian serta berkaitan dengan kejadian yang menaungi objek penelitian (Siyoto & Sodik, 2015, hlm. 120).

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian kualitatif menurut Sani, dkk. (2017) yaitu mengungkap dan memahami makna di balik sebuah fenomena (Helaludin & Wijaya, 2019, hlm.11). Miles & Huberman (1992, hlm. 20) menggambarkan proses analisis data kualitatif sebagai berikut (Rijali, 2018, hlm.83):



Gambar 3. 1 Analisis data kualitatif

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi yang mana ketiga tahapan tersebut dapat berlangsung secara bersamaan. Reduksi data menurut Rijali (2018, hlm.83) adalah upaya menyimpulkan data, kemudian memilah data berdasarkan konsep, kategori, dan tema tertentu. Menurut Miles & Huberman Penyajian (Siyoto & Sodik, 2015, hlm.123) data merupakan sekumpulan informasi yang disusun dalam memungkinkan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data dalam penelitian ini didukung oleh tabel, histogram, dan persentase. Penyajian data ini menggunakan acuan rumus (Purwanto, 2010 hlm. 102):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah hasil observasi

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap.

Selanjutnya peneliti akan mengelompokkan hasil ke dalam kategori. Pengelompokkan dibagi menjadi lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan kurang sekali (Arikunto, 2006, hlm. 276).

Tabel 3. 3 Interpretasi Kriteria Aplikasi *Augmented Reality*

Rentang Persentase	Kriteria
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang baik
0 – 20 %	Kurang sekali

Pada tahap ini peneliti akan mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan permasalahan diawali dengan pengkodean pada setiap sub pokok permasalahan. Pada tahap akhir yaitu kesimpulan atau verifikasi, yaitu peneliti akan menarik kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh (Siyoto & Sodik, 2015, hlm.124).

Kegiatan dalam teknik analisis data terdiri dari merangkum, menganalisis, dan menginterpretasikan temuan yang berupa hasil pengamatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk mengenalkan alfabet bahasa Inggris bagi anak usia dini yang ditunjang dengan dokumentasi. Data yang dihimpun diolah dan dianalisis menggunakan metode *content analysis* melalui pendekatan kualitatif dan kemudian dianalisis secara deskriptif analitis. Selanjutnya untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian ini maka digunakan penafsiran data secara analitis dan kritis. Setelah data dianalisis, peneliti akan menarik kesimpulan yang sesuai dengan pertanyaan penelitian yang diajukan.