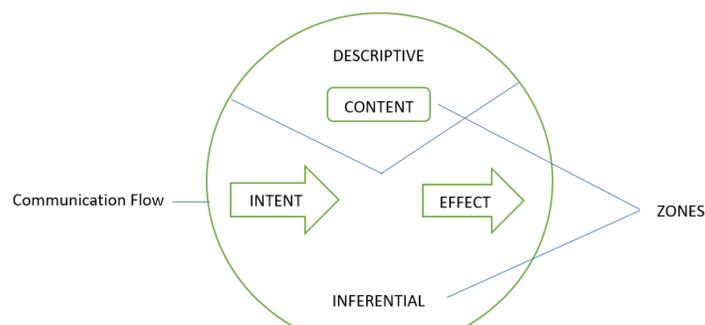


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain analisis konten kualitatif. Krippendorff mengemukakan bahwa analisis konten sebagai, “... *a research technique for making reliable and valid inferences from texts (or other meaningful matter) to the contexts of their use.*” Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa analisis konten adalah penelitian yang dilakukan dengan mengkaji teks, dokumen, atau buku untuk mengambil kesimpulan berdasarkan konteks penggunaannya. Selaras dengan hal tersebut analisis konten didefinisikan sebagai teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat diteliti ulang dan valid dari data berdasarkan konteks penggunaannya. Ada juga yang menyebutkan penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam rekaman, baik gambar, suara, tulisan atau lain-lain yang biasa dikenal dengan penelitian dokumen atau analisis isi (Suharsimi dalam Novianto & Mustadi, 2015).

Secara umum, analisis isi berupaya mengungkap berbagai informasi dibalik data yang disajikan pada media atau teks. Analisis isi dapat didefinisikan sebagai teknik mengumpulkan dan menganalisis isi dari suatu teks “isi” dalam hal ini dapat berupa kata, arti (makna), gambar, simbol, ide, tema, atau beberapa pesan yang dapat dikomunikasikan (Neuman, 2003). Merujuk pada pengertian-pengertian analisis konten diatas, analisis konten yang digunakan pada penelitian ini merujuk pada definisi yang dikemukakan oleh Zuchdi & Wiwiek (2018) yang menyatakan terdapat dua kelompok analisis konten pada pokoknya, kelompok pertama adalah definisi yang mengandung pengertian analisis konten sebagai analisis ini yang disebut sebagai analisis konten deskriptif.



Gambar 3. 1 Analisis Konten: Its Two Zones of Inquiry

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci pemanfaatan media *flash card* berbasis *Augmented Reality* terhadap pengembangan keterampilan berbicara anak usia dini. Tujuan dari penelitian analisis konten adalah untuk mendeskripsikan fitur-fitur yang tersedia dalam media flash card berbasis *Augmented Reality* untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

3.2 Objek Penelitian

Penelitian ini berusaha untuk memahami bagaimana peran suatu teknologi yang dijadikan sebagai media belajar bagi anak usia dini dalam mengembangkan keterampilan berbicaranya. Media belajar yang dimaksud adalah berupa media *flash card* berbasis *Augmented Reality*. Sehingga pada penelitian ini penulis menggunakan 3 media *flash card* berbasis *Augmented Reality* sebagai objek penelitian analisis konten dengan pendekatan kualitatif (*qualitative content analysis*) ini. Berikut 3 media *flashcard* yang penulis jadikan sebagai objek dalam penelitian ini, diantaranya yaitu:

- 1) AR Animals
- 2) Animal AR 3D Safari
- 3) Quiver - 3D Coloring App

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pada penelitian kualitatif ini peneliti bertindak sebagai instrumen utama, yakni sebagai pengumpul data dan sebagai observer partisipan. Adapun instrumen lain yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi yang telah diuji secara valid oleh ahli sebagai validator. Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi yang dapat dijabarkan melalui kisi-kisi instrumen observasi (Tabel 3.1 dan Tabel 3.2). Lembar observasi merupakan pedoman terperinci bagi penulis dalam melakukan pengamatan untuk mengumpulkan data berupa:

- 1) Potensi serta relevansi media *Flash card* berbasis AR sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun.
- 2) Fitur-fitur media *Flash card* berbasis AR dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrummen Media Pembelajaran untuk Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	Nomor Butir
1	<i>Interesting</i> (Menarik)	Motivasi belajar	Media pembelajaran yang digunakan menarik perhatian anak melalui warna-warna yang muncul	1
			Media pembelajaran yang digunakan menarik perhatian anak dengan bentuk dan karakter yang berbagai	2
2	<i>Useful</i> (Kegunaan)	Kontekstual	Media pembelajaran berbasis bimbingan yakni dengan menunjukkan kegunaan dan fungsi serta membangun komunikasi dengan memberikan arahan, pertanyaan dan pernyataan sehingga sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak	3
		Responsif	Anak dapat terlibat secara aktif dan kreatif dengan media pembelajaran yang disajikan melalui adanya interaksi yang kaya dan berkualitas antara anak dengan media pembelajaran serta orang lain	4
3	<i>Legitimate</i> (Masuk akal)	Sesuai perkembangan anak	Konten yang disajikan dalam media pembelajaran dapat diterima anak	5
			Konten yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai apek perkembangan anak	6

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Sub Indikator	Batasan	Pernyataan	Nomor Butir
1	Literasi Awal	Identifikasi Abjad	Dapat memberikan kegiatan bagi anak untuk mengidentifikasi abjad yang terdapat pada <i>flash card</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> .	Mengenalkan anak pada abjad A-Z.	1
				Memberikan kesempatan pada anak untuk mengidentifikasi dan mengetahui penggunaan abjad dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai bentuk 3D yang ditampilkan.	2
2	Pengembangan Kosakata	Pembelajaran Aktif	Terdapat strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan gaya belajar anak.	Terdapat fitur yang dapat memberikan stimulus dalam pengembangan kosakata bagi anak.	3
3	Pengenalan Simbol	Kombinasi dunia nyata dan dunia maya	Terdapat berbagai simbol yang muncul dan menarik bagi anak.	Mampu mengkombinasikan dunia nyata dan dunia maya.	4
				Mampu menampilkan dalam bentuk tiga dimensi.	5

No	Indikator	Sub Indikator	Batasan	Pernyataan	Nomor Butir
4	Meningkatkan Komunikasi (<i>Improve Communication</i>)	Komunikasi dua arah	Dengan pendampingan orang dewasa dapat memicu anak untuk berkalimat panjang, mengajukan pertanyaan, mengisahkan cerita.	Terdapat fitur permainan sederhana yang dapat memicu adanya komunikasi antara anak dan orang dewasa.	6

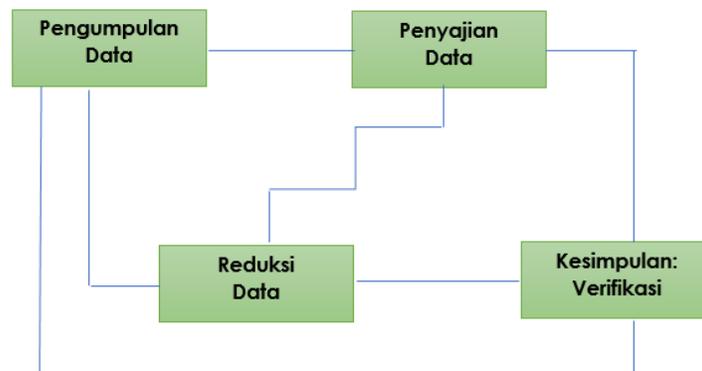
Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan mengamati serta menganalisis sumber data berupa data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini merupakan metode observasi yang digunakan oleh penulis. Sedangkan data sekunder atau data yang bukan berasal manusia ini diantara lain yaitu 1) dokumen, 2) foto dan 3) peristiwa ataupun proses yang akan diamati dalam penelitian ini. Adapun data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3 media *flash card* berbasis AR, diantaranya yaitu 1) AR Animals, 2) Animal AR 3D Safari, dan 3) Quiver Vision App.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis konten digunakan apabila penggunaan data tidak berstruktur merupakan satu-satunya jalan untuk menjawab pertanyaan penelitian. kelebihan analisis konten terletak pada sifat unobstrusive data yang diteliti, logika dan kategori data tak diatur oleh peneliti dan sensitive terhadap konteks (Zuchdi, 2018). Pada hakikatnya, analisis konten merupakan jenis penelitian kualitatif. Data kualitatif adalah data tidak terstruktur, sehingga tidak langsung dapat dikuantifikasikan. Penelitian kualitatif memiliki karakteristik yakni bertujuan menghasilkan *thick description* atau *rich description*, yaitu deskripsi yang lengkap dan jelas. Maka penulis perlu menggunakan teori-teori yang relevan sebagai bahan analisis sehingga deskripsi tersebut menjadi bermakan.

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Adapun tujuan analisis kualitatif adalah untuk menemukan makna dari data yang dianalisis, seluruh teknik analisis diatas menggunakan konten (isi-makna) sebagai klimak dari rangkaian analisisnya. Oleh karena itu analisis data kualitatif lebih menjelaskan fakta secara mendalam. Kegiatan dalam teknik analisis data yakni peneliti merangkum, menganalisis, dan menginterpretasikan hasil temuan lapangan yang berupa hasil pengamatan pemanfaatan media *flash card* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan keterampilan berbicara yang ditunjang dengan dokumentasi.

Menurut Bungin (2015) analisis data penelitian dilakukan melalui tiga tahap model air, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Namun, ketiga tahapan tersebut berlangsung secara simultan atau bersamaan. Secara tegas dapat digambarkan melalui bagan berikut;



Gambar 3. 2 Analisis Data Penelitian