

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih sebagai tempat penelitian adalah Bina Keluarga Balita (BKB) Miana V yang berlokasi di RW 02 KPAD Geger Kalong Bandung. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan atas beberapa pertimbangan diantaranya: lokasi penelitian ini mudah dijangkau, adanya masalah yang cukup menarik untuk diteliti, tersedianya data yang mudah terkumpul dan adanya objek kajian yang dapat diteliti. Pertimbangan-pertimbangan yang dirasakan oleh penulis dapat mempermudah penulis dalam melaksanakan penelitian.

2. Subjek Penelitian

a Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta yang mengikuti program Bina Keluarga Balita (BKB) Miana V RW 02 KPAD Geger Kalong Bandung berjumlah 140 orang.

b Sampel

Sampel penelitian ini yaitu peserta yang mengikuti program Bina Keluarga Balita (BKB) Miana V RW 02 KPAD Geger Kalong Bandung dengan karakteristik ibu yang aktif mengikuti program Bina Keluarga Balita (BKB) Kemas (kesiapan masuk sekolah) yang mempunyai anak usia 4–6 tahun berjumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *Sampling Purposive* (penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian deskriptif dimana penulis mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi tentang penyuluhan terhadap para orang tua dalam program Bina Keluarga Balita (BKB) dan agar penulis dapat secara jelas mengetahui manfaat penyuluhan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan orang tua tentang Alat Permainan Edukatif untuk membantu tumbuh kembang anak usia 4-6 tahun. Penulis dapat menggali masalah dengan baik melalui instrumen yang dibuat dalam pedoman wawancara (*interview*) dan bentuk angket (kuesioner).

C. Definisi Operasional

1. Manfaat

Manfaat adalah guna atau faedah (W.J.S Purwadarmita, 2003:630).

2. Penyuluhan Alat Permainan Edukatif (APE)

Penyuluhan adalah hubungan antar pribadi antara penyuluh dengan yang disuluh untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi agar mendapat solusi atau pemecahan masalahnya (Sri, Melly S., 2011:41).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah suatu alat permainan yang dapat mengembangkan dan mengoptimalkan aspek tertentu (kemampuan fisik, bahasa, kognitif, dan adaptasi sosialnya) secara optimal ketika anak bermain (Triharso, Agung. 2012:1).

3. Tumbuh kembang Anak

Pertumbuhan anak adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh atau anggota tubuh anak (BKKBN, 2007:38). Perkembangan anak adalah proses perubahan yang teratur dari satu tahap pertumbuhan ke pertumbuhan lainnya artinya perkembangan mental, termasuk perkembangan kecerdasan, tingkah laku, budi pekerti dan sikap (BKKBN, 2007:45).

4. Peserta Bina Keluarga Balita (BKB)

Peserta Bina Keluarga Balita (BKB) adalah ibu dan anggota keluarga lainnya yang mempunyai anak balita, diutamakan pada masyarakat berpenghasilan rendah dan bertempat tinggal dilokasi kegiatan atau tergabung dalam organisasi masyarakat yang menyelenggarakan kegiatan Bina Keluarga Balita (BKB) (BKKBN, 1997:3).

Pengertian manfaat penyuluhan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam membantu tumbuh kembang anak bagi peserta Bina Keluarga Balita KPAD Geger Kalong yang dimaksud penelitian ini mengacu beberapa istilah yang telah dijelaskan di atas yaitu guna atau faedah setelah melaksanakan interaksi antara kader BKB dan ibu balita yang memiliki anak usia 4-6 tahun dengan APE sebagai bekal untuk membantu terjadi perubahan yang teratur sesuai tahap perkembangan dalam diri anak baik jasmani maupun rohani.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara (*interview*) dan bentuk angket (kuesioner) mengenai manfaat penyuluhan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam membantu tumbuh kembang anak bagi peserta Bina Keluarga Balita (BKB).

E. Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan bahan yang sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil analisis, pada suatu penelitian untuk itu diperlukan teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pedoman wawancara (*interview*) dan bentuk angket (kuesioner).

1. Wawancara (*interview*)

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara terstruktur. Wawancara digunakan sebagai studi pendahuluan dalam teknik pengumpulan data kepada ketua kader BKB dan para kader BKB untuk mengetahui pelaksanaan program BKB dan ingin mengetahui hal-hal dari orang tua atau keluarga lainnya sebagai responden yang lebih mendalam.

2. Angket (kuesioner)

Angket (kuesioner) digunakan untuk mengukur pendapat peserta BKB mengenai penyuluhan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam membantu tumbuh kembang anak dalam bentuk uraian pernyataan.

F. Analisis Data

Tahap analisis data sudah dilakukan sejak awal, dimulai dengan mengumpulkan data-data yang telah didapat kemudian disederhanakan atau diseleksi. Data-data yang sudah diselektif kemudian dikelompokkan serta dianalisis. Hasil analisis data secara empirik yang berkaitan untuk menjawab pertanyaan penelitian selanjutnya. Pengolahan data menggunakan deskriptif data kuantitatif yang memudahkan dalam mengetahui tingkat ketercapaian dari hasil angket penelitian mengenai manfaat penyuluhan Alat Permainan Edukatif dalam membantu tumbuh kembang anak bagi peserta Bina Keluarga Balita setelah mengikuti kegiatan penyuluhan APE di KPAD Geger Kalong Bandung.

1. Verifikasi Data

Instrumen penelitian disebarkan kepada 35 responden yang merupakan ibu balita yang aktif mengikuti program Bina Keluarga Balita (BKB) Kemas (Kesiapan Masuk Sekolah) yang mempunyai anak balita usia 4–6 tahun.

2. Tabulasi Data

Tabulasi data bertujuan untuk memprediksikan jawaban mengenai frekuensi tiap item *option* dalam tiap item, sehingga terlihat jelas frekuensi jawaban responden. Pertama, responden boleh memilih semua alternatif jawaban. Kedua, responden boleh memilih lebih dari satu pilihan jawaban.

3. Persentase Data

Persentase data merupakan perhitungan yang digunakan untuk melihat besar kecilnya frekuensi instrumen penelitian yang diberikan responden, karena jumlah jawaban responden tiap item berbeda.

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase mengutip pendapat Mohammad Ali (1995:184) dalam Irma Susanti (2013:27) adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase (jawaban responden yang dicari)
f : Frekuensi jawaban responden
n : Jumlah responden
100 % : Bilangan tetap

4. Penafsiran Data

Penafsiran data yang dilakukan untuk melihat besaran rata-rata atau kategori. Kriteria penafsiran data dalam penelitian ini berpedoman pada besaran yang dikemukakan oleh Mohammad Ali (1995:184), yaitu:

100%	: Seluruhnya
76% - 99%	: Sebagian besar
51% - 75%	: Lebih dari setengahnya
50%	: Setengahnya
26% - 49%	: Kurang dari setengahnya
1% - 25%	: Sebagian kecil
0%	: Tidak seorangpun

Data yang telah dianalisis berdasarkan masalah di atas, selanjutnya ditafsirkan berdasarkan rata-rata atau kategori menurut Suharsimi Arikunto (2002:245), yaitu:

80% - 100%	: Tinggi
60% - 80 %	: Cukup
40% - 60%	: Agak Rendah
20% - 40%	: Rendah
0% - 20%	: Sangat Rendah

Penafsiran ini dipergunakan pada data setiap item dan untuk menafsirkan data setiap item yang diperoleh yaitu diambil data yang paling besar persentase.