

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode Deskriptif Kualitatif, Menurut (Sugiyono, 2016) Metode Kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Menurut (Creswel, 2016) Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang-oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Analisis konten yang bersifat deskriptif kualitatif. Analisis konten pada penelitian ini berfokus pada beberapa konten Game Edukasi yang dapat mengenalkan anak usia dini konsep huruf Alfabet. Menurut Barelson dalam (Zuchdi & Afifah, 2019) analisis konten adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif, sistematis, dan bersifat kuantitatif mengenai isi yang terungkap dalam komunikasi. Menurut (Zuchdi & Afifah, 2019) Jenis desain bergantung pada masalah penelitian. Isi komunikasi hanya bagian dari suatu komunikasi agar komunikasi dapat berlangsung, harus ada maksud komunikator yang disampaikan dalam bentuk makna komunikasi.

Jenis desain penelitian yang digunakan adalah Desain untuk membuat estimasi. Menurut Krippendorff ; Zuchdi. 1993 dalam (Zuchdi & Afifah, 2019) Desain untuk membuat estimasi adalah desain untuk membuat estimasi beberapa gejala dalam konteks data. Desain tersebut digunakan jika analisis konten adalah satu-satunya teknik yang digunakan untuk memperkirakan hubungan antara penemuan-penemuan empiris yang ditafsirkan sebagai indikasi dari konteks data yang diteliti. Dengan ini peneliti menggunakan desain tersebut untuk menganalisis suatu konten serta fitur-fitur pada Aplikasi Game berbasis Android terhadap perkembangan bahasa Anak Usia Dini khususnya dalam pengenalan konsep huruf alfabet. Krippendorff via zuchdi dalam (Zuchdi & Afifah, 2019) mengatakan kelebihan dari analisis yakni dilihat dari teknik yang tidak terkontaminasi oleh

prosedur pengumpulan data, serta analisis data menggunakan data yang tak terstruktur, dan analisis konten sensitif terhadap konteks yang dapat digunakan untuk memproses bentuk-bentuk simbolis.

3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah 4 aplikasi game android tentang mengenal konsep huruf abjad. game android yang digunakan sebanyak 4 aplikasi game yang berkaitan dengan mengenal konsep huruf untuk anak usia dini adapun penerbit dalam aplikasi tersebut berbeda-beda (lihat tabel.1), dan berfokus pada game android yang beredar di Indonesia.

Game android yang mengenalkan huruf alfabet menjadi sampel dalam penelitian, dengan game yang dari fiturnya mengenalkan konsep huruf dengan bernyanyi, mengikuti perintah yang ada pada aplikasi tersebut, atau dengan memainkan dari beberapa permainan yang memecahkan suatu masalah dari yang diperintahkan dalam aplikasi tersebut. Adapun Menurut (Zuchdi & Afifah, 2019) Sampel Penelitian analisis konten merupakan sejumlah dokumen termasuk lukisan, karya sastra dan sebagainya yang benar-benar dianalisis. Oleh karena itu penentuan sampel dilakukan dengan melakukan pilihan secara representatif terhadap keseluruhan dokumen yang diteliti maka keseluruhan dokumen yang relevan bagi peneliti dilakukan dengan hati-hati dalam melakukan pilihan.

Tabel. 1 Judul Game

Judul Game	Jenis Game	Penerbit	Link Download
ABC Alfabet	Game mengenalkan konsep huruf dengan berbagai aktivitas	Belajarku	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.belajarku.abcalfabet
Marbel Huruf	Game mengenalkan konsep huruf dengan berbagai aktivitas	Educa Studio	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educastudio.marbelhuruf
Secil Menulis	Game mengenalkan konsep huruf	Solite Kids	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.secilmenuis

	dengan belajar menulis huruf		
Belajar Menulis	Game mengenalkan konsep huruf dengan belajar menulis huruf	Cosik Studio	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Costik.BelajarMenulis

3.5 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menganalisis kesesuaian keempat aplikasi game android mengenalkan keaksaraan awal untuk anak usia dini dan menganalisis kelebihan dan kekurangan diantara keempat aplikasi game android tersebut. adapun untuk melakukan menganalisis data tersebut digunakan teknik pengumpulan data berupa :

3.5.1 Dokumentasi

Dalam penelitian ini, pengumpulan data melalui studi dokumentasi yang berupa hasil karya seseorang yang telah membuat aplikasi game android, studi dokumentasi menggunakan data konten yang terdapat dari fitur-fitur yang ada dalam aplikasi game android mengenalkan keaksaraan awal sebagai dokumen yang akan dikaji. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi yang merupakan suatu metode utama karena data yang digunakan adalah analisis konten.

3.5.2 Observasi

Observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan dengan berdasarkan sebuah data, melalui melihat, mengamati, dan mencatat sesuai dengan yang terjadi kenyataannya (Nasution, 1988, dalam (Sugiyono, 2016)). Observasi dalam penelitian ini, dilakukan dengan mengamati kesesuaian ke empat game android dengan mengenalkan keaksaraan awal, serta mengamati kekurangan dan kelebihan konten yang terdapat dari fitur-fitur yang ada dalam aplikasi game android mengenalkan keaksaraan awal untuk anak usia dini dengan menggunakan pedoman observasi yang dibuat.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data. Penelitian kualitatif instrumen penelitiannya merupakan peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2016). Fokus penelitian akan lebih jelas dengan melengkapi data dari membandingkan data yang telah ditemukan melalui lembar observasi. Peneliti menganalisis keempat fitur aplikasi pengenalan konsep huruf. observasi digunakan untuk mengetahui fitur aplikasi pengenalan huruf alfabet sebagai media pembelajaran anak, dan konten yang terdapat dalam aplikasi untuk mengenalkan huruf alfabet bagi anak.

Tabel. 2 kisi-kisi instrumen

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Butir	Jumlah
Konten pengenalan Keaksaraan awal dalam game android	Konten	Menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf (Suswati, 2011)	1,2	2
		Mengenalkan simbol-simbol huruf (Aryani et al., 2015)	3,4	2
	Perkembangan keaksaraan awal dalam kemampuan membaca (Steinberg, 1982) dalam (Susanto, 2011)	Fitur yang menimbulkan kesadaran terhadap tulisan	5,6,7	3
		Fitur pengenalan membaca gambar	8,9	2
		Fitur pengenalan bacaan atau membaca	10,11	2
	Perkembangan keaksaraan awal dalam kemampuan menulis. menurut Steinberg (1982) (Susanto, 2011)	Fitur mengenalkan Tulisan	12,13	2
	Jumlah Pertanyaan			

3.7 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman yakni menggunakan 3 langkah analisis. Menurut Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2016) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut :

3.7.1 Reduksi Data

Reduksi Data perlu dilakukan dalam penelitian untuk mencatat atau mengumpulkan suatu data yang dimana data tersebut perlunya dipilah agar menjadi suatu data yang relevan. Menurut (Sugiyono, 2016) Mereduksi data merupakan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data dalam penelitian ini adalah suatu proses penyederhanaan data melalui pemilihan data yang sesuai dengan pokok pembahasan penelitian, serta pengabstrakan data mentah ke pola yang lebih terarah sehingga penelitian ini perlu dilakukan dengan kecerdasan, teliti dan rinci dalam menentukan hal yang penting. Data yang telah direduksi dapat memberikan suatu gambaran atau pola yang lebih jelas dalam mengumpulkan data.

3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah dilakukannya reduksi data, dimana setelah menemukan suatu gambaran yang jelas maka perlu dilakukan penyajian data, dalam penelitian kualitatif menurut (Sugiyono, 2016) penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Peneliti melakukan penyajian data penelitian dengan dilakukannya suatu uraian singkat, serta mengaitkan suatu hubungan antar kategori dalam sebuah game android guna dalam laporan yang disajikan dapat mudah dipahami dan sistematis. Penyajian data dalam penelitian ini dapat berbentuk tabel, grafik, diagram, atau *flowchart*.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan adalah suatu jawaban dari rumusan masalah yang tersedia dengan menghasilkan penemuan yang baru dari yang telah dilakukan

secara singkat dan padat serta memiliki penjelasan yang luas. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan setelah melakukannya pengumpulan suatu data lalu penyajian data dengan itu maka peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang ditentukan serta dalam menafsirkan suatu data maka perlu dilakukan dengan analitis dan kritis.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis komponensial. Teknik ini dilakukan setelah mendapatkan kategori yang dipilih untuk dianalisis. Analisis komponensial mencakup proses penelitian untuk mencari perbedaan yang kontras, analisis data ini dilakukan dengan dokumentasi dan observasi untuk mendapatkan dimensi yang spesifik dan menemukan perbedaan pada setiap elemen yang ditemukan.