

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis konten. Metode kualitatif merupakan penelitian dengan *filosofat positivisme* dilakukan untuk meneliti obyek yang natural atau alamiah (Sugiyono, 2019, hlm. 360). Menurut Locke & Silverman dalam (Creswell, 2016, hlm. 275) Penelitian kualitatif diartikan sebagai proses *investigatif* yakni peneliti secara perlahan mengartikan fenomena sosial dengan membandingkan, membedakan, mengadakan, serta mengklasifikasikan objek penelitian. Tujuannya untuk memahami peristiwa atau kejadian, situasi, peran, kelompok, dan interaksi sosial tertentu.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Menurut Barelson dalam (Zuchdi & Afifah, 2019) Analisis konten merupakan teknik penelitian yang menghasilkan deskripsi sistematis, objektif, bersifat kuantitatif mengenai isi yang terungkap dalam komunikasi. Sejalan dengan uraian di atas (Budd, Thorpe & Donahw, 1967) berpendapat bahwa analisis konten adalah teknik yang bersifat sistematis untuk menganalisis cara mengungkapkan pesan serta makna pesan. Analisis konten ini melibatkan kegiatan yang berhubungan dengan membandingkan penemuan kriteria yang beragam atau teori. Menurut Krippendorff dalam (Zuchdi & Afifah, 2019) konsep dasar yang melandasi penelitian analisis konten terdiri dari: (1) data terkomunikasi ke peneliti, (2) konteks data, (3) target analisis, (4) pengetahuan peneliti dalam memahami realita kehidupan, (5) inferensi tugas intelektual dasar, (6) validitas sebagai keberhasilan penelitian analisis konten. Landasan konseptual diharapkan mencapai tiga tujuan yaitu *preskriptif, analitis, metodologis*.

Analisis konten dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan penelitian. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik tersebut untuk menganalisis konten game edukasi berbasis android beserta fiturnya yang berkaitan dengan aspek bahasa anak usia dini dalam mengenalkan suatu bacaan. Menurut Krippendorff dalam (Zuchdi & Afifah, 2019) keunggulan dari analisis

konten adalah teknik tidak terkontaminasi oleh prosedur pengumpulan data (data analisis sudah ada), menggunakan data yang tidak terstruktur, sensitif terhadap konteks sehingga dapat digunakan untuk memproses bentuk simbolis. Keterbatasan analisis konten ini hanya berfokus pada beberapa aspek di balik cerita tersebut. Pada penelitian analisis konten memerlukan bukti-bukti akurat yang dinyatakan jelas, spesifik, dan valid. Sehingga analisis konten merupakan analisis isi atau makna yang disebut sebagai analisis konten deskriptif.

### 3.3 Objek Penelitian

Objek pengamatan pada penelitian ini adalah aplikasi game edukasi berbasis android. Game edukasi yang digunakan yaitu 3 aplikasi mengenai pengenalan membaca permulaan untuk anak usia dini dengan penerbit yang berbeda-beda (Lihat di tabel.1), serta berfokus pada game edukasi android yang beredar di seluruh Indonesia. Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui pengamatan lalu diteruskan dengan menganalisis kontennya.

Aplikasi game edukasi tentang membaca permulaan untuk anak usia dini menjadi sampel pada penelitian ini dengan mengenalkan huruf, kata, kalimat, dan makna, suara atau bunyi yang mengikuti instruksi pada saat memainkan game, serta mengandung konten pemecahan masalah dalam bermain game edukasi tersebut. Tiga aplikasi game yang diteliti harus menggunakan alat bantu *handphone* atau *smartphone* untuk memudahkan dalam penggunaannya. Menurut (Zuchdi & Afifah, 2019) Penentuan sampel merupakan bagian realitas yang diamati atau bagian ekspresi bahasa yang tidak terkait satu dengan lainnya. Objek penelitian analisis konten ini dilakukan secara teoritis, memperhatikan konsep dasar untuk memperoleh sampel yang *representatif* atau memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Sampel analisis konten adalah sejumlah dokumen termasuk karya sastra, lukisan, yang benar-benar dianalisis. Dokumen yang relevan pada penelitian yang sedang dilakukan harus dipilih dengan hati-hati.

**Tabel 1 Nama Game**

Nama Game	Jenis Game	Penerbit	Link Download
Belajar Membaca	Game mengenalkan	Hybriddev	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hybriddev">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hybriddev</a>

Lancar	membaca serta beragam aktivitas	Studio	<a href="#">d.belajar_membaca</a>
Membaca Bersama Budi	Game mengenalkan membaca serta beragam aktivitas	Sriksetra Studio	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sriksetrastudio.kenalalfabet.android">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sriksetrastudio.kenalalfabet.android</a>
Ayo Belajar Membaca	Game mengenalkan membaca serta beragam aktivitas	Anisa Cipta Informatika	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=dyza.education.belajarmembaca">https://play.google.com/store/apps/details?id=dyza.education.belajarmembaca</a>

### 3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis kesesuaian konten ketiga aplikasi game edukasi android sebagai media belajar bagi anak usia dini serta menganalisis konten fitur pengenalan membaca permulaan anak usia dini. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

#### 3.4.1 Dokumentasi

Pada penelitian ini, pengumpulan data dengan studi dokumentasi merupakan hasil penciptaan inovasi seseorang yang telah membuat aplikasi game berbasis android, studi dokumentasi menggunakan data konten membaca permulaan yang terdapat dalam fitur-fitur aplikasi game edukasi sebagai dokumen yang akan diperoleh dan dikaji. Dengan hal ini, teknik analisis dokumen sebagai metode utama dalam penelitian deskriptif kualitatif. Oleh karenanya pengumpulan data yang digunakan ialah analisis konten.

#### 3.4.2 Observasi

Observasi merupakan dasar ilmu pengetahuan secara menyeluruh dengan cara mengamati, melihat, mendengar, mencatat, dan merasakan apa yang terjadi (Sugiyono, 2019). Observasi dalam penelitian ini, dilakukan dengan cara mengamati data konten fitur yang terdapat pada

ketiga aplikasi game membaca anak usia dini sesuai dengan pedoman observasi.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk memperoleh data yang paling utama “peneliti itu sendiri” (Sugiyono, 2019). Instrumen penelitian yang digunakan berupa daftar *checklist* dan indikator pengukuran kesesuaian konten berfokus pada acuan teori-teori yang berkaitan dengan membaca permulaan. Peneliti menganalisis ketiga fitur aplikasi game edukasi sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dan observasi dilakukan untuk mengetahui fitur pengenalan membaca.

Berikut uraian kisi-kisi instrumen yang menjelaskan kesesuaian konten ketiga aplikasi game edukasi berdasarkan teori-teori diantaranya:

**Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Butir Pernyataan
Konten Game Edukasi	Konten (Muammar, 2020, hlm. 16) (Aulina, 2012)	Pengucapan bunyi huruf, vokal, dan konsonan	1
		Menggabungkan bunyi-bunyi dalam membentuk kata dan kalimat	2 dan 3
		Media game edukasi sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	4
	Instruksi (Manulang et al, 2021, hlm. 715)	Petunjuk penggunaan game mudah dipelajari	5
	Animasi (Bers, 2018, hlm. 71)	Visualisasi menarik dan tidak monoton	6
		Karakter ilustrasi game bergerak	7
		Tulisan bacaan fitur	8

		game jelas	
	Pemutaran (Deckard et al, 2013, hlm. 24)	Kecepatan fitur game stabil	9
		Layar fitur game mudah ditekan dan dimainkan	10
Konten Pengenalan membaca permulaan dalam potensi aplikasi game edukasi	Perkembangan bahasa dalam membaca permulaan (Soifanah, Wahyuningsih, & Syamsuddin, 2020, hlm. 268)	Stimulus dalam kemampuan bentuk huruf	1
		Stimulus suara huruf awal dari sebuah kata	2
		Stimulus kemampuan membaca suku kata	3
		Stimulus kemampuan merangkai suku kata menjadi sebuah kata	4
		Stimulus kemampuan membaca kalimat sederhana	5
	Berlatih membaca (Muammar, 2020, hlm. 47)	Stimulus kemampuan pengenalan dimensi membaca gambar	6
		Stimulus tantangan belajar membaca sambil bermain	7
Jumlah Pernyataan			17

### 3.6 Analisis Data

Analisis data kualitatif berlangsung secara bersama dengan bagian lain dari pengembangan kualitatif yakni pengumpulan data serta penulisan dari sebuah temuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Miles and Huberman. Tiga komponen analisis data dari Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2019, hlm. 440-447) meliputi reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Proses analisis data dilakukan dengan interaktif yang berlangsung secara berkelanjutan sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh.

Peneliti melakukan analisis data secara sistematis dan menguraikannya dalam bentuk deskriptif berdasarkan aspek-aspek yang telah ditetapkan pada Tabel.2.

### 3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data memiliki arti merangkum, memilih hal-hal yang pokok serta memfokuskan pada hal yang penting. Data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas, terarah dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan wawasan yang tinggi (Sugiyono, 2019). Peneliti melakukan reduksi data dengan bantuan alat teknologi *android* yakni ketiga aplikasi game edukasi yang tertera pada Tabel.1, dengan mereduksi peneliti akan merangkum, mengambil data yang pokok sesuai dengan aspek-aspek yang telah dikategorisasi. Pada saat mereduksi data peneliti dipandu dengan teori-teori sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, tujuan yang dimaksud adalah “Temuan” penelitian.

### 3.6.2 Penyajian Data

Penyajian data adalah bentuk uraian singkat yang bersifat naratif, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya dalam rangka menyusun informasi secara terarah atau sistematis. Penyajian ini dilakukan dalam bentuk grafik, tabel, *pictogram*, *pie chart* dan lain-lain. Dengan hal ini dapat memudahkan memahami apa yang terjadi yang disajikan dalam laporan penelitian (Sugiyono, 2019). Penyajian data dalam penelitian ini berupa naratif dan berbentuk tabel. Uraian naratif untuk mendeskripsikan data yang telah ditemukan, kemudian bentuk tabel untuk menyajikan hasil temuan-temuan berdasarkan analisis agar mudah dipahami dan penyajian datanya jelas.

### 3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan hal yang masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti kuat dan valid yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Jika didukung

oleh bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian penarikan kesimpulan akan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, namun bisa saja mengalami perubahan (Sugiyono, 2019). Penarikan kesimpulan pada penelitian ini yakni memaparkan sebuah penemuan baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis komponensial. Analisis komponensial yakni proses penelitian untuk memperoleh perbedaan kontras tujuannya menganalisis elemen yang berhubungan dengan kontras-kontras, teknik ini dilakukan setelah mendapatkan kategori yang dipilih untuk dianalisis secara terperinci. Analisis data dilakukan dengan dokumentasi serta observasi untuk mendapatkan dimensi kontras yang tepat dengan menemukan perbedaan dari setiap elemen yang ditemukan (Aisyah dkk, 2015).