

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan peneliti, peneliti akan mengembangkan suatu produk atau media pembelajaran untuk membantu anak usia dini dalam mengenal kebudayaan daerah melalui wisata edukasi, maka metode penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan suatu produk atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah berbasis penelitian pengembangan yakni penelitian strategi untuk mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model penelitian *Design and Development (D&D)* untuk menciptakan produk atau media pembelajaran. Menurut Kara & Cagiltay (2019) desain dan pengembangan merupakan studi sistematis dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk membangun dasar empiris dalam menciptakan produk dan alat kegiatan pembelajaran dan non pembelajaran dengan menciptakan model baru atau menyempurnakan model lama dalam proses pengembangan. Berdasarkan tujuannya terdapat dua kategori dalam penelitian *D&D*, yaitu penelitian tentang produk dan alat dan penelitian tentang model desain dan pengembangan (Richey & Klein, 2014). Adapun kategori dalam penelitian ini berupa produk dan alat, karena penelitian ini akan berfokus pada proses perancangan dan pengembangan produk atau media penunjang pembelajaran untuk membantu anak usia dini mengenal kebudayaan daerah melalui wisata edukasi di Saung Angklung Udjo.

Menurut Rusdi (2018) penelitian desain dan pengembangan merupakan sebuah rancangan yang tidak dapat dipisahkan dalam menghasilkan suatu produk. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian *Mixed Methods Research* atau pendekatan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif (Rusdi, 2018). Penelitian *Mixed Methods Research* merupakan jenis penelitian yang mengkombinasikan antara dua metode sekaligus yang dapat memudahkan peneliti untuk melengkapi keperluan

penelitian dengan memperoleh hasil data yang lebih akurat dan objektif (Sugiyono, 2019). Namun, kecenderungan pendekatan pada penelitian ini lebih menekankan pada pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif untuk menjelaskan makna dari hasil penelitian dengan deskripsi yang dianalisis secara deskriptif, begitupun dengan pendekatan kuantitatif untuk mencari jumlah data frekuensi dan persentasenya dari hasil penelitian berupa hitungan yang dianalisis secara deskriptif (Supriyati, 2015). Oleh karena itu, untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan oleh peneliti yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif atau pendekatan campuran (*Mixed Methods Research*).

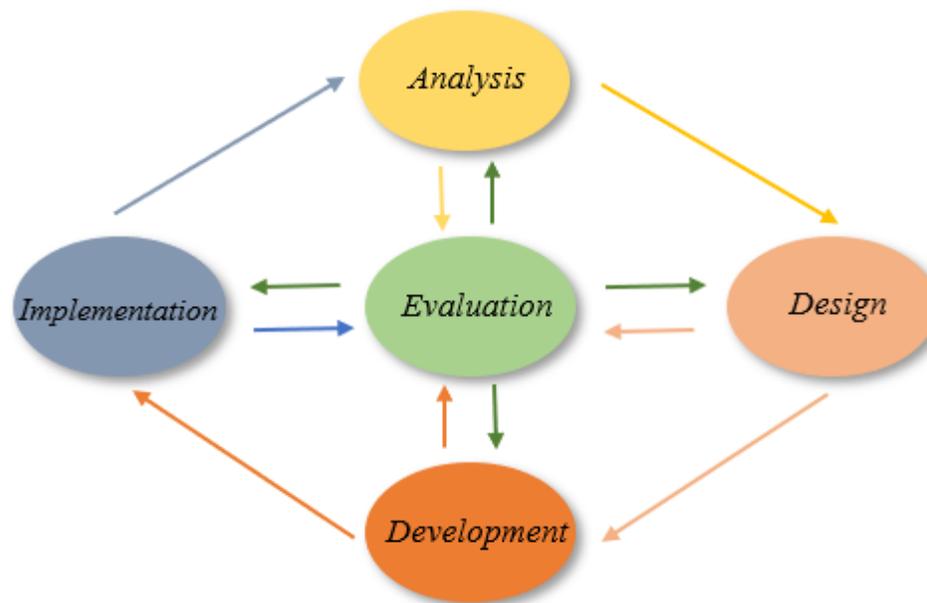
### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini merupakan subjek yang dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian. Adapun partisipan dalam penelitian ini meliputi para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli konten (bahasa dan materi), dan ahli pembelajaran. Para ahli merupakan dosen-dosen aktif dari Universitas Pendidikan Indonesia. Serta partisipan pengguna dari produk meliputi pengunjung yang terdiri dari anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun, pendamping anak (pendidik/orangtua) dan pengelola tempat wisata edukasi Saung Angklung Udjo. Pada penelitian ini, partisipan merupakan pengguna yang memberi respon dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah wisata edukasi Saung Angklung Udjo yang berlokasi di Jalan Padasuka No. 118, Pasirlayung, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat yang merupakan tempat wisata edukasi berkenaan dengan kebudayaan daerah.

### **3.3 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Cahyadi (2019) terdapat lima tahapan umum pengembangan ADDIE yang meliputi (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Berikut gambaran lima tahapan umum ADDIE.



Gambar 3. 1. Siklus Model Pengembangan ADDIE (dalam Cahyadi, 2019)

### 1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan suatu produk. Analisis yang dilakukan mencakup analisis kondisi buku panduan tempat wisata (*empirik*), analisis kebutuhan, dan analisis literatur berkenaan dengan masalah yang muncul dalam pembelajaran kebudayaan daerah, analisis kebutuhan variasi media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah dan wisata edukasi, dan analisis kegiatan pembelajaran diluar kelas (wisata edukasi). Dari analisis yang dilakukan terhadap komponen tersebut meliputi analisis masalah kondisi buku panduan di tempat wisata, analisis kebutuhan media pembelajaran berupa buku panduan di tempat wisata, dan analisis literatur berkenaan dengan komponen pembelajaran kebudayaan daerah untuk anak, kebutuhan media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah dan wisata edukasi, dan kegiatan pembelajaran diluar kelas (wisata edukasi) untuk mengenalkan kebudayaan daerah pada anak. Adapun analisis literatur yang peneliti dapatkan berupa jurnal, buku, dan artikel yang berkenaan dengan komponen. Dari hasil analisis yang dilakukan, peneliti memperoleh data awal yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran.

## 2. Perancangan (*Design*)

Setelah dilakukan analisis maka tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah tahap perancangan atau *design* dari produk yang akan dibuat. Adapun rancangan penelitian dari pengembangan media pembelajaran ini meliputi (1) menentukan sasaran dari penggunaan media pembelajaran untuk membantu dalam pengenalan kebudayaan daerah melalui wisata edukasi yang diperuntukan untuk anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun, (2) merumuskan tujuan dari pembuatan produk atau media dengan tujuan untuk menambah variasi media pembelajaran berupa buku panduan dalam melakukan wisata edukasi khususnya di Saung Angklung Udjo dan membantu anak untuk memahami akan materi dari kebudayaan daerah yang ada di Saung Angklung Udjo, selain itu isian dari media pembelajaran yang dikembangkan memuat aspek budaya (cipta, rasa, dan karsa) dan aspek perkembangan anak (3) sebelum membuat media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi, hal yang dilakukan adalah menganalisis Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang berkaitan dengan kebudayaan daerah dalam pengembangan aspek budaya (cipta, rasa, dan karsa) dan aspek perkembangan anak, (4) menentukan kegiatan/program kebudayaan daerah yang ada di Saung Angklung Udjo untuk dijadikan isian materi di media pembelajaran, dan (5) menentukan aplikasi untuk mendesain media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi yaitu aplikasi Canva, Pinterest, dan Google Chrome.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk mengembangkan rencana yang telah dirancang pada tahap *design* menjadi sebuah produk yang dapat diimplementasikan. Adapun pengembangan dalam penelitian ini, meliputi:

### 1. Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

*Storyboard* merupakan sketsa yang dibuat sesuai dengan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan. Digunakan sebagai panduan dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan

menggambarkan keseluruhan kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan.

## 2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Daerah di Tempat Wisata Edukasi

### 1) Membuat dan Mendesain Media Pembelajaran *Aku Tahu Budayaku Bersama Si Cepot* Berbasis Kebudayaan Daerah Melalui Wisata Edukasi

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu menentukan isian materi yang disesuaikan dengan kegiatan yang ada di Saung Angklung Udjo. Lalu penyusunan gambar, *layout teks*, dan halaman aktivitas anak. Aktivitas di setiap halaman disesuaikan dengan kegiatan pengembangan aspek budaya (cipta, rasa, dan karsa) dan aspek perkembangan anak.

### 2) Hasil Produk Media Pembelajaran

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu memasukan hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan meliputi cover depan dan belakang, identitas, sejarah singkat, jadwal kunjungan, peta kawasan, petunjuk penggunaan, aktivitas anak, dokumentasi dan daftar Pustaka.

## 3. Melakukan Validasi atau Uji Kelayakan

Proses validasi ini dilakukan oleh para ahli meliputi:

### 1) Validasi Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli media pada aspek kualitas teknis dan kualitas desain. Ahli media merupakan dosen yang memiliki keahlian dibidang media dan memiliki latar belakang penelitian dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari validasi berupa catatan yang berisi saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi.

### 2) Validasi Ahli Konten (Materi dan Bahasa)

Proses validasi dilakukan oleh ahli konten pada aspek isi/materi dan kebahasaan. Ahli konten merupakan dosen yang memiliki keahlian dibidang materi dan bahasa dan memiliki latar belakang penelitian tentang

kebudayaan. Hasil dari validasi berupa catatan yang berisi saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi.

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Proses validasi dilakukan oleh ahli pembelajaran pada aspek pembelajaran. Ahli pembelajaran merupakan dosen yang memiliki keahlian dibidang pembelajaran dan memiliki latar belakang penelitian di bidang pembelajaran. Hasil dari validasi berupa catatan yang berisi saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi.

## 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap untuk menerapkan dan menggunakan produk yang telah dikembangkan dengan pengujian terbatas atau kelompok kecil yaitu 5-10 subjek dan dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi. Produk tersebut akan diterapkan di tempat wisata edukasi Saung Angklung Udjo. Pada tahap implementasi, produk yang dikembangkan akan memperoleh respon penilaian dari pengguna meliputi anak usia dini dengan menggunakan wawancara. Sedangkan, untuk pendamping (pendidik/orangtua) dan pengelola tempat wisata menggunakan angket. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebergunaan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan untuk melihat kualitas dan hasil dari pengembangan produk berupa media pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi berdasarkan tahapan ADDIE dari analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Hasil dari evaluasi digunakan sebagai umpan balik terhadap penyempurnaan produk.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian atau menggambarkan cara penelitian dilangsungkan. Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan dari produk yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dokumentasi, wawancara, dan angket yang meliputi angket lembar validasi ahli, angket lembar pengguna, dan lembar wawancara.

Tabel 3. 1  
Data dan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1	Validasi terhadap media pembelajaran berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi	Angket Validasi	<i>Judgement/ Expert Review</i>
2	Respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran di tempat wisata edukasi	Angket Lembar Wawancara	Wawancara

#### 3.4.1 Angket

Angket merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup. Pada angket tertutup pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden telah memiliki alternatif pilihan jawaban dengan memberikan tanda *checklist* (√) dan rentang skala yang digunakan dari 1 hingga 4. Angket yang dibuat dalam penelitian ini ditujukan untuk para ahli yang meliputi ahli media, ahli konten (materi dan bahasa) dan ahli pembelajaran, serta respon dari pendamping (pendidik/orangtua) dan pengelola untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan *Skala Likert*. Berikut pemaparan dari kisi-kisi instrumen angket yang digunakan dalam penelitian.

## 1. Angket Lembar Validasi Ahli Media

Angket ini diisi oleh ahli media, digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek penilaian dalam angket ahli media meliputi:

Tabel 3. 2  
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media  
(Menurut *Walker & Hess* dalam Arsyad, 2017)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Kualitas Teknis	Kebergunaan ( <i>Usability</i> )	Mempermudah proses pembelajaran
		Penggunaan fleksibel dapat digunakan di dalam kelas dan dapat digunakan diluar kelas
		Membantu pendidik untuk melakukan arahan pembelajaran ketika di luar kelas (wisata edukasi)
		Mempermudah anak dalam memahami pembelajaran ketika di luar kelas (wisata edukasi)
Kualitas Desain	Keterbacaan (Tipografi)	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas
		Ukuran huruf sesuai, mudah dibaca dan jelas
		Komposisi warna huruf sesuai dan menarik
		Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf
	Desain Gambar	Gambar yang digunakan menarik
		Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk anak
		Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu gambar, teks, angka halaman, dan ruang aktivitas anak
		Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi kebudayaan daerah
	Desain Pengelolaan Media	Kesesuaian tata letak teks, gambar dan ruang aktivitas anak pada buku (tata letak setting)
		Ilustrasi gambar menarik
		Kesesuaian atau ketepatan <i>background</i> / ilustrasi dengan materi yang dibahas
		Proporsi warna seimbang

## 2. Angket Validasi Ahli Konten

Angket ini diisi oleh ahli konten, digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi materi dan bahasa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Aspek penilaian dalam angket ahli konten meliputi:

Tabel 3. 3  
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Konten (Materi dan Bahasa)  
(Menurut *Walker & Hess* dalam Arsyad, 2017)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Aspek isi/ Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan aspek budaya, tahap perkembangan anak dan indikator yang akan dicapai
		Kesesuaian dengan STPPA
		Kesesuaian gambar-gambar yang dipilih dengan pertanyaan/ pernyataan pada media
		Kesesuaian isi media dengan kebutuhan anak
	Minat/Perhatian	Menarik minat dan perhatian anak
	Kejelasan materi	Materi yang dibuat dapat meningkatkan pengetahuan anak terkait kebudayaan daerah
		Membantu anak dalam memahami materi ketika melakukan wisata edukasi
Membantu pendamping anak (pendidik/orangtua) dalam memberikan pembelajaran kebudayaan daerah melalui media		
Aspek Bahasa/ Kebahasaan	Penggunaan Bahasa Dalam Media	Kesesuaian bahasa dengan anak yang berusia 5-6 tahun
		Kesesuaian pertanyaan/ pernyataan dengan materi/ aktivitas yang dikerjakan anak
		Ketepatan dialog, teks, pertanyaan dan pernyataan dengan materi
		Pertanyaan/ pernyataan mudah dipahami oleh anak

### 3. Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Angket ini diisi oleh ahli pembelajaran, digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi pembelajaran terhadap media yang telah dikembangkan. Aspek penilaian dalam angket ahli pembelajaran meliputi:

Tabel 3. 4  
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran  
(Menurut *Walker & Hess* dalam Arsyad, 2017)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Aspek Pembelajaran	Memberi Kesempatan Belajar	Membantu anak untuk mendapatkan berbagai pengalaman secara langsung melalui media pembelajaran sebagai upaya melestarikan kebudayaan daerah
	Memberi Bantuan untuk Anak Belajar	Membantu anak untuk mengenal kebudayaan daerah melalui pembelajaran diluar kelas (wisata edukasi) dan melalui media pembelajaran
	Kualitas Memotivasi	Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar anak
		Media pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian anak dalam pembelajaran
	Fleksibilitas Instruksional	Membuat pembelajaran menjadi fleksibilitas
	Kualitas Sosial Interaksi Instruksional	Meningkatkan aktivitas anak untuk terlibat dalam pembelajaran diluar kelas melalui media untuk melestarikan kebudayaan daerah
	Memberi Dampak Bagi Anak	Membantu anak untuk meningkatkan kepekaan/kesadaran terhadap kebudayaan daerah
	Memberi Dampak Bagi Pendidik dan Pembelajarannya	Media pembelajaran dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran diluar kelas (wisata edukasi)
Memudahkan pendamping (pendidik dan orangtua) dalam memberikan pembelajaran tentang kebudayaan melalui media pembelajaran dan wisata edukasi		
Membantu proses pembelajaran untuk mengenal kebudayaan daerah sejak dini		

#### 4. Angket Respon Pendamping

Angket ini diisi oleh pendamping yang terdiri dari pendidik/orangtua untuk mengetahui respon penilaian pendamping terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek respon penilaian dalam angket pendamping meliputi:

Tabel 3. 5  
Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Pendamping

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/ Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan aspek budaya, aspek perkembangan dan indikator yang ingin dicapai
		Bahasa sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun
		Membantu anak mengenali kebudayaan terutama kebudayaan daerah
		Meningkatkan kepekaan/kesadaran terhadap kebudayaan daerah
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan teks (pernyataan atau pertanyaan) yang mudah dipahami oleh anak dan pendamping
Minat/ Perhatian	Menarik minat dan perhatian anak	
Kualitas Media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan oleh anak dan pendamping dalam memberikan pembelajaran tentang kebudayaan
		Membantu anak untuk mendapatkan berbagai pengalaman secara langsung sebagai upaya melestarikan kebudayaan daerah
		Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif media ketika anak melakukan wisata edukasi
		Meningkatkan aktivitas anak untuk terlibat dalam pembelajaran diluar kelas melalui media pembelajaran dan wisata edukasi
	Tampilan	Media pembelajaran didesain menarik, sehingga dapat dengan mudah dipahami pengunjung terutama anak

## 5. Angket Respon Pengelola

Angket ini diisi oleh pengelola, digunakan untuk mengetahui respon penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dari sudut pandang pengelola. Aspek respon penilaian dalam angket pengelola meliputi:

Tabel 3. 6

Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Pengelola

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>
Isi/ Materi	Ketepatan	Membantu anak untuk mengenali kebudayaan terutama kebudayaan daerah
		Materi sesuai dengan kegiatan atau program di Saung Angklung Udjo
		Meningkatkan kepekaan/kesadaran terhadap kebudayaan daerah
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan teks (pernyataan atau pertanyaan) yang mudah dipahami pengunjung terutama anak
	Minat/ Perhatian	Menarik minat dan perhatian anak
Membantu pengunjung (pendidik/orangtua) dalam memberikan pembelajaran kebudayaan daerah pada anak melalui media		
Kualitas Media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan oleh pengunjung terutama anak dan pendamping (pendidik/orangtua)
		Media dapat dijadikan alternatif yang membantu pengunjung terutama anak untuk mengenal Saung Angklung Udjo
		Media pembelajaran dapat membantu anak untuk mendapatkan berbagai pengalaman secara langsung sebagai upaya melestarikan kebudayaan daerah
	Tampilan	Media pembelajaran didesain menarik, sehingga dapat dengan mudah dipahami pengunjung terutama anak

### 3.4.2 Lembar Wawancara Anak

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dengan jumlah responden yang sedikit atau kecil (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur (terbuka). Pada wawancara tidak terstruktur peneliti belum mengetahui secara pasti data yang akan diperoleh. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui respon anak setelah menggunakan media pembelajaran.

Tabel 3. 7  
Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Anak

No	Daftar Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Apakah kamu menyukai media pembelajaran <i>Aku tahu budayaku</i> ?	
2	Jika kamu menyukainya, apa yang membuat kamu menyukai media pembelajaran <i>Aku tahu budayaku</i> ?	
3	Apakah kamu sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran saat berkunjung ketempat wisata?	
4	Kamu berminat dan tertarik jika belajar menggunakan media <i>Aku Tahu Budayaku</i>	
5	Apakah kamu memahami dengan jelas arahan yang diberikan oleh media pembelajaran <i>Aku tahu budayaku</i> ?	
6	Apakah media pembelajaran <i>Aku tahu budayaku</i> mudah untuk digunakan?	
7	Apa saja yang kamu lakukan saat menggunakan media pembelajaran <i>Aku tahu budayaku</i> ?	
8	Apa saja yang kamu ketahui saat menggunakan media pembelajaran <i>Aku tahu budayaku</i> ?	
9	Kamu merasa senang, belajar menggunakan media <i>Aku tahu budayaku</i> . Bagian mana yang membuat kamu senang dari media pembelajaran <i>Aku tahu budayaku</i> ?	
10	Apakah kamu tertarik dengan tampilan dari media <i>Aku Tahu Budayaku</i> dan ingin memilikinya	

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini, berupa data penelitian *Mixed Methods Research* atau pendekatan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif, Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Angket merupakan instrumen penelitian berupa pernyataan atau pertanyaan tertulis dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau uji kelayakan dari para ahli meliputi ahli media, ahli konten (materi dan bahasa) dan ahli pembelajaran, serta respon dari pendamping (pendidik/orangtua) dan pengelola mengenai hal yang dialami dan diketahuinya terhadap penelitian (Sugiyono, 2019). Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala bertingkat atau *Skala Likert* yang berupa pertanyaan bertingkat yang menunjukkan skala sikap atau pendapat terhadap suatu fenomena yang terjadi yang dijadikan instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan yang mengarah ke sangat positif hingga ke sangat negatif (Sugiyono, 2019). Data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang dimaksud mencakup:

- 1) Data penilaian kelayakan media oleh validator ahli
  - a. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SL (Sangat Layak), L (Layak), TL (Tidak Layak), STL (Sangat Tidak Layak)
  - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SL=4, L=3, TL=2, STL=1.
- 2) Data respon pengguna oleh pengelola dan pendamping
  - a. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)
  - b. Data kuantitatif berupa skor penilaian SS=4, S=3, TS=2, STS=1.

Data yang didapatkan diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator ahli dan pengguna. Angket ini disusun dengan menggunakan rentang skala 1 hingga 4 yang dijadikan patokan respon terhadap pernyataan dalam angket.

Tabel 3. 8

Alternatif jawaban berdasarkan *Skala Likert*

Sangat Layak	Layak	Tidak Layak	Sangat Tidak Layak
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	3	2	1

2. Wawancara merupakan kegiatan dialog untuk mendapatkan informasi dari narasumber (Sugiyono, 2019). Teknik wawancara yang digunakan berupa teknik wawancara tidak terstruktur (terbuka) dan hanya menggali informasi terkait kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Narasumber dalam wawancara ini adalah anak. Adapun wawancara yang dilakukan pada anak adalah untuk memperoleh respon berkenaan dengan media pembelajaran yang dikembangkan dan pengetahuan anak tentang kebudayaan daerah ditempat wisata.
3. Dokumentasi digunakan sebagai penunjang dalam memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian. Data yang diperoleh dapat berupa foto-foto, rekaman kegiatan, serta sumber-sumber lainnya yang relevan.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan apabila semua instrumen penelitian sudah terlaksana dan diisi secara lengkap. Data penelitian yang didapatkan peneliti akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dimana data yang diperoleh merupakan data dari hasil wawancara yang digunakan untuk memperoleh respon anak dalam penggunaan media pembelajaran. Begitupun dengan data penelitian dari hasil uji kelayakan produk oleh para ahli meliputi ahli media, ahli konten (materi dan bahasa), dan ahli pembelajaran, serta respon dari pendamping dan pengelola. Analisis data dari hasil uji kelayakan produk oleh para ahli menggunakan *Skala Likert* dari rentang 1 hingga 4 dengan menentukan terlebih dahulu skor yang diperoleh berdasarkan total jumlah dari penilaian angket berdasarkan aspek. Rumus yang digunakan adalah:

$$\textit{Skala yang diperoleh} = \textit{Total jumlah skor angket pada keseluruhan aspek}$$

Kemudian setelah mendapatkan skor yang diperoleh, langkah selanjutnya menentukan skor kriterium. Perolehan skor kriterium dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\textit{Kriterium} = \textit{Nilai total skala jawaban} \times \textit{Jumlah pertanyaan berdasarkan aspek}$$

Setelah mendapatkan skor kriterium, langkah selanjutnya adalah dengan menentukan skor interpretasi. Rumus dalam menentukan skor interpretasi adalah:

$$\text{Interpretasi} = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

(dalam Ali, 2021)

Keterangan:

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal (kriterium)

Dari hasil interpretasi yang didapatkan, maka selanjutnya adalah menentukan kriteria interpretasi dari skor interpretasi yang dihasilkan. Setelah mendapatkan kriteria interpretasi, selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil yang telah diperoleh menjadi bentuk deskriptif kualitatif.

Tabel 3. 9

Kriteria Interpretasi Skor *Skala Likert*

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi	
4	76-100 %	Sangat Layak	Sangat Setuju
3	51-75 %	Layak	Setuju
2	26-50 %	Tidak Layak	Tidak Setuju
1	0-25 %	Sangat Tidak Layak	Sangat Tidak Setuju

### 3.7 Penyajian Data

Data yang telah didapatkan, kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk deskriptif kualitatif dan tabel sebagai hasil dari penelitian, kemudian disajikan sebagai penyajian data. Data tersebut diperoleh dari hasil angket yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga didapat data kualitatif dengan kriteria “Sangat Layak”, “Layak”, “Tidak Layak”, “Sangat Tidak Layak” dan “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, “Sangat Tidak Setuju”. Penyajian data sendiri dapat diinterpretasikan ke dalam bentuk tabel, uraian, narasi (deskripsi) dan lain-lain

### 3.8 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan sebagai tahap terakhir dalam melakukan analisis data. Kesimpulan sendiri dibuat dalam menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan.