

BAB III

METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan terhadap suatu produk yang bernama Kunci Jelajah. Kunci Jelajah merupakan suatu media pembelajaran yang dapat dijadikan media penunjang ketika melakukan wisata edukasi untuk menstimulasi aspek kecerdasan *naturalis* anak mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* di wisata edukasi Jendela Alam. Maka dari itu penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2018) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah cara terstruktur yang dapat digunakan untuk membuat rancangan, kemudian mengembangkan produk dan program pembelajaran yang diuji keefektifan produk tersebut sampai memenuhi kriteria. Maka untuk lebih jelas lagi akan diuraikan di bawah ini:

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. *Design and Development* (D&D) didefinisikan oleh Richey & Klein (2007) sebagai berikut:

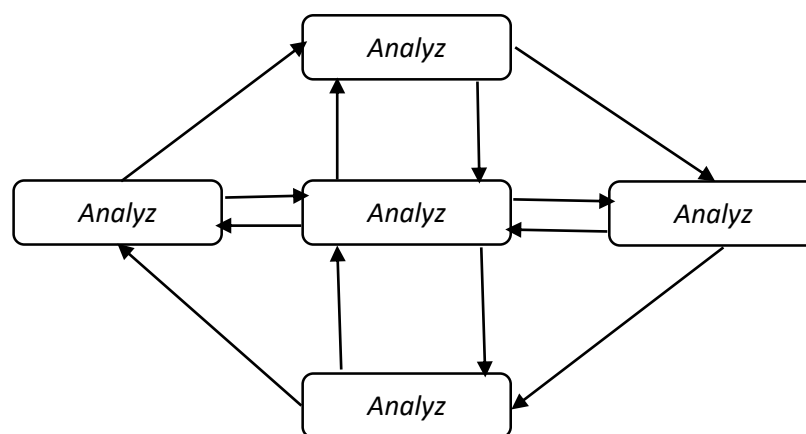
“the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development”.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa *Design and Development* (D&D) merupakan studi sistematis yang dimulai dari proses desain, kemudian pengembangan, dan sampai kepada evaluasi. Dengan tujuan untuk membangun dasar empiris guna menciptakan produk atau alat yang intruksional dan non-intruksional dengan model baru dan menyesuaikan pada perkembangannya. Lebih lanjut lagi Richey dan Klein dalam penelitian D&D terdapat dua kategori berdasarkan tujuannya, yaitu: 1) *Product and tool research*, 2) *model research*.

Maka penelitian ini akan berfokus pada proses perancangan dan pengembangan produk berupa media penunjang untuk melakukan kegiatan wisata edukasi anak. Pendekatan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan *mix method*. Pendekatan kuantitatif menggunakan rumus skala *likert* untuk menghitung jumlah hasil penilaian *expert judgment*, Kemudian, pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan penilaian dari para tim ahli melalui *expert judgement*.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode D&D dan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2013)



Gambar 3.1 tahapan ADDIE

1) Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap pertama pada model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya analisis lapangan mengenai keadaan di tempat wisata edukasi Jendela Alam berkaitan pada aspek apa yang dapat dikembangkan kemudian tema dan materi apa yang akan dituangkan pada media Kunci Jelajah berdasarkan kondisi lapangan di Jendela Alam. Berdasarkan analisis lapangan tersebut penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi aspek kecerdasan *naturalis* mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* di tempat wisata edukasi Jendela Alam. Setelah itu peneliti juga melakukan analisis lapangan mengenai kebutuhan

guru dalam menstimulasi aspek kecerdasan *naturalis* anak. Peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru TK di Cileunyi berkaitan dengan masalah yang biasa terjadi di lapangan ketika melakukan kegiatan wisata edukasi, salah satu masalahnya adalah kurangnya persiapan guru ketika akan melakukan kegiatan wisata edukasi, guru hanya menyiapkan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran di dalam ruangan saja, sehingga membuat kegiatan wisata edukasi atau pembelajaran diluar kelas berjalan tidak efektif. Guru tersebut juga menyatakan bahwa ketika anak melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media yang ada di sekolah anak tidak dapat bereksplorasi secara maksimal dalam menambah pengetahuannya mengenai pengetahuan flora dan fauna, maka perlunya media penunjang dalam melakukan kegiatan wisata edukasi anak.

Peneliti juga melakukan analisis kurikulum PAUD, sesuai dengan karakteristik kurikulum PAUD 2013 dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan anak, selain itu juga struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup 6 aspek perkembangan anak diantaranya aspek moral dan agama, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek seni, dan aspek sosial emosional, maka peneliti melakukan analisis STTPA dengan kegiatan dan penugasan yang dilakukan. Lebih lanjut lagi peneliti melakukan analisis artikel dan jurnal terdahulu yang berorientasi pada pembahasan dalam penelitian ini diantaranya mengenai wisata edukasi yaitu penelitian yang dilakukan Yanurtuti & Is (2020) dengan judul Wisata Edukasi Kampung Coklat Sebagai Sarana Kecerdasan Anak Usia Dini. Pengetahuan *flora fauna* yaitu penelitian yang dilakukan Rahayu, dkk (2020) dengan judul Pengenalan *Flora Fauna* Melalui Jelajah dan Bermain pada Anak-Anak di sekitar taman keanekaragaman Hayati Batu Putu Lampung. Kecerdasan *naturalis* yaitu penelitian yang dilakukan Juniarti (2015), dengan Judul Peningkatan Kecerdasan *Naturalis* Melalui Metode Kunjungan Lapangan (Field Trip).

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan atau tahap design ini meliputi kegiatan merancang produk yang dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak.

- a. Menentukan sasaran pengguna media Kunci Jelajah dalam meningkatkan pengetahuan *flora* dan *fauna*. Pada tahap ini menentukan sasaran yang tepat untuk penggunaan media kunci jelajah yang dikembangkan, kegiatan ini dirancang untuk anak usia dini yaitu usia 5-6 tahun.
- b. Merumuskan tujuan pembuatan media Kunci jelajah untuk media penunjang kegiatan wisata edukasi untuk meningkatkan aspek kecerdasan *naturalis* mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* pada anak. Pada tahap ini merumuskan tujuan dalam pengembangan media Kunci Jelajah untuk meningkatkan aspek kecerdasan *naturalis* mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak. Tujuannya sendiri adalah untuk media penunjang kegiatan wisata edukasi sehingga dapat memudahkan proses kegiatan wisata edukasi agar anak mendapatkan pengetahuan secara maksimal, selain itu media kunci jelajah juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi anak sehingga anak dapat mengingat dan menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan pada kegiatan wisata edukasi yang telah dilakukan.
- c. Menganalisis kesesuaian kegiatan yang dilakukan dengan spek kecerdasan *naturalis* yang dikembangkan. Sebelum melakukan pengembangan media Kunci Jelajah, peneliti melakukan analisis kegiatan mana saja yang dapat dilakukan oleh anak dan mampu meningkatkan aspek kecerdasan *naturalis* mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak. Aspek kecerdasan *naturalis* yang dikembangkan diantaranya mengenali, membedakan, mengkategorisasikan, dan mengkomunikasikan.

Tabel 3.1

Aspek kecerdasan *naturalis* yang dikembangkan sesuai dengan pengetahuan *flora* dan *fauna* di tempat wisata edukasi

Aspek kecerdasan <i>naturalis</i> yang dikembangkan	Contoh kegiatan
Mengenali	- Mengamati dan menyebutkan ciri-ciri hewan kuda - Memilih warna biji jagung - Mengetahui salah satu ciri rusa (tanduk rusa) - Mengetahui makanan yang diberikan pada kelinci

	- Mengetahui makanan yang diberikan pada burung merpati
Membedakan	- Mengamati dan menyebutkan perbedaan wortel dan tomat - Mengamati dan menyebutkan perbedaan kambing etawa dan kambing kacang
Mengkategorisasikan	- Mengelompokkan hewan yang ada di jendela alam berdasarkan jumlah kakinya - Melingkari sayuran hijau
Mengungkapkan	- Menyebutkan ciri-ciri dari kuda - Menyebutkan perbedaan antara wortel dan tomat - Menyebutkan perbedaan antara kambing etawa dan kambing kacang

- d. Menentukan *flora* dan *fauna* di Jendela Alam yang akan ada dalam media Kunci Jelajah. Sebelum melakukan pengembangan media Kunci Jelajah peneliti memilih dan menentukan hewan apa saja yang akan ada pada media Kunci Jelajah. Hewan dan tumbuhan dipilih berdasarkan kegiatan yang telah dianalisis mengenai kesesuaiannya dengan aspek kecerdasan *naturalis*.
 - e. Menentukan aplikasi untuk mendesain media Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* di tempat wisata edukasi. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran Kunci Jelajah adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini dapat digunakan di handphone maupun di laptop, aplikasi canva dapat digunakan untuk mendesain buku, poster, logo, dan lain sebagainya yang didalamnya terdapat berbagai *figure* seperti macam-macam *font*, gambar, dan stiker.
 - f. Menentukan *expert judgement* (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran). Pada tahap ini menentukan *expert judgement* untuk menjadi validator terhadap media kunci jelajah yang dikembangkan, tujuannya agar media dapat digunakan dengan layak dan tepat oleh anak karena sudah teruji validasinya oleh para ahli. Adapun tim ahli tersebut dari dosen UPI Kampus di Cibiru.
- 3) Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Membuat Produk Media Pembelajaran Kunci Jelajah Mengenai *Flora* dan *Fauna* Anak di Tempat Wisata Edukasi

Pada tahap pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan produk yang telah dirancang menjadi produk nyata. Kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan ukuran media Kunci Jelajah, kemudian peneliti mulai mendesain latar dari setiap halaman. Lalu mendesain isi dari setiap halaman dari mulai cover depan, isi materi mengenai *flora* dan *fauna*, identitas buku, sampai kepada cover belakang media Kunci Jelajah. Selain itu pada tahap pengembangan ini juga akan melibatkan *expert judgement* (ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi). Hasil dan penilaian serta saran ini diperlukan agar produk layak serta dapat digunakan sebagai media penunjang kegiatan wisata edukasi anak

- b. Validasi Ahli Pembelajaran

Proses validasi dilakukan oleh ahli pembelajaran atau ahli pedagogik. Proses validasi ini dilakukan untuk menilai kesesuaian media Kunci Jelajah dengan proses belajar mengajar. Ahli pembelajaran adalah dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli pembelajaran. Adapun hasil dari ahli pembelajaran berupa alternatif jawaban, komentar, dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak.

- c. Validasi Ahli Materi (Konten dan Bahasa)

Proses validasi dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian media kunci Jelajah dengan pengetahuan *flora* dan *fauna*. Ahli materi adalah dosen yang memiliki latar belakang sebagai ahli pendidikan IPA. Adapun hasil ahli materi berupa alternatif jawaban, komentar, dan saran yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak.

- d. Validasi Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli media untuk menilai kesesuaian media Kunci jelajah pada aspek desain, tata letak, serta kemenarikan media Kunci Jelajah. Ahli media adalah dosen yang memiliki latar belakang berupa ahli dalam media pembelajaran. Hasil validasi berupa alternatif jawaban, komentar,

dan saran yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi setelah media dinyatakan layak oleh para ahli peneliti melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada pengguna yaitu, anak usia 5-6 tahun untuk menggunakan media Kunci Jelajah tersebut. Media Kunci jelajah digunakan untuk meningkatkan aspek kecerdasan *naturalis* mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak.

Pada tahap ini juga, peneliti melakukan pengumpulan data respon kepada guru dan pengelola tempat wisata edukasi terhadap media pembelajaran Kunci Jelajah yang dikembangkan. Kemudian melakukan wawancara pada anak terhadap media Kunci Jelajah yang telah digunakan. Hal itu bertujuan untuk melakukan perbaikan pada produk guna mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan kritik dan saran pengguna.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan secara formatif dan menyeluruh. Pada evaluasi ini dilakukan dari mulai tahap analisis yaitu analisis lapangan dan analisis literatur, kemudian pada tahap perancangan dari mulai menentukan sasaran, tujuan, analisis aspek kecerdasan *naturalis* yang dikembangkan, dan mengklasifikasikan kegiatan mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna*, setelah itu tahap pengembangan dilakukan evaluasi dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, dan juga pada tahap implementasi dari data respon pengguna yang telah diperoleh untuk dilakukannya penyempurnaan pada media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Pada penelitian ini partisipan yang akan terlibat adalah para ahli yang meliputi ahli materi (konten dan bahasa), ahli media, dan ahli pembelajaran. Kemudian pengguna yaitu anak usia 5-6 tahun berjumlah 5 orang, serta guru dan pengelola tempat wisata sebagai responden terhadap media kunci jelajah. Para tim ahli yang akan dilibatkan merupakan dosen aktif Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus di Cibiru yaitu dosen ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi (konten dan bahasa). Adapun penelitian ini akan dilakukan di tempat wisata edukasi Jendela Alam yang berlokasi di Jl. Sersan Bajuri KM 4,5, Ledeng, Lembang, Bandung.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian yang diperlukan. Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket validasi yang akan diajukan kepada para ahli (ahli media, ahli bahasa, ahli materi), lembar angket respon yang akan diajukan kepada pihak pengelola wisata, dan lembar wawancara untuk mengetahui respon pengguna yaitu anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.2

Data dan Teknik yang digunakan pada pengumpulan data

No	Data	Instrumen Penelitian
1	Validasi media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i> anak	Lembar angket validasi
2	Respon pengguna terhadap media Kunci Jelajah mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i> anak	Lembar wawancara Kuesioner angket

1) Lembar Angket

a. Lembar Angket Responden

Angket ini diisi oleh pengelola tempat wisata edukasi Jendela Alam dan orang tua, tujuannya untuk mengetahui respon pengelola dan orang tua atas kebergunaan produk kunci jelajah yang digunakan sebagai media penunjang kegiatan wisata edukasi di Jendela Alam. Selain itu teknik ini akan lebih efisien dilakukan jika peneliti mengetahui dan memahami dengan pasti apa yang diharapkan peneliti dari responden (Sugiyono, 2018)

Tabel 3.3

Lembar Angket Responden

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Pernyataan Positif					
1.	Media Kunci Jelajah mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i> dapat dipahami dengan baik				
2.	Media Kunci Jelajah mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i> dapat membantu dalam kegiatan wisata edukasi di Jendela Alam				
3.	Materi dalam media Kunci Jelajah sesuai dengan kondisi lapangan Jendela Alam				
4.	Media kunci jelajah mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i> cocok dijadikan media penunjang wisata edukasi di Jendela Alam				
5.	Gambar yang disajikan pada media Kunci Jelajah jelas dan menarik				
6.	Bahasa yang digunakan pada Media Kunci Jelajah mudah dipahami				
No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Pernyataan Negatif					
1.	Media Kunci Jelajah mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i> tidak dapat dipahami dengan baik				
2.	Media Kunci Jelajah mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i> tidak dapat membantu dalam kegiatan wisata edukasi di Jendela Alam				
3.	Materi dalam media Kunci Jelajah tidak sesuai dengan kondisi lapangan Jendela Alam				
4.	Media kunci jelajah mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i> tidak cocok dijadikan media penunjang wisata edukasi di Jendela Alam				
5.	Gambar yang disajikan pada media Kunci Jelajah tidak jelas dan menarik				
6.	Bahasa yang digunakan pada Media Kunci Jelajah tidak mudah dipahami				

b. Lembar Validasi

Pada penelitian ini juga akan menggunakan instrumen penelitian data menggunakan lembar validasi. Lembar validasi akan diajukan untuk para ahli (ahli media, ahli materi, ahli bahasa). Tujuannya adalah untuk mengetahui validasi kelayakan media Kunci jelajah dari segi materi, media, dan pembelajaran.

Tabel 3.4

Kisi-kisi instrumen validasi ahli pembelajaran

Aspek	Item Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
Aspek pembelajaran	Kesesuaian dengan aspek kecerdasan <i>naturalis</i> yang dikembangkan	9
	Relevansi media dengan kegiatan pembelajaran mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i>	
	Menarik minat dan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i>	
	Memberikan anak kesempatan aktif dalam proses pembelajaran mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i>	
	Dapat menjadi media penunjang kegiatan wisata edukasi anak	
	Memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i>	
	Memudahkan anak dalam kegiatan pembelajaran mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i>	
	Membantu anak merefleksikan pembelajaran mengenai pengetahuan <i>flora</i> dan <i>fauna</i>	
	Menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif	
Jumlah		9

Tabel 3.5

Kisi-kisi instrumen validasi ahli media

Aspek	Nomor soal	Jumlah soal
Kualitas Fungsi	Membantu proses kegiatan pembelajaran	8
	Membantu anak mendapat pengetahuan secara maksimal	
	Media mudah digunakan oleh anak	
	Media dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar	
	Media dapat digunakan dimana saja (tidak terbatas ruang)	
	Mampu meningkatkan pengetahuan anak	
	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	
	Memiliki identitas untuk mempermudah administrasinya	
Kualitas Desain	Ukuran media telah sesuai kebutuhan	9
	Ukuran dan jenis teks mudah Dipahami	
	Penerapan gambar telah sesuai dengan materi	
	Kombinasi warna	
	Media aman untuk digunakan Anak	
	Daya tarik gambar	
	Daya Tarik materi	
	Huruf yang digunakan mudah Dibaca	
	Menggunakan lebih banyak ilustrasi gambar daripada kalimat	
Jumlah		17

Tabel 3.6

Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi (konten dan bahasa)

Aspek	Nomor soal	Jumlah soal
Aspek isi/materi	Kesesuaian dengan aspek kecerdasan <i>naturalis</i> yang dikembangkan	5
	Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak	
	Kesesuaian topik dengan materi	
	Keterkaitan materi dengan tempat wisata	
	Isi materi mudah dipahami anak	
Aspek Kebahasaan	Menggunakan Bahasa sesuai usia anak	6
	Struktur kalimat jelas	
	Menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami anak	
	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	
	Ketepatan tata bahasa	
	Ketepatan ejaan	
Jumlah		11

2) Lembar Wawancara

Lembar wawancara untuk guru, tujuannya untuk mengetahui kebutuhan guru lapangan mengenai media penunjang untuk kegiatan menstimulus aspek kecerdasan *naturalis* anak. Lembar wawancara untuk anak, tujuannya adalah untuk mengetahui respon pengguna yaitu anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan media kunci jelajah ini.

Tabel 3.7

Kisi-kisi lembar wawancara untuk anak

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Apakah kamu menyukai media pembelajaran tersebut?	
2	Apakah kamu senang saat menggunakan media pembelajaran tersebut?	
3	Bagian mana yang paling kamu sukai dalam media pembelajaran tersebut?	
4	Apakah sebelumnya kamu pernah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan wisata edukasi?	
5	Apakah kamu bisa menggunakan media pembelajaran tersebut?	

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
6	Apakah kamu kesulitan menggunakan media pembelajaran tersebut	
7	Apakah kamu lebih semangat belajar mengenali hewan dan tumbuhan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut?	

Tabel 3.8

Kisi-kisi lembar wawancara mengenai kebutuhan guru

No	Pertanyaan	Deskripsi jawaban
1	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang kecerdasan ganda	
2	Apakah Bapak/Ibu mengetahui kecerdasan naturalis	
3	Metode apa yang Bapak/Ibu gunakan ketika menstimulus aspek kecerdasan naturalis anak	
4	Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan pembelajaran di luar ruangan atau melakukan kegiatan wisata edukasi untuk menstimulus aspek kecerdasan naturalis anak	
5	Ketika melakukan kegiatan wisata edukasi apakah Bapak/Ibu menyiapkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan tersebut	
6	Jika pembelajaran dilakukan di dalam kelas, media apakah yang Bapak/Ibu gunakan menstimulus aspek aspek kecerdasan naturalis anak	
7	Jika pembelajaran dilakukan di luar kelas, media apakah yang Bapak/Ibu gunakan menstimulus aspek aspek kecerdasan naturalis anak	
8	Apa saja kelemahan dan kelebihan dari media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan	
9	Adakah hambatan dalam menggunakan media tersebut	

	dalam menstimulus aspek kecerdasan naturalis	
10	Bagaimana hasil pembelajaran setelah menggunakan media tersebut dalam menstimulus aspek kecerdasan naturalis	
11	Bagaimana saran Bapak/Ibu terhadap pengembangan media yang diharapkan untuk menstimulus aspek kecerdasan naturalis anak melalui kegiatan wisata edukasi	

3) Lembar Kuesioner

Lembar Kuesioner ini akan digunakan ketika uji coba terbatas, tujuannya adalah untuk menilai kemunculan aspek kecerdasan naturalis ketika anak menggunakan media Kunci Jelajah.

Tabel 3.9

Kisi-kisi penilaian indikator aspek kecerdasan *naturalis*

No	Kegiatan yang dilakukan	M	TM	Keterangan
Mengenal				
1	Mengamati dan menyebutkan ciri-ciri kuda (warna, jumlah kaki, ekor, ukuran badan)			
2	Memilih warna biji jagung			
3	Mengetahui salah satu ciri rusa (tanduk rusa)			
4	Mengetahui makanan yang diberikan pada kelinci			
5	Mengetahui makanan yang diberikan pada burung merpati			
Membedakan				
6	Mengamati dan menyebutkan perbedaan wortel dan tomat			
7	Mengamati dan menyebutkan perbedaan kambing etawa dan kambing kacang			

Mengkategorisasikan				
8	Mengelompokkan hewan yang ada di jendela alam berdasarkan jumlah kakinya			
9	Melingkari gambar sayuran yang termasuk sayuran hijau			
Mengungkapkan				
10	Menyebutkan ciri-ciri kuda (warna, jumlah kaki, ekor, ukuran badan)			
11	Menyebutkan perbedaan antara wortel dan tomat			
12	Menyebutkan perbedaan antara kambing etawa dan kambing kacang			

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara untuk mendapatkan data hasil penelitian. Sejalan dengan (Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dalam pelaksanaan penelitian adalah pengumpulan data dan mendapatkan data. Jika tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian yang dilakukan tidak akan memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Setelah menentukan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, maka teknik pengumpulan data yang akan dipakai pada penelitian ini dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1) Lembar Angket

Lembar angket ini di antaranya adalah lembar angket responden dan lembar angket validasi. Teknik pengumpulan data dari hasil uji validasi produk oleh para ahli yaitu ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi (konten dan bahasa). Hasil uji validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui penilaian para ahli terhadap kelayakan produk media kunci jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak untuk dijadikan media penunjang kegiatan wisata edukasi anak. Kemudian lembar

angket responden digunakan untuk mengetahui respon pengelola wisata edukasi jendela alam terhadap produk media kunci jelajah yang dikembangkan.

2) Lembar Wawancara

Pada penelitian ini juga akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan mewawancarai anak, dilakukan untuk mengetahui tentang respon emotif anak setelah menggunakan media kunci jelajah tersebut. Kemudian wawancara guru dilakukan untuk mengetahui kebutuhan lapangan mengenai media pembelajaran untuk menstimulus aspek kecerdasan *naturalis*.

3) Lembar kuesioner

Pada penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan lembar kuesioner, digunakan untuk menilai indikator pada aspek kecerdasan *naturalis* yang muncul ketika dilakukan uji coba terbatas.

3.6 Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti berencana akan menggunakan teknik analisis data deskriptif. Pengolahan data akan dilakukan menggunakan rumus pengukuran skala likert. Menurut (Sugiyono, 2018) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena social. Lebih lanjut lagi Sugiyono mengatakan bahwa instrumen penelitian menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau ceklis. Rumus ini digunakan untuk menafsirkan data yang telah diperoleh dari hasil validasi tim ahli dan pengguna yang kemudian dapat diubah menjadi bentuk naratif. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah jawaban yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Setelah mendapatkan hasil angka berdasarkan rumus tersebut maka dapat diubah menjadi bentuk deskriptif dengan mengacu pada tabel skala likert menurut (Riduwan, 2012) sebagai berikut:

Tabel 3.10*Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert*

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Layak (SL)
4	60,1% - 80%	Layak (L)
3	40,1% - 60%	Cukup Layak (CL)
2	20,1% - 40%	Tidak Layak (TL)
1	0%- 20%	Sangat Tidak Layak (STL)

1) Penyajian Data

Data yang telah didapatkan dalam penelitian ini kemudian disajikan dalam bentuk teks narasi (deskripsi) yang diperoleh dari hasil uji validasi serta angket respon pengelola tempat wisata, angket respon guru, serta hasil wawancara pengguna yaitu anak usia 5-6 tahun. Fungsi penyajian data ini untuk memudahkan membaca dan memahami temuan penelitian.

2) Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir pada analisis data adalah penarikan kesimpulan. Pada tahap ini akan dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sejak awal.

