

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, hal ini dimaksudkan karena peneliti ingin mengetahui serta memahami bagaimana Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Usia Dini yang dilakukan oleh guru serta disajikan dalam bentuk kata. Dan hasil data yang diperoleh berasal dari informan, yaitu untuk mendapatkan jawaban serta kesimpulan dari penelitian ini. Sesuai dengan pengertian penelitian kualitatif menurut Moleong (Moleong, 2014) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan menggunakan metode ilmiah.

#### 3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian

##### 3.2.1 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini ditetapkan secara purposive sampling yang mana informan dipilih berdasarkan dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Partisipan dalam penelitian ini yaitu guru yang sudah terampil dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* melalui aplikasi *Assemblr EDU*. Jumlah partisipan dalam penelitian ini yaitu 1 guru di TK PGRI Purworejo dan 1 orang guru di TK Anak Sholeh Mojosari.

Tabel 3.1

Partisipan Penelitian

<b>Nama (Samaran)</b>	<b>Usia</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Lama Mengajar</b>	<b>Pendidikan Terakhir</b>
AB	40 Tahun	Perempuan	20 Tahun (Mengajar di TK)	S-1 PGPAUD

CD	32 Tahun	Perempuan	14 Tahun (Mengajar di TK)	S-1 PGPAUD
----	----------	-----------	---------------------------------	------------

### 3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK PGRI Purworejo dan TK Anak Sholeh Mojosari. Peneliti memilih lokasi tersebut karena guru dilokasi tersebut sudah menerapkan aplikasi *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 3.2

Tempat Penelitian

Nama Sekolah	Asal Kota	Akreditasi	Jumlah Guru
TK PGRI Purworejo	Dusun Sumurwarak, Purworejo, Kec. Ngunut, Kab. Tulungagung Prov. Jawa Tengah	Belum (Sedang menunggu hasil)	3
TK Anak Sholeh Mojosari	Jln. Bung Tomo 54 Seduri, Kec. Mojosari, Kab. Mojokerto, Jawa Timur	B	4

### 3.3 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran serta memudahkan pembaca dalam memahami penelitian skripsi yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini. Maka dari itu peneliti memberikan penjelasan istilah dimaksud dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

#### 3.3.1 Pemanfaatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pemanfaatan merupakan proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan dalam

penelitian ini bermaksud untuk menggali informasi yang mendalam bagaimana pemanfaatan aplikasi *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality* untuk anak usia dini yang dilakukan oleh guru.

### **3.3.2 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut *Association Of Education Communication Technology* (AECT) adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses penyampaian informasi pembelajaran oleh pendidik sebagai perantara atau alat praga kepada peserta didik agar pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami (Abi Hamid et al., 2020)

### **3.3.3 Aplikasi *Assemblr EDU***

*Assemblr EDU* adalah aplikasi *Augmented Reality* yang dibuat khusus untuk keperluan dunia pendidikan (Assemblredu,2021).

### **3.3.4 *Augmented Reality***

*Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara realitas dalam waktu nyata (Zhang et al., 2018).

## **3.4 Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat prosedur atau tahap-tahapan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mulai dari konsep, kemudian perencanaan, pelaksanaan, serta pelaporan penelitian. Menurut (Moleong, 2007) berikut ini prosedur atau tahapan yang ditempuh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

### **3.4.1 Tahap Pra-Lapangan**

Tahap awal yaitu Tahap pra-lapangan yang mana dilakukan sebelum melakukan penelitian, adapun prosedur atau tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap pra-lapangan ini:

- a. Studi kepustakaan terkait penelitian yang diteliti yaitu Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Usia Dini.

- b. Mempersiapkan surat izin dari program studi untuk melakukan penelitian di TK PGRI Puworejo dan TK Anak Sholeh Mojosari sebagai tempat penelitian.
- c. Melakukan studi pendahuluan ke TK PGRI Puworejo dan TK Anak Sholeh Mojosari. Studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti melalui wawancara kepada guru yang bersangkutan melalui *whatsapp* untuk memperoleh gambaran yang jelas terkait penelitian bagaimana Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Usia Dini yang dilakukan oleh guru.
- d. Peneliti melakukan penyusunan rancangan penelitian untuk memperoleh informasi yang mendalam.

### **3.4.2 Tahap Pekerjaan Lapangan**

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian lapangan yaitu menggali informasi yang mendalam mengenai Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Usia Dini yang dilakukan oleh guru TK PGRI Puworejo dan TK Anak Sholeh Mojokerto.

### **3.4.3 Tahap Analisis Data**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil wawancara.

### **3.4.4 Tahap Penulisan Laporan**

Pada tahap penulisan laporan, peneliti melakukan penyusunan penelitian setelah data terkumpul secara menyeluruh. Dalam tahap ini peneliti melakukan konsultasi bersama dosen pembimbing dan disetujui untuk diujikan.

## **3.5 Pengumpulan Data**

### **3.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2014) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dan penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Pada penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara. Untuk lebih jelas

berikut ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara semiterstruktur. Menurut Eaterberg (2002) (dalam sugiyono 2014, hlm.316) menyatakan bahwa wawancara merupakan “*pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu*”. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara semiterstruktur kepada guru kelas di TK PGRI Puworejo dan TK Anak Sholeh Mojokerto. Pelaksanaan wawancara berkaitan dengan bagaimana Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Usia Dini yang dilakukan oleh guru TK PGRI Puworejo dan TK Anak Sholeh Mojokerto.

### **3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data**

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, lembar instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kisi-kisi instrument serta pedoman wawancara. Lembar instrumen digunakan sebagai alat untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality* untuk anak usia dini yang dilakukan oleh guru TK PGRI Purworejo dan guru TK Anak Sholeh Mojokerto. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3

## Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Masalah Penelitian	Tujuan Penelitian	Informasi yang dibutuhkan	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Alat
1.	Bagaimana pandangan guru mengenai pemanfaatan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk anak usia dini	Untuk mengetahui pandangan guru mengenai pemanfaatan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk anak usia dini	<p>a. Latar belakang pemanfaatan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini</p> <p>b. Tujuan pemanfaatan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini</p> <p>c. Manfaat aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis</p>	Guru	Wawancara	Pedoman wawancara

			<p><i>Augmented Reality</i> sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini</p> <p>d. Keunggulan penggunaan <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini</p>			
2.	<p>Bagaimana upaya guru dalam memanfaatkan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk anak usia dini?</p>	<p>Mengetahui upaya guru dalam memanfaatkan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk anak usia dini?</p>	<p>a. Perencanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> untuk anak usia dini</p> <p>b. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> untuk anak usia dini</p> <p>1) Merancang materi pembelajaran menggunakan</p>	Guru	Wawancara	Pedoman wawancara

			<p>aplikasi <i>Assemblr</i></p> <p>2) Menyampaikan materi pembelajaran melalui aplikasi <i>Assemblr EDU</i></p> <p>3) Mengevaluasi materi pembelajaran yang disajikan melalui aplikasi <i>Assemblr EDU</i></p> <p>c. Penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> untuk anak usia dini</p> <p>d. Tindak lanjut pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> untuk anak usia dini</p>			
--	--	--	--	--	--	--



3.	Bagaimana hambatan guru dalam memanfaatkan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk anak usia dini	Mengetahui hambatan guru dalam memanfaatkan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk anak usia dini	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pemahaman guru terhadap aplikasi <i>Assemblr EDU</i></li> <li>b. Intensitas penggunaan teknologi AR/ aplikasi <i>Assemblr EDU</i></li> <li>c. Sarana pendukung pemanfaatan teknologi AR/ aplikasi <i>Assemblr EDU</i></li> </ul>	Guru	Wawancara	Pedoman wawancara
----	--	---	--	------	-----------	-------------------

Sumber: (Abi Hamid et al., 2020; Munadi, 2008; Sanaky, 2009; Sadiman, 2009; Wallace, 2018)

Tabel 3.4

## Pedoman Wawancara

Nama yang diwawancarai :

Tanggal wawancara :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apa yang melatarbelakangi ibu memanfaatkan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	
	b. Apa saja tujuan memanfaatkan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	
	c. Apa saja manfaat aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	
	d. Apa keunggulan pemanfaatan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	
2.	a. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	
	b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ? 1) Bagaimana merancang materi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Assemblr</i> ? 2) Bagaimana menyampaikan materi pembelajaran melalui aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	

	<p>3) Bagaimana hasil evaluasi materi pembelajaran melalui aplikasi <i>Assemblr EDU</i>?</p> <p>(a) Apakah aplikasi <i>Assemblr EDU</i> dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan?</p> <p>(b) Apakah aplikasi <i>Assemblr EDU</i> cukup memadai dalam pengembangan kemampuan anak?</p> <p>(c) Apakah aplikasi <i>Assemblr EDU</i> mampu menjelaskan bahan ajar secara detail pada anak?</p> <p>(d) Apakah aplikasi <i>Assemblr EDU</i> mampu menarik perhatian anak dalam kegiatan belajar?</p>	
	c. Bagaimana penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	
	d. Bagaimana kegiatan tindak lanjut pembelajaran yang ibu lakukan setelah menggunakan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	
3.	a. Apakah ibu mengalami hambatan dalam memahami penggunaan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> untuk pembelajaran?	
	b. Apakah ibu menghadapi hambatan dalam intensitas penggunaan teknologi AR/ <i>Assemblr EDU</i> ?	

	c. Apakah ibu mengalami hambatan terkait sarana pendukung dalam memanfaatkan aplikasi <i>Assemblr EDU</i> ?	
--	---	--

Sumber:(Abi Hamid et al., 2020; Munadi, 2008;Sanaky, 2009; Sadiman, 2009; Wallace, 2018; Zaman & Eliyawati, 2010)

### 3.6 Analisis Data

Peelitian ini menggunakan teknik analisis data dari Miles & Huberman, dimana peneliti akan melakukan analisis data kualitatif secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas (Miles & Huberman, 1984). Dalam penyampaian hasil data yang sudah dianalisis dibuat dalam bentuk teks naratif yang harus disusun secara runtut agar mudah dilihat, dibaca dan dipahami. Berikut aktivitas dalam analisis data menurut Miles & Huberman (dalam sugiono, 2015):

#### 1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik wawancara semiterstruktur dan dokumentasi secara mendalam kepada subjek penelitian.

#### 2. Reduksi data (*Data Reduction*)

Reduksi data yaitu bentuk analisa yang melakukan pengorganisasian data sedemikian rupa, sehingga muncul kesimpulan final yang dapat ditarik dan diverifikasi atau sering disebut dengan coding.

#### 3. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data yaitu kegiatan menyajikan sekumpulan data yang tersusun kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan dalam bentuk deskriptif.

#### 4. Penarikan kesimpulan/ verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Penarikan kesimpulan yaitu suatu kegiatan akhir untuk melakukan proses pemberian makna kepada data melalui pembahasan yang dilakukan dengan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian.

### 3.7 Validitas

Validitas data merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek peneelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2014).

#### 3.7.1 *Membercheck*

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas *membercheck* yang dengan menghubungi Kembali subjek penelitian dengan melaporkan hasil temuan yang diperoleh oleh peneliti, setelah itu subjek penelitian akan menandatangani surat yang menjelaskan bahwa hasil penelitian dipaparkan oleh peneliti sesuai dengan apa yang disampaikan oleh subjek penelitian. Hal tersebut senada dengan Sugiyono (2014) yang

menyatakan bahwa *membercheck* merupakan proses pengamatan yang diperoleh peneliti kepada pemberi data.

### **3.8 Isu Etik**

Isu etik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini merujuk kepada pernyataan yang dipaparkan oleh *American Psychological Association* (2002) yaitu :

1. Memperoleh perizinan dari guru-guru yang menjadi partisipan, selanjutnya melaksanakan diskusi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan SK melalui pengajuan dan pengesahan usulan penelitian
2. Memperoleh jawaban dari partisipan atas kesediaannya ikut serta dalam penelitian
3. Peneliti melindungi data pribadi atau hal-hal yang dianggap privasi oleh partisipan dengan cara tidak mempublikasikannya secara terperinci atau disamarkan
4. Tidak menuliskan informasi-informasi yang tidak ada saat penelitian
5. Melakukan kegiatan wawancara lebih dari satu kali untuk keabsahan data
6. Tidak memasukan informasi atau data yang palsu atau dibuat-buat
7. Menghindari plagiarisme dengan cara mencantumkan sumber rujukan

### **3.9 Refleksi**

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality* untuk anak usia dini adalah hasil peneliti yang merupakan mahasiswa PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia, dimana sudut pandang penelitian ini dilihat dalam konteks pendidikan anak usia dini yang lebih terfokus untuk menggali pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru TK melalui aplikasi *Assemblr EDU*. Adapun berbagai hambatan serta pengalaman selama penelitian ini bisa dijadikan wawasan atau ilmu pengetahuan terbaru bagi peneliti.