

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

1. Pendekatan

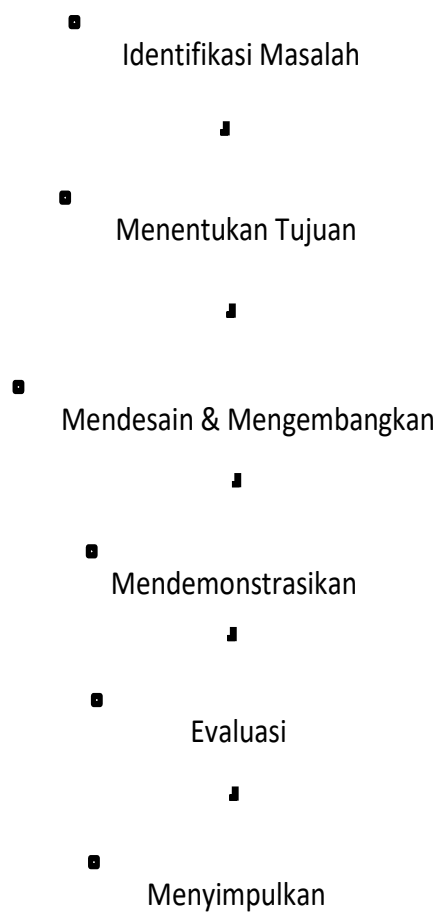
Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini, karena relevan dengan pengamatan pada saat observasi. Pendekatan kualitatif ini menggambarkan dan menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang terjadi secara natural yang sesuai dengan kondisi obyektif lapangan tanpa adanya manipulasi serta jenis data yang dikumpulkan yaitu data kualitatif (Arifin, 2014).

Kemudian Menurut Moleong (2011) penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami suatu kondisi yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku persepsi, motivasi tindakan dan lain-lain. Peneliti harus terjun langsung ke lapangan untuk membaca, melihat dan memahami situasi. Penelitian berlangsung ketika proses interaksi berlangsung secara alami di tempat kejadian. Kegiatan penelitian adalah mengamati, mencatat, bertanya dan menggali sumber yang erat hubungannya dengan penelitian.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian *Design and Development* (D&D). Model D&D merupakan suatu metode penelitian yang tujuan utama dari penelitiannya untuk menyediakan informasi bagi Instructional Designer (ID), bahwasanya suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi (Richey dan Klein dalam Ellis & Levy, 2010). Penelitian D&D menurut Richey & Klein (dalam Ellis & Levy, 2010), merupakan studi sistematis melalui proses mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi, dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa alat instruksional dan non-instruksional.

Penelitian D&D untuk menghasilkan produk menurut Ken Peffers,dkk (dalam Rusdi 2018) terdiri atas enam tahapan yaitu tahapan identifikasi masalah, tahapan menentukan tujuan dan solusi, tahap mendesai dan mengembangkan, mendemonstrasikan, mengevaluasi dan menyimpulkan. Tahapan tersebut digambarkan dalam bagan 3.1 berikut :



Gambar 3. 1 Tahapan D&D (Rusdi, 2018)

B. Subjek dan Partisipan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, informasi atau data diperoleh dari sumber yang dapat memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Subjek dan partisipan penelitian ini berjumlah 9 orang yang dibagi dalam 3 kategori diantaranya 2 orang ahli media, 2 orang ahli konten atau materi dan 5 orang pengguna media pembelajaran untuk kemudahan/visibilitas yaitu orang tua. Sebelum peneliti menentukan subjek dan partisipan dalam penelitian ini, terlebih dahulu menentukan kriteria yang harus dipenuhi oleh calon partisipan. Agar data yang didapatkan valid maka harus ditentukan melalui kriteria yang harus dipenuhi yaitu :

1) Kriteria Ahli Media

- Memiliki pengalaman dalam bidang terkait media pembelajaran baik itu membuat media pembelajaran, mengembangkan atau bidang lainnya yang serupa.
- Mampu menjadi penilai dan mengerti mengenai unsur media

2) Kriteria Ahli Materi atau Konten

- Memiliki pengetahuan materi mengenai PAUD.
- Pernah atau sedang mengajar di PAUD.

3) Kriteria Pengguna Media Pembelajaran

- Orang tua yang memiliki anak usia dini.
- Guru yang mengajar PAUD.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang merujuk pada prosedur penelitian desain dan pengembangan produk model Ken Peffers,dkk (dalam Rusdi,2018) ,yaitu:

1.) Identifikasi Masalah

Tahapan pertama dalam penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah dengan dilakukannya studi literature dan wawancara kepada Ahli materi. Kegiatan pada tahapan ini adalah mengumpulkan informasi terkait proses dan media pembelajaran terhadap anak usia dini.

2.) Menentukan Tujuan dan Solusi

Dalam tahapan ini setelah peneliti mengetahui permasalahan yang sudah diidentifikasi sebelumnya kemudian peneliti menentukan tujuan penelitian dan penentuan solusinya.

3.) Mendesain dan Mengembangkan

Kemudian mendesain dan mengembangkan produk. Peneliti merancang media disesuaikan dengan informasi yang telah didapatkan sebelumnya, yaitu mengenai media pembelajaran berbasis komputer yang berisi materi pengenalan hewan. Tahap pertama pada perancangan media ini yaitu menentukan materi yang akan disajikan, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Garis Besar Pengembangan Media (GBPM) yang didalamnya terdapat *flowchart* dan *storyboard*. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada ahli media.

Kemudian pada tahap pengembangan media telah dirancang dikembangkan oleh peneliti hingga menjadi artefak media pembelajaran, yang nantinya akan digunakan untuk uji validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran bagi anak usia dini.

4) Mendemonstrasikan Produk

Artefak media pembelajaran kemudian diuji validitas oleh para ahli dengan menyebarkan kuisioner. Hasil yang didapatkan melalui tahapan ini berupa skor penilaian terhadap media pembelajaran *Nature Educate World* (NEW). Setelah mendapatkan hasil dilakukan proses revisi terhadap artefak media yang dikembangkan.

5) Mengevaluasi Produk

Dalam tahap ini dilakukan proses evaluasi oleh pengguna yang sudah direvisi sebelumnya. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terhadap kepuasan pengguna, saran maupun kritik terhadap media yang dikembangkan (Rusdi,2018). Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan

kuisisioner kepada pengguna. Setelah melalui proses ini, media akan direvisi kembali jika mendapat masukan perbaikan.

6) Menyimpulkan Hasil

Setelah seluruh tahapan sudah dilakukan, peneliti menyimpulkan hasil penelitian yang disajikan dalam dokumen skripsi dan dikomunikasikan melalui siding skripsi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Agar data yang dikumpulkan memiliki validitas yang meyakinkan, digunakan triangulasi yaitu menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai metode pengumpulan data berdasarkan kajian fenomena dari sudut pandang yang berbeda Denkin dalam Rahardjo (2010), Wawancara dan observasi merupakan teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian kualitatif. Untuk menerapkan triangulasi, digunakan pula angket sebagai pelengkap untuk meyakinkan validitas data. Oleh karena itu teknik penelitian yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Menurut Arifin (2014) teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu”.

Wawancara ini dimaksudkan untuk memperoleh data bagi penelitian. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan dan menggali jawaban lebih lanjut yang diarahkan kepada fokus penelitian dan mencatatnya, kemudian data tersebut dianalisis, sehingga data tersebut menjadi suatu kajian.

2. Angket

Angket merupakan instrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk mendapatkan informasi dari response (Arifin, 2014). Angket bertujuan sebagai salah satu Teknik pengumpulan data untuk menilai media *Nature Educate World* (NEW) yang dikembangkan

melalui expert review yaitu ahli materi, ahli media serta untuk mengetahui tanggapan dari pengguna (orang tua) setelah menggunakan media tersebut. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban, dan angket terbuka untuk memberikan masukan tambahan yang tidak terfasilitasi pada angket tertutup.

Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Penelitian

No	Rumusan Masalah Umum	Rumusan masalah Khusus	Indikator	Metode
1.	Bagaimana pengembangan media pembelajaran “Nature Educate World” untuk anak usia dini?.	Bagaimana kesesuaian isi materi dan kemudahan materi di dalam media pembelajaran “NEW” terhadap anak usia dini	Isi Materi	Wawancara
			Tujuan Pembelajaran.	Wawancara
2.		Bagaimana penilaian dari pengguna terhadap media pembelajaran “NEW”	Teknis Media	Angket
3.		Bagaimana proses validasi dari ahli materi dan dari ahli media terhadap media pembelajaran “NEW”	Isi materi	Wawancara
			Penyampaian materi	
			Teknis media	Angket
4.	Bagaimana proses pengembangan media dan desain dari media pembelajaran berbasis computer “NEW”	GBPM	Angket	
		Flowchart		
		Storyboard	Wawancara	
		Output media pembelajaran		

Tabel 3. 2 Instrumen Judgment

No	Aspek	Kriteria	Informan	Instrument	Jumlah
1	Isi materi	Kesesuaian materi dengan sasaran	Ahli materi	Angket	

		pembelajaran			5
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Ahli materi	Angket	
		Kesesuaian tingkat kedalaman materi dengan kompetensi yang harus dicapai	Ahli materi	Angket	
		Kelayakan materi yang disajikan	Ahli materi	Angket	
		Kemudahan memahami materi	Ahli materi, Pengguna	Angket	
2	Teknis media	Kejelasan tombol dalam navigasi	Ahli media, Pengguna	Angket	6
		Kejelasan petunjuk	Ahli media, Pengguna	Angket	
		Kesesuaian warna	Ahli media, Pengguna	Angket	
		Keindahan tampilan media	Ahli media, Pengguna	Angket	
		Kesesuaian efek suara	Ahli media, Pengguna	Angket	
		Keterbacaan pesan	Ahli media, Pengguna	Angket	
3	Penyampaian materi	Kesesuaian bahasa	Ahli media, Ahli materi, Pengguna	Angket	2
		Ketepatan penyajian materi	Ahli materi	Angket	
4	Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	Ahli media, Pengguna	Angket	2
		Membuat pembelajaran menyenangkan	Ahli media, Pengguna	Angket	

Terdapat tiga instrumen pedoman wawancara yang digunakan pada penelitian ini, yaitu instrumen dengan pertanyaan isi materi dan desain media. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mencakup:

1) Kriteria penyajian isi materi

Tabel 3. 3 Pertanyaan Ahli Materi

Aspek	Kriteria
Teknis Media	1. Keterbacaan pesan
	2. Kejelasan tombol dalam navigasi
	3. Kejelasan petunjuk
	4. Kesesuaian warna
	5. Keindahan tampilan media
	6. Kesesuaian efek suara
Penyampaian Materi	7. Kesesuaian bahas
Penggunaan Media	8. Penggunaan kemudahan media
	9. Membuat pembelajaran menyenangkan

2). Kriteria Penyajian Isi Media

Tabel 3. 4 Pertanyaan Ahli Media

Aspek	Kriteria
Isi Materi	1. Kesesuaian materi dengan sasaran pembelajaran
	2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	3. Kesesuaian tingkat kedalaman materi dengan kompetensi yang harus dicapai
	4. Kelayakan materi yang disajikan
	5. Kemudahan memahami materi
Penyampaian Materi	6. Kesesuaian bahasa
	7. Ketepatan penyajian materi
Penggunaan Media	8. Penggunaan computer sebagai media pembelajaran PAUD

3). Kriteria Pertanyaan Pengguna

Tabel 3. 5 Kriteria Pertanyaan Pengguna

Aspek	Kriteria
Isi Materi	1. Kemudahan memahami materi

Teknis Media	2. Kejelasan tombol dalam navigasi
	3. Kejelasan petunjuk
	4. Kesesuaian warna
	5. Keindahan tampilan media
	6. Keterbacaan pesan
	7. Kesesuaian efek suara
Penyampaian Materi	8. Kesesuaian bahasa
Penggunaan Media	9. penggunaan media
	10. Membuat pembelajaran menyenangkan

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif kuantitatif yang dilakukan terhadap data yang diperoleh melalui angket yang dibuat dalam bentuk skala likert. Data yang diperoleh dari kuisisioner tersebut di analisis dengan menggunakan teknik statistik persentase (Ridwan, 2005). Pengolahan data dilakukan dengan tahapan tersebut:

- Menghitung skor rata-rata dari seluruh penilaian terhadap masing-masing aspek penilaian
- Menghitung masing-masing persentase aspek penilaian dengan membandingkan skor rata – rata dengan skor maksimal

- Mengkategorikan masing-masing aspek penilaian berdasarkan persentase yang diperoleh. Pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel 2010.

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

K : Persentase dari penilai

F: Jumlah jawaban dari partisipan

N: Skor tinggi pada kuisioner

I: Jumlah Pernyataan pada kuisioner

R: Jumlah Partisipan

Setelah terdapat pengolahan data tersebut didapatkan persentase yang dinilai kemudian dikategorikan. Kategori persentase masing-masing aspek penilaian ditunjukkan pada tabel 3.6 berikut :

Tabel 3. 6 Kategori Persentase

Persentase	Kategori
0-20	Sangat kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat baik

Sumber :

2. Analisis Data Kualitatif

Untuk memperkuat data hasil penelitian, analisis data dilakukan pula secara kualitatif yaitu terhadap data yang diperoleh dari item pertanyaan *open ended* pada angket. Pengolahan ini dilakukan dengan cara triangulasi data, tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Reduksi data

Pada tahap ini peneliti membuang data-data yang tidak relevan dengan penelitian.

- Data Display

Pada tahap ini peneliti mengkategorikan data berdasarkan aspek penilaian terhadap media.

- Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti membuat kesimpulan mengenai hasil penelitian dari seluruh penilaian, baik ahli maupun pengguna tentang kualitas setiap aspek penilaian media. Hasil penilaian dari ahli digunakan untuk melakukan perbaikan media, sedangkan hasil penilaian pengguna digunakan sebagai evaluasi akhir dari media.