

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti ingin mengetahui dan memahami secara mendalam bagaimana penggunaan dan penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz bagi Anak Usia Dini yang dilakukan oleh guru di TK Bianglala Kota Bandung peneliti memilih TK bianglala sebagai tempat penelitian dikarenakan TK Bianglala sudah menerapkan Aplikasi quizizz saat pembelajaran online. Menurut Moleong (2016) Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami seperti perilaku, persepsi, tindakan, motivasi serta cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa suatu konteks khusus dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus. Pemerolehan data studi kasus dari berbagai pihak yang bersangkutan, artinya data ini dapat dikumpulkan dari berbagai sumber. Studi kasus merupakan salah satu penelitian *analisis deskriptif*, yaitu uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, atau suatu organisasi (Deddy, 2010)

Berdasarkan pemaparan diatas, pada penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Dalam studi kasus penelitian ini menunjukkan sifat, tujuan, dan ciri dari metode tersebut sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti mengumpulkan data dari subjek yang sudah ditentukan melalui wawancara mendalam sesuai dengan hal terkait, dan dilengkapi dengan data lain dari hasil pengumpulan data dan peneliti melakukan penelitian terperinci dan mendalam sehingga memperoleh informasi (Sudaryono, 2018)

3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian

a. Partisipan

Partisipan dalam penelitian yaitu guru yang sudah serta mampu dalam penggunaan media pembelajaran Aplikasi Quizizz. Partisipan dalam penelitian ini

berjumlah 3 orang. Pada partisipan ini 3 orang guru di TK Bianglala Kota Bandung. Bertujuan untuk mendapatkan serta memperoleh data yang sesuai serta akurat mengenai bagaimana pelaksanaan dan penerepan media pembelajaran Aplikasi Quizizz untuk anak usia dini yang dilakukan oleh guru yang ada di TK Bianglala.

Tabel 3.1 Partisipasi Penelitian

| Inisial Nama | Jenis Kelamin | Latar Belakang Pendidikan | Keterangan | Lama Bekerja |
|---------------------|----------------------|----------------------------------|-------------------|---------------------|
| DE | Perempuan | S1-PGPAUD | Guru Kelas | 6 tahun |
| DF | Perempuan | S1-PGPAUD | Guru Kelas | 6 tahun |
| AR | Perempuan | S1-PGPAUD | Guru Kelas | 5 Tahun |

b. Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan pada penelitian ini di TK Bianglala yang beralamat Jl. Sari Endah No.19, Sukarasa, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40152. Pemilih tempat penelitian ini cukup sulit karena mencari sekolah TK yang sudah menerapkan aplikasi di Kota Bandung masih sedikit TK yang menggunakan Aplikasi Quizizz. Memilih tempat ini dikarenakan guru-guru di TK Bianglala ini sudah menggunakan dan menerapkan Aplikasi Quizizz saat pembelajaran online.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik wawancara dan studi dokumentasi

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan informasi dalam kajian pengamatan. Dilakukan dengan tanya jawab disimpan secara tertulis, melalui video, rekaman, atau media elektronik lainnya. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu percakapan dan merupakan proses

interaksi dengan cara tanya jawab serta dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk diarahkan pada suatu masalah tertentu (Gunawan, 2013). Sedangkan Menurut Sugiyono (2014) wawancara itu sendiri mempunyai tujuan dimana untuk mendapatkan informasi secara dalam dan terbuka.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas di TK Bianglala. Dalam pelaksanaan wawancara berkaitan dengan pandangan guru mengenai media pembelajaran aplikasi quizizz yang diterapkan kepada anak serta bagaimana penerapan yang dilakukan oleh guru di TK Bianglala Kota Bandung. Dalam proses wawancara dilakukan secara lisan pelaksanaan wawancara penelitian menggunakan instrumen sebagai pedoman dalam pelaksanaan wawancara yang akan dilakukan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan atas suatu fenomena yang telah terjadi dapat berupa tulisan, gambar, dan karya seseorang (Jaya, 2020). Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data studi dokumentasi. Dokumentasi ini pelengkap dalam proses wawancara. Menurut Sugiyono (2014) dokumentasi berupa catatan yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya. Dokumentasi sebagai pelengkap dari wawancara.

Pada proses studi dokumentasi dengan cara peneliti untuk mengumpulkan catatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru, meliputi materi, pendalaman materi, perencanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan perencanaan pembelajaran harian (RPPH) serta dokumentasi evaluasi. Dokumentasi mengenai quizizz yang digunakan untuk Anak Usia Dini (AUD) mengenai pembelajaran yang dibuat oleh guru serta indicator penilaian yang digunakan (Sukmadinata, 2005)

3.4 Instumen Penelitian

Pada penelitian kualitatif adanya instrumen penelitian untuk menetapkan fokus dalam penelitian, melakukan pengumpulan data, mendeskripsikan data, menilai kualitas data, serta menentukan kesimpulan yang dalam hasil penelitian lapangan (Sugiyono, 2016) Sebelum turun ke lapangan, dalam hal pengumpulan

data peneliti perlu menyusun instrumen penelitian untuk mendukung data panduan wawancara semiterstruktur.

Tabel 3.2 Contoh Panduan Wawancara

PANDUAN WAWANCARA SEMITERSTRUKTUR

| No | Pertanyaan |
|----|--|
| 1. | Apakah yang menjadikan latar belakang dan tujuan Ibu/Bapak dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam media pembelajaran untuk anak usia dini? |
| 2. | Apa manfaat dari aplikasi Quizizz ini dalam media pembelajaran untuk anak usia dini? |
| 3. | Bagaimana rancangan perencanaan Ibu/Bapak dalam penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini? |
| 4. | Apa pedoman yang digunakan dalam merancang RPP ? |
| 5. | Apakah ibu mengalami hambatan dalam memperoleh ide atau gagasan dalam penggunaan media pembelajaran Aplikasi Quizizz? Jika ada, seperti apa hambatannya? |

3.5 Teknik Analisis Data

Hasil dari data lapangan dan data penelitian yang dianalisis menggunakan teknik analisis dari Braun & Clarke (2006) merupakan teknik analisis untuk mengidentifikasi hasil data penelitian. Langkah analisis menurut Braun & Clarke (2006):

a. Memahami Data

Memahami hasil dari rekaman wawancara serta membaca transkrip wawancara untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan dalam penelitian yang dibutuhkan.

b. Menyusun Kode (*Coding*)

Tahapan ini memberikan kode dalam hasil penelitian wawancara kode yang berkaitan dengan temuan pada penelitian. Dalam menentukan kode peneliti membuat kode hasil dari transkrip wawancara.

Tabel 3.3 Contoh Coding

| Peneliti (P)/ Responden (DE) | Data Hasil Wawancara | Coding |
|-------------------------------------|--|---|
| P | Apa latar belakang dari penggunaan media pembelajaran Aplikasi Quizizz? | <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran online. |
| DE | Latar belakang karena kondisi pandemic dan diterapkan pembelajaran online. Karena teknologi semakin canggih pada era digital ini jadi guru di TK Bianglala mencari inovasi media yang sesuai dengan kondisi. Jadi, guru-guru memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz karena aplikasi tersebut sangat menarik bagi anak. Aplikasi quiziz juga dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Pada dasarnya guru-guru disini harus uptodate serta berinovasi dalam pembelajaran untuk anak. Memang sebelumnya guru tk diberi tahu oleh guru SD mengenai app quiziz karena dibantu juga gitu tehh. Sebelum penerapan gitu ya cumann waktu awal awal saja ketika awal akan pemberian aplikasi atau materi itu yang akan disampaikan kita sosialisasi pada orang tua dan memberi tahu bagaimana akses dalam menggunakan aplikasinyaa melalui wa grup | <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti perkembangan teknologi • Era digital • Menggunakan Media pembelajaran sesuai kondisi • Aplikasi Quizizz • Aplikasi Quizizz sebagai inovasi • Inovasi media pembelajaran • Sosialisasi bersama orang tua |

c. Mencari Tema

Analisis tematik ini, tema yang ditentukan melalui rumusan masalah yang telah dibuat. Hal ini senada dengan pendapat dari Heriyanto (2018) bahwa kode dan tema sudah dibuat sesuai dengan pertanyaan penelitian

d. Simpulan

Dalam tahap ini peneliti membuat simpulan atau pelaporan dari data yang diperoleh di lapangan yang dituangkan secara deskripsi pada bagian bab IV penulisan skripsi ini.

3.6 Isu Etik Penelitian

1. Izin

Sebelum mengumpulkan data melalui wawancara, peneliti mendapatkan izin dari kepala fakultas sekolah. Alhasil, peneliti berkunjung ke sekolah tersebut untuk mempresentasikan lembaga tersebut dengan izin penelitian yang dikeluarkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia sebagai syarat untuk melakukan penelitian di sana. Peneliti kemudian dikirim ke pewawancara, yang menjelaskan tujuan penelitian, memberikan izin lisan kepada setiap orang yang diwawancarai untuk melakukan satu, dan meminta izin untuk merekam percakapan wawancara.

2. Kerahasiaan dan Privasi

Privasi dan kerahasiaan orang-orang yang diwawancarai akan dijaga dengan baik oleh peneliti. Dalam penyajian data, nama narasumber dan informasi pribadi lainnya ditulis dengan menggunakan inisial atau nama samaran. Selain itu, temuan penelitian ini hanya digunakan untuk tujuan ilmiah, yang meliputi penangguhan tesi dan selanjutnya sebagai referensi untuk pengembangan induksi konstruksi