

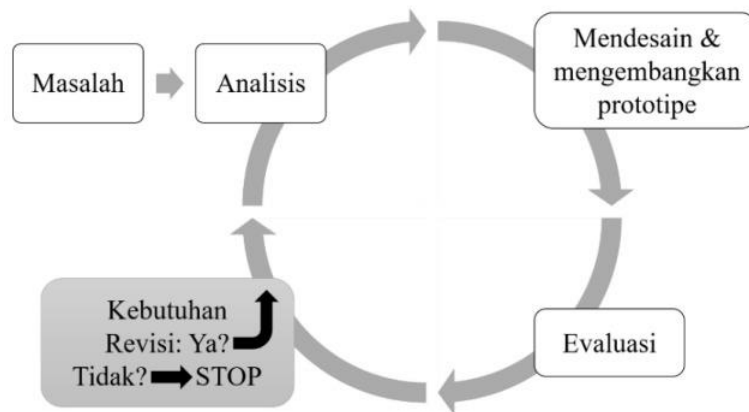
## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

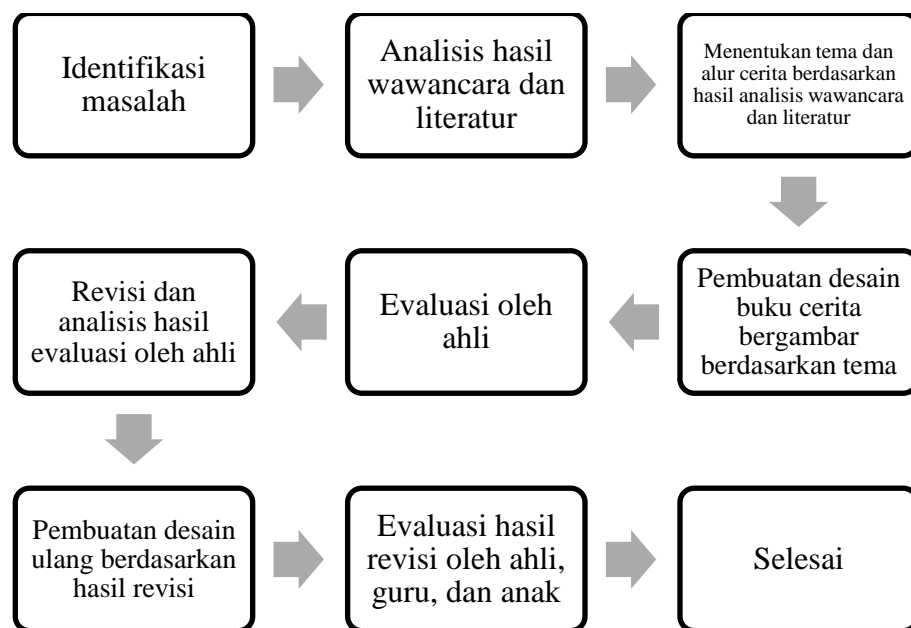
Pendekatan *Educational Design Research* (EDR) atau sering dikenal dengan penelitian pengembangan pendidikan digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan teknik penelitian desain pendidikan, dimungkinkan untuk membuat, menguji, dan mengevaluasi produk yang sering digunakan dalam proses pembelajaran serta komponen yang membantu dalam pembelajaran. Desain sistematis pada metode ini meliputi pengembangan dan evaluasi intervensi Pendidikan. Terdiri dari program pembelajaran, proses pembelajaran, lingkungan belajar, bahan belajar-mengajar, produk, dan sistem pembelajaran sebagai solusi untuk masalah pendidikan yang disebut sebagai penelitian desain pendidikan, (Plomp, 2013). Alat instruksional berbasis penelitian dan pengetahuan tentang alat atau ide di baliknya ini adalah hasil studi tentang desain pendidikan (Plomp, 2013). Salah satu teknik studi yang digunakan untuk membuat komponen yang akan mempromosikan pembelajaran, seperti buku, adalah penelitian pengembangan pendidikan. Dengan bantuan metodologi penelitian desain ini, peneliti dapat membuat teori berdasarkan pengamatan empiris dari praktik pembelajaran yang sering digunakan selama proses pembelajaran dan fitur intervensi yang membantu pembelajaran, seperti produk dan bahan pendukung pembelajaran (Akker, dkk, 2013).

Pada penelitian ini dikembangkan suatu buku cerita bergambar untuk anak usia dini dalam mengenalkan nilai budaya Sunda *Soméah Hade Ka Sémah*. Tujuan dari bentuk penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah buku yang menjelaskan proses pembelajaran dan memiliki kemampuan untuk memberikan dampak pada anak, merancang dan mengintervensi bidang pendidikan untuk membawa perubahan (Akker, dkk, 2013). Alur penelitian dalam pendekatan ini dimulai dari masalah, dilanjutkan dengan analisis, desain, penilaian, dan revisi hingga menghasilkan hasil yang dianggap memadai dan memuaskan. Menurut Plomp, dkk. (2013) alur penelitian ditunjukkan di bawah ini:



Gambar 3.1 Proses *Design Research* (Plomp, 2013)

Metodologi kajian yang akan digunakan penulis untuk membuat buku cerita bergambar yang memperkenalkan nilai-nilai budaya Sunda *Soméah Hade Ka Sémah* berikut ini:



Bagan 3.1 Pengembangan Prosedur Penelitian (Menurut Plomp, dkk, 2013)

Tahapan yang paling memakan waktu adalah tinjauan literatur dan wawancara karena tahap tersebut harus memutuskan topik dan plot apa yang akan dimasukkan dalam *prototype*. Merancang buku cerita bergambar berdasarkan wawancara dan analisis literatur adalah tahap berikutnya. *Prototype* diuji oleh para profesional untuk bahan, bahasa, dan desain setelah selesai dibuat. Dilanjutkan

dengan pemeriksaan dan pengembangan *prototype* setelah uji ahli. *Prototype* menjadi produk akhir dari pembuatan buku cerita bergambar setelah diperbaiki, apabila tidak ada penyesuaian. Dilanjutkan dengan memeriksa respon guru terhadap buku cerita bergambar yang telah dibuat setelah *output* jadi. Balasan instruktur ditulis dan dijadikan sebuah rekomendasi untuk kedepannya.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian sebagai tempat dilaksanakannya proses pengamatan, implementasi dan evaluasi sebagai sumber data yang peneliti butuhkan untuk memperoleh informasi dalam pengembangan buku cerita bergambar yang akan dibuat. Suku Sunda yang dimaksud pada pengenalan nilai budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah* ini ialah refleksi budaya yang hendak ditujukan pada masyarakat kota Bandung. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu TK di kota Bandung yang menerapkan program *Rebo Nyunda*, dimulai pada tanggal 16 November 2022 sampai dengan 14 April 2023. Pemilihan sekolah tersebut dikarenakan peneliti telah ikut serta dalam periode tersebut untuk dengan mudah diperkenankan melakukan observasi, mendapatkan informasi dan data melalui jaringan guru serta kepala sekolah dengan responsif yang baik. Selain itu salah satu TK yang berada di Kota Bandung ini menerapkan program *Rebo Nyunda* yang terbilang baru dan butuh media pembelajaran yang mendukungnya. Peneliti berharap dapat memaksimalkan lembaga pendidikan yang ada pada sekitar daerah peneliti yaitu Kota Bandung dengan pengenalan nilai budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah*.

Terhitung enam bulan sejak bulan November 2022 hingga bulan April 2023, peneliti melakukan pembagian waktu berdasarkan tahapan atau fase penelitian yang dilakukan. Tiga bulan pertama dilakukan untuk fase pendahuluan atau analisis kebutuhan serta peserta didik. Dilanjutkan ke bulan berikutnya terkait proses perancangan ide buku cerita dan fase pengembangan. Lalu dua bulan terakhir pada proses penilaian yang memerlukan validasi, pembuatan revisi dan proses implementasi kepada guru dan anak untuk mengetahui respon terhadap buku cerita bergambar.

### 3.3 Partisipan Penelitian

Penelitian ini melibatkan berbagai pihak dalam ketiga tahapnya yang berperan serta dalam proses pendahuluan, pengembangan dan penilaian. Namun peran peneliti pada penelitian ini tentu saja sebagai pengembang utama dalam isi cerita atau materi terkait nilai budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah* yang dituangkan pada suatu media pembelajaran buku cerita bergambar pada anak usia 5-6 tahun. Keterlibatan ilustrator sesuai dengan rancangan dan pengembangan yang dibuat peneliti dari penciptaan karakter hingga proses *layout* buku cerita bergambar. Dan para ahli yang memberikan penilaian serta masukan sebagai proses penyempurnaan buku cerita bergambar yang peneliti buat disesuaikan kembali dengan pertimbangan dan analisisnya. Berikut partisipan yang terbagi dalam tahapannya:

#### 3.3.1 Partisipan Penelitian Pendahuluan

Partisipan pada tahap ini adalah satu kepala sekolah, dua guru dan tiga anak yang berusia 5-6 tahun di salah satu TK di Bandung dilibatkan sebagai responden untuk memberikan tanggapan dan penilaian selaku pengguna produk pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat. Menurut Akker et al. (2006) salah satu karakteristik dari penelitian EDR ini adalah dapat mengatasi masalah individu maupun yang melibatkan banyak orang. Kriteria atau profil para guru yang berpartisipasi dalam penelitian ini dijelaskan di bawah ini:

Tabel 3.1 Profil Partisipan

No.	Partisipan	Profil
1.	Ibu K	Ibu K sebagai kepala sekolah TK di wilayah Bandung. Ibu K akan menjadi salah satu partisipan yang diwawancari mengenai bagaimana karakter anak usia dini dalam menerima tamu, pembelajaran <i>rebo nyunda</i> saat ini dan cara guru mengenalkan nilai budaya Sunda terutama <i>Soméah Hadé Ka Sémah</i> serta tanggapannya mengenai buku cerita bergambar yang dibuat.

2.	Ibu SRS	Ibu SRS menjabat sebagai guru kelas TK di wilayah Bandung. Ibu SRS akan menjadi salah satu partisipan yang diwawancari mengenai bagaimana karakter anak usia dini dalam menerima tamu, pembelajaran <i>rebo nyunda</i> saat ini dan cara guru mengenalkan nilai budaya Sunda terutama <i>Soméah Hadé Ka Sémah</i> serta tanggapannya mengenai buku cerita bergambar yang dibuat.
3.	Ibu SE	Ibu SRS menjabat sebagai guru kelas TK di wilayah Bandung. Ibu SRS akan menjadi salah satu partisipan yang diwawancari mengenai bagaimana karakter anak usia dini dalam menerima tamu, pembelajaran <i>rebo nyunda</i> saat ini dan cara guru mengenalkan nilai budaya Sunda terutama <i>Soméah Hadé Ka Sémah</i> serta tanggapannya mengenai buku cerita bergambar yang dibuat.

### 3.3.2 Partisipan Penelitian Pengembangan

Pada tahap pengembangan partisipan yang menjadi sumber data peneliti adalah sebagai berikut ini:

Tabel 3.2 Profil Partisipan

No	Bidang Ahli	Nama	Keterangan
1	Materi	Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D	Validator kesesuaian buku dengan standar kompetensi/ kompetensi dasar bahasa sunda jenjang TK/RA
2		Ammy Ramdhania, S.Pd	
3	Bahasa	Dr. Phil. Leli Kurniawati, S.Pd., M.Mus	Validator kesesuaian buku dengan standar kompetensi/ kompetensi
4		Dr. Retty Isnendes, S.Pd., M. Hum	

			dasar bahasa sunda jenjang TK/RA
5	Desain	Rizkia Adinusipa Tsuraya, S.Pd	Validator kesesuaian gambar dengan kriteria jenjang anak usia dini

### 3.3.3 Partisipan Penelitian Penilaian

Partisipan adalah subjek penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Partisipan dalam penelitian ini adalah para profesional di industrinya yang ahli dalam materi, bahasa, dan desain media. Adapun ahli materi dan ahli bahasa adalah dosen program studi Pendidikan Bahasa Sunda yang berperan untuk memberikan validasi materi yang terkandung dalam buku cerita bergambar dan penggunaan bahasa Indonesia serta bahasa Sunda yang menjadi teks dalam buku cerita bergambar. Dan ahli desain yaitu dosen program studi Desain Komunikasi Visual yang berperan untuk memvalidasi media buku cerita bergambar layak dipergunakan pada anak. Ketiga orang ahli tersebut merupakan Dosen Universitas Pendidikan Indonesia dengan gelar berdasarkan kepakarannya masing-masing. Berikut adalah profilnya:

Tabel 3.3 Penilai Ahli (Validator)

No	Bidang Ahli	Nama	Keterangan
1	Materi & Bahasa	Dr. Retty Isnendes, S.Pd., M. Hum	Validator kesesuaian buku dengan standar kompetensi/ kompetensi dasar bahasa sunda jenjang TK/RA
2	Desain	Arief Johari. S.T., M.Ds.	Validator kesesuaian gambar dan desain

			dengan kriteria jenjang anak usia dini
--	--	--	--

### 3.4 Prosedur Penelitian

Menurut Plomp (dalam Putrawangsa, 2018) terdapat prosedur penelitian dari desain penelitian ini, terbagi menjadi tiga fase berikut ini:

#### 3.4.1 Fase Pendahuluan (*Preliminary Phase*)

Konstruksi kerangka teoritis dan konseptual untuk pengembangan buku cerita bergambar dilakukan selama fase ini, bersama dengan analisis kebutuhan dan pengembangan latar, penelitian literatur, atau studi. Peneliti memulai pengembangan dengan merencanakannya, sesuai analisis kebutuhan pembelajaran dari guru pada salah satu TK di Kota Bandung, yang diperoleh datanya dari wawancara dan observasi. Analisis tersebut menghasilkan data bahwa diketahui kebutuhan produk yaitu buku cerita bergambar yang harus dikembangkan sebagai pengenalan nilai budaya Sunda *Soméah Hade Ka Sémah*.

#### 3.4.2 Fase Pengembangan (*Development or Prototyping Phase*)

Perencanaan desain, optimalisasi desain, evaluasi, dan fase revisi semuanya termasuk dalam fase pengembangan. Data yang diperoleh dari tahap awal akan digunakan untuk merancang suatu produk, khususnya buku cerita bergambar. dimulai dengan desain produk berbasis analisis kebutuhan, perbaikan produk dengan masukan dari ahli materi, bahasa dan media.

#### 3.4.3 Fase Penilaian (*Assesment Phase*)

Untuk menentukan apakah media yang dibuat dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan, tahap ini meliputi evaluasi pengguna dan tanggapan. Produk akhir akan dievaluasi secara terbatas dengan bertanya kepada guru dan anak di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kota Bandung

tentang hasil dari produk yang dibangun setelah penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta dilakukan koreksi.

### 3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Alat ukur yang digunakan dalam suatu penelitian yang dikenal dengan instrumen penelitian diadakan dengan kriteria tertentu untuk memperoleh, mengolah, mengumpulkan, dan menginterpretasikan data yang dikumpulkan. Untuk membantu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan, digunakan instrumen penelitian. Alat penelitian yang dibuat meliputi yang tercantum di bawah ini:

Tabel 3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No	Pertanyaan Penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Tahapan	Data/ Hasil
1.	Bagaimana tahap pengembangan buku cerita bergambar untuk mengenalkan nilai budaya Sunda <i>soméah hade ka sémah</i> pada anak usia dini?	Hasil Wawancara	Wawancara	Pedoman Wawancara	Guru	Pendahuluan Analisis	Tahap pengembangan buku cerita bergambar
		Hasil kajian literatur	Studi Dokumentasi	Lembar Dokumentasi	<i>Bigdata</i> (buku, jurnal ilmiah, internet)	Pendahuluan Analisis	Teori Desain
2.	Bagaimana hasil uji kelayakan	Desain buku cerita bergambar	Validasi Ahli	Lembar Validasi Ahli	Naskah	Pengembangan (Uji	<i>Prototype</i> (produk



	buku cerita bergambar untuk mengenalkan nilai budaya Sunda <i>soméah hade ka sémah</i> pada anak usia dini?					coba model dalam melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki prototipe)	setengah jadi) dan respon ahli
3.	Bagaimana respon guru dan anak terhadap buku cerita bergambar untuk mengenalkan nilai budaya Sunda <i>soméah hade ka sémah</i> pada anak usia dini?	Komentar/p persepsi pengguna yaitu guru dan anak terhadap buku	Angket Respon	Lembar Angket Respon	Guru dan Anak	Penilaian	<i>Prototipe</i> (produk setengah jadi) dan respon pengguna
4.	-	Model Revisi Buku	-	-	Naskah Revisi	Validasi Media	Produk jadi

### 3.5.1 Instrumen Fase Pendahuluan (*Preliminary Phase*)

Rida Maulidya, 2023

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENGENALKAN NILAI BUDAYA SUNDA SOMÉAH HADÉ KA SÉMAH PADA ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Instrumen pada tahap ini adalah lembar pedoman wawancara yang dibuat dalam penelitian *educational design research* dengan teknik pengumpulan data wawancara sesuai kebutuhan peneliti. Teknik wawancara merupakan rangkaian percakapan antara pewawancara (*interviewer*) dan terwawancara (*interviewee*) dengan tujuan untuk mencari data mengenai sebuah kejadian, tanggapan dan lain sebagainya (Moleong, 2013). Wawancara yang memuat proses interaksi komunikasi dua orang atau lebih atas dasar ketersediaan dan memiliki tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya agar mendapatkan pertukaran informasi (Sidiq, dkk, 2019). Wawancara ini dilakukan secara semi terstruktur, artinya peneliti terus menuliskan pedoman wawancara dan pertanyaan-pertanyaan luas yang diharapkan dapat dijawab. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menjaga wawancara tetap singkat, sistematis, dan lebih terfokus. Peneliti dengan cermat mendokumentasikan informasi atau data apa pun yang mereka kumpulkan dan kemudian dievaluasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sejumlah pertanyaan terbuka untuk memungkinkan partisipan mengekspresikan pikiran dan pengalaman mereka secara bebas tanpa dibatasi oleh keyakinan peneliti atau hasil penelitian lain (Sugiyono, 2019).

Diskusi kelompok yang terfokus atau *focus group discussions* (FGD) digunakan dalam wawancara sebagai metode pengumpulan data awal. Dalam kelompok yang terdiri dari dua peserta atau lebih dan peneliti, untuk dilakukan wawancara hingga fase ini selesai. Hal ini dilakukan agar peneliti mendapatkan informasi terbaik dari setiap peserta dan untuk mempelajari beberapa perspektif khususnya tentang buku bergambar *Soméah Hadé Ka Sémah*, yang memperkenalkan nilai-nilai tradisional Sunda. Selain itu, pengumpulan data ini dipilih karena memerlukan partisipasi dari para profesional pendidikan anak usia dini dan memiliki periode pengumpulan informasi yang singkat (Creswell, 2015, Akker, dkk. 2013).

Untuk lebih memahami permasalahan pembelajaran yang muncul saat mengajar anak usia dini tentang nilai-nilai budaya Sunda seperti *Soméah Hadé Ka Sémah*, penelitian ini melakukan wawancara dengan pengajar kelompok B. Untuk membantu pengumpulan informasi penelitian dan data awal tentang pembuatan buku cerita bergambar, dilakukan wawancara. Oleh karena itu, tujuan wawancara adalah untuk memberikan detail mengenai analisis awal produksi produk. Selain itu, wawancara dengan anak akan dilakukan untuk mendapatkan pendapat mereka setelah menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar *Soméah Hadé Ka Sémah*.

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara *Focus Group Discussion*

No	Pertanyaan
1.	Apakah di sekolah Ibu dikenalkan mengenai budaya Sunda <i>Soméah Hadé Ka Sémah</i> ?
2.	Bagaimana cara ibu mengenalkan nilai budaya Sunda <i>Soméah Hadé Ka Sémah</i> ?
3.	Apakah di sekolah ibu memiliki buku cerita bergambar yang menceritakan mengenai budaya Sunda <i>Soméah Hadé Ka Sémah</i> ?
4.	Menurut ibu buku cerita bergambar seperti apa yang cocok untuk diberikan kepada anak dalam mengenalkan nilai budaya Sunda <i>Soméah Hade Ka Sémah</i> ?

Hasil dari wawancara sebelumnya adalah masalah data di lapangan yang diperoleh dan diperiksa untuk kebutuhan berdasarkan topik yang diusulkan. Selain itu dilakukan studi dokumentasi untuk mendapatkan buku pembanding yaitu buku cerita bergambar anak berbasis budaya.

### 3.5.2 Instrumen Fase Pengembangan (*Development or Prototyping Phase*)

Instrumen pada tahap ini adalah pembuatan *prototype* buku cerita bergambar yang dilakukan dengan pembuatan naskah cerita, *storyline*, dan *storyboard* tertera pada tabel 4.2 dan 4.5. Lalu dibuat secara menarik melalui ilustrator ahli berdasarkan diskusi bersama peneliti. Untuk memperoleh rekomendasi dan komentar khusus dari para ahli, dilakukan

wawancara tinjauan satu per satu dengan para ahli. Para ahli dipersilakan untuk berbicara dengan bebas dan tanpa hambatan tentang pemikirannya, oleh karena itu jangan takut untuk melakukannya saat mendiskusikan buku bergambar yang ditawarkan. Peneliti dan penulis juga dapat berbicara tentang pembuatan buku bergambar (Creswell, 2015). Ada dua hasil yang mungkin terjadi ketika para ahli menyelesaikan dan menyampaikan temuan revisi yaitu dilakukan revisi ulang atau proses pengembangan dinyatakan selesai.

### 3.5.3 Instrumen Fase Penilaian (*Assesment Phase*)

Instrumen yang digunakan pada tahap ini adalah angket respon atau kuesioner. Kuesioner adalah formulir dengan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden baik dengan memilih dari daftar kemungkinan jawaban atau dengan menggambarannya dalam kalimat lengkap. Zainal Arifin (dalam Hermawan 2019) mendefinisikan kuesioner sebagai alat penelitian yang memuat urutan pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data atau informasi yang harus dijawab oleh responden berdasarkan pendapatnya. Peneliti memutuskan untuk membuat angket skala penilaian berdasarkan fitur analisis buku cerita bergambar untuk anak usia dini setelah menyesuaikan pertanyaan dalam angket dengan kebutuhan. Angket tersebut ditujukan untuk menilai buku cerita bergambar secara keseluruhan baik dari segi materi, bahasa, dan desain, serta komentar umum berupa harapan pengembangan buku cerita bergambar berikutnya. Hasil dari angket respon ini digunakan untuk revisi akhir buku cerita bergambar. Adapun lembar angket sebagai berikut:

Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Ahli Materi dan Bahasa

No	Aspek	Indikator Penilaian	Penilaian			
			BS	B	C	K
1	Materi	Kesesuaian materi buku cerita bergambar pada pembelajaran budaya Sunda untuk anak usia dini.				
2		Kesesuaian isi cerita disajikan dengan sederhana dan jelas				

3		Penyampaian pada buku cerita bergambar ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
4		Cerita mudah dipahami				
5		Kesesuaian dengan pembelajaran nilai budaya Sunda <i>soméah hade ka sémah</i> pada anak usia dini				
6		Pemahaman jelas terhadap pesan yang ada pada cerita				
7		Halaman sesuai dengan kemampuan baca pada anak				
8		Materi logis dan relevan dengan gambar				
1	Bahasa	Penggunaan bahasa mudah dipahami				
2		Ketepatan teks dengan cerita				
3		Pemahaman terhadap pesan pada cerita				
4		Penggunaan huruf sederhana dan mudah dibaca				
5		Ketepatan ejaan dan tanda baca				
6		Ketepatan tata bahasa				
7		Penggunaan gaya bahasa				
8		Penggunaan kalimat yang komunikatif, jelas dan tepat				
Jumlah						
Catatan:						

Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Ahli Desain

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		BS	B	C	K
1	Kesesuain gambar <i>cover</i> dengan isi				
2	Penggunaan warna pada <i>cover</i> menarik				
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada judul di <i>cover</i> sesuai				
4	Ukuran buku cerita bergambar sesuai dengan kebutuhan anak				
5	Ketepatan bentuk buku cerita bergambar				
6	Penggunaan warna dan ukuran huruf sesuai untuk anak				

7	Ketepatan teks cerita dengan ilustrasi				
8	Kesesuaian ilustrasi dengan perkembangan anak usia dini				
9	Keamanan buku cerita bergambar				
10	Daya tahan buku cerita bergambar				
Jumlah					
Catatan:					

Setelah mengalami validasi dan revisi, selanjutnya adalah uji kelayakan oleh partisipan yang diambil sebanyak dua orang Guru dari lembaga salah satu TK di kota yang sama. Kali ini, informasi dikumpulkan melalui wawancara satu orang dengan satu orang, yang memberikan kebebasan lebih besar kepada para peserta untuk berbagi pemikiran dan reaksi mereka terhadap buku bergambar yang dibuat (Cresswell, 2015).

Tabel 3.8 Lembar Angket Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Penilaian			
		BS	B	C	K
1	Penggunaan buku menarik dipelajari oleh anak				
2	Penggunaan buku memotivasi anak dalam belajar budaya Sunda				
3	Kesesuaian materi pada buku cerita bergambar dengan filosofi nilai budaya Sunda <i>Soméah Hade Ka Sémah</i>				
4	Kesesuaian materi pada buku cerita bergambar dengan karakteristik anak				
5	Kesesuaian media buku cerita bergambar dengan kebutuhan belajar anak				
6	Kemudahan untuk dipahami oleh anak				
7	Kejelasan gambar dan teks yang digunakan				

8	Penggunaan buku cerita bergambar dapat membantu guru dalam mengenalkan nilai budaya Sunda <i>Soméah Hade Ka Sémah</i>				
Jumlah					
Catatan:					

Dalam penelitian ini, diharapkan para praktisi profesional dapat memberikan saran, kritik, atau bimbingan yang akan membantu para peserta meningkatkan pekerjaan mereka dan lebih memahami karakter anak-anak di kelas mereka. Guru dipilih karena ia adalah model seseorang yang sabar berinteraksi dengan anak-anak dan memahami serta memahami bagaimana perilaku anak-anak di sekolah.

Berikutnya adalah pedoman wawancara terkait tanggapan anak, yang hanya berfungsi sebagai jawaban atas pertanyaan tersebut. Peristiwa potensial lainnya atau pertanyaan spontan potensial dapat ditulis dan dibahas dalam kumpulan hasil kedua untuk para praktisi. Pembicaraan ini sangat penting untuk dilakukan sebagai refleksi atas respon produk yang diproduksi atau dikembangkan oleh penulis.

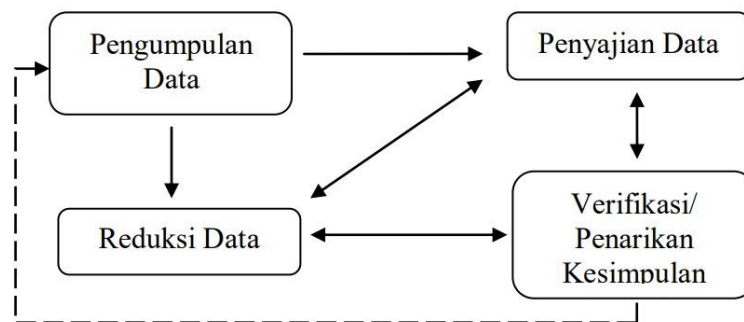
Tabel 3.9 Pedoman Pertanyaan Respon Anak Terhadap Buku Cerita Bergambar

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu menyukai buku cerita bergambar <i>Soméah Hade Ka Sémah</i> ?
2	Jika kamu menyukainya, apa yang membuat kamu menyukai buku cerita bergambar <i>Soméah Hade Ka Sémah</i> ?
3	Apakah kamu dapat memahami apa isi cerita yang disampaikan guru setelah membaca buku cerita bergambar <i>Soméah Hade Ka Sémah</i> ?
4	Apakah buku cerita bergambar <i>Soméah Hade Ka Sémah</i> membuat kamu tahu budaya sunda?

5.	Bisakah kamu menyebutkan kembali isi cerita dari buku cerita bergambar <i>Soméah Hade Ka Sémah</i> ?
----	--

### 3.6 Teknik Analisis Data

Peneliti bermaksud untuk menerapkan analisis deskriptif kualitatif sebagai metode analisis data. Dalam analisis data kualitatif, semua komentar dan ide dari lembar komentar dideskripsikan untuk menyempurnakan buku cerita bergambar yang dibuat oleh peneliti sebagai tanggapan atas komentar dan kritik dari para ahli. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat memanfaatkan buku cerita bergambar yang peneliti hasilkan dengan tepat. Pendekatan Miles & Huberman (Miles et al., 2013) digunakan dalam analisis data kualitatif ini, dan memiliki empat langkah yang harus diselesaikan penulis, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keempat unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut:



Bagan 3.2 Analisis Data Kualitatif

#### 3.6.1 Pengumpulan Data

Penelitian ini melakukan pengumpulan data dari studi pustaka, wawancara, lembar validasi (angket), dan kuesioner (angket). Berikut adalah penjelasannya:

##### A. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan pada penelitian ini diperoleh dari sebuah teori dan penelitian yang mendukung gagasan peneliti. Pengenalan nilai budaya Sunda yaitu *Soméah Hade Ka Sémah*



menjadi fokus penelitian. Studi pustaka tersebut dapat berupa buku, jurnal, artikel, dan sumber lainnya yang relevan dengan penelitian secara manual maupun digital.

#### B. Wawancara

Metode analisis data melibatkan transkripsi temuan dari wawancara guru dan anak. Transkrip adalah proses mengubah informasi dari catatan lapangan atau rekaman suara menjadi teks deskriptif. Catatan informasi dan catatan pendapat ahli berdasarkan prototipe buku cerita bergambar yang disediakan dikumpulkan dari hasil wawancara. Peneliti menjelaskan temuan validasi menggunakan data transkrip. Saat melakukan wawancara, deskripsi adalah penyampaian kata-kata tertentu yang menggambarkan orang, lokasi, atau peristiwa (Creswell, 2015). Selain itu, pengenalan guru tentang nilai-nilai budaya Sunda dibahas dalam wawancara awal. Untuk memudahkan peneliti dalam meneliti data yang diperlukan, maka peneliti mencatat hasil wawancara secara deskriptif.

#### C. Lembar Validasi

Dalam penelitian ini, para ahli dikonsultasikan untuk menentukan penerapan produk cerita bergambar anak-anak dalam pengembangannya. Mereka menerima lembar validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan komponen materi dan kebahasaan kerangka cerita, serta komponen desain gambar untuk pembuatan buku cerita bergambar. Lembar validasi penelitian ini adalah daftar skala penilaian dari baik sekali, baik, cukup dan kurang.

#### D. Uji Coba Respon

Uji coba respon pada penelitian ini dilakukan kepada anak di kelas TK-B salah satu sekolah di Kota Bandung untuk mengetahui kemudahan anak dalam memahami isi pesan cerita dan keefektifan

buku cerita bergambar anak untuk mengenalkan nilai budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah*.

#### E. Kuesioner (Angket)

Dalam rangka menanamkan nilai-nilai budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah* kepada guru dan anak-anak. Penelitian ini menggunakan buku cerita bergambar untuk anak sebagai penilaian yang membutuhkan angket. Survei ini disajikan dalam bentuk angket dengan pertanyaan seputar produk dan kolom isian agar guru dan anak dapat menjawab dengan jawaban dan tanggapan yang lebih beragam berdasarkan pendapat atau pengalaman mereka terhadap produk yang dikembangkan.

### 3.6.2 Penyajian Data

Data yang telah dipadatkan atau disederhanakan pada tahap sebelumnya disajikan oleh peneliti. Informasi yang diberikan dipusatkan untuk mendeskripsikan penyebaran nilai-nilai budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah*, pembuatan buku bergambar anak-anak, dan respon peserta terhadap kebiasaan membaca mereka. Cara penyediaan data akan melalui temuan wawancara naratif, bukti dokumentasi pembuatan buku cerita bergambar, dan kuesioner penggunaan media.

### 3.6.3 Reduksi Data

Pada proses ini, penulis menyederhanakan data untuk memenuhi persyaratan dan tujuan penelitian. Menurut persyaratan evaluasi, informasi dari wawancara akan dibagi menjadi beberapa topik. Salah satu metode dalam melakukan analisis data dengan maksud yang sesuai dengan subjek penelitian dikemukakan oleh Creswell (2015). Anak usia dini menjadi sasaran kajian dengan memperkenalkan nilai-nilai budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah*, melalui buku cerita bergambar untuk anak-anak dan memetakan data yang menjelaskan proses perkembangannya. Pengurangan

penggunaan kuesioner dan dokumentasi data juga dilakukan sesuai dengan deskripsi yang dibutuhkan untuk penelitian.

#### 3.6.4 Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan

Proses pembuatan buku bergambar untuk mempromosikan nilai-nilai budaya Sunda melibatkan verifikasi, atau menarik kesimpulan dari berbagai fakta yang telah diberikan dalam hasil kajian anak usia dini *Soméah Hadé Ka Sémah*.

### 3.7 Reflektivitas

Peneliti memiliki daya tarik dalam membuat serta mengembangkan suatu buku cerita bergambar untuk mengenalkan nilai budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah* pada anak usia dini. Pengembangan ini dilakukan atas dasar analisis masalah yang ditemukan di lapangan terkait kurangnya pengenalan nilai budaya Sunda *Soméah Hade Ka Sémah* yang berdampak pada minimnya pengetahuan anak akan adab bertamu dan menerima tamu. Eksistensi buku cerita bergambar dalam mengenalkan budaya Sunda terbilang masih sangat minim dan perlu dikembangkan agar pembelajaran budaya Sunda lebih variatif dan menyenangkan.

Penulis dalam penelitian ini menafsirkan dan mengungkapkan sebuah hasil wawancara dengan guru terkait latar belakang pembuatan dan dengan anak terkait tanggapan buku cerita bergambar untuk mengenalkan nilai budaya Sunda *Soméah Hade Ka Sémah*. Sementara itu, para ahli diberikan temuan data kuesioner untuk mendapatkan pendapat mereka tentang desain yang telah dibuat oleh para peneliti berdasarkan praduga mereka. Penulis berusaha untuk menghormati dan mempertimbangkan sudut pandang yang berbeda dari ahli materi isi cerita. Interpretasi dari suatu kondisi yang dilaporkan oleh ahli sebagai peserta terbuka dalam evaluasi kuesioner diperoleh melalui refleksi. Dengan mengacu pada buku cerita bergambar, penulis dapat menyampaikan pesan dari sudut pandang pakar melalui penggunaan bahasa, materi, dan elemen desain lainnya dalam rangka pembelajaran budaya Sunda *Soméah Hadé Ka Sémah* pada anak.

### 3.8 Etika Penelitian

Menurut Israel & Hay menyatakan bahwa etika penelitian sangat dibutuhkan agar mampu memproteksi para partisipan, membangun kepercayaan, berusaha jujur dalam penelitian, mencegah kelalaian dan kecerobohan yang dapat mencemari nama baik organisasi atau institusinya dan berupaya mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dengan arif dan bijaksana (dalam Creswell, 2015). Etika penelitian yang diterapkan dari pengambilan data hingga pengolahan data dijelaskan sebagai berikut ini:

- A. Penelitian telah mendapatkan persetujuan dari partisipan penelitian yaitu para ahli, guru dan anak. Hal ini dilakukan dengan adanya izin secara tertulis.
- B. Catatan penelitian dapat disimpan dengan aman sebagai data pribadi partisipan.
- C. Berkomunikasi dengan bahasa yang baik, jelas, sopan, santun, dan sesuai topik penelitian.
- D. Peneliti harus menyadari potensi kejadian dan menganalisis informasi dengan benar karena ada kemungkinan tanggapan atau masalah berkembang saat berbagi materi sensitif dalam sesi wawancara (Practice, Development, & Practices, 2015: Creswell. 2015).