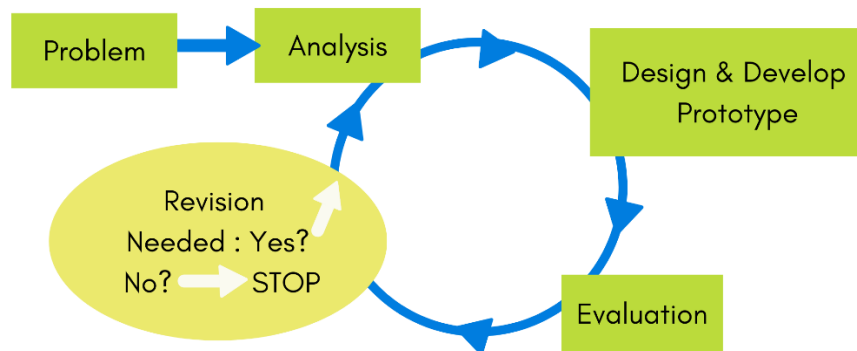


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

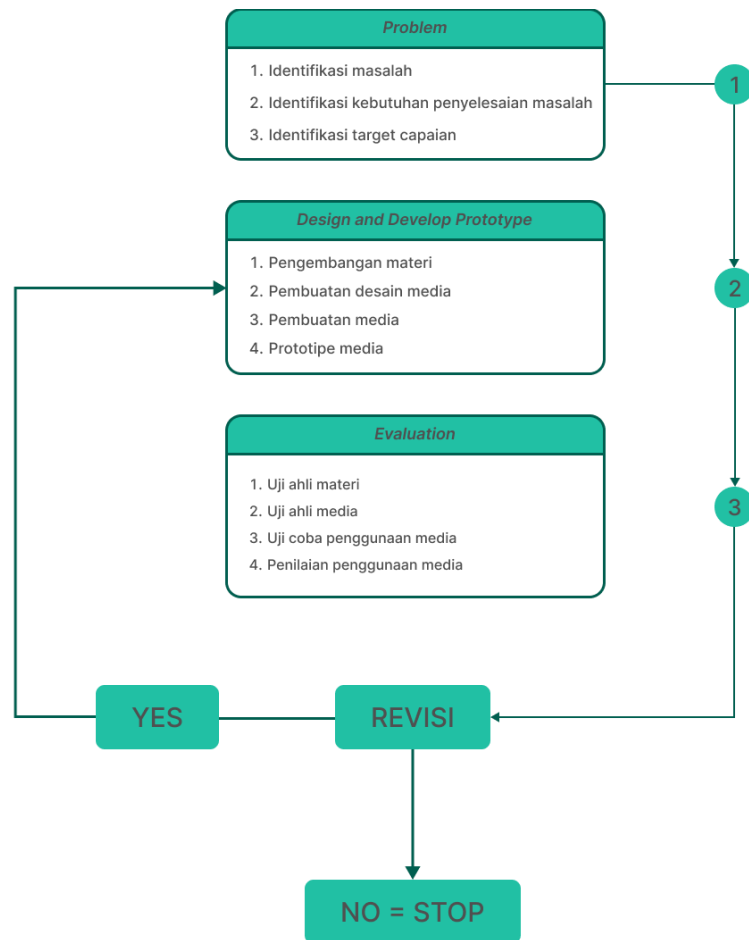
Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu proses penelitian dan bertujuan untuk memberi pegangan yang jelas serta terstruktur kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *Educational Desain Research* (EDR). Metode ini dilakukan untuk menghasilkan teori, strategi, metode atau perangkat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk praktik lapangan dan memberikan pengaruh kepada pembelajaran.

Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran sebagai media pengenalan kebudayaan Jawa Barat untuk anak usia dini. Sehubungan dengan hal ini EDR mampu memberi arahan dalam pengembangan yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dari hasil pengembangan. Model yang digunakan dalam metode EDR ini adalah model Plomp dengan desain sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Siklus Sistematis EDR (Akker et al., 2013)

Tahapan atau prosedur dalam penelitian ini mengikuti model Plomp dan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian (Dokumentasi Pribadi)

Secara rinci, tahapan penelitian yang dilakukan antara lain:

- 1) Identifikasi masalah penelitian terkait kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini
- 2) Penentuan solusi untuk menjawab masalah penelitian.
- 3) Melakukan perencanaan awal kebutuhan penelitian.
- 4) Melakukan pengembangan media *Edu Play*.
- 5) Melakukan uji materi dan media *Edu Play* oleh ahli terkait media.
- 6) Melakukan uji coba penggunaan media *Edu Play*.
- 7) Melakukan pengumpulan dan analisis data hasil uji ahli dan uji coba media *Edu Play*.
- 8) Melakukan revisi media *Edu Play* sesuai dengan temuan dan analisis hasil.
- 9) Melakukan uji coba hasil revisi media *Edu Play* secara berkesinambungan.
- 10) Membuat kesimpulan hasil penelitian

Siti Fadhilatun Nisa, 2023

RANCANG BANGUN MEDIA EDU PLAY SEBAGAI PENGENALAN KEBUDAYAAN LOKAL JAWA BARAT UNTUK ANAK

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

3.2 Pengambilan Sampel dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa PAUD kelas B dengan rentang usia 5 – 6 tahun dengan mengambil sampel sebanyak 7 anak dalam satu kali uji coba. Sejalan dengan pemikiran yang dikemukakan oleh Plomp (Nieveen & Folmer, 2013) menyatakan bahwa pengambilan sampel diambil dari populasi yang telah ada sehingga jumlah respondennya menjadi lebih sedikit dan biasanya sudah cukup jika dipilih dengan lebih cermat, karena sebuah jawaban dari responden bisa sangat berharga. Sedangkan tempat yang dijadikan sebagai lokasi dalam penelitian ini adalah POS PAUD Mekar Jaya yang terletak di Desa Pamekaran Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung. Lokasi tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk dilakukannya uji coba media pembelajaran sebagai media pengenalan kebudayaan Jawa Barat pada anak usia dini.

3.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti ambil dalam penelitian ini meliputi; 1) observasi terkait media yang digunakan dalam pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat sekaligus observasi terkait kebutuhan awal, 2) wawancara terkait penggunaan media *Edu Play* bagi anak, 3) *rating scale* penilaian media oleh ahli media dan ahli materi, dan 4) studi dokumentasi gambaran pelaksanaan penelitian. Sementara sumber data dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru, orang tua, anak usia dini, ahli media, dan ahli materi.

Tabel 3.1 Deskripsi Pengumpulan Data

No.	Teknik Pengumpulan	Sumber Data	Data yang Dihasilkan
1.	Observasi	Anak Usia Dini	<ul style="list-style-type: none"> Data capaian stimulasi pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat untuk anak usia dini Data respon anak dalam penggunaan media <i>Edu Play</i> di kelas
2.	Wawancara	Orang Tua, Guru dan Kepala Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> Informasi kebutuhan media dalam pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat untuk anak usia dini Evaluasi penggunaan media <i>Edu Play</i> untuk pengenalan pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini
3.	<i>Rating Scale</i>	Ahli Media,	Masukan untuk pengembangan materi dan media <i>Edu Play</i> terkait pengenalan

Variabel	Indikator	Item	BB	MB	BSH	BSB
	berbagai informasi					
	Kemampuan membaca	Anak memahami simbol berupa gambar ilustrasi yang ada pada aplikasi				
	Mengenal teknologi untuk mencari informasi	Anak mengenal dan menggunakan teknologi untuk mencari informasi				
Total						
Skor						

Skor yang didapat dari pertanyaan yang diajukan akan diubah ke dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2016) menggunakan rumus:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Atau dapat dijabarkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor kriterium}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk naratif atau kualitatif dengan mengacu kepada interpretasi skor (Sugiyono, 2016), mengacu pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Media *Edu Play*

Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

3.3.2 Instrumen Wawancara

Format instrumen wawancara yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.4 Instrumen Identifikasi Kebutuhan Media Stimulasi Pengenalan Kebudayaan Lokal Jawa Barat untuk Anak Usia Dini

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di sekolah diajarkan terkait pengenalan kebudayaan lokal khususnya budaya yang ada di Jawa Barat?	
2.	Materi apa saja yang biasa diajarkan kepada anak terkait pengenalan kebudayaan lokal khususnya budaya yang ada di Jawa Barat?	
3.	Sejauh mana materi yang disampaikan terkait kebudayaan lokal khususnya budaya yang ada di Jawa Barat?	
4.	Menurut anda, bagaimanakah contoh bentuk pengenalan kebudayaan lokal khususnya budaya yang ada di Jawa Barat?	
5.	Apakah ada media khusus dalam penyampaian kebudayaan lokal khususnya budaya yang ada di Jawa Barat?	
6.	Menurut anda, apakah media diperlukan dalam mengenalkan kebudayaan lokal khususnya budaya yang ada di Jawa Barat?	
7.	Jika ada media yang digunakan dalam pengenalan kebudayaan lokal khususnya Jawa Barat, apa dan seperti apa medianya?	
8.	Apakah ada media khusus yang diharapkan Ibu/Bapak dalam pengenalan kebudayaan lokal khususnya budaya yang ada di Jawa Barat?	
9.	Bagaimana pandangan Ibu/bapak terkait media <i>digital</i> khususnya aplikasi berbasis <i>game</i> ?	
10.	Menurut anda bagaimanakah kriteria media yang baik untuk mengenalkan kebudayaan lokal khususnya budaya yang ada di Jawa Barat?	

3.3.3 Instrumen *Rating Scale*

Format instrumen *rating scale* yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk ahli media dan ahli materi antara lain:

Tabel 3.5 Instrumen Uji Validasi Kelayakan Media *Edu Play* untuk Stimulasi Pengenalan Kebudayaan Lokal Jawa Barat pada Anak Usia Dini

Variabel	Aspek	Indikator	Skor			
			Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
<i>Edu Play for Kids</i>	Kualitas tampilan	1. Kualitas gambar/animasi (resolusi)				
		2. Kualitas gambar/animasi (relevansi dengan materi)				
		3. Kualitas audio				
	Kebergunaan	4. Menunjang proses pembelajaran				
		5. Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran				
	Tata letak	6. Ketepatan letak (navigasi)				
	Perangkat lunak	7. Ketepatan pemilihan aplikasi dalam pengembangan media pembelajaran				
		8. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				
	Penggunaan	9. Aplikasi mudah dioperasikan				
		10. Perpindahan panorama berjalan dengan lancar				
		11. Aplikasi mudah diakses				
Total						
Skor						

Skor yang didapat dari pertanyaan yang diajukan akan diubah ke dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2016) menggunakan rumus:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Atau dapat dijabarkan dengan rumus sebagai berikut:

Siti Fadhilatun Nisa, 2023

RANCANG BANGUN MEDIA EDU PLAY SEBAGAI PENGENALAN KEBUDAYAAN LOKAL JAWA BARAT UNTUK ANAK

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

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor kriterium}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk naratif atau kualitatif dengan mengacu kepada interpretasi skor (Sugiyono, 2016), mengacu pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi Skor Uji Validasi Materi dan Media *Edu Play*

Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 3.7 Instrumen Uji Validasi Kelayakan Materi *Edu Play* untuk Stimulasi Pengenalan Kebudayaan Lokal Jawa Barat pada Anak Usia Dini

Variabel	Aspek	Indikator	Skor			
			Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Aplikasi <i>Edu Play</i> untuk mengenalkan kebudayaan pada AUD	Materi	Kelengkapan materi bagi anak usia dini				
		Kesesuaian materi pengenalan budaya untuk anak usia dini				
		Materi dapat dipahami dengan baik				
		Pemilihan kata yang tepat dan cocok untuk anak				
	Penyajian	Penyajian materi agar anak dapat memahami materi dengan baik				
		Penyajian huruf yang dapat terbaca oleh anak dan tidak membingungkan				
		Kesesuaian warna yang dipakai pada huruf, <i>background</i> , dan animasi pada aplikasi				

Variabel	Aspek	Indikator	Skor			
			Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
		Kelengkapan materi				
		Isi materi sesuai dengan kebutuhan anak usia dini				
		Kemudahan penggunaan media bagi anak				
Total						
Skor						

Skor yang didapat dari pertanyaan yang diajukan akan diubah ke dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2016) menggunakan rumus:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Atau dapat dijabarkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor kriterium}} \times 100\%$$

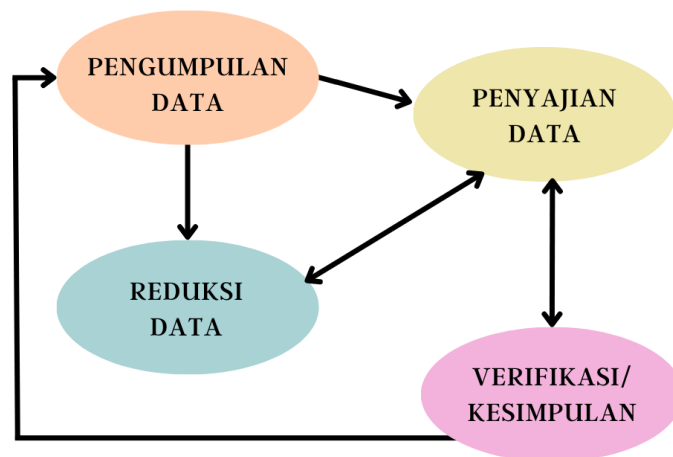
Hasil dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk naratif atau kualitatif dengan mengacu kepada interpretasi skor (Sugiyono, 2016), mengacu pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Interpretasi Skor Uji Validasi Materi dan Media *Edu Play*

Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

3.4 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti berencana untuk menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif & kualitatif. Pada analisis data secara kualitatif menggunakan teknik *Miles & Huberman* (Miles et al., 2013), dengan alur sebagai berikut:



Gambar 3.3 Tahapan Teknik Analisis Miles & Huberman

Berdasarkan gambar yang ada di atas, terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakan oleh peneliti yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan. Berikut uraian dari komponen tersebut:

3.4.1 Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data, peneliti melakukan studi literatur terhadap pembelajaran mengenai pengenalan kebudayaan pada anak usia dini, wawancara kepada guru terkait kebutuhan media, melakukan validasi *rating scale* kepada *expert judgment* materi dan media, observasi penggunaan media *Edu Play*, *rating scale* pada guru dan peserta didik, dan studi dokumentasi pelaksanaan penelitian. Sehingga data yang diperoleh oleh peneliti merupakan data hasil studi literatur, data catatan masukan dari ahli media dan materi, data hasil capaian peserta didik, masukan guru terkait penggunaan media *Edu Play*, dan berbagai dokumentasi penunjang pengembangan *Edu Play* sebagai media pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat.

3.4.2 Reduksi Data

Pada proses ini, peneliti melakukan penyederhanaan data berdasarkan kebutuhan penelitian. Dalam bukunya Creswell (2014) mengungkapkan bahwa analisis data dilakukan dengan cara menyesuaikan dengan tema penelitian. Berdasarkan hal tersebut, analisis dilakukan dengan melakukan proses pemetaan. Data dokumen juga direduksi berdasarkan kebutuhan penelitian.

3.4.3 Penyajian Data

Pada proses ini, peneliti menyajikan data yang sudah direduksi dari tahap sebelumnya, data yang disajikan berdasarkan hasil identifikasi. Bentuk penyajian data akan disajikan dalam bentuk narasi dari hasil wawancara, dokumen penunjang serta grafik hasil penggunaan media.

3.4.4 Verifikasi atau Kesimpulan

Proses terakhir adalah proses penarikan kesimpulan. Kesimpulan ini diperoleh dari berbagai data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti yang merujuk pada proses pengembangan *Edu Play* sebagai media pengenalan kebudayaan untuk anak usia dini.

Adapun analisis data secara kuantitatif akan menggunakan perhitungan persentase rata-rata untuk mengelola data, dengan alur sebagai berikut:

Tabel 3.9 Skoring Berdasarkan Skala Likert

Validasi Ahli	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
Uji Coba	BSB	BSH	MB	BB
Skor	4	3	2	1

Skor Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, dan Sangat Kurang Baik dinyatakan untuk uji validasi materi dan media *Edu Play* untuk mengenalkan kebudayaan Jawa Barat pada anak usia dini. Selain itu skor Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), dan Belum Berkembang (BB) dinyatakan untuk mengetahui capaian pada anak usia dini. Kriteria tersebut diperoleh berdasarkan standar sebagai berikut:

- 1) BB : tidak memunculkan perilaku sama sekali
- 2) MB : memunculkan perilaku namun masih dibantu oleh guru dan anak baru bisa menyebutkan namun tidak konsisten
- 3) BSH : muncul dan dapat menjelaskan dengan baik, kemudian anak dapat memunculkan perilaku secara mandiri tanpa bantuan guru ataupun orang tua
- 4) BSB : anak sudah dapat memunculkan perilaku dan berinisiatif memberikan informasi kepada temannya.

Skor yang didapat dari pertanyaan yang diajukan akan diubah ke dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2016) menggunakan rumus:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_s = Presentase

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

Atau dapat dijabarkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor kriterium}} \times 100\%$$

Terdapat empat skor yang masing-masing bernilai 1 (sangat kurang setuju), 2 (kurang setuju), 3 (setuju), dan 4 (sangat setuju). Hasil dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk naratif atau kualitatif dengan mengacu kepada interpretasi skor (Sugiyono, 2016), mengacu pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Interpretasi Skor Uji Validasi Materi dan Media *Edu Play*

Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 3.11 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Media *Edu Play*

Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Data yang telah diinterpretasikan akan diubah ke dalam bentuk naratif deskriptif. Penyajian data diperlukan untuk memudahkan hasil penelitian. Penyajian data dapat dilakukan menggunakan tabel, uraian, dan juga bagan.

3.5 Isu Etik

Pada bagian ini peneliti menguraikan mengenai pertimbangan terkait dampak dari penelitian terhadap partisipan. Karena pada penelitian ini melibatkan pendidik,

ahli media, ahli materi, dan anak usia dini. Beberapa prosedur yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pada pernyataan Creswell dalam bukunya antara lain (Creswell, 2013):

3.5.1 Penentuan Masalah Penelitian

Penentuan masalah dalam sebuah penelitian harus diidentifikasi dari segi urgensi dan manfaat bagi partisipan, bukan hanya menguntungkan peneliti saja. Sehingga masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu terkait dengan pengenalan konsep kebudayaan Jawa barat pada anak usia dini yang tidak hanya ditujukan untuk kepentingan penelitian saja, namun juga merupakan suatu perbaikan bagi pembelajaran dan optimalisasi pembuatan media untuk membantu pembelajaran pada kurikulum merdeka yang telah disusun oleh pemerintah.

3.5.2 Penentuan Tujuan Penelitian dan Rumusan Masalah

Penentuan tujuan penelitian dan rumusan masalah peneliti perlu menjelaskan tujuan penelitian kepada para partisipan. Dalam hal ini, penulis menyampaikan terlebih dahulu kepada partisipan dan pihak sekolah terkait dengan tujuan penelitian yang peneliti laksanakan. Peneliti menyampaikan tujuan dari pengembangan media *Edu Play* sebagai media pengenalan kebudayaan Jawa Barat untuk anak usia dini melalui diskusi langsung dengan partisipan sehingga terdapat keterbukaan ketika merumuskan masalah penelitian.

3.5.3 Pengumpulan Data

Beberapa prosedur yang perlu diperhatikan oleh peneliti ketika melakukan proses pengumpulan data dalam penelitian ini yang sejalan dengan etika yang dikemukakan oleh Pradono et al., (2018) antara lain sebagai berikut:

1) Persetujuan dari partisipan

Sebelum penelitian dimulai, maka terlebih dahulu harus mendapatkan persetujuan dari partisipan, setelah partisipan mendapatkan penjelasan dari peneliti. Persetujuan tersebut dituangkan ke dalam bentuk lembar persetujuan atau surat izin penelitian yang disetujui oleh partisipan dan disaksikan oleh seorang saksi. Persetujuan dilakukan secara suka rela, peneliti tidak boleh memaksakan. Isi dari lembar persetujuan diberitahukan terlebih dahulu dan partisipan harus mengerti. Adapun proses persetujuan atau perizinan pada anak dilakukan dengan bercakap-

cakap dan proses dokumentasi juga dilakukan jika anak mengizinkannya sehingga anak tidak merasa terpaksa ikut dalam penelitian

- 2) Respek pada lokasi yang diteliti
- 3) Mutualitas antara peneliti dan partisipan
- 4) Kehati-hatian dalam pengumpulan data melalui wawancara

3.5.4 Analisis dan Interpretasi

Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti ketika melakukan proses analisis dan interpretasi data antara lain sebagai berikut:

- 1) Menjaga kepemilikan data

Dalam hal ini peneliti mengikuti saran dari Creswell (2013) untuk melakukan proteksi terhadap data agar tidak sembarangan diberikan pada pihak lain.

- 2) Memastikan informasi yang diperoleh benar-benar akurat

Dalam hal ini peneliti melakukan diskusi ulang dan *member checking* terhadap data yang diperoleh oleh peneliti selama penelitian, sehingga interpretasi data diharapkan benar-benar diakui kebenarannya dan bukan merupakan suatu modifikasi yang dianggap menguntungkan bagi peneliti.

3.5.5 Menulis dan Melaporkan Hasil Penelitian

Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh penulis ketika proses penulisan dan membuat laporan hasil penelitian antara lain sebagai berikut:

- 1) Tidak menggunakan kata-kata yang mengandung bias

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan upaya penulisan hasil penelitian yang menghindari kata-kata atau bahasa yang mengandung unsur bias, misalnya menghindari pengklasifikasian kemampuan anak berdasarkan jenis kelamin dan memilih menggunakan istilah partisipan untuk mengganti istilah anak perempuan atau laki-laki dalam penelitian.

- 2) Mengekspos detail-detail penelitian

Dalam hal ini, peneliti berupaya untuk menggambarkan dan mendeskripsikan detail hasil penelitian dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang mendukung dan juga menggunakan prosedur yang sesuai pada setiap bab.