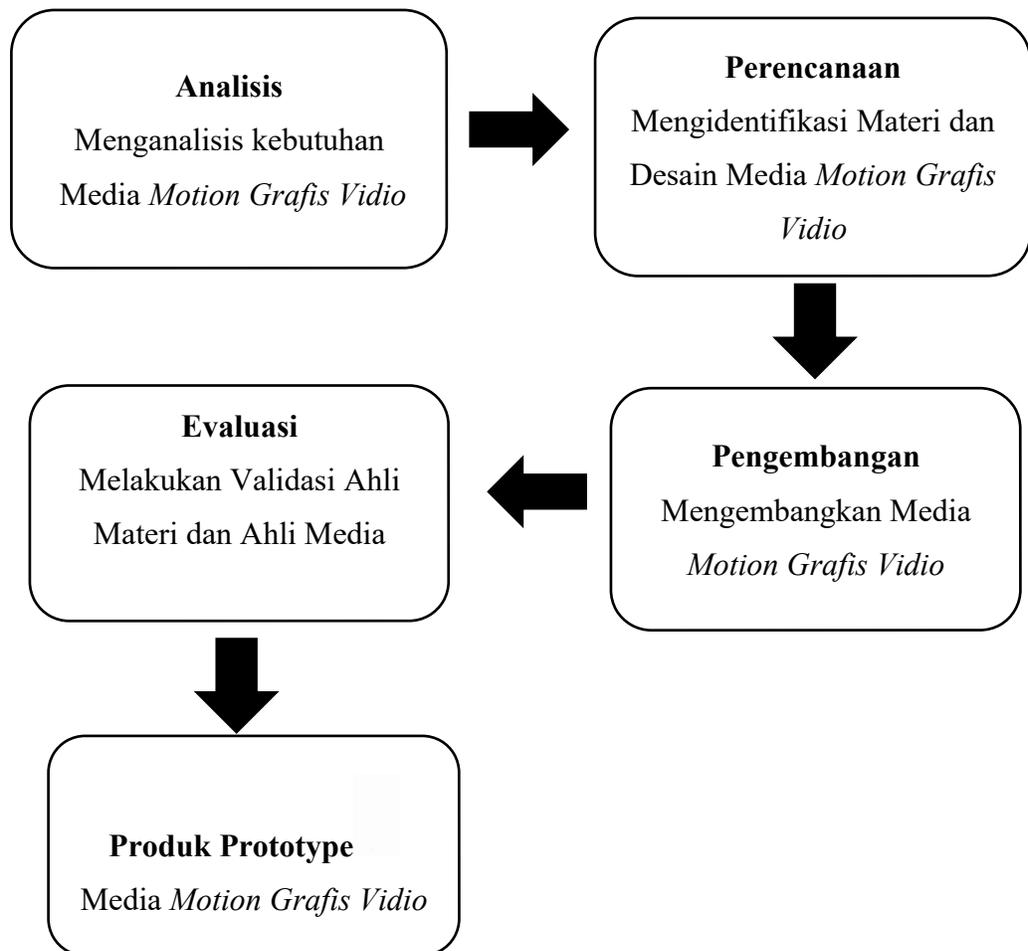


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Educational Design Research* (EDR). Desain ini merupakan design research yang digunakan untuk bidang pendidikan. Menurut Akker et al. (2006), EDR adalah pendekatan yang bertujuan menghasilkan teori, strategi, metode, atau perangkat pembelajaran yang dapat diterapkan dalam praktik di lapangan dan memiliki dampak pada proses pembelajaran. Dalam pendekatan *Educational Design Research*, terdapat siklus proses yang meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan revisi, sebagai berikut:



Bagan 1 Desain Penelitian (Akker,et.al. 2006)

Berdasarkan acuan pada alur penelitian, secara operasional Langkah – Langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

1) Analisis

Pada tahap awal dalam penelitian ini melakukan analisis dengan melakukan wawancara kebutuhan untuk mengetahui materi apa saja yang dibutuhkan di dalam media *motion grafis video* dan bagaimana harapan tampilan media *motion grafis video*.

2) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan berdasarkan temuan materi berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Dengan membuat rancangan materi media *motion grafis video* berupa *storyboard*.

3) Pengembangan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan yang terdiri dari proses pembuatan *motion grafis video* dan pengembangan *motion grafis video*.

4) Evaluasi

Evaluasi dalam penelitian ini dengan melakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli materi dan media digital.

5) Produk Prototype

Setelah melakukan validasi dan revisi maka produk media *motion grafis video* telah selesai dibuat.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di 3 TK yaitu TK Plus Tunas Rimba, TK Labschool UPI Purwakarta, dan TK Mentari yang terletak di kabupaten Purwakarta dan waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Mei hingga bulan Juli.

3.3 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah 3 guru TK yang berbeda-beda sekolah dan penelitian ini melibatkan para ahli diantaranya satu ahli media digital dan satu ahli materi pendidikan seks anak usia dini.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengukuran yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2013) instrumen adalah alat pengukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Dalam penelitian ini, digunakan beberapa instrumen seperti wawancara, observasi, dan angket. Wawancara digunakan untuk memahami analisis kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pendidikan seks anak usia dini. Sedangkan, angket digunakan untuk memvalidasi *motion grafis video* oleh ahli materi dan ahli media.

3.4.1 Wawancara

Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan terkait pembelajaran Pendidikan seks di PAUD. Wawancara ini akan dilakukan kepada para guru PAUD dengan menggunakan pendekatan wawancara semi terstruktur. Menurut Sugiyono (2010), wawancara semi terstruktur adalah bentuk panduan wawancara yang bertujuan untuk menemukan permasalahan dengan pendekatan lebih terbuka, di mana pihak yang terlibat diajak untuk memberikan pendapat dan ide secara mendalam. Adapun kisi – kisi wawancara pada penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3.1 Kisi – kisi panduan wawancara

No	Panduan Pertanyaan	Nomor Item
1.	Apa kendala yang sering ditemukan pada guru pada saat mengenalkan pendidikan seks untuk anak	1

No	Panduan Pertanyaan	Nomor Item
2.	Apakah media yang sudah digunakan sudah efektif untuk mengenalkan pendidikan seks pada anak	2
3.	Materi Pendidikan seks apa saja yang perlu dikenalkan pada anak	3
4.	Apabila akan dibuat media <i>motion grafis</i> seperti apa tampilan video yang diharapkan	4

3.4.2 Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli ditujukan untuk menilai dan memvalidasi konten dan tampilan dari produk yang dikembangkan apakah sudah layak di uji coba di lapangan. Validasi ahli ini ditujukan kepada ahli materi kurikulum pendidikan seks anak usia dini dan ahli media digital. disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Variabel	Aspek	Nomor Soal
Media <i>Motion Grafis Video</i> untuk Anak Usia Dini	A. Kesesuaian materi dengan tujuan pendidikan seks	1,2,3
	B. Materi dan media relevan	4,5
	C. Kemutakhiran Materi	6,7
	D. Bahasa yang	8,9,10

Lulu Zulfa Akyuni, 2023

PENGEMBANGAN PROTOTYPE MEDIA MOTION GRAFIS VIDEO TENTANG MATERI PENDIDIKAN SEKS ANAK USIA DINI

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

	digunakan	
--	-----------	--

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Media
Dimodifikasi dari Saadah (2018) Dan Adkhar (2016)

Aspek Penilaian	Indikator	No Item
Audio dan Visual	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis font	1,2
	Kejelasan kualitas tampilan dan suara pada video	3,4
	Kesesuaian pemilihan Bahasa dengan konten	5
	Kejelasan alur video	6
	Ketepatan penggunaan animasi dengan konten	7
	Ketepatan penggunaan suara	8,9
	Kemenarikan penyajian media	10

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian berupa data dari hasil analisis kebutuhan dan data hasil evaluasi dari validasi ahli. Teknik analisis data pada masing – masing data tersebut adalah:

3.5.1 Data analisis kebutuhan

Data analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil wawancara kepada 3 guru disusun dalam bentuk laporan dengan teknik deskriptif analisis, yaitu melalui cara mendeskripsikan keterangan-keterangan atau data-data

Terdapat 3 tahapan menurut (Miles dan Huberman dalam Teknik analisis data yang diantaranya sebagai berikut :

1) Reduksi data

Merupakan proses penyederhanaan data yang telah didapatkan dengan seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna.

2) Penyajian data

Penyajian data adalah tahapan yang menyajikan data secara sederhana dan efektif dalam bentuk tabel, grafik, atau bagan.

3) Penarikan kesimpulan/verifikasi.

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengambil hal penting dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk narasi kalimat yang padat serta mengandung isi yang luas yang telah diperkuat dengan bukti- bukti yang valid sehingga kesimpulan dibuat dapat dipertanggung jawabkan.

3.5.2 Data Validasi

Data validasi dalam penelitian menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket validasi ahli digital dan ahli materi. Data yang telah terkumpul melalui angket dianalisis menggunakan skala likert. Penilaian skala likert yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Pedoman Hasil Validasi

Motion Grafis Video

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Adapun untuk menghitung skor, menggunakan rumus seperti berikut:

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Banyak butir pertanyaan}}$$

$$\text{Skor rata - rata keseluruhan} = \frac{\text{Jumlah skor rata - rata}}{\text{banyak aspek}}$$

Hasil penilaian lembar validasi oleh para ahli dianalisis untuk menilai tingkat kelayakan menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan dengan menghitung distribusi skor-skor dan persentase pada setiap instrumen yang dievaluasi. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2006), teknik analisis yang sesuai untuk menganalisis hasil angket adalah teknik analisis deskriptif dengan menghitung rata-rata skor jawaban pada masing-masing item yang dinilai. Hasil analisis lembar validasi ini diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan juga tanggapan yang diberikan oleh peserta didik. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk analisis tersebut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kesesuaian Aspek dimodifikasi Arikunto (2016)

Skor	Kriteria	Presentase	Hasil Konversi
4	Sangat Baik	$x \geq 75\%$	Sangat Layak
3	Baik	$50\% \leq x < 74.9\%$	Layak
2	Cukup	$25\% \leq x < 49.9\%$	Tidak Layak
1	Kurang	$x < 24.9\%$	Sangat Tidak Layak