

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini memadukan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, menggabungkan analisis data, observasi temuan, dan penarikan kesimpulan. Dengan mengintegrasikan kedua pendekatan dalam satu kerangka penelitian, penelitian campuran berupaya memberikan perspektif yang lebih kaya terhadap isu-isu yang sedang diteliti.⁴¹ Hal ini memungkinkan peneliti untuk menggali data lebih dalam, memanfaatkan kekuatan masing-masing metode. Dalam konteks pembelajaran dampak negatif *gadget* pada anak usia dini, pendekatan ini memberikan pemahaman tentang efektivitas materi pembelajaran dan interaksi sosial anak selama pembelajaran. Data kuantitatif memberikan wawasan tentang tingkat pemahaman atau perubahan statistik dalam perilaku, sedangkan data kualitatif menggali aspek-aspek lain seperti reaksi emosional anak-anak dan dinamika sosial. Oleh karena itu, pendekatan terpadu ini menumbuhkan pemahaman yang lebih holistik dan kontekstual mengenai dampak negatif *gadget* terhadap pengalaman belajar anak-anak.

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (RND), adalah suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru. Tujuan penelitian RND dalam

⁴¹ Deni Indrawan and Siti Rahmi Jalilah, "Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 735–739.

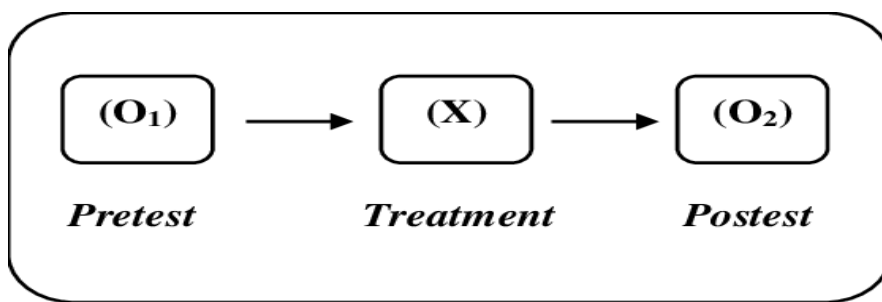
pendidikan adalah untuk menciptakan produk baru, seperti inovasi pembelajaran, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴² Dalam konteks pembelajaran dampak negatif *gadget* untuk anak usia dini, pendekatan ini akan mencakup tahap perancangan, pengembangan, dan evaluasi video pembelajaran. RND menawarkan pendekatan terstruktur untuk menciptakan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Dengan mengintegrasikan literasi dan pembangunan berkelanjutan, RND memastikan bahwa video pembelajaran tidak hanya memenuhi standar tinggi namun juga berkontribusi positif dalam pembelajaran dampak negatif *gadget* di lingkungan anak usia dini.

Produk Pendidikan yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah video pembelajaran dampak negatif *gadget* untuk pemahaman dampak negatif *gadget* pada anak Paud kelas A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Dengan menggunakan animasi cerita yang dapat diidentifikasi oleh anak-anak, video ini bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan terkait dampak-dampak negatif yang dapat di timbulkan oleh *gadget*. Video ini dibuat khusus untuk memenuhi karakteristik dan kebutuhan anak-anak pada tahap awal perkembangan mereka. Video ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran kelas, dan diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk membenuk pemahaman tentang dampak negatif *gadget* untuk anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

⁴² Okpatrioka Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

B. Uji Efektivitas

Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design* adalah desain penelitian perbandingan yang mana melihat hasil anak dari sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Maka dari itu akan terlihat perbandingan antara kedua sisinya. Berikut visualisasi *one group pretest-posttest design*.



Gambar 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O₁ = Nilai *Pretest* (Sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan yang diberikan

O₂ = Nilai *Posttest* (Setelah diberikan perlakuan)

Dalam desain penelitian ini nantinya akan diberikan tes sebelum diberikan perlakuan untuk melihat hasil belajar anak. Kemudian diberikanlah perlakuan dengan video animasi pembelajaran dampak negatif gadget, dan terakhir akan diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar anak setelah diberikan video animasi.

C. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Pengembangan dan penelitian bertempat di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru Jl. Kemuning Ujung, Kel. Guntung Paikat, Kec. Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Alasan mengapa memilih Lokasi penelitian di sana berdasarkan pertimbangan:

- a. Pembelajaran dampak negatif gadget di lembaga itu sendiri belum diterapkan secara khusus dalam kurikulum sekolah sehingga inisiatif guru untuk memberikan pembelajaran dampak negatif gadget kepada anak sejak dini dinilai penting.
- b. Pembelajaran dampak negatif gadget di sana masih belum ada.
- c. Pembelajaran dampak negatif gadget di sana tidak mempunyai media untuk penyampaian pembelajaran dampak negatif gadget.

2. Waktu dan Jadwal Penelitian

Pelaksanaan kegiatan peneliti ini dihitung mulai dari peneliti melakukan seminar proposal skripsi pada bulan maret 2024 sampai pada tahap akhir yaitu bulan April 2025. Berikut jadwal penelitian yang sudah peneliti lakukan.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian 2024/2025				
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr
	Analisis					
	Desain					
	Produksi					
	Validasi					
	Implementasi dan evaluasi					

D. Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian adalah orang-orang yang ikut berpartisipasi dalam penelitian berlangsung. Partisipan dalam penelitian ini adalah:

1. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru (yang dijadikan peneliti sebagai tempat penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian).
2. Ibu Khaiti Syukriani, S.Pd AUD selaku kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru dan seluruh pendidik beserta jajarannya.
3. Tim Editing Creativezii.
4. Para Validator. Bapak Dr. Wisnu Kristanto, M. Pd selaku ahli materi dan media.
5. Peserta didik kelompok B2 TK Aisyiyah Busanul Athfal Banjarbaru sebagai responden dalam penelitian.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu data pokok atau bisa disebut juga data primer dan data sekunder sebagai data penunjang. Data pokok adalah data yang menjadi pembahasan utama dalam penelitian ini. Sedangkan data penunjang berkaitan dalam literatur seperti penelitian terdahulu yang mendukung dalam penelitian yang disusun ini.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu sebagai berikut:

- a. Responden peserta didik B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru.

- b. Informan yaitu pendidik, staf tata usaha, serta pihak-pihak lain yang terkait dengan penelitian ini.
- c. Dokumen, yaitu catatan atau data yang berhubungan dengan penelitian ini.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian metode yang dipakai peneliti dalam pengumpulan data penelitian. Disini peneliti meamakai 4 teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan dalam mendapatkan informasi terkait data yang ingin diteliti.

2. Observasi

Observasi, teknik pengumpulan data yang satu ini dilakukan dengan cara mengamati pada suatu kejadian atau permasalahan yang ingin digali dari penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan atau arsipan peristiwa yang sudah berlalu. Dalam teknik pengumpulan data yang satu ini berhubungan dengan suatu peristiwa masa lalu mengenai hal-hal atau variabel yang berupa foto, catatan, arsipan pada suatu kejadian.

4. Angket Penelitian

Angket penilaian dalam penelitian ini nantinya akan diberikan kepada validator pada tahap validasi video animasi yaitu ahli materi dan ahli media. Yang berisikan pertanyaan dan pernyataan yang dijawab oleh validator dalam memberikan

penilaian. Serta digunakan peneliti untuk melihat keefektivitasan video animasi yang dikembangkan terhadap pemahaman anak.

Tabel 3.2 Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

No	Data	Sumber Data	Teknik pengumpulan data
1	Pembelajaran dampak negatif penggunaan gadget di lembaga TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru. - Mengenai persiapan pembelajaran dampak negatif gadget pada anak usia kelompok B (5-6 Tahun). - Penerapan media pembelajaran video animasi dampak negatif gadget untuk anak kelompok B2.	Pendidik dan peserta didik	Wawancara dan observasi
2	Data penunjang yang meliputi: - Sejarah berdirinya lembaga, profil sekolah, kurikulum yang diterapkan, dan sarana prasarana. - Gambaran umum tentang lokasi penelitian, serta jumlah pendidik dan peserta didik.	Kepala sekolah	Wawancara
3	Pemberian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada validator dan responden untuk dijawab sebagai menguji keefektivitasan produk yang dikembangkan yaitu video animasi.	Validator dan anak kelompok B2	Angket penilaian

G. Instrumen Penelitian

Adanya instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil uji kelayakan media yang peneliti kembangkan serta mengetahui keefektifitasan media terhadap pembelajaran. Peneliti membuat 3 instrumen penelitian dalam pengembangan media pembelajaran video dampak negatif gadget.

1. Instrumen Penilaian Validasi Materi

Validasi materi melibatkan proses pemeriksaan dan penilaian yang bertujuan untuk menjamin kelayakan isi materi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, indikator yang ingin dicapai serta masukan dalam pengembangan media pembelajaran. Validator yang dipilih peneliti adalah Bapak Dr. Wisnu Kristanto, M. Pd seorang dosen Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya.

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Materi

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Materi di sajikan dengan runtut.					
2.	Materi sesuai dengan pengembangan anak.					
3.	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran.					
4.	Bahasa yang di gunakan sesuai dengan anak					
5.	Ilustrasi, gambar, contoh, dan simulasi yang ada dalam materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

2. Instrumen Validasi Media

Untuk validasi media ini peneliti menunjuk bapak Dr. Wisnu Kristanto, M.Pd sebagai validator ahli media dalam menilai uji kelayakan media yang dikembangkan. Yang dinilai disini dari segi aspek penyajian, tampilan, serta format dan lainnya yang menjadi tolak ukur dalam penilaian.

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Media

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Kualitas visual dan suara media yang dikembangkan.					
2.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
3.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar anak.					
4.	Musik yang ditayangkan sesuai dengan anak usia dini.					
5.	Media pembelajaran dapat diakses dengan bantuan teknologi.					

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

3. Instrumen Responden

Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui adanya keefektifitasan video animasi pembelajaran dampak negatif *gadget* yang dikembangkan terhadap pemahaman belajar peserta didik B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru.

Tabel 3.5 *Pretest* dan *Posttest*

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Mengetahui jenis jenis <i>gadget</i> serta manfaat dan fungsinya	- Guru menunjukkan gambar HP, tablet, laptop, computer dan smartwatch lalu bertanya: “Ini apa ya namanya?” - Guru bertanya: “Manfaat <i>gadget</i> ini bisa dipakai buat apa aja ya?” - Guru bertanya: “<i>Gadget</i> ini fungsinya bisa buat apa aja ya?”
4.	Mengetahui dampak negatif <i>gadget</i>	Guru bertanya: “Apa yang bisa terjadi kalau terlalu sering main <i>gadget</i> ?”
5.	Mengetahui batas waktu menggunakan <i>gadget</i>	Guru bertanya: “Berapa lama ya waktu yang boleh digunakan untuk bermain <i>gadget</i> dalam sehari?”

H. Teknik Analisis Data

1. Data kualitatif kuantitatif

Peneliti memakai teknik analisis deskriptif kualitatif kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini. Berdasarkan data yang digunakan peneliti dapat dibedakan menjadi dua jenis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Pada analisis data kuantitatif data yang disajikan berupa angka, sementara pada analisis data kualitatif data yang disajikan berupa narasi. Pada analisis data kualitatif peneliti memakai analisis data menurut Miles Huberman yaitu:

a. Reduksi Data

Pada tahap reduksi data ini dilakukannya penyederhanaan data-data yang sudah didapat sesuai dengan kebutuhan, memilih mana data-data yang penting dan tidak penting dalam menunjang penelitian. Karena bahwaanya data yang sangat banyak akan menyulitkan bagi peneliti dalam proses penelitian nanti.

b. Penyajian Data

Setelah data sudah disederhanakan dan sesuai dengan kebutuhan maka selanjutnya yaitu dengan menyajikan data yang sudah di reduksi tadi disusun lebih rapi, dengan disajikan dalam bentuk bagan, matrik, ataupun grafik. Dengan demikian memudahkan peneliti dalam menganalisis serta menarik kesimpulan.

c. Penarikan Kesimpulan

Tahapan terakhir yaitu penarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan disini tidak hanya terjadi pada proses pengumpulan data saja melainkan dalam proses penelitian awal sampai akhir nantinya. Kesimpulan awal yang dikemukakan hanya bersifat sementara. Kesimpulan awal yang didukung oleh bukti-bukti yang valid saat peneliti kembali kelapangan, maka kesimpulan tersebut merupakan kesimpulan kredibel yang nantinya memperoleh temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Sedangkan data kuantitatif nantinya diperoleh melalui uji efektivitas media terhadap pemahaman belajar anak serta dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Angket tanggapan tersebut menggunakan skala likert. Penggunaan skala likert ini

bertujuan untuk menyajikan data frekuensi dari hasil penilaian validator terhadap video animasi yang dikembangkan.

Formula persentase pada masing-masing jawaban subjek dengan rumus berikut:

b. Menghitung nilai skor:

$$\text{Nilai Skor} = \text{Frekuensi(butir penilaian)} \times \text{Nilai Bobot Tertinggi}$$

c. Menghitung persentase kelayakan:

$$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal yang diperoleh}} \times 100\%$$

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Skor penilaian
81% - 100%	Sangat Baik	5
61% - 80%	Baik	4
41% - 60%	Cukup	3
21% - 40%	Kurang	2
0% - 20%	Sangat Kurang	1

2. Data Validasi Ahli dan Penilaian Guru

Dalam melakukan analisis deskriptif, tahap pertama yang dilakukan adalah menyusun data secara sistematis agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Data yang diperoleh dari validasi para ahli maupun penilaian guru baik dalam bentuk skor maupun nilai diklasifikasikan dan disajikan dalam format tabel atau grafik. Penyajian ini memudahkan peneliti atau pengamat untuk mengidentifikasi pola, melakukan perbandingan, serta mengamati tren yang muncul dari data tersebut.

Dengan menggabungkan hasil validasi ahli dan penilaian guru melalui analisis deskriptif, pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kualitas data dan kemandirian instrumen dapat dicapai. Pendekatan terpadu ini tidak hanya meningkatkan wawasan mengenai pengetahuan anak dan proses pembelajaran namun juga berfungsi sebagai *platform* dasar untuk memajukan dan menyempurnakan praktik pendidikan atau penelitian. Penggunaan analisis deskriptif memfasilitasi penyajian data secara sistematis dan ringkas, menawarkan wawasan yang jelas mengenai karakteristik data yang diperoleh dari validasi ahli dan penilaian guru.

3. Analisis Data Ekperimen

Dalam penelitian eksperimental atau studi intervensi, data *pretest* dan *posttest* berfungsi untuk menilai perubahan yang dihasilkan dari intervensi. *Pretest* melibatkan pengukuran yang dilakukan sebelum intervensi, sedangkan *posttest* melibatkan pengukuran yang dilakukan setelah intervensi. Untuk menganalisis data ini di SPSS, peneliti biasanya menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, yaitu uji statistik yang dirancang untuk membandingkan rata-rata dua pengukuran terkait yang dilakukan pada waktu berbeda dalam satu kelompok subjek.

Langkah pertama dalam menggunakan *Paired Sample t-test* adalah mengumpulkan data *pretest* dan *posttest* untuk setiap subjek atau unit observasi. Misalnya, jika penelitian melibatkan sekelompok peserta yang mengikuti suatu intervensi atau perlakuan, data *pretest* akan mencakup hasil sebelum intervensi, sedangkan data *posttest* mencakup hasil setelah intervensi.

Kemudian, data ini dimasukkan ke dalam perangkat lunak statistik SPSS. Di dalam SPSS, Anda dapat memilih opsi "*Paired Samples t-test*" dan memasukkan kolom-kolom yang mewakili data *pretest* dan *posttest*. SPSS kemudian akan menghitung nilai t-statistik berdasarkan perbedaan antara dua kelompok tersebut, serta menghasilkan nilai p-nilai yang menunjukkan tingkat signifikansi.

Rumus *Paired Sample t-test* sendiri melibatkan perhitungan rata-rata perbedaan antara pasangan data (misalnya, *posttest* dikurangi *pretest*) dan kemudian membagi hasilnya dengan standar deviasi dari perbedaan tersebut. Nilai t-statistik yang dihasilkan dari perhitungan ini kemudian dibandingkan dengan distribusi t dalam statistika untuk menentukan apakah perbedaan antara *pretest* dan *posttest* secara signifikan berbeda dari nol.

Jika nilai p-nilai yang dihasilkan dari analisis t-test lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (biasanya 0,05), maka kita dapat menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel yang diukur, yang tercermin dalam perbedaan statistik antara dua waktu pengukuran tersebut. Dengan menggunakan *Paired Sample t-test* dalam SPSS, peneliti dapat secara statistik mengevaluasi efektivitas suatu intervensi atau perlakuan dengan membandingkan hasil sebelum dan setelah perlakuan tersebut diimplementasikan.