

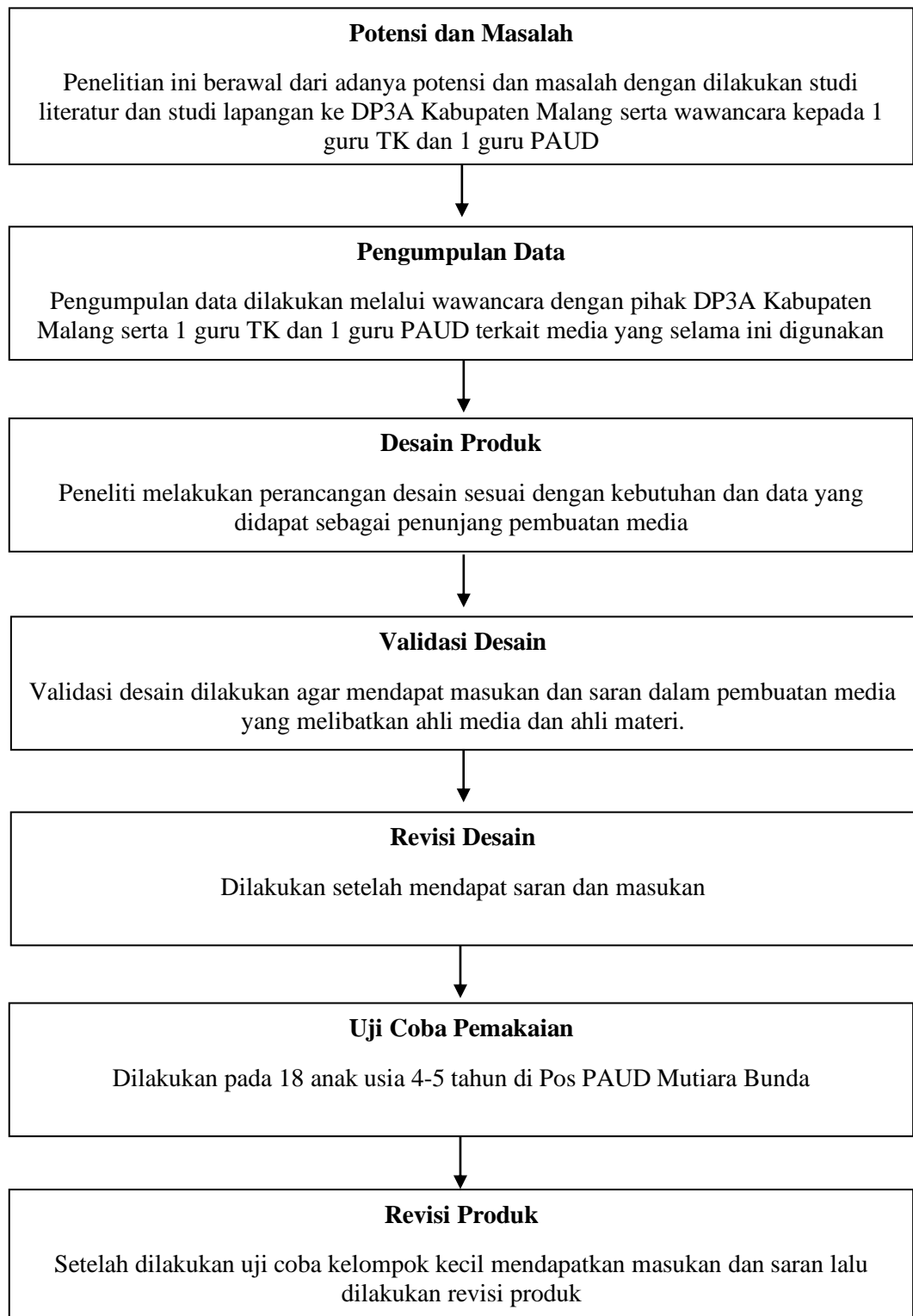
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan langkah prosedur pengembangan, yaitu (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba Produk, (7) Revisi Produk.

3.2 Kerangka Operasional



Gambar 3.1 Kerangka Operasional Penelitian Berdasarkan Borg and Gell

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pos PAUD Mutiara Bunda, Sukun, Kota Malang untuk melakukan uji coba produk pada kelompok kecil, serta dilakukan di Jl. Besar Ijen No.77C, Kota Malang untuk melakukan validasi ahli media. Selain itu, tempat penelitian ini juga dilakukan di Jl. Bendungan Sampean Baru C5, Kota Malang untuk melakukan validasi ahli materi.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023-Juni 2024.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 18 anak usia 4-5 tahun yang terbagi menjadi 2 kelompok di Pos PAUD Mutiara Bunda, Sukun, Kota Malang, 1 ahli materi (psikolog DP3A Kabupaten Malang), 1 ahli media (dosen jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Malang), serta 2 guru Pos PAUD Mutiara Bunda, Sukun, Kota Malang.

3.5 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Potensi dan Masalah

Penelitian pengembangan atau R&D mengacu pada masalah yang ada. Agar peneliti dapat mengetahui potensi dan masalah terkait media yang digunakan sebagai upaya pencegahan pelecehan seksual pada anak, maka peneliti perlu menganalisis kebutuhan. Langkah pertama penggalian potensi dan masalah yaitu melakukan studi literatur melalui jurnal dan internet untuk mendapatkan data tentang apa saja media yang sudah ada dan digunakan untuk mencegah pelecehan

seksual pada anak, sehingga dapat disimpulkan dan dianalisis sebagai acuan pembuatan produk permainan. Langkah kedua penggalan potensi dan masalah yaitu melakukan studi lapangan. Studi lapangan dilakukan dengan cara memberikan surat pengantar studi lapangan ke Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Malang. Selain itu, peneliti juga melakukan studi lapangan ke TK dan PAUD untuk mengetahui media yang digunakan guru dalam pengenalan pendidikan seks usia dini untuk anak.

3.5.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dimulai dengan melakukan studi pendahuluan ke DP3A Kabupaten Malang untuk mengumpulkan data dan informasi terkait media yang digunakan untuk mencegah kasus kekerasan seksual pada anak, juga melakukan studi pendahuluan ke TK dan PAUD untuk mengetahui media yang digunakan guru dalam mengajarkan anak terkait pendidikan seks usia dini. Pengumpulan data dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan merancang desain media sebagai penyempurnaan dari produk yang sebelumnya telah ada.

3.5.3 Desain Produk

Produk pada penelitian ini adalah pengembangan “Permainan *Answer and Jump*” sebagai media edukasi pendidikan seks anak usia dini yang dirancang untuk menyempurnakan media yang sebelumnya telah ada. Desain produk permainan *Answer and Jump* dimulai dengan menentukan desain bidang lompat, desain tabel permainan, lalu menentukan warna bidang lompat dan tabel permainan, serta *cartoon* yang menarik.

3.5.4 Validasi Desain

Setelah peneliti membuat media, peneliti melakukan validasi desain. Validasi desain bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dalam pembuatan media. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dian Sudiono Putri, M.Psi, Psi selaku psikolog yang bertugas di Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kabupaten Malang. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Wandu, S.Kep.Ns, M.Pd selaku dosen jurusan Promosi Kesehatan di Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.

3.5.5 Revisi Desain

Setelah media tersebut telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi, kemudian media tersebut diperbaiki sesuai dengan masukan dan kritikan dari ahli media dan ahli materi untuk pengembangan produk.

3.5.6 Uji Coba Pemakaian

Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba produk kepada responden yaitu 18 anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Mutiara Bunda, Sukun, Kota Malang. Tahap persiapan yaitu (1) Pastikan tempat untuk bermain agak luas. (2) Siapkan 3 meja sebagai tempat anak untuk menjawab pertanyaan. (3) Pastikan seperangkat alat permainan *Answer and Jump* siap untuk digunakan. Pada tahap pelaksanaan sebanyak 18 anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Mutiara Bunda dibagi menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok berisikan 9 anak. Setiap kelompok yang berisikan 9 anak dibagi menjadi 3 kelompok kecil dengan jumlah masing-masing kelompok kecil berisikan 3 anak. Setelah itu anak diminta untuk memainkan permainan *Answer and Jump* dengan dengan cara pertama anak akan

diminta mengambil bola undian pada wadah, selanjutnya anak akan melewati bidang lompat permainan dan menyerahkan bola pada guru/pendamping. Setelah itu, pendamping akan memberikan tabel dan pilihan jawaban sesuai dengan topik yang anak dapatkan pada bola undian. Anak harus dapat menjawab atau mengelompokkan gambar pada tabel permainan dengan waktu maksimal 5 menit untuk masing-masing anak. Selanjutnya, anak harus menyerahkan tabel permainan tersebut kepada pendamping untuk dilakukan penilaian. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk permainan.

3.5.7 Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk pada anak usia 4-5 tahun, peneliti mendapatkan masukan dan kritikan kemudian peneliti memperbaiki produk.

3.6 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner diberikan untuk ahli media, ahli materi, serta orang tua/wali responden. Kuesioner ahli media berisi tentang kemudahan dan kesederhanaan desain, kegunaan dan kemenarikan media, serta ukuran media yang diambil dari penelitian terdahulu oleh Alfisyamas (2022). Kuesioner ahli materi berisi tentang kelayakan isi materi dalam media yaitu materi mengenai bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh, perbedaan laki-laki dan perempuan, dan cara berpakaian yang benar, disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen ahli materi oleh Susanti (2018 dengan modifikasi). Sementara itu, kuesioner respon pengguna yang diisi oleh orang tua/wali responden berisi tentang penerimaan seseorang terhadap media baru yang diambil dari penelitian terdahulu oleh Alfisyamas (2022). Pada penelitian ini

dilakukan beberapa tahap pengumpulan data yang secara detail ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data
Penggalian Data	Pengkajian wawancara dengan pihak DP3A Kabupaten Malang serta validasi dari 1 guru PAUD dan 1 guru TK terkait media yang digunakan
Validasi Ahli	Kuesioner kelayakan produk dengan 1 (satu) ahli media dan 1 (satu) ahli materi
Uji Coba Produk	Kuesioner respon penilaian produk untuk orang tua/wali anak (responden)

a. Instrumen Uji Kelayakan Untuk Ahli Media

Instrumen uji kelayakan untuk ahli media meliputi desain ukuran, warna, bentuk tulisan, keselarasan warna, kesesuaian jenis huruf (*font*), kejelasan tulisan, kerapian tulisan, kemenarikan gambar, keteraturan sistematika penulisan, ketertarikan penggunaan warna, ketertarikan media secara keseluruhan, kemudahan dalam penggunaan media.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir Soal	
1.	Kemudahan dan Kesederhanaan Desain	Kemudahan penggunaan media	1
		Kesederhanaan desain media	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		Kejelasan tulisan untuk dibaca	1
2.	Kegunaan media	Berguna untuk bermain dan belajar	1
3.	Kemenarikan Media	Komposisi warna yang digunakan	1
		Gambar/ ilustrasi yang digunakan	1

No	Indikator		Jumlah Butir Soal
		Ukuran huruf yang digunakan pada bidang lompat dan tabel permainan	1
		Jenis huruf yang digunakan pada bidang lompat dan tabel permainan	1
4.	Ukuran Media	Ukuran bidang lompat permainan <i>Answer and Jump</i>	1
		Ukuran tabel permainan <i>Answer and Jump</i>	1

(Sumber: Alfisyamas, 2022)

b. Instrumen Uji Kelayakan Untuk Ahli Materi

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator		Jumlah Butir Soal
1.	Kelayakan isi	Kelengkapan materi	1
		Kejelasan buku pedoman	1
		Kebenaran konsep yang disajikan	1
2.	Bahasa	Bahasa yang komunikatif	1
		Ketepatan penggunaan istilah	1
		Bahasa yang digunakan dapat diterima	1

(Sumber: Susanti, 2018 dengan modifikasi)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Respon Pengguna

No	Indikator		Jumlah Butir Soal
1.	Kemudahan dan Kesederhanaan Desain	Kemudahan penggunaan media	1
		Kesederhanaan desain media	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		Kejelasan tulisan untuk dibaca	1
2.	Kegunaan media	Berguna untuk bermain dan belajar	1
3.	Kemenarikan Media	Komposisi warna yang digunakan	1

No	Indikator		Jumlah Butir Soal
		Gambar/ ilustrasi yang digunakan	1
		Ukuran huruf yang digunakan pada bidang lompat dan tabel permainan	1
		Jenis huruf yang digunakan pada bidang lompat dan tabel permainan	1
4.	Ukuran Media	Ukuran bidang lompat permainan <i>Answer and Jump</i>	1
		Ukuran tabel permainan <i>Answer and Jump</i>	1

(Sumber: Alfisyamas, 2022)

3.7 Jenis Data

3.7.1 Data Kualitatif

Data kualitatif yang dimaksudkan dalam penelitian yaitu data yang diperoleh dari komentar, saran, dan temuan-temuan kekurangan dari para ahli. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari kolom masukan setelah dilakukan uji coba kelompok kecil kepada subjek penelitian.

3.7.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari instrumen (jumlah skor) yang diberikan kepada para ahli dan respon pengguna untuk menilai media edukasi berupa permainan *Answer and Jump* sebagai upaya pencegahan pelecehan seksual pada anak usia 4-5 tahun. Data tersebut memberi gambaran mengenai kekurangan dan kelebihan produk yang dikembangkan.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala likert dimana jawaban setiap item instrumen memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Jawaban kemudian diberikan skor untuk mempermudah analisis kuantitatif.

Semakin positif jawaban yang diberikan akan merepresentasikan kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Skor Kuesioner

Jawaban	Skor
Sangat baik/ Sangat setuju/ Sangat sesuai	4
Baik/ Setuju/ Sesuai	3
Tidak baik/ Tidak setuju/ Tidak sesuai	2
Sangat tidak baik/ Sangat tidak setuju/ Sangat tidak sesuai	1

(Sumber: Sugiono, 2015)

Pada skor penilaian, peneliti menggunakan 4 kriteria penilaian dikarenakan peneliti ingin mengurangi kecenderungan responden untuk memilih jawaban tengah.

3.8 Teknik Analisis Data

Tenik analisis yang digunakan ada dua yaitu analisis isi dan analisis deskriptif. Analisis isi digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari tanggapan ahli media, ahli materi dan pengguna. Tanggapan yang dimaksud berupa catatan, saran, dan komentar yang terdapat dalam instrumen penelitian. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis instrumen yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi dan respon pengguna. Kuesioner ahli media dan ahli materi akan dilakukan uji deskriptif persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Data yang diperoleh dari kuesioner respon pengguna dianalisis dengan mencari rata-rata nilai kuesioner. Analisis ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

(Sumber: Akbar, 2013)

Keterangan:

V - ah = Validasi ahli

TSe = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

$$X = \frac{\sum fx}{N}$$

(Sumber: Winarsunu dalam Murtiana, 2010)

Keterangan:

X = Mean

$\sum fx$ = Jumlah skor seluruh responden

N = Jumlah responden

Hasil kuesioner dari ahli media, ahli materi dan respon pengguna selanjutnya dicocokkan atau dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
81,00% - 100,00%	Sangat Layak
61,00% - 80,00%	Cukup Layak
41,00% - 60,00%	Kurang Layak
21,00% - 40,00%	Tidak Layak
00,00% - 20,00%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Akbar, 2013)

3.9 Etika Penelitian

Menurut Notoadmodjo (2018), etika penelitian adalah suatu pedoman etika yang berlaku untuk setiap kegiatan penelitian yang melibatkan antara pihak peneliti, pihak yang diteliti (subjek penelitian) dan masyarakat yang akan memperoleh dampak hasil penelitian tersebut.

Prinsip-prinsip etik dalam penelitian :

1. Manfaat (*beneficence*)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *answer and jump* sebagai media edukasi pencegahan pelecehan seksual pada anak usia 4-5 tahun, dimana hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dalam lingkup pengembangan khususnya terkait upaya pencegahan pelecehan seksual pada anak.

2. Perizinan

Perizinan telah dilakukan dengan mengajukan surat pengantar permohonan izin penelitian kepada Ketua Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Malang, kemudian dilanjutkan kepada Kepala Dinas Pemberdayaan Perempuan dan

Perlindungan Anak (DP3A) Kabupaten Malang, Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Malang, serta Kepala Sekolah Pos PAUD Mutiara Bunda, kecamatan Sukun, kota Malang.

3. *Informed consent*

Lembar persetujuan menjadi subjek (*informed consent*) diberikan sebelum penelitian agar responden mengetahui maksud dan tujuan penelitian.

4. Privasi dan Kerahasiaan (*privacy and confidentiality*)

Penelitian ini menjamin bahwa identitas individu yang menjadi subjek penelitian tetap dilindungi. Peneliti menghindari pengungkapan informasi pribadi yang dapat mengidentifikasi peserta. Dalam penelitian ini semua subjek penelitian diidentifikasi menggunakan kode yang bersifat anonim untuk menggantikan data pribadi.

5. Keamanan Data (*data security*)

Peneliti memastikan data yang dikumpulkan disimpan secara aman dan hanya diakses oleh pihak yang berwenang. Peneliti memastikan penggunaan data untuk tujuan penelitian.

6. Etika Penelitian (*ethical clearance*)

Peneliti telah mengajukan kelayakan etik pada komisi etik Poltekkes Kemenkes Malang, dengan nomor DP.04.03/F.XXI.31/0674/2024, agar penelitian memenuhi syarat keunggulan ilmiah serta menjunjung tinggi harkat, martabat, dan hak asasi manusia.

.