

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru bersama dengan peneliti. Menurut Jhon Elliot dalam Muslihudin (2009:6), penelitian tindakan kelas merupakan kajian tentang situasi sosial dengan maksud meningkatkan kualitas di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya peneliti dan guru dalam bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik bagi siswa.

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), karena terdapat permasalahan pada kepercayaan diri anak usia dini kelompok A di TK Aisyah 11 Bandung, sehingga diperlukan solusi untuk memperbaiki dan mengembangkan kepercayaan diri anak tersebut melalui tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, salah satunya permainan *puppet fun*. Adanya permasalahan dalam kelas ini sejalan dengan karakteristik dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru didalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan menyelesaikan permasalahan yang muncul di dalam kelas tersebut dengan cara menerapkan tindakan-tindakan tertentu (Farhana dkk., 2019 hlm.6).

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kemmis Mc dan Taggart yang merupakan pengembangan dari model penelitian tindakan kelas (PTK) yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Mualimin & Cahyadi (2014 hlm. 17) mengungkapkan bahwa dalam model penelitian Kemmis Mc dan Taggart, terdapat siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kemudian, setelah empat tahapan tersebut dilakukan, maka peneliti dapat melakukan perencanaan ulang untuk memperbaiki

dan merevisi pelaksanaan pada siklus sebelumnya. Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan dalam prosedur penelitian tindakan kelas yang dijelaskan Kemmis Mc Taggart (dalam Kunandar, 2012 hlm. 70-75) sebagai berikut :

### **1. Perencanaan**

Perencanaan merupakan suatu persiapan mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum dilakukannya penelitian. Sebagai tahap persiapan awal penelitian tindakan kelas, peneliti akan melakukan wawancara dan observasi terlebih dahulu mengenai keadaan kelas dan juga anak kelompok A di TK Aisiyah 11 Bandung sebagai dasar dari penyusunan perencanaan. Langkah selanjutnya, peneliti mempersiapkan hal-hal yang diperlukan diantaranya :

1. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
3. Mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu *puppet fun*
4. Menyiapkan lembar observasi penelitian
5. Menyiapkan alat dokumentasi

### **2. Tindakan**

Pada tahap ini sebelum tindakan dilakukan, peneliti harus mendapatkan perizinan dari partisipan terlebih dahulu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru akan mengajar berdasarkan rpph yang sebelumnya telah dibuat dan peneliti akan melakukan pengamatan terhadap pengembangan kepercayaan diri anak. Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kepercayaan diri anak akan dilakukan dengan permainan menggunakan *puppet fun*. Pada Pelaksanaannya, anak akan bergantian bermain *puppet fun*. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan setiap siklusnya dilakukan dalam 2 pertemuan.

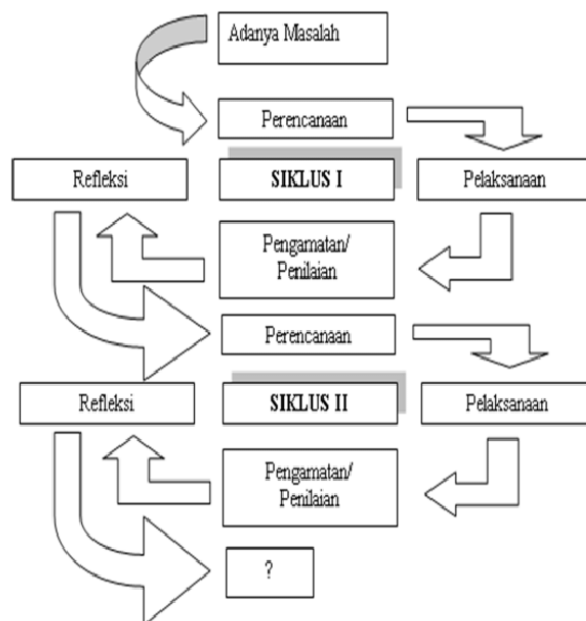
### **3. Observasi**

Observasi dilakukan bersamaan dengan dilakukannya tindakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran anak melalui permainan *puppet fun* dalam mengembangkan kepercayaan diri anak.

#### 4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh setelah melakukan observasi dan wawancara setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan atau kekurangan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian, akan dilakukan evaluasi yang nantinya hasil evaluasi tersebut akan dicari solusinya demi mengatasi permasalahan yang muncul. Setelahnya, dapat disusun rencana untuk siklus selanjutnya hingga dapat mencapai target atau mencapai indikator keberhasilan yang telah dibuat sebelumnya yaitu kepercayaan diri anak berkembang setelah permainan *puppet fun*.

Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas ini dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis Mc dan Taggart**

#### 3.3 Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyah 11 Bandung pada salah satu kelas kelompok A, tahun ajaran 2022/2023. TK Aisyah 11 Bandung beralamat di Jalan Sarimannah 1, No.38, Sarijadi, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung. Peneliti memilih tempat dan subjek penelitian di tempat tersebut, karena dari hasil observasi awal terlihat masalah kepercayaan diri anak di kelas A belum muncul,

maka tempat dan subjek sesuai dengan penelitain yang akan dilaksanakan. Adapun jumlah anak di kelas A sebnyak 15 Orang.

Subjek penelitian ini sebanyak 15 anak murid, yang terdiri dari 6 anak laki-laki, dan 9 anak perempuan.

**Tabel 3. 1 Data Anak Kelas A TK Aisyah 11 Bandung**

| NO | NAMA ANAK | JENIS KELAMIN |
|----|-----------|---------------|
| 1  | AF        | L             |
| 2  | AZ        | L             |
| 3  | BL        | L             |
| 4  | FR        | L             |
| 5  | KH        | L             |
| 6  | RF        | L             |
| 7  | AL        | P             |
| 8  | AS        | P             |
| 9  | AD        | P             |
| 10 | DR        | P             |
| 11 | FZ        | P             |
| 12 | KN        | P             |
| 13 | LY        | P             |
| 14 | NS        | P             |
| 15 | SH        | P             |

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur bagi peneliti yang akan melakukan observasi terhadap perkembangan anak. Menurut Arikunto (2010:160), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat juga sistematis sehingga mudah saat mengolah data. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan pedoman wawancara.

Dede Gina Launa Oktavita, 2023

UPAYA GURU MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUPPET FUN  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lembar observasi berisikan catatan mengenai perkembangan kepercayaan diri anak selama proses pembelajaran. Lembar observasi ini dibuat dalam bentuk *checklist*, dimana pada saat observasi dilakukan peneliti akan memilih dengan cara memberi tanda (√) pada kriteria penilaian yang sesuai dengan perkembangan kepercayaan diri anak

Instrumen penelitian ini diadaptasi dari Sartika (2014) yang disesuaikan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, berdasarkan teori Lauster yang terdiri dari empat aspek, yaitu :

1. Percaya pada kemampuan sendiri
2. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan
3. Memiliki kepercayaan diri dalam berinteraksi
4. Berani mengungkapkan pendapat

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi

## Instrumen Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Puppet Fun

| Variabel         | Aspek                                       | Indikator  | Item Pernyataan  | Teknik Pengumpulan Data | Alat yang digunakan |
|------------------|---|--|--|-------------------------|---------------------|
| Kepercayaan Diri | Percaya pada kemampuan diri sendiri         | Anak meyakini dirinya mampu melakukan kegiatan permainan | 1. Anak berani maju kedepan kelas dihadapan teman<br>2. Anak berani menggunakan media <i>puppet fun</i> di depan kelas               | Observasi, dokumentasi  | Pedoman Observasi   |
|                  | Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan | Anak mampu mengambil keputusan sesuai keinginan sendiri  | 3. Anak mampu memilih media permainan sendiri<br>4. Anak mau mengikuti permainan <i>puppet fun</i> atas dasar keinginan diri sendiri |                         |                     |

|  |  |   |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|
|  | Memiliki kepercayaan diri dalam berinteraksi | Anak menunjukkan ekspresi percaya diri saat melakukan permainan | 5. Anak tidak menunjukkan ekspresi malu saat melakukan permainan <i>puppet fun</i>   |  |  |
|  |  | Anak dapat menerima kehadiran orang-orang di sekitarnya         | 6. Anak senang ketika melakukan permainan <i>puppet fun</i> bersama temannya<br>7. Anak dapat berkomunikasi dengan temannya saat melakukan permainan <i>puppet fun</i> |  |  |
|  | Berani mengemukakan pendapat                 | Anak berani berbicara di depan teman                            | 8. Anak berani bercerita di depan kelas<br>9. Anak berani menjawab pertanyaan di depan kelas   |  |  |

### 3.5 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud dari penelitian ini. Adapun penjelasan istilah dari variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.3.1 Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala hal yang dimiliki seseorang, khususnya kelebihan dalam dirinya dan melalui kelebihan tersebut ia yakin mampu menghadapi apapun yang ada dihidupnya dan tidak akan mudah terpengaruh dengan pendapat orang lain tentang dirinya. Adapun indikator kepercayaan diri dalam penelitian ini yaitu anak berani mengikuti permainan *puppet fun*, anak mampu memilih pilihan sendiri dalam menentukan *puppet*, tidak bergantung pada orang lain, senang bermain bersama, dan anak berani mengajukan pendapat.

#### 3.3.2 Permainan *Puppet Fun*

Permainan *puppet fun* adalah kegiatan bermain menggunakan boneka yang dilakukan dengan menyenangkan dan memakai tahapan aturan yang harus dijalankan oleh pemainnya. Permainan *puppet fun* ini merupakan modifikasi dari permainan tradisional jamuran. Permainan ini direncanakan dengan menarik, juga boneka bisa dipilih oleh anak sesuai dengan kesukaan dan mau anak, agar saat digunakan dalam permainan timbul rasa yang menyenangkan.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka memperoleh data yang objektif di lokasi penelitian, peneliti menggunakan berbagai macam teknik pengumpulan data guna mencapai tujuan dari penelitian. Maka, dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti yaitu teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

#### 3.6.1 Wawancara

Menurut Kunandar (2012 hlm.157) wawancara merupakan suatu kegiatan mengajukan berbagai pertanyaan secara verbal kepada responden yang dianggap memiliki pengetahuan dan informasi mengenai suatu hal yang berhubungan dengan permasalahan yang ada didalam penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini,



peneliti akan melakukan wawancara terstruktur yang dilakukan sebelum, selama, dan sesudah diterapkannya permainan *puppet fun* dalam mengembangkan kepercayaan diri pada anak. Sugiono (2015 hlm. 194) menjelaskan bahwa wawancara terstruktur merupakan teknik pengumpulan data dimana sebelum wawancara dilakukan peneliti sudah terlebih dahulu mengetahui informasi apa saja yang ingin diperoleh, sehingga peneliti akan menyiapkan instrumen sebagai pedoman wawancara. Guru kelas kelompok A di TK Aisyah 11 Bandung dijadikan sebagai responden utama dalam kegiatan wawancara. Berikut adalah pedoman wawancara guru sebelum dan sesudah tindakan dilaksanakan :

**Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan**

| No | Pertanyaan  | Jawaban |
|----|---|---------|
| 1. | Menurut ibu, bagaimana kepercayaan diri anak di kelas A, saat tampil di depan kelas ?   |         |
| 2. | Menurut ibu, bagaimana kepercayaan diri anak di kelas A, apakah sudah berani mengungkapkan pendapatnya ?                                |         |
| 3. | Menurut ibu, bagaimana kepercayaan diri anak di kelas A pada saat berbicara di depan kelas ?  |         |
| 4. | Menurut ibu, bagaimana kepercayaan diri anak di kelas A pada saat berinteraksi dengan temannya ?  |         |
| 5. | Bagaimana cara ibu meningkatkan kepercayaan diri anak di kelas A ?  |         |
| 6. | Sebelumnya, apakah ibu pernah mencoba kegiatan belajar menggunakan <i>puppet</i> dalam meningkatkan kepercayaan diri anak di kelas ibu? |         |

|    |  |  |
|----|--|--|
| 7. | Menurut ibu. kesulitan apa saja yang ibu hadapi dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak? |  |
|----|--|--|

**Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan**

| No | Pertanyaan  | Jawaban |
|----|---|---------|
| 1. | Menurut ibu, apakah ada peningkatan kepercayaan diri anak di kelas , saat tampil di depan kelas, setelah dilakukan permainan <i>Puppet fun</i> ?                  |         |
| 2. | Menurut ibu, bagaimana ada peningkatan kepercayaan diri anak di kelas A, saat berani mengungkapkan pendapatnya, setelah dilakukan permainan <i>Puppet fun</i> ? ? |         |
| 3. | Menurut ibu, apakah ada peningkatan kepercayaan diri anak di kelas A pada saat berbicara di depan kelas, setelah dilakukan permainan <i>Puppet fun</i> ?          |         |
| 4. | Menurut ibu, apakah ada peningkatan kepercayaan diri anak di kelas A pada saat berinteraksi dengan temannya, setelah dilakukan permainan <i>Puppet fun</i> ?      |         |
| 5. | Menurut pengamatan ibu, bagaimana antusias anak saat melakukan permainan <i>puppet fun</i> ?  |         |
| 6. | Menurut pengamatan ibu, apakah permasalahan kepercayaan diri di kelas sudah terpecahkan, setelah menggunakan permainan <i>puppet fun</i> ?                        |         |

|    |  |  |
|----|--|--|
| 7. | Kendala apa saja yang ibu alami saat menstimulus kepercayaan diri anak menggunakan permainan <i>puppet fun</i> ? |  |
|----|--|--|

### 3.6.2 Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti secara langsung terhadap subjek penelitian untuk mengetahui keadaan subjek penelitian dan seberapa efektif tindakan yang peneliti lakukan dalam mencapai tujuan penelitian. Teknik observasi digunakan peneliti untuk memudahkan memperoleh informasi yang dibutuhkan (Kunandar, 2012 hlm.143). Metode observasi dengan kegiatan pengamatan yang memudahkan mendapatkan data merupakan salah satu metode pengumpulan data yang kuat secara metodologis, (Hasanah, H., 2017).

Pada saat kegiatan observasi dilakukan maka, diperlukan pedoman observasi sebagai alat untuk mengamati, dan mencatat hasil informasi yang didapat terkait hal yang akan diteliti, (Indriyani, D., 2018). Berikut merupakan lembar pedoman observasi anak dan guru :

**Tabel 3. 5 Lembar Pedoman Observasi Anak dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Permainan Puppet Fun**

Nama :

Kelas :

| No | Item Pernyataan   | Hasil Pengamatan |    |     |
|----|---|------------------|----|-----|
|    |   | BB               | MB | BSH |
| 1  | Anak berani maju kedepan kelas dihadapan teman                          |                  |    |     |
| 2  | Anak berani menggunakan media puppet fun di depan kelas dihadapan teman |                  |    |     |

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| 3 | Anak mampu memilih media permainan sendiri                                   |  |  |  |
| 4 | Anak mau mengikuti permainan puppet fun atas dasar keinginan diri sendiri    |  |  |  |
| 5 | Anak tidak menunjukkan ekspresi malu saat melakukan permainan puppet fun     |  |  |  |
| 6 | Anak senang ketika melakukan permainan puppet fun bersama temannya           |  |  |  |
| 7 | Anak dapat berkomunikasi dengan temannya saat melakukan permainan puppet fun |  |  |  |
| 8 | Anak berani bercerita di depan kelas   |  |  |  |
| 9 | Anak berani menjawab pertanyaan di depan kelas                               |  |  |  |

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

**Tabel 3. 6 Keterangan Penilaian Indikator Observasi**

| No | Indikator item                                 | Keterangan Penilaian Indikator |  |
|----|--|--------------------------------|--|
| 1  | Anak berani maju kedepan kelas dihadapan teman | <b>BB</b>                      | Anak tidak berani maju kedepan kelas dihadapan teman                                 |
|    |  | <b>MB</b>                      | Anak berani maju kedepan kelas dihadapan teman, dengan bantuan guru                  |
|    |  | <b>BSH</b>                     | Anak berani maju kedepan kelas dihadapan teman, tanpa bantuan guru                   |
| 2  |  | <b>BB</b>                      | Anak tidak berani menggunakan media <i>puppet fun</i> di depan kelas dihadapan teman |

|          |  |            |   |
|----------|--|------------|---|
|          | Anak berani menggunakan media <i>puppet fun</i> di depan kelas                   | <b>MB</b>  | Anak berani menggunakan media <i>puppet fun</i> di depan kelas dihadapan teman, dengan bantuan guru   |
|          |  | <b>BSH</b> | Anak berani menggunakan media <i>puppet fun</i> di depan kelas dihadapan teman, tanpa bantuan guru    |
| <b>3</b> | Anak mampu memilih media permainan sendiri                                       | <b>BB</b>  | Anak tidak mampu memilih media permainan sendiri  |
|          |  | <b>MB</b>  | Anak mampu memilih media permainan sendiri, dengan bantuan guru                                       |
|          |  | <b>BSH</b> | Anak mampu memilih media permainan sendiri, tanpa bantuan guru  |
| <b>4</b> | Anak mau mengikuti permainan <i>puppet fun</i> atas dasar keinginan diri sendiri | <b>BB</b>  | Anak tidak mau mengikuti permainan <i>puppet fun</i>  |
|          |  | <b>MB</b>  | Anak mau mengikuti permainan <i>puppet fun</i> dengan bantuan guru                                    |
|          |  | <b>BSH</b> | Anak mau mengikuti permainan <i>puppet fun</i> atas dasar keinginan diri sendiri                      |
| <b>5</b> | Anak tidak menunjukkan ekspresi malu saat melakukan permainan <i>puppet fun</i>  | <b>BB</b>  | Anak menunjukkan ekspresi malu saat melakukan permainan <i>puppet fun</i>                             |
|          |  | <b>MB</b>  | Anak tidak menunjukkan ekspresi malu saat melakukan permainan <i>puppet fun</i> , dengan bantuan guru |
|          |  | <b>BSH</b> | Anak tidak menunjukkan ekspresi malu saat melakukan permainan <i>puppet fun</i> , tanpa bantuan guru  |

|   |  |            |  |
|---|--|------------|--|
| 6 | Anak senang ketika melakukan permainan puppet fun bersama temannya           | <b>BB</b>  | Anak senang ketika melakukan permainan puppet fun bersama temannya                                 |
|   |  | <b>MB</b>  | Anak senang ketika melakukan permainan puppet fun bersama temannya, dengan ajakan teman            |
|   |  | <b>BSH</b> | Anak senang ketika melakukan permainan puppet fun bersama temannya, tanpa ajakan teman             |
| 7 | Anak dapat berkomunikasi dengan temannya saat melakukan permainan puppet fun | <b>BB</b>  | Anak tidak dapat berkomunikasi dengan temannya saat melakukan permainan puppet fun                 |
|   |  | <b>MB</b>  | Anak dapat berkomunikasi dengan temannya saat melakukan permainan puppet fun, jika diajak temannya |
|   |  | <b>BSH</b> | Anak dapat berkomunikasi dengan temannya saat melakukan permainan puppet fun, tanpa diajak teman   |
| 8 | Anak berani bercerita di depan kelas   | <b>BB</b>  | Anak tidak berani bercerita di depan kelas   |
|   |  | <b>MB</b>  | Anak berani bercerita di depan kelas, dengan bantuan guru  |
|   |  | <b>BSH</b> | Anak berani bercerita di depan kelas, tanpa bantuan guru   |
| 9 | Anak berani menjawab pertanyaan di depan kelas                               | <b>BB</b>  | Anak tidak berani menjawab pertanyaan di depan kelas   |
|   |  | <b>MB</b>  | Anak berani menjawab pertanyaan di depan kelas, dengan bantuan guru                                |
|   |  | <b>BSH</b> | Anak berani menjawab pertanyaan di depan kelas, tanpa bantuan guru                                 |

**Tabel 3. 7 Pedoman Observasi Aktivasi Guru**

| No | Uraian  | Penilaian |  | Keterangan |
|----|---|-----------|--|------------|
|    |   |           |  |            |
| 1  | Guru mengkondisikan anak dengan baik  |           |  |            |
| 2  | Guru menjelaskan cara bermain permainan <i>puppet fun</i>                       |           |  |            |
| 3  | Guru memberi contoh kegiatan permainan <i>puppet fun</i>                        |           |  |            |
| 4  | Guru memberikan kesempatan anak memilih <i>puppet fun</i> sesuai keinginan anak |           |  |            |
| 5  | Guru mengarahkan anak melakukan permainan <i>puppet fun</i>                     |           |  |            |
| 6  | Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan                |           |  |            |
| 7  | Guru memberikan <i>reward</i> pada anak   |           |  |            |

### 3.6.3 Catatan Lapangan

Catatan lapangan disusun dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran terkait peningkatan kepercayaan diri anak usia dini melalui permainan *puppet fun*. Melalui catatan lapangan, tindakan anak akan dicatat oleh peneliti untuk menganalisis hasil belajar anak berdasarkan tindakan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung

**Tabel 3. 8 Format Catatan Lapangan**

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Tempat Penelitian         | : |
| Tanggal Penelitian        | : |
| Kegiatan yang diobservasi | : |
| Siklus/ Tindakan          | : |
| Catatan Hasil Lapangan :  |   |
|                           |   |

### 3.6.4 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010) dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data yang akurat dari berbagai catatan peristiwa baik dalam bentuk sumber tertulis, gambar, dan rekaman video yang berhubungan dengan fokus penelitian. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen RPPH, foto dan catatan lapangan mengenai kegiatan anak selama proses pembelajaran, terutama pada saat anak melakukan kegiatan permainan *puppet fun* untuk melihat peningkatan kepercayaan diri anak.



### 3.7 Teknik Analisis Data

Peneliti akan memperoleh data dari hasil wawancara, observasi, catatan lapangan, dan studi dokumentasi. Arikunto (2010) mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas, yaitu data kuantitatif yang berupa nilai hasil belajar anak yang nantinya akan dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis statistik deskriptif dan data kualitatif yang berupa informasi berbentuk kalimat mengenai anak pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media atau metode baru, motivasi belajar, dll.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik analisis data dari Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif dari mulai sebelum pelaksanaan, selama pelaksanaan, dan juga setelah pelaksanaan tindakan di lapangan. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2015) terdapat beberapa tahapan dalam melakukan analisis data, diantaranya yaitu:

#### 1. Reduksi Data

Pada tahap reduksi data, peneliti akan menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan juga mengolah data mentah yang peneliti temukan di lapangan setelah melakukan pengambilan data. Kemudian, data-data tersebut akan dibuat rangkuman dengan tujuan yaitu agar memudahkan peneliti dalam memahaminya. Seluruh rangkuman data yang berupa hasil wawancara, hasil observasi, dan hasil studi dokumentasi mengenai peningkatan kepercayaan diri anak usia dini melalui permainan *puppet fun*, kemudian peneliti kategorikan ke dalam tiga kategori penilaian yaitu:

- a. BB (Belum Berkembang) : Anak belum mampu melakukan kegiatan diberi (Skor 1)
- b. MB (Mulai Berkembang) : Anak yang mampu melakukan kegiatan dengan bantuan guru diberi (Skor 2)
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Anak yang mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan guru diberi (Skor 3)

## 2. Display Data

Setelah peneliti melakukan reduksi data, hal yang selanjutnya dilakukan adalah mendisplay atau menyajikan data yang dituangkan dalam bentuk bagan, grafik, hubungan antar kategori, dan juga uraian singkat dalam bentuk teks naratif. Display data ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk memudahkan peneliti dalam memahami data sehingga apabila ada suatu kesalahan peneliti dapat memperbaikinya.

## 3. Kesimpulan dan Verifikasi

Setelah peneliti melakukan reduksi data dan display data, tahap terakhir yang peneliti lakukan adalah menarik kesimpulan mengenai peningkatan kepercayaan diri anak usia dini melalui permainan *puppet fun*. Peneliti menarik kesimpulan secara bertahap, yaitu dimulai dari kesimpulan pada akhir siklus I, kesimpulan yang sudah diperbaiki di akhir siklus II, dan seterusnya sampai kepada kesimpulan terakhir pada akhir siklus.

**Tabel 3. 9 Distribusi Frekuensi**

| No. | Kategori                           | Interval<br>Nilai | Frekuensi<br>( <i>f</i> ) | Persentase<br>(%) |
|-----|------------------------------------|-------------------|---------------------------|-------------------|
| 1   | Berkembang Sesuai Harapan<br>(BSH) |                   |                           |                   |
| 2   | Mulai Berkembang<br>(MB)           |                   |                           |                   |
| 3   | Belum Berkembang<br>(BB)           |                   |                           |                   |

Keterangan:

a. Mencari interval nilai

Sebelumnya, penelitian ini memiliki rentang skor 1-3 dengan kategori belum berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian, jumlah item pernyataan mengenai kepercayaan diri anak sebanyak 9 item pengamatan, maka dari itu interval nilai ditetapkan dengan cara sebagai berikut:

1. Banyaknya kategori dalam penelitian ini adalah 3 kategori, yaitu BB, MB, dan BSH
2. Skor maksimum;  $3 \times 9 = 27$
3. Skor minimum;  $1 \times 9 = 9$
4. Rentang;  $27 - 9 = 18$
5. Panjang interval nilai;  $18 \div 3 = 6$

Dari perhitungan di atas, maka dapat dibuat kategori peningkatan kepercayaan diri anak sebagai berikut:

**Tabel 3. 10 Kategori perkembangan rasa percaya diri anak**

| Kategori                           | Interval Nilai |
|------------------------------------|----------------|
| Belum Berkembang<br>(BB)           | 9 – 14         |
| Mulai Berkembang<br>(MB)           | 15 – 20        |
| Berkembang Sesuai Harapan<br>(BSH) | 21 – 27        |

b. Mengisi Tally dan Frekuensi

Selanjutnya, peneliti mengisi tally dan frekuensi berdasarkan skor kepercayaan diri yang diperoleh anak setelah melakukan permainan *puppet fun*

c. Mencari Persentase

Mencari persentase dapat dilakukan dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase (%)

$f$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/jumlah anak)

### 3.8 Indikator Keberhasilan

Peneliti perlu menuliskan indikator (ukuran ketercapaian) tujuan penelitian sebagai rambu-rambu kapan penelitian tindakan kelas dapat. Indikator perlu dikemukakan atau dirumuskan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian yang dilakukan (Suwandi, S. (2010, hlm. 61).

Adapun penelitian ini dinyatakan berhasil apabila kepercayaan diri pada anak kelompok A TK Aisyah 11 mengalami peningkatan sebesar 75% anak yang di kelas dapat mencapai indikator percaya diri dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).