

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang mana peneliti akan melakukan eksperimen terhadap peserta didik untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap dampaknya dalam kondisi yang terkontrol (Jaedun, 2011). Pada dasarnya penelitian ini akan memperlihatkan hasil analisis data – data berupa angka (numeral) yang sudah diolah dengan metode statistik.

Menurut Asikin, R (dalam Maolani & Cahyana, 2015, hlm. 98) rancangan *pre-experimental* merupakan satu atau dua kelompok subjek yang dipilih untuk tujuan membandingkan. Disebutkan juga bahwa rancangan metode ini terdapat tiga bagian bentuk desain, yaitu: *one shoot case study*, *one – ngroup pretest-posttest design*, dan *inter-group comparision*.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode *Pre-experimental* dengan bentuk desain *one-group pretest – posttest*, dan analisis data menggunakan software khusus yaitu *IBM SPSS Statistic*. Dikatakan Sugiono (2013) bahwa penelitian *Pre-experimental* hasilnya merupakan variabel terikat yang tidak hanya dipengaruhi oleh variabel bebas. Oleh karena hal tersebut, peneliti akan melakukan observasi sebelum *treatment* dan setelah *treatment* pada satu kelas eksperimen. Berikut tabel desain penelitian *One Group Pretest Posttest*.

Gambar 3. 1 Desain Penelitian

One Group Pretest Posttest



Sumber. Sugiono (2018)

Keterangan:

O₁ : Hasil *Pretest*

O₂ : Hasil *Posttest*

X : *Treatment* atau treatment yang digunakan dengan model pembelajaran berbasis teknologi

3.2 Waktu dan Lokasi penelitian

Tempat penelitian dilakukan di PAUD X, yang mana merupakan sebuah Pendidikan untuk anak usia dini mulai dari umur 4 s.d 6 tahun. Waktu penelitian dilaksanakan pada 20 – 28 Juni 2024.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini mencakup semua peserta didik kelas A dan B1, B2 yang terdapat di PAUD X. Dan sampel yang akan peneliti gunakan yaitu peserta didik dari kelas A yang berjumlah 15 orang dimana nantinya akan diberlakukan treatment berupa pembelajaran berbasis teknologi guna mengetahui pengaruh dari pembelajaran berbasis teknologi terhadap pembentukan karakter anak.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument lembar observasi sebagai salah satu sumber data yang akan digunakan. Lembar observasi ini, berisikan berbagai karakter yang mungkin muncul dalam setiap individu anak baik sebelum penggunaan teknologi dalam pembelajaran maupun sesudahnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah adanya perubahan karakter yang muncul pada anak apabila pembelajaran menggunakan teknologi dilaksanakan, dan juga untuk mengetahui dampak atau pengaruh seperti apa yang akan muncul pada karakter anak. Berikut merupakan kerangka instrument yang akan digunakan peneliti dalam penelitian nantinya:

Pedoman Lembar Observasi Karakter Siswa

Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Pedoman Observasi Pembentukan Karakter Siswa

Varibel	Dimensi	Indikator	Deskripsi
	Religius	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam 	Anak mampu mengucapkan salam pada saat bertemu

Nafisah Azizah Az-Zahra, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

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

Aspek Karakter Anak			dengan guru, teman atau orang tua
		<ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum dan sesudah belajar, 	Anak mampu membaca doa pada saat sebelum dan sesudah belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan ibadah keagamaan 	anak mampu melaksanakan ibadah dengan dibantu oleh orang dewasa
		<ul style="list-style-type: none"> Merayakan hari besar keagamaan 	Anak mampu mengetahui hari besar keagamaannya, seperti ; idul adha

Jujur	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengerti mana pribadi milik 	Anak mampu mengenal atau mengetahui mana yang menjadi hak miliknya atau bukan.
	<ul style="list-style-type: none"> Anak merawat dan menjaga benda milik bersama. 	anak mampu menjaga kebersihan kelas ataupun barang mainan yang ada dikelas tanpa merusak ataupun menghilangkannya.
	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa berkata jujur. 	Anak mampu berkata jujur apa adanya dimanapun dan kapanpun, baik pada saat disekolah maupun di rumah.
	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya. 	Anak mampu mengembalikan barang ke tempat atau kepada pemiliknya.
	<ul style="list-style-type: none"> Mau mengakui kesalaham 	Anak mampu mengakui kesalahan sendiri tanpa perlu ditegur oleh guru atau teman sebaya.
	<ul style="list-style-type: none"> Berani meminta maaf jika salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah 	Anak mampu melakukan tindakan meminta maaf apabila melakukan kesalahan tanpa perlu ditegur, dan memaafkan kesalahan orang lain.
	<ul style="list-style-type: none"> Menghargai keunggulan orang lain 	Anak mampu menghargai kemampuan atau keunggulan orang lain dengan cara mendukung atau memuji teman sebayanya tanpa adanya rasa iri.

Percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri terhadap kemampuannya, 	Anak mampu melakukan sikap percaya diri terhadap kemampuannya sendiri tanpa adanya rasa ragu.
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil tindakan dalam mengambil keputusan secara independent atau mandiri 	Anak mampu menunjukkan sikap mengambil tindakan mandiri tanpa adanya bantuan dari luar (guru/orang dewa/teman)
	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak takut menghadapi tantangan, 	Anak memiliki sikap tidak takut akan tantangan baru atau hal baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya
	<ul style="list-style-type: none"> • Menghormati segala usahanya. 	Anak mengapresiasi diri dengan cara menghargai setiap usahanya tanpa membandingkan diri dengan orang lain.
Rasa Ingin Tahu	<ul style="list-style-type: none"> • Anak berani bertanya / memiliki rasa ingin tahu tinggi 	Anak mampu aktif bertanya dan menjawab pada saat pembelajaran dilakukan
	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba sesuatu hal dengan berani 	Anak mampu menunjukkan sikap mencoba hal baru tanpa ragu dengan dibantu oleh guru
Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Datang tepat waktu 	Anak mampu menunjukkan sikap datang tepat waktu sesuai dengan jam sekolah yang sudah ditentukan
	<ul style="list-style-type: none"> • Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah 	Anak mampu menunjukkan sikap patuh pada peraturan yang berlaku baik di ruang lingkup kelas maupun sekolah
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan/ mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan 	Anak mampu mengerjakan , menyelesaikan dan mengumpulkan tugas atau lembar kerja yang diberikan dengan tepat waktu

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar” 	Anak mampu menunjukkan sikap berbahasa yang santun dan baik kepada diri sendiri maupun orang lain
	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan fisik, 	Anak mampu menggunakan fisik motoriknya dalam melakukan kegiatan pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung Jawab 	Anak mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dalam belajar, seperti : mau belajar dengan serius
		<ul style="list-style-type: none"> • Pandai bergaul 	Anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya
		<ul style="list-style-type: none"> • Mau berbagi 	Anak mampu menunjukkan sikap mau berbagi dengan lapang dada tanpa adanya imbalan
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengendalikan emosi 	Anak mampu mengendalikan emosinya pada saat pembelajaran dilakukan
	Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai teman sebaya 	Anak mampu menunjukkan sikap menghargai teman sebaya dalam berbagai hal
		<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai perbedaan 	Anak mampu menunjukkan sikap menghargai perbedaan yang terlihat maupun tidak
	Berperilaku Sopan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti kaidah berbahasa yang baik dan benar. 	Anak mampu bersikap dan berbicara dengan baik, benar dan sopan.

Keterangan;

Skor 4 = BSB (apabila anak setiap harinya menunjukkan sikap aspek karakter yang sesuai dengan indikator yang ada dalam kehidupan sehari – harinya)

Skor 3 = BSH (apabila anak sudah sering menunjukkan sikap aspek karakter yang sesuai dengan indikator yang ada dalam kehidupan sehari – harinya)

Nafisah Azizah Az-Zahra, 2024

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

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

Skor 2 = MB (apabila anak sesekali mulai menunjukkan sikap aspek karakter yang sesuai dengan indikator yang ada)

Skor 1 = BB (apabila anak tidak menunjukkan sama sekali aspek karakter yang sesuai dengan indikator yang ada)

Tabel kisi – kisi lembar observasi karakter anak di atas didapat sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dirancang berdasarkan standar kompetensi anak usi 4-5 tahun.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Yayasan Sweet Shodaqoh yang bertempat di Karawang. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan peneliti baik sebelum, pada saat, dan sesudah penelitian dilaksanakan. Berikut adalah tahapannya :

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan berbagai persiapan perancangan beberapa instrument yang akan digunakan pada saat penelitian. Instrument ini berisikan kisi – kisi karakter pada peserta didik yang akan muncul apabila diberlakukan pembelajaran berbasis teknologi pada saat pembelajaran yang mana sudah disesuaikan dengan RPPH yang dibuat. Adapun beberapa tahapan persiapan yang dilakukan peneliti, meliputi :

- a. Membuat dan merancang pembelajaran harian yang akan dilakukan
 - 1) Menentukan tema, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran.
 - 2) Menentukan sub materi
 - 3) Menentukan sistem pembelajaran
 - 4) Membuat materi dan media pembelajaran
 - 5) Membuat RPPH
 - 6) Menyusun lembar observasi berupa pretest dan posttest
- b. Menyusun instrument lembar observasi yang akan digunakan pada penelitian. Hal tersebut meliputi :
 - 1) Membuat dan menentukan indikator karakter anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang
 - 2) Menyusun kisi – kisi dan kriteria penilaian indikator karakter

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan eksperimen menggunakan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dilakukan :

- a. Melakukan *pretest* berupa observasi karakter pada peserta didik sebelum sebelum diberlakukan treatment.
 - b. Melakukan treatment sesuai dengan rancangan prosedur
 - c. Melakukan *posttest* berupa observasi karakter anak setelah diberlakukannya treatment
3. Tahap penyelesaian

Pada tahap ini peneliti sudah menyusun hasil data penelitian yang didapat selama melakukan eksperimen. Berikut adalah tahapannya : ‘

- a. Pengelolaan data *pretest* dan *posttest*
- b. Analisis data hasil
- c. Penarikan kesimpulan data

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Statistik Deskriptif

Setelah selesai mendapatkan hasil *pretest* – *posttest* dari penelitian. Akan dilakukannya penjabaran data statistik deskriptif, dimana penyajian data dapat berupa tabel ataupun diagram. Menurut Ghazali (2018) statistic deskriptif memberikan penjelasan mengenai data yang dilihat dari nilai mean, median, modus, standar deviasi, maksimum dan *range*. Peneliti akan menentukan *mean* kemudian dilakukannya uji hipotesa untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis teknologi terhadap pembentukan karakter anak.

1) Mean

Mean (rata – rata) adalah jumlah dari nilai data dibagi dengan jumlah data tersebut. Dalam penelitian rata – rata mempunyai kedudukan yang penting dibandingkan ukuran gejala pusat lainnya (Zakariah & Afriani, 2021). Peneliti disini akan melakukan olah data *Mean, Median dan Modus* dengan menggunakan bantuan *Ms. Excel dan program SPSS* guna untuk membantu dalam menemukan hasil angka data secara mudah dan otomatis.

2) Standar Deviasi

Berikut adalah cara mencari simpangan baku atau standar deviasi berdasarkan Sudjana, (2013) dalam(Cahyani Pramesti, 2020) sebagai berikut:

Gambar 3. 2 Rumus Standar Deviasi

$$s = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

s = Simpangan Baku

\sum = Jumlah dari

\bar{x} = Rata – Rata

x_i = Skor total siswa

n = Populasi

3) Uji N-Gain

Uji ini dilakukan peneliti untuk mengetahui efektivitas penggunaan perlakuan yang akan diberikan. Berikut adalah rumus yang dapat digunakan untuk menghitung normalitas *gain* menurut Meltzer, 2002 dalam (Auliza & Kurniati, 2019) :

Gambar 3. 3 Rumus N-Gain

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Adapun kriteria dari rumus N- *Gain*, sebagai berikut

Tabel 3. 2 Kriteria Kategori Uji N-*Gain*

Nilai N tiga	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

3.6.2 Statistik Inferensial

Statistik Inferensial sering disebut juga sebagai statistik induktif atau statistik probalitas, menurut Sugiyono (2018). Tujuannya untuk membuat atau menarik kesimpulan mengenai suatu populasi. Selain itu untuk mengetahui bagaimana pengaruh suatu *treatment* terhadap variabel dependent. Peneliti akan melakukan beberapa uji data sebagai berikut:

1) Uji normalitas

Uji normalitas yang dikatakan menurut Ghazali (2018, hlm. 161) yaitu merupakan uji asumsi klasik yang bertujuan untuk menguji apakah model regresi, variable pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Dengan melakukan uji Sapiro Wilk karena $n < 30$ dengan ketentuan apabila nilai taraf signifikansi $\geq 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan apabila data menunjukkan nilai taraf signifikansi $\leq 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi secara normal.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan dalam penelitian untuk memeriksa atau mengetahui apakah terdapat beberapa kelompok sampel yang memiliki varians sama. Dan apabila variabilitas datanya tidak serupa, maka hasil analisis statistic mungkin dapat dikatakan tidak valid. Berikut merupakan ketentuan dalam pengambilan keputusan Uji Homogenitas, yaitu:

- Apabila nilai Sig. $> 0,05$, maka memiliki varians yang sama atau homogen
- Apabila nilai Sig. $< 0,05$, maka tidak memiliki varians yang sama atau tidak homogen.

3) Uji Hipotesa data (uji – T)

Uji – T ini diperlukan untuk pengujian hipotesis, yang mana peneliti mendapatkan dua macam data berupa *treatment* pertama, yaitu karakter peserta didik sebelum dilakukan pembelajaran berbasis teknologi dan data *treatment* kedua, yaitu karakter peserta didik setelah dilakukan

pembelajaran berbasis teknologi. Kemudian peneliti akan mengetahui apakah akan ada pengaruh yang signifikan akibat dari perbedaan *treatment* pertama dan kedua. Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada pembentukan karakter anak apabila pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan.

H_1 : Terdapat pengaruh pada pembentukan karakter anak apabila pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan.

Berdasarkan Arikunto, (1998) pengujian ini dilakukan dengan membandingkan, dengan syarat ketentuan, yaitu:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima yaitu variabel independent tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yaitu variabel independent berpengaruh terhadap dependen.

Analisis berdasarkan pada perbandingan antara nilai signifikan t dengan nilai signifikansi 0,05, dimana dengan syarat sebagai berikut. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak, dan Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima.