

BAB III

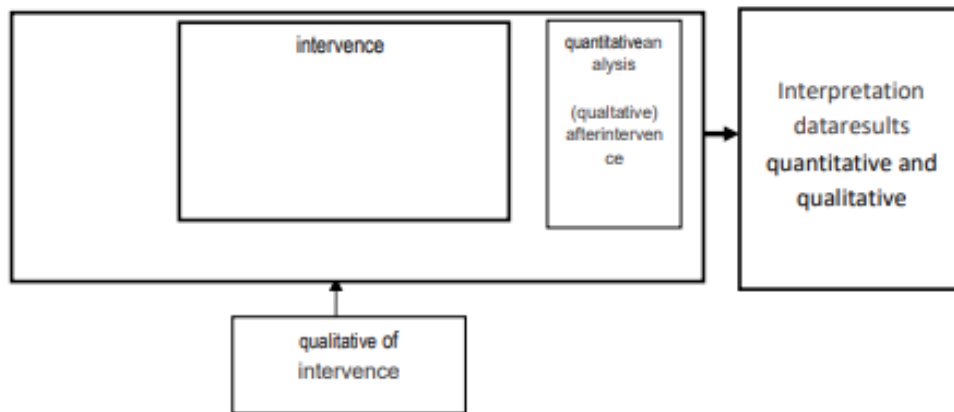
METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan yang dapat dipaparkan, diverifikasi, diinovasi, dan memperoleh pengetahuan teori untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia (Sugiyono dalam Anam et al., 2023).

Penelitian *mixed methods* atau metode penelitian kombinasi yang menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif dalam suatu penelitian. Penelitian *mixed methods* bertujuan menggabungkan komponen penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk memperluas dan memperkuat kesimpulan penelitian dan penggunaan metode ini berkontribusi dalam menjawab pertanyaan penelitian seseorang, dan pada akhirnya penelitian ini memperoleh pengetahuan dan validasi yang tinggi karena seorang peneliti dapat memakai berbagai alasan atau tujuan untuk memperkuat studi penelitian dan kesimpulannya (Pertiwi & Jailani, 2023). Menurut pendapat Sugiyono dalam (Azhari et al., 2023) menyatakan bahwa kedua metode dapat digabungkan namun digunakan secara bergantian. Pada tahap yang pertama menggunakan metode kualitatif sehingga ditemukan hipotesis tersebut diuji dengan metode kuantitatif. Dan metode penelitian ini tidak dapat digabungkan dalam waktu bersamaan hanya teknik pengumpulan data yang dapat digabungkan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah didapat, peneliti akan menggunakan metode penelitian *mixed methods*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Embedded*. Desain *embedded* merupakan metode penelitian yang mencampurkan atau mengkombinasikan penggunaan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif secara bersama-sama namun bobot metodenya berbeda. Dalam model *embedded* ini terdiri dari metode primer dan metode sekunder, metode primer digunakan untuk memperoleh data yang utama dan metode sekunder digunakan untuk memperoleh data guna mendukung data yang diperoleh dari metode primer (Azhari et al., 2023). Berikut bagan dalam desain *embedded* menurut Tawil & Ahmad dalam (Muh.Tawil & Sukarna, 2024)



Gambar 3. 1 Bagan Desain Embedded

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Peneliti akan memulai melakukan penelitian yaitu di tahun ajaran semester genap tahun 2023/2024 pada rentang waktu di bulan Juni 2024. Lokasi penelitian yaitu di PAUD AL – HAYYU yang berada di Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

3.3 Populasi dan Subjek Penelitian

(Sukmadinata, 2012:250) menyatakan bahwa populasi merupakan kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup tujuan penelitian untuk menarik kesimpulan. Atau populasi juga berarti jumlah keseluruhan subjek penelitian yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B (Blueberry) di PAUD AL – HAYYU. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas B (Blueberry) PAUD AL – HAYYU yang berjumlah 8 orang yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

3.4 Instrumen Penelitian

Berikut beberapa jenis instrument penelitian dalam penelitian kuantitatif yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan ujian atau tes (lisan atau tulis), angket atau kuesioner, wawancara atau *interview*, pengamatan atau observasi, dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan yang jenisnya terbagi menjadi 2 jenis yakni, observasi non-sistematis dan observasi sistematis, dan metode dalam pengambilan data pada observasi ini dibedakan menjadi 3 macam yakni observasi terbuka, observasi tertutup, dan observasi tidak langsung. Dan terakhir ada, dokumentasi, dalam melakukan dokumentasi harus memperhatikan 3 macam sumber yaitu, tulisan (paper), tempat (place), dan kertas atau orang (people).

Berdasarkan uraian diatas, jenis instrument penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, dan dokumentasi.

3.4.1 Metode Observasi

Observasi adalah cara menggabungkan data-data penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara terstruktur terhadap peristiwa-peristiwa yang dijadikan objek pengamatan. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai perilaku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati menurut. (Dachliyani et al., n.d.).

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek dalam suatu kurun waktu tertentu serta melakukan pencatatan secara terstruktur mengenai hal-hal tertentu yang sedang diamati. Selain itu, melakukan observasi secara partisipan yang observer melibatkan diri langsung ditengah kegiatan observasi, sehingga peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain peran yang sedang diamati atau saat pembelajaran berlangsung. Tujuan observasi adalah untuk mengamati subjek dan mencatat semua datang mengenai tingkah laku anak selama intervensi. Pedoman observasi menggunakan lembar pengamatan dan catatan untuk mencatat segala sesuatu yang terjadi selama observasi, dan juga mencakup daftar kegiatan yang akan diamati secara langsung selama intervensi. Adapun kisi-kisi instrument observasi dalam penelitian ini terdiri dari 2, yaitu sebagai berikut:

3.4.1.1 Instrument Observasi Proses Penerapan Metode Bermain Peran

Alur dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
 - a) Rutinitas pembukaan (berbaris, ikrar, murojaah, berdo'a sebelum belajar)
 - b) Memberikan worksheet kejujuran
 - c) Bercakap – cakap mengenai kegiatan bermain peran (pedagang, dokter, polisi, pemilik rental mainan)
2. Kegiatan inti
 - a) Mengamati dan berdiskusi media bermain peran
 - b) Menjelaskan aturan bermain
 - c) Mendampingi dan mengamati subjek selama kegiatan bermain peran berlangsung

3. Kegiatan penutup

- a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b) Tanya jawab mengenai perasaan anak dan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- c) Berdo'a sebelum pulang

3.4.1.2 Instrument Observasi Kemampuan Awal Mengenal Sikap Jujur

Table 3. 1 Kisi - Kisi Instrument Observasi Penilaian Sikap Jujur

Komponen	Indikator	Aspek yang dinilai	Nomor Item
Keterusterangan dalam perkataan	Berkata jujur dalam perkataan	Anak bersikap jujur dalam perbuatan dan perkataan	1
Kesesuaian perkataan dengan perbuatan	Apa yang diucapkan anak sesuai dengan apa yang dilakukannya	Anak aktif dalam kegiatan bermain peran sesuai dengan perannya	2
		Anak menunjukkan antusias ketika bermain peran	3
Kesesuaian perkataan dengan keadaan	Apa yang diucapkan anak sesuai dengan kondisinya	Anak dapat menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran	4
		Anak mau bekerja sama pada saat kegiatan didalam kelas	5
Keselarasan perbuatan dengan aturan	Anak mematuhi peraturan yang ada	Anak mengikuti peraturan bermain dari gurunya	6
		Anak belajar untuk tidak menyela antrian	7
Tidak melakukan kecurangan	Anak tidak melakukan segala perbuatan curang	Anak berani untuk menegur temannya ketika terjadi kecurangan	8
Tidak menutupi keadaan yang ada	Anak memberitahu setiap kondisi dengan baik	Anak dapat mengutarakan apa yang sedang dirasakan	9

Nurul Jasmine, 2024

METODE BERMAIN PERAN DALAM UPAYA MENGENALKAN SIKAP JUJUR PADA ANAK USIA DINI

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

Table 3. 2 Lembar Instrument Penilaian Sikap Jujur

Nama :

Usia :

Hari, tanggal :

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	
1	Anak bersikap jujur dalam perbuatan dan perkataan					1. Anak tidak bersikap jujur dalam perbuatan dan perkataan 2. Anak cukup bersikap jujur dalam perbuatan dan perkataan 3. Anak mampu bersikap jujur dalam perbuatan dan perkataan 4. Anak sangat bersikap jujur dalam perbuatan dan perkataan
2	Anak aktif dalam kegiatan bermain peran sesuai dengan perannya					1. Anak kurang aktif pada saat kegiatan bermain peran 2. Anak cukup aktif pada saat kegiatan bermain peran 3. Anak aktif pada saat kegiatan bermain peran 4. Anak sangat aktif pada saat kegiatan bermain peran
3	Anak menunjukkan antusias ketika bermain peran					1. Anak kurang antusias ketika bermain peran 2. Anak cukup antusias ketika bermain peran 3. Anak antusias ketika bermain peran

Nurul Jasmine, 2024

METODE BERMAIN PERAN DALAM UPAYA MENGENALKAN SIKAP JUJUR PADA ANAK USIA DINI

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

						4. Anak sangat antusias ketika bermain peran
4	Anak dapat menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kurang menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran 2. Anak cukup menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran 3. Anak mampu menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran 4. Anak menyesuaikan diri dengan baik dalam kelompok bermain peran
5	Anak mau bekerja sama pada saat kegiatan didalam kelas					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak mau bekerja sama pada saat kegiatan didalam kelas 2. Anak mau bekerja sama setelah diberi pengertian 3. Anak bisa bekerja sama pada saat kegiatan didalam kelas 4. Anak mampu bekerja sama dengan baik pada saat kegiatan didalam kelas
6	Anak mengikuti peraturan bermain dari gurunya					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak mengikuti peraturan bermain dari gurunya 2. Anak mau mengikuti peraturan bermain dari gurunya

						<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak mampu mengikuti peraturan bermain dari gurunya 4. Anak mengikuti dengan baik peraturan bermain dari gurunya
7	Anak belajar untuk tidak menyela antrian					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menyela antrian 2. Anak mau mengantri setelah diberi arahan 3. Anak mampu untuk tidak menyela antrian 4. Anak mau mengalah dan tidak menyela antrian
8	Anak berani untuk menegur temannya ketika terjadi kecurangan					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak bereaksi ketika melihat temannya melakukan kecurangan 2. Anak diam dan memperhatikan ketika temannya melakukan kecurangan 3. Anak memperhatikan kemudian menegur temannya ketika terjadi kecurangan 4. Anak berani menegur langsung temannya ketika terjadi kecurangan
9	Anak dapat mengutarakan apa yang sedang dirasakan					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak dapat mengutarakan apa yang sedang dirasakan

						<p>2. Anak bisa mengutarakan apa yang sedang dirasakan setelah diberikan pertanyaan</p> <p>3. Anak mau mengutarakan apa yang sedang dirasakan</p> <p>4. Anak mampu mengutarakan dengan baik apa yang sedang dirasakan</p>
--	--	--	--	--	--	---

Catatan:

$$1. NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor yang diperoleh anak

SM : Skor maksimal dari total indikator

2. Kode nilai / predikat:

- 0 % – 25 % : Kurang
- 25,1% – 50 % : Cukup
- 50,1 % – 75 % : Baik
- 75,1 % – 100 % : Sangat Baik

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa sebuah video, foto, dan catatan. Dokumentasi ini bertujuan agar peneliti dapat memperoleh data yang konkrit sehingga dapat dibuktikan keasliannya. Rekaman video digunakan untuk merekam setiap proses dalam kegiatan bermain peran berlangsung. Bukti foto digunakan untuk mendapatkan hasil yang nyata. Catatan digunakan untuk mencatat setiap tingkah laku anak baik kemajuan maupun kekurangan yang ditunjukkan anak ketika proses kegiatan bermain peran berlangsung. Catatan digunakan agar penulis tidak lupa untuk mengingat setiap kegiatan.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 cara, kuantitatif dan kualitatif. Untuk menjawab hasil penilaian sikap jujur anak Nurul Jasmine, 2024

METODE BERMAIN PERAN DALAM UPAYA MENGENALKAN SIKAP JUJUR PADA ANAK USIA DINI

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

itu digunakan analisis statistic deskriptif dengan metode *Single Subject Research (SSR)*. Untuk pelaksanaan penelitian, kegiatan siswa yang dominan adalah kualitatif dan telah tersirat dalam seluruh kegiatan bermain peran yang dilakukan selama 4 tahap. Pedoman penilaian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah merujuk pada pendapat (Ngalim Purwanto dalam *Palupi.S.R*, 2016), yaitu sebagai berikut:

- skor mentah dibagi skor maksimal kemudian dikalikan 100% atau bisa dijabarkan menjadi
- $$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor yang diperoleh anak

SM : Skor maksimal dari total indikator

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini yaitu berupa deskripsi proses pembelajaran metode bermain peran dalam upaya mengenalkan sikap jujur yang dilakukan oleh anak selama 4 tahap pemberian intervensi. Ketika proses kegiatan bermain peran segala perkataan dan tingkah laku anak yang menunjukkan termasuk ke dalam indikator sikap jujur akan dimasukkan dalam bentuk deskripsi.