

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode kuantitatif dengan desain *quasi eksperiment nonequivalent control group design pretes-posttest*. Desain ini melibatkan dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (*non-randomly assignment*), Creswell, (2016:224). Alasan peneliti memilih menggunakan metode ini dikarenakan peneliti menggunakan kelas yang sudah tersedia atau terbentuk sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol (Furqon & Emilia, 2010) (dlm Daboti & Agustin, 2019). Penelitian bertujuan untuk mengetahui sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan diberikan pretest sebelum perlakuan (*treatment*), kemudian kelompok eksperimen akan menerima perlakuan efektivitas pembelajaran metode bermain peran. Selanjutnya kedua kelompok akan diberikan posttest untuk melihat efek dari pembelajaran bermain peran tersebut terhadap peningkatan kecerdasan finansial anak.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	X2	O2

(Creswell, 2014)

Keterangan:

Kelompok A : Kelompok kelas eksperimen.

Kelompok B : Kelompok kelas kontrol.

O1 : *Pretest*

O2 : *Posttest*

X1 : Perlakuan (treatment) pembelajaran metode bermain peran .

X2 : Perlakuan (treatment) pembelajaran cerita dan buku bergambar.

3.2 Partisipan, Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan disalah satu RA Nurul Huda di Kabupaten Sukabumi, dan melibatkan 60 anak berusia 5-6 tahun yang menjadi partisipan. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* ditetapkan berdasarkan pada beberapa kriteria sebagai berikut: Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan anak berdasarkan jumlah kelas B1 sebanyak 25 orang, kelas B2 sebanyak 18 orang, dan kelas B3 17 orang. Pemilihan sampel agar seimbang beberapa anak kelas B3 dipindahkan ke kelas B1 sebanyak 5 orang dan kelas B2 sebanyak 12 orang, siswa dipilih sesuai nomor absen. Sehingga masing-masing kelas berjumlah 30 anak menjadi kelas kontrol dan 30 anak menjadi kelas eksperimen. Pada sekolah tersebut belum maksimal dalam kegiatan bermain peran terhadap kemampuan kecerdasan finansial.

3.3 Prosedur Penelitian

Dalam pembahasan ini terdapat prosedur penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan sebelum dilakukan penelitian
 - a. Tinjauan pada referensi berupa buku dan jurnal yang membahas tentang kecerdasan finansial.
 - b. Menentukan patisipan penelitian di anak usia dini.
 - c. Merumuskan kisi-kisi instrument penelitian.

Dalam prosedur ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan, melakukan wawancara, mengalokasikan bahan dan waktu, memilih media pembelajaran yang sesuai, menyusun alat penelitian, berkolaborasi dengan sekolah serta memutuskan sampel penelitian.

2. Tahap pelaksanaan
 - a. Melakukan pretest untuk mengetahui motivasi belajar siswa.
 - b. Pelaksanaan/ implementasi pembelajaran dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan finansial anak usia dini.
 - c. Melakukan posttest setelah semua sesi pembelajaran dalam bentuk bermain peran terhadap peningkatan kecerdasan finansial anak usia dini.

Berikut tabel pelaksanaan penelitian lapangan:

Tabel 3.2 Tahap Pelaksanaan

Waktu	Pelaksanaan
1 minggu	<i>Pretest</i> (Pengamatan kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun)
2 minggu	<i>Treatment</i> (Pembelajaran metode bermain peran)
1 minggu	<i>Posttest</i> (Pengamatan kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan uji coba instrument yang disusun, mengolah dan menganalisis instrument, memberi *pretest* dan *posttest*.

3. Tahap akhir
 - a. Pengelolaan data penelitian yang diperoleh selama berlangsungnya kegiatan penelitian.
 - b. Membuat penjelasan untuk setiap data hasil penelitian
 - c. Membuat kesimpulan untuk setiap hasil penelitian
 - d. Menyusunan laporan penelitian.

Pada tahap ini meliputi pengolahan dan analisis data hasil penelitian serta melakukan uji hipotesis.

Berikut gambar alur prosedur penelitian yang digunakan.

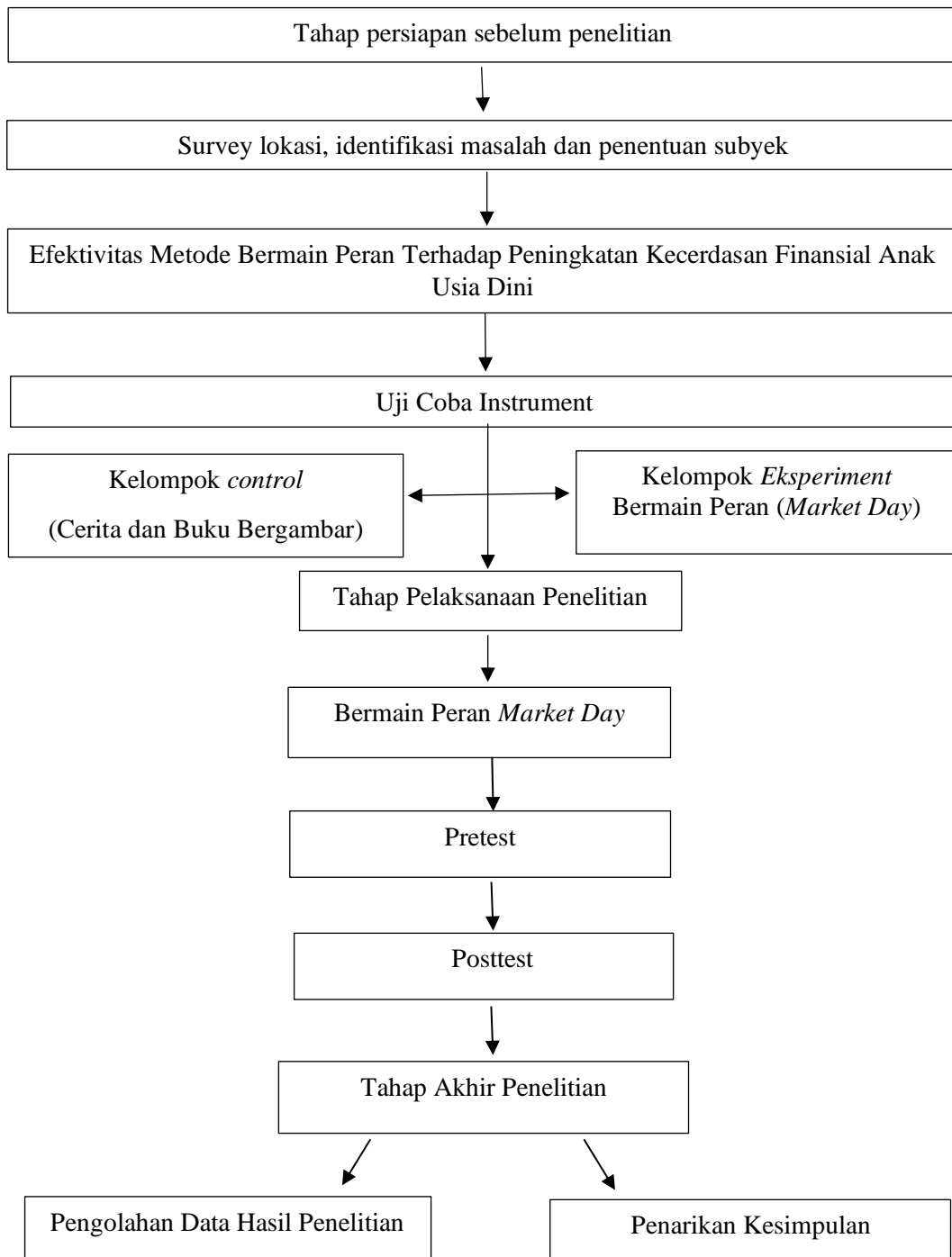
Dewi Ratna Sari, 2024

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN ANAK USIA DINI

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

Adapun langkah-langkah dalam mewujudkan desain penelitian tersebut:

Tabel 3.3 Prosedur Penelitian



Dewi Ratna Sari, 2024

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN
KECERDASAN ANAK USIA DINI**

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

3.4 Desain Operasional Variabel

Pada bagian ini menjelaskan definisi dari desain operasional variabel yang di gunakan dalam judul penelitian bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman pembaca. Menurut Sugiono (dlm Sovia Mamba, 2016) mengemukakan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

1. Variabel Penelitian

Adapun jenis variabel dilihat dari perannya adalah variabel independent (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

- a). Variabel independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas (X) adalah efektivitas metode bermain peran.
- b). Variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Penelitian ini yang termasuk variabel terikat (Y) yaitu kecerdasan finansial anak.

2. Defnisi Operasional

Definisi operasional merupakan pedoman bagi peneliti untuk mendefinisikan dan mengukur variabel dalam suatu penelitian (Creswell,2012). Definisi Operasional ini dimaksudkan untuk menghindari kerancuan sehingga variabel yang diteliti harus didefinisikan sesuai dengan tujuan penelitian. Definisi operasional bukanlah definisi konseptual, melainkan deskripsi dan sifat-sifat yang dapat diamati atau diukur.

Adapun istilah-istilahnya adalah sebagai berikut:

- a) Kecerdasan Finansial

Kecerdasan finansial merupakan individu yang cerdas secara finansial dan memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep keuangan dasar, seperti pengelolaan keuangan, tabungan, dan selalu mencari cara untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan keuangan.

b). Bermain Peran

Bermain Peran merupakan kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan anak, dimana anak-anak diajarkan untuk bermain peran *market day* kepada teman, guru atau pun kepada pihak luar dan menumbuhkan kreativitas anak. Kegiatannya secara *real* anak memerankan perannya sebagai penjual, pembeli barang dan makanan.

3.5 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara komprehensif (Akdon, 2008). Untuk mengungkapkan dan menjawab pertanyaan penelitian terdapat instrument yang harus diperhatikan. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian merupakan pengumpulan data kuantitatif. Dalam hal ini data didapatkan dari hasil perhitungan dan batasan nilai yang menggunakan lembar validasi untuk diberikan kepada ahli dengan tujuan peningkatan kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun. Selain itu dibutuhkan juga analisis mengenai bentuk masukan, tambahan kritik dan saran yang diperoleh dari angket penilaian oleh para uji ahli materi. Adapun data yang diberikan berupa format kecerdasan finansial. Berikut Langkah pengumpulan data pada penelitian ini:

1. Wawancara

Pada wawancara akan dilakukan secara terstruktur terhadap kepala sekolah ataupun wakil kepala sekolah, guru, serta orang tua peserta didik. Berdasarkan kegiatan wawancara tersebut diharapkan dapat terkumpul data yang dibutuhkan ataupun data yang mendukung pengumpulan data dan informasi tentang bermain peran terhadap peningkatan kecerdasan finansial anak usia dini. Pedoman wawancara terlampir dalam lembar lampiran.

Dewi Ratna Sari, 2024

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN ANAK USIA DINI

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

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang sejauh mana pelaksanaan metode bermain peran serta dinamika nilai kecerdasan finansial yang ada pada anak usia dini. Peneliti akan melakukan pengamatan mulai dari kegiatan proses pembelajaran di sekolah didalam ataupun diluar kelas. Teknik observasi dalam penelitian ini *non participant* dengan observasi terstruktur menggunakan lembar observasi berupa *check list*. Dalam observasi ini dilakukan sebelum dan sesudah efektivitas pembelajaran metode bermain peran serta lembar instrument *pretes* dan *posttest* terdapat pada lampiran pada observasi pertama merupakan analisis pendahuluan mengenai kemampuan anak. Selanjutnya observasi kedua berfokus pada uji coba lapangan. Dalam pedoman observasi dilakukan untuk dapat menguji kelayakan dan keefektifan pembelajaran metode bermain peran terhadap peningkatan kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun. Berikut lembar pengamatan observasi yang digunakan:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Kecerdasan Finansial	1. Kemampuan mengenal nominal uang	1. Menyebutkan nominal uang	1. Anak dapat menyebutkan nominal uang sesuai dengan kemampuan
	2. Kemampuan memahami ragam jenis uang	2. Menyebutkan ragam jenis uang	2. Anak dapat menyebutkan ragam jenis uang
	3. Kemampuan menyebutkan warna uang	3. Menyebutkan warna uang	3. Anak dapat menyebutkan warna uang
	4. Kemampuan mengelola keuangan sesuai kemampuan	4. Mengelola keuangan sesuai kemampuan	4. Anak dapat mengelola keuang sesuai kemampuan
	5. Kemampuan menggunakan	5. Menggunakan uang sesuai kebutuhan	5. Anak dapat menggunakan

Dewi Ratna Sari, 2024

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN ANAK USIA DINI

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

	uang sesuai kebutuhan		uang sesuai kebutuhan
	6. Kemampuan menyimpan uang	6. Menyimpan uang	6. Anak dapat menyimpan uang
	7. Kemampuan menyisihkan uang saku	7. Menyisihkan uang	7. Anak dapat menyisihkan uang saku
	8. Kemampuan menyebutkan profesi yang dapat menghasilkan uang	8. Menyebutkan profesi yang dapat menghasilkan uang	8. Anak dapat menyebutkan profesi yang dapat menghasilkan uang
	9. Kemampuan menyebutkan manfaat uang	9. Menyebutkan manfaat uang	9. Anak dapat menyebutkan manfaat uang
	10. Kemampuan menyebutkan kebutuhan dasar (disekolah)	10. Menyebutkan kebutuhan dasar (disekolah)	10. Anak dapat menyebutkan kebutuhan dasar (disekolah)
	11. Kemampuan menyebutkan keinginan	11. Menyebutkan keinginan	11. Anak dapat menyebutkan keinginan

(Sumber: *Pedoman Pendidikan Sosial Finansial di Satuan PAUD, 2019; Permendikbud*). Modul Capaian Pembelajaran Fase fondasi, (2022) dan Model pendidikan sosial dan finansial bagi anak usia dini melalui karakter lokal “Aco”; dan menurut Robert T. Kiyosaki menggaungkan kebebasan finansial lewat serial bukunya “*Rich Dad Poor Dad*”; Sunardi, (2022) (Rusdiana, 2019). Warsono, (2010) (dlm Su’aidah, 2023); Gozali, & Istadi, & (dlm Muslima, 2015); Rubert, (2009); Justelsa, (2013) (dlm Marlina, 2018); Sumiyati, (2006) (dlm Pujianti Tiara 2019).

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian

Skor	Keterangan
4	Berkembang Sangat Baik
3	Berkembang Sesuai Harapan
2	Mulai Berkembang
1	Belum Berkembang

(Sumber: Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD, 2014.).

Kriteria Penilaian diatas sesuai kemampuan yang dimiliki anak. Berikut penjelasannya:

- **BB (Belum Berkembang):** Bila anak harus melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
- **MB (Mulai Berkembang):** Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- **BSH (Berkembang Sesuai Harapan):** Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- **BSB (Berkembang Sangat Baik):** Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Penilaian dan interpretasi

Penilaian: Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur signifikansi variabel yang diteliti, tujuan dari penelitian kuantitatif ini yaitu untuk lebih akurat sehingga setiap alat harus memiliki skala likert merupakan skala yang tepat digunakan dalam penelitian kuantitatif ini.

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Variabel Y

Aspek Yang Diamati		Kriteria Penilaian	Skor
Kecerdasan Finansial	Kemampuan menyebutkan nominal uang	Anak dapat menyebutkan salah satu nominal uang 100-500 rupiah	1
		Anak dapat menyebutkan nominal uang 100-1000 rupiah	2
		Anak dapat menyebutkan nominal uang 100-50.000 rupiah	3
		Anak dapat menyebutkan nominal uang 100-100.000 rupiah	4
	Kemampuan menyebutkan ragam jenis uang	Anak dapat menyebutkan salah satu jenis uang tunai “kertas” atau “logam”	1
		Anak dapat menyebutkan jenis uang tunai “kertas dan logam”	2
		Anak dapat menyebutkan jenis uang tunai dan non tunai “kertas, logam, ATM, QRIS”	3
		Anak dapat menyebutkan jenis uang tunai dan non tunai “kertas, logam, ATM, dan uang digital (QRIS, DANA), dll”	4
	Kemampuan menyebutkan warna uang	Anak dapat menyebutkan 2 warna uang yang tersedia (hijau, hijau stabilo, abu-abu, coklat, ungu, merah, merah muda/ pink dan biru)	1
		Anak dapat menyebutkan 4 warna uang yang tersedia (hijau, hijau stabilo, abu-abu, coklat, ungu, merah, merah muda/ pink dan biru)	2
		Anak dapat menyebutkan 6 warna uang yang tersedia (hijau, hijau stabilo, abu-abu, coklat, ungu, merah, merah muda/ pink dan biru)	3
		Anak dapat menyebutkan 8 warna uang yang tersedia (hijau, hijau stabilo, abu-abu, coklat, ungu, merah, merah muda/ pink dan biru)	4

Dewi Ratna Sari, 2024

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN ANAK USIA DINI

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

	Kemampuan mengelola keuangan sesuai kemampuan	Anak dapat mengelola uang Rp.5000 dengan satu kegiatan	1
		Anak dapat mengelola uang Rp.5000 dengan dua kegiatan	2
		Anak dapat mengelola uang Rp.5000 dengan tiga kegiatan	3
		Anak dapat mengelola uang Rp.5000 dengan empat kegiatan	4
	Kemampuan menggunakan uang sesuai kebutuhan	Anak dapat menggunakan uang Rp.5000 untuk membeli 4 kebutuhan (yang tersedia)	1
		Anak dapat menggunakan uang Rp.5000 untuk membeli 3 kebutuhan (yang tersedia)	2
		Anak dapat menggunakan uangnya Rp.5000 untuk membeli 2 kebutuhan (yang tersedia)	3
		Anak dapat menggunakan uang Rp.5000 untuk membeli 1 kebutuhan (yang tersedia)	4
	Kemampuan menyimpan uang	Anak dapat menyimpan uang minimal Rp.1000 setiap tahun	1
		Anak dapat menyimpan uang minimal Rp.1000 setiap bulan	2
		Anak dapat menyimpan uang minimal Rp.1000 setiap minggu	3
		Anak dapat menyimpan uang minimal Rp. 1000 setiap hari	4
	Kemampuan menyetorkan uang	Anak dapat menyetorkan uang Rp.500 perhari	1
		Anak dapat menyetorkan uang Rp.1000 perhari	2
		Anak dapat menyetorkan uang Rp.1.500 perhari	3
		Anak dapat menyetorkan uang Rp.2000 perhari	4

Dewi Ratna Sari, 2024

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN ANAK USIA DINI

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

	Kemampuan mengenal profesi/ pekerjaan yang dapat menghasilkan uang	Anak dapat mengenal 1 profesi/ pekerjaan yang menghasilkan uang	1
		Anak dapat mengenal 2 profesi/ pekerjaan yang menghasilkan uang	2
		Anak dapat mengenal 3 profesi/ pekerjaan yang menghasilkan uang	3
		Anak dapat mengenal 4 profesi/ pekerjaan yang menghasilkan uang	4
	Kemampuan menyebutkan manfaat uang	Anak dapat menyebutkan manfaat uang Rp.1000;	1
		Anak dapat menyebutkan manfaat uang Rp.5000;	2
		Anak dapat menyebutkan manfaat uang Rp.10.000;	3
		Anak dapat menyebutkan manfaat uang Rp.50.000;	4
	Kemampuan menyebutkan kebutuhan dasar (disekolah)	Anak dapat menunjukkan satu kebutuhan alat tulis disekolah (buku)	1
		Anak dapat menunjukkan dua kebutuhan alat tulis disekolah (buku, pensil)	2
		Anak dapat menunjukkan tiga kebutuhan alat tulis disekolah (buku, pensil, pensil warna)	3
		Anak dapat menunjukkan empat sampai lebih kebutuhan alat tulis disekolah (buku, pensil, penghapus, pensil warna, dll)	4
	Kemampuan menyebutkan keinginan	Anak dapat menyebutkan 4 keinginan untuk membeli mainan jika mempunyai uang Rp.5.000	1
		Anak dapat menyebutkan 3 keinginan untuk membeli mainan jika mempunyai uang Rp.5.000	2

Dewi Ratna Sari, 2024

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN ANAK USIA DINI

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

		Anak dapat menyebutkan 2 keinginan untuk membeli mainan jika mempunyai uang Rp.5.000	3
		Anak dapat menyebutkan 1 keinginan untuk membeli mainan jika mempunyai uang Rp.5.000	4

Sumber: (Hasbi, 2019); (Rusdiana, 2019a); (Rochaeni, dkk., 2017); (Otoritas Jasa Keuangan Departemen Literasi dan Inklusi Keuangan, 2020).

Pengujian Instrumen

Uji Validasi Instrumen

Instrumen yang valid membuktikan bahwa alat ukur yang baik dapat dipakai untuk mengukur sesuatu yang akan diukur (Sugiyono, 2014). Uji validitas yang terdiri dari 44 butir pertanyaan diverifikasi oleh dosen ahli sehingga butir-butir instrument penelitian dibuat berdasarkan 2 aspek yaitu kecerdasan finansial dan bermain peran. Instrumen divalidasi oleh orang yang berkompeten dibidangnya yaitu dosen pembimbing Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd, dosen pembimbing Dr. Badru Zaman, M.Pd, serta Ketua Program Dr. Euis Kurniati M.Pd dan Dr. Rita Mariyana, M.Pd yang menjadi evaluator terhadap question item dalam penelitian supaya dapat mewakili konstruk yang diukur.

Instrument yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah *questioner* dengan menggunakan pengukuran skala *Likert* dan instrument tersebut telah dinyatakan *valid* berdasarkan uji validitas dengan *SPSS 29* dan dilakukan juga uji reliabilitas untuk mengukur konsistensinya. Berikut adalah hasil uji *validitas* dan uji *reliabilitas instrument* penelitian.

Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y

Statistik Uji Validitas Variabel Y

nomor	r hitung		r tabel (n=30, $\alpha = 0,05$)	Keterangan
r hitung1	.855**	>	0,361	valid
r hitung2	.875**	>		valid
r hitung3	.942**	>		valid
r hitung4	.835**	>		valid
r hitung5	.682**	>		valid
r hitung6	.855**	>		valid
r hitung7	.875**	>		valid
r hitung8	.942**	>		valid
r hitung9	.835**	>		valid
r hitung10	.875**	>		valid
r hitung11	.942**	>		valid

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai r_{hitung} untuk setiap item questioner $> r_{tabel}$., maka keputusannya dengan menggunakan tingkat signifikansi atau $\alpha = 0,05$ (5%), kuesioner yang ada dinyatakan VALID.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah questioner yang digunakan konsisten atau tidak, maka dilakukan uji reabilitas. Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Uji Reabilitas Variabel X dan Y

Karena r hitung	X		Y	
	<i>Reliability Statistics</i>		<i>Reliability Statistics</i>	
	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
	.965	11	.919	5

(*cronbach alpha*) secara keseluruhan > 0.60 (Wiratna Sujarweni, 2014), maka keputusannya dengan menggunakan tingkat signifikansi atau $\alpha = 5\%$, kuesioner yang ada dinyatakan RELIABEL/KONSISTEN.

3. Dokumentasi

Digunakan untuk mengetahui data dan informasi mengenai keberadaan subyek penelitian, yaitu terkait dengan *pretest* dan *posttest* serta uji coba lapangan selain itu profil, sejarah sekolah, data siswa, dan para pendidik, aktifitas siswa dan hal lainnya seperti perangkat pembelajaran, lembar penilaian, lembar validasi pelaksanaan ataupun praktek pembelajaran yang diperlukan untuk menangkap informasi dan sebagai bukti bahwa penelitian benar dilaksanakan.

Dewi Ratna Sari, 2024

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN ANAK USIA DINI

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

3.6 Analisis Data

Dalam proses analisis data Teknik yang digunakan adalah untuk mengelola, yang diperoleh untuk menyederhanakan data dan membuat lebih mudah untuk di pahami dan kemudian diolah dengan metode berbasis penelitian dengan menggunakan rumusan atau prinsip yang relevan. Analisa data berusaha untuk mengekstrak informasi terkait dari data dengan tujuan menggunakan temuan untuk memecahkan masalah. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan uji efektifitas menggunakan perangkat lunak *SPSS Versi 29 for Windows*. Tahapan analisis data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif, pada analisis ini berfokus mengenai analisis variabel bebas dan terikat yang dimana dapat menunjukkan *Mean*, *Standar Deviasi* dan *Skor* untuk *Variabel*.
2. Uji Validitas dan Reliability

Menggunakan uji validitas isi untuk mengevaluasi validitas. Penguji validitas dan analisis logis dari domain pengukuran digabungkan untuk menetapkan seberapa akurat instrument untuk mengukur kemampuan, perilaku, atau objek pengukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur (Supena et.al., 2021; Ridwan, 2005: 109-110) (dlm Matondang, 2021).

Untuk mengetahui tingkat validitas konstruksi instrumen sebuah penelitian, maka dapat menggunakan korelasi *Product Moment* dari *Pearson* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- r hitung = Koefisien korelasi
 X = Variabel bebas
 Y = Variabel terikat
 n = Banyak responden

Kriteria pengujiannya dilakukan adalah dengan membandingkan r^{hitung} dan r^{tabel} . Jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai $r^{\text{hitung}} > r^{\text{tabel}}$ maka butir instrumen dinyatakan valid, sebaliknya jika $r^{\text{hitung}} < r^{\text{tabel}}$, maka tidak valid.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari instrument penelitian yang digunakan, sejalan dengan pendapat Sugiono (2011:168) menjelaskan bahwa instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data itu sudah baik. Valid berarti instrument tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur dan dapat dipercaya.

Rumus yang digunakan adalah:

$$\alpha = (n / (n-1)) \times (1 - (\sum (si^2) / st^2))$$

Keterangan:

α = koefisien alpha Cronbach

n = jumlah item pada instrumen tes atau kuesioner

si² = varian skor pada item ke-i

st² = varian total skor pada instrumen tes atau kuesioner

3. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik yaitu untuk menentukan apakah asumsi yang diperlukan untuk analisis regresi terpenuhi. Pada tahap ini melibatkan pengujian normalitas statistik data, uji normalitas multikolinearitas dan heteroskedastisitas data.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data yang dimaksud untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari data populasi dengan populasi yang berdistribusi normal dan teratur, digunakan uji normalitas. Peneliti akan menggunakan IBM SPSS Versi 29 untuk menilai normalitas data. Jika datanya normal maka dianggap sebagai statistik parametrik; jika tidak normal maka dianggap sebagai statistik non parametrik. Dan tingkat signifikansi 0,05 digunakan untuk menentukan normal untuk data dasar pengambilan keputusan dan ketidak normalan. Dan jika data

kurang dari 0,05 maka data tersebut terdistribusi secara regular (Prayitno, 2014:88). Uji normalitas yang dilakukan untuk penelitian ini adalah uji statistic Shapiro Wilk.

Uji Shapiro Wilk adalah sebuah metode atau rumus perhitungan sebaran data yang dibuat oleh shapiro dan wilk. Metode shapiro wilk adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Dalam penerapannya, para peneliti dapat menggunakan aplikasi statistik.

Rumus:

Keterangan Rumus Shapiro Wilk

D = Berdasarkan rumus di bawah = Coefficient test Shapiro Wilk

X_{n-i+1} = Angka ke $n - i + 1$ pada data

X_i = Angka ke i pada data

Keterangan :

X_i = Angka ke i pada data yang

X = Rata-rata data

Keterangan :

G = Identik dengan nilai Z distribusi normal

T_3 = Berdasarkan rumus di atas b_n, c_n, d_n = Konversi Statistik Shapiro-Wilk Pendekatan Distribusi Normal

Kelebihan dan Kekurangan Uji Normalitas Shapiro Wilk:

Uji normalitas Shapiro Wilk memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah uji ini cukup sensitif untuk mendeteksi ketidak normalan pada distribusi data yang kita analisis. Selain itu, uji ini juga bisa digunakan untuk sampel data yang relatif kecil. Namun, kekurangan dari uji normalitas Shapiro Wilk adalah waktu komputasi yang cukup lama jika kita menggunakan rumus matematika yang

tersedia. Selain itu, uji ini juga tidak begitu efektif jika kita memiliki data yang sangat besar.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi yang sama bersifat homogen. Perhitungan akan dilakukan dengan menggunakan program *SPSS* untuk *Windows versi 29*, untuk mengevaluasi homogenitas. Hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk menentukan uji homogenitas dalam penelitian ini. Homogenitas digunakan sebagai landasan untuk keputusan tes khusus, jika nilai signifikan (Sig) berdasarkan rata-rata lebih dari 0,05 maka data dianggap homogen. Data dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi (Sig) berdasarkan mean lebih kecil dari 0,05.

Uji *Levene* digunakan untuk menghitung homogenitas dalam penelitian ini, jika hasil uji normalitas dan homogenitas normal dan homogen, maka data bersifat parametrik dan dapat di uji dengan menggunakan *Paired Sample T-Test*. Uji *Mann-Whitney* digunakan untuk menganalisis data jika temuan tidak homogen dan normal.

c. Uji T

Setelah dilakukan uji homogenitas dan normalitas, dilakukan uji T. Pengujian yang dilakukan adalah uji parameter (uji korelasi) dengan menggunakan uji t-statistik. Hal ini membuktikan apakah terdapat pengaruh pada masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Menurut Sugiyono (2013: hlm. 250) menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Rumus: } t = r\sqrt{n-2} / \sqrt{1-r^2}$$

Keterangan:

t = nilai uji t

r = koefisien korelasi pearson

r² = koefisien determinasi

n = jumlah sampel

Hasil perhitungan ini selanjutnya akan dibandingkan dengan t tabel dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05 uji dua pihak dan $dk = n - 2$, kriteria sebagai berikut:

- H_0 diterima bila $t^{\text{hitung}} < t^{\text{tabel}}$ atau $-t^{\text{hitung}} > -t^{\text{tabel}}$

- H_0 ditolak bila $t^{\text{hitung}} > t^{\text{tabel}}$ atau $-t^{\text{hitung}} < -t^{\text{tabel}}$

Jika hasil pengujian statistik menunjukkan H_0 ditolak, maka berarti variabel-variabel independen secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pendeteksian kecurangan. Tetapi apabila H_0 diterima, maka berarti variabel-variabel independen tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Pencegahan Kecurangan (Fraud).

Pengujian uji T dibantu dengan bantuan SPSS 29. Dasar pengambilan keputusan uji Paired Sampel T-Test jika nilai signifikansi atau Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima.

4. Uji Efektivitas

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hasil efektivitas metode bermain peran terhadap kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun.

Menurut Borg dan Gall, 2003 (dlm Hendrayana 2009) uji efektivitas merupakan uji yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk. Maka efektivitas dapat didefinisikan dengan melakukan pekerjaan yang benar.

Jadi dapat dikatakan bahwa uji efektivitas merupakan uji kelayakan yang ada dalam penelitian pengembangan, tujuannya untuk melihat sejauh mana keefektifan metode yang telah dikembangkan. Uji efektivitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun.

Dalam uji efektivitas digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran *market day* terhadap peningkatan kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun. Dan untuk melihat keefektipan tersebut maka dilakukan penilaian *Pretest-Posttest* yang telah diikuti 30 anak berusia 5-6 tahun yang telah mengikuti efektivitas bermain peran *market day*. Dari hasil *Pretest-Posttest* tersebut maka dapat diketahui bahwa Pembelajaran Metode Bermain Peran *Market Day* efektif dilakukan atau sebaliknya.

5. Hipotesis Statistik

Rumusan Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Pembelajaran metode bermain peran tidak dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun.

Ha: Pembelajaran metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak usia 5-6 tahun.

3.7 Isu Etik

Pada penelitian kuantitatif peneliti harus memperhatikan etika, baik pada saat melakukan penelitian maupun sebelumnya. Isu etik yang terdapat pada penelitian kuantitatif meliputi proses meminta izin sebelum melakukan penelitian, menjaga kerahasiaan, serta menjelaskan tujuan penelitian (Creswell, 2012). Mengikuti aturan etika penelitian bertujuan agar tidak ada pihak yang dirugikan dan responden berpartisipasi dengan sukarela tanpa ada paksaan (Ritch, Lewis, Nicholls, & Ormston, 2014). Adapun isu etik dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap sebelum penelitian, peneliti melakukan proses izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian.
2. Kemudian peneliti menjelaskan tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan dan jaminan kerahasiaan identitas subjek penelitian.
3. Peneliti selanjutnya mengkonfirmasi kesediaan dan persetujuan subjek penelitian untuk berpartisipasi dalam penelitian.

4. Setelah mendapat persetujuan dari subjek penelitian, peneliti mempersilahkan subjek untuk menentukan waktu wawancara awal sehingga tidak mengganggu aktivitas subjek penelitian.
5. Peneliti meminta izin untuk mengambil dokumentasi foto, video, dan rekaman, yang bertujuan untuk mendukung pengumpulan data.