

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental* bentuk *one-group pretest-posttest design*. Menurut (Sugiyono, 2019) desain penelitian *one-group pretest-posttest design* dinilai lebih akurat karena terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Desain ini menempuh tiga Langkah, yaitu yang pertama melakukan *pretest* untuk mengukur variable terikat sebelum diberikan perlakuan, kedua memberikan *treatment* pada subjek penelitian dan yang terakhir memberikan *posttest* untuk mengukur variable terikat setelah diberikan *treatment*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 One Group *Pretest Posttest*

Pre Test	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁: Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X: Perlakuan yang diberikan

O₂: Nilai *posttest* (Setelah diberi perlakuan)

3.2 Populasi dan Sampel

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun pada salah satu taman kanak-kanak di Kota Bandung. Adapun anak berjumlah 14 anak. Peneliti akan terlibat langsung dalam proses eksperimen. Objek dalam penelitian ini adalah nilai kejujuran anak melalui penggunaan media animasi digital Syamil dan Dodo.

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono Populasi merupakan area generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, dan kemudian dari elemen yang telah ditentukan tersebut dapat ditarik kesimpulan (A. S. Putri dkk., 2023). Populasi dalam penelitian ini merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pengambilan sumber data. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak kelas B di TK X Kota Bandung dengan jumlah 25 anak..

3.2.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2013) sampel adalah Sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sedangkan sampling adalah prosedur atau alat yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah individu dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk digunakan sebagai subjek observasi atau eksperimen (Firmansyah, 2022). Penarikan sampel yang digunakan adalah Teknik *nonprobability sampling*, Teknik pengambilan sampel ini tidak memberikan kesempatan yang sama pada anggota populasi untuk menjadi sampel. Salah satunya adalah *purposive sampling*. *purposive sampling* adalah cara untuk mendapatkan sampel dengan memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikendaki oleh peneliti karena mungkin saja peneliti memahami bahwa informasi yang diperlukan dapat diperoleh dari kelompok sasaran tertentu (Asrulla, 2023).

Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* karena kriteria pada populasi tersebut, dengan pengambilan sampel pada anak berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria yang dimaksud yaitu, anak usia dini yang belum terlalu menunjukkan nilai kejujuran dengan jumlah 14 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Yang berada di kelas B usia 5-6 tahun.

3.3 Operasional Variabel

Berikut ini merupakan definisi konseptual dan definisi operasional yang berisikan variabel yang saling berhubungan dalam penelitian ini yaitu penanaman nilai kejujuran melalui media animasi digital Syamil dan Dodo.

3.3.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan definisi mengenai apa yang dimaksud dalam suatu variabel yang berdasar pada teori ataupun literatur. Berikut merupakan definisi konseptual yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Nilai kejujuran mencakup hal-hal seperti, ketulusan, dan konsistensi antara apa yang dikatakan dan dilakukan. Ini juga merujuk pada perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan diri seseorang sebagai orang yang selalu dapat dipercaya baik terhadap diri sendiri maupun orang lain (Madani, 2021). Nilai kejujuran merupakan perilaku anak yang mencerminkan keinginan anak untuk tidak mengambil barang milik orang lain, mengerjakan tugas yang diberikan tanpa mencontek, dan menyampaikan fakta apa adanya (Karmawan & Lestari, 2021).
2. Media animasi digital merupakan alat bantu presentasi, yang dapat digunakan dalam menjelaskan suatu hal yang dirangkum serta dikemas ke dalam tampilan audio visual. Sehingga anak dapat lebih mudah dalam memahami penjelasan melalui visualisasi yang dirangkum dalam media audio visual animasi (Awaliah & Aprilianti, 2019).

3.3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan serta cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Definisi operasional dibuat agar memudahkan, juga membatasi ruang lingkup variabel (Ulfa, 2021). Berikut definisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Nilai kejujuran mencakup kepercayaan diri dalam perkataan, tindakan, dan perilaku seseorang sehingga orang lain dapat mempercayainya karena ia bertindak dan berkata sesuai dengan kebenaran dan fakta tanpa melakukan manipulasi ataupun kebohongan (Messi, 2017).
2. Media animasi digital merupakan representasi audio dan visual dalam bentuk animasi (Assauqi & Islam, 2022). Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menyampaikan nilai kejujuran kepada anak usia dini. Adapun animasi yang digunakan adalah animasi Syamil

dan Dodo episode “Jujur” dengan durasi 8 menit 31 detik. Media ini diharapkan dapat memotivasi, menarik perhatian, dan memfasilitasi pemahaman anak terhadap nilai kejujuran secara efektif.

3. Syamil dan Dodo

Syamil dan Dodo merupakan film animasi karya anak bangsa yang ditayangkan tahun 2013. Dalam animasi Syamil dan Dodo banyak sekali nilai-nilai baik yang dapat diajarkan pada anak, selain itu animasi Syamil dan Dodo diciptakan khusus untuk memberikan edukasi kepada anak seperti tanggung jawab, percaya diri, saling tolong menolong dan jujur.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati sebuah kejadian secara langsung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai keberhasilan pembelajaran kepada anak saat menanamkan nilai kejujuran dengan menggunakan media animasi digital. Observasi dilakukan dalam beberapa tahapan, tahap pertama peneliti mengamati keadaan kelas, tahap kedua peneliti fokus terhadap permasalahan dan penyebabnya dan tahap terakhir peneliti menuliskan hasil pengamatan yang telah dilakukannya. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan anak dalam sebelum, saat proses, dan setelah diterapkannya penggunaan media animasi digital.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk melengkapi keterbatasan observasi peneliti yang tidak dapat mengamati semua anak dalam waktu yang bersamaan. Dokumentasi yang digunakan dapat berupa foto, video, serta alat perekam selama berlangsungnya penelitian.

3.5 Instrumen penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

merupakan instrumen tes. Instrumen yang digunakan mengacu pada pedoman observasi, yaitu melalui pengamatan langsung untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan penanaman nilai agama islam selama periode penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi melalui partisipasi aktif peneliti dalam kegiatan yang dilakukan.

Penyusunan pedoman observasi megacu pada Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal tahun 2012, terkait indikator nilai jujur pada anak usia dini, yang kemudian diadaptasi untuk penelitian ini sehingga dijadikan indikator nilai kejujuran pad anak. Berikut table ceklis indikator penilaian yang berisikan skala penilaian pada masing-masing indikator dibawah ini.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Penanaman Nilai Kejujuran
Pada Anak Usia Dini

Aspek Kejujuran	Indikator	1 BB	2 MB	3 BSH	4 BSB
Mengatakan Sesuai Dengan Kenyataan	Anak mengatakan apa yang dirasakannya				
	Anak berkata dan memberikan informasi secara apa adanya				
Menghargai hak orang lain	Anak mengembalikan barang yang dipinjam				
	Anak menghormati hak orang lain terhadap kepemilikan barang				
Mengakui kesalahan	Anak mengakui perbuatannya baik benar ataupun salah				
	Anak mau meminta maaf dan memaafkan temannya atau orang lain				
Perolehan Skor					

Berikut merupakan tabel skala penilaian beserta tebe keterangannya. Empat skala akan diubah mejadi skor guna mempercepat peneliti saat proses data dalam mendekripsikan skala menjadi skor.

Tabel 3.3 Keterangan Skala Penilaian

Skala	Skor	Keterangan
BB (Belum Berkembang)	1	Apabila anak tidak dapat melakukan dan harus diberi contoh oleh guru
MB (Mulai Berkembang)	2	Apabila anak dapat melakukan namun masih dibimbing oleh guru
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	Apabila anak sudah dapat melakukan secara mandiri tanpa harus dibimbing atau diberi contoh oleh guru
BSB (Berkembang Sangat Baik)	4	Apabila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dengan tepat tanpa harus dibimbing dan diberi contoh oleh guru

(Samiaji, 2019)

3.6 Pengujian Validitas

Validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh instrumen yang akan digunakan dalam penelitian benar-benar mengukur objek yang akan diukur. Uji Validitas merupakan kegiatan yang berfungsi untuk melihat apakah suatu instrumen dinilai valid atau tidak (Janna & Herianto, 2021). Dalam penelitian ini pengujian validitas dilakukan dengan uji validitas isi yang menggunakan pendapat ahli (*Expert Judgment*) untuk menilai atau memvalidasi instrumen peneliti, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah dinilai dan divalidasi oleh Ibu Dr. Tuti Istianti, M. Pd pada tanggal 17 Desember 2024. Selanjutnya hasil konsultasi akan dijadikan acuan untuk memperbaiki instrumen sehingga layak digunakan untuk mengambil data di lapangan. Validitas isi sangat bergantung pada dua hal yaitu tes itu sendiri dan proses yang mempengaruhi dalam merespons tes. Adapun rumus dan kategorisasi uji kelayakan sebagai berikut:

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

Keterangan:

S : Jumlah skor yang didapatkan

N : Skor ideal

Tabel 3.4 Kategorisasi Nilai kelayakan

Persentase	Kategorisasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100 %	Sangat Layak

Berikut hasil perhitungan uji validitas yang telah diolah berdasarkan rumus diatas dan telah dikategorisasikan berdasarkan kategori.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Hasil Pesentase	Kategori
Kelayakan Isi	24	14	58%	Cukup

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan menggunakan analisis statistic deskriptif, inferensial dan uji N-Gain. Data yang sudah terkumpul berupa *pretest* dan *posttest* kemudian akan dibandingkan hasilnya. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja dan digunakan Teknik uji t (t-test). Sehingga, Langkah-langkah analisis data eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* sebagai berikut.

3.7.1 Uji Statistik Deskriptif

Analisis Data Statistik Deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah diperoleh dan bersifat kuantitatif. Kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan, karena ketajaman dan ketelitian dalam menggunakan alat analisis akan berpengaruh pada kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan. Berikut adalah cara dalam perhitungannya

- a. Menghitung rata-rata hasil *pretest* dan *pos test*

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{i}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

X_i = Nilai hasil *pretest* dan *posttest*

N = jumlah sampel

b. Menghitung presentase hasil *pretest* dan *posttest*

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

Keterangan :

P = persentase

F = Frekuensi atau Skor total observasi

N = Jumlah atau Skor total data

Data yang telah diperoleh melalui hasil analisis data berupa lembar observasi yang kemudian dikonversikan dalam kategori nilai persentase dapat dilihat pada table berikut.

Table 3.6 Kategorisasi Perilaku kejujuran Anak

Persentase	Kategori
≤ 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

(Purwanto, 2019)

c. N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penanaman nilai kejujuran pada anak usia dini setelah diberikan perlakuan. Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan peningkatan hasil belajar anak, sedangkan nilai negative menunjukkan penurunan hasil belajar anak. Perhitungan skor gain ternormalisasi dapat dinyatakan dalam rumus berikut.

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil perhitungan N-Gain diatas kemudian dianalisis dan ditentukan kategori efektivitas N-Gain pada table di bawah ini.

Tabel 3.7 Kategorisasi Efektifitas N-Gain

Nilai	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan

Efektivitas N-Gain dapat ditentukan berdasarkan Persentase yang diperoleh dari nilai N-Gain *score*, kategori efektivitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.8 Kategori Kriteria Penentuan Tingkat Efektivitas

Persentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

(A.A. Setyo dkk., 2022)

3.7.2 Uji Statistik Inferensial

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Teknik uji ini digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prosedur yang menentukan data berasal dari populasi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal distribusi yang bersifat simetris yang berpusat di sekitar modus, mean dan media. Untuk melihat distribusi data tersebut normal atau tidak, maka digunakan uji satu sampel Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro Wilk. Namun karena jumlah data yang digunakan di bawah 50 maka uji normalitas yang digunakan yaitu Shapiro Wilk (Sintia dkk., 2022). Dengan bantuan *software* SPSS 30.0, maka pengambilan keputusan dilihat dari signifikansi yang diperoleh sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

B. Uji Paired Sample T-Test

Uji *Paired Sample T-Test* adalah salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan *treatment* atau perlakuan, ditandai dengan adanya perbedaan pada rata-rata *pretest* dan *posttest* (Esomar, 2021). Dalam menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan maka diambil tingkat kesalahan 0,05 ($\alpha=5\%$). Perhitungan uji *paired sample t-test* dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS 30.0. Pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima. Ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel yang diteliti. Hal ini juga berarti tidak terdapat pengaruh dalam penanaman nilai kejujuran pada anak usia 5-6 tahun melalui media animasi digital Syamil dan Dodo
- 2) Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel yang diteliti. Hal ini juga berarti bahwa terdapat pengaruh dalam penanaman nilai kejujuran pada anak usia 5-6 tahun melalui media animasi digital Syamil dan Dodo.