

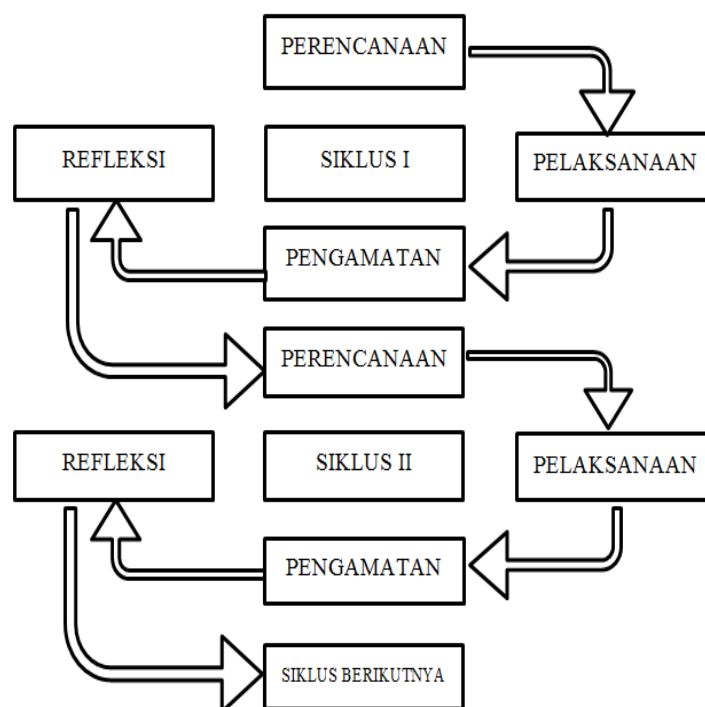
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan proses analisis masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri untuk mencari solusi dengan melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata, serta menganalisis dampak dari setiap tindakan yang diambil. model yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart (dalam zannah dkk., 2023), yang menggunakan siklus sistem spiral. Setiap siklus terdiri dari empat komponen utama, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*).

Setiap siklus dalam PTK ini menggambarkan serangkaian langkah yang berulang (*a spiral of steps*). Berikut adalah langkah-langkah desain Penelitian Tindakan Kelas menurut model Kemmis dan McTaggart:



**Gambar 3. 1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart
(dalam Wisnawati dkk., 2022)**

3.2 Prosedur Penelitian

Dari gambar yang disajikan, dapat terlihat bahwa penelitian tindakan kelas ini melalui beberapa tahap. Model yang digunakan adalah Kemmis dan McTaggart (dalam Zannah dkk., 2023), yang menerapkan siklus sistem spiral dalam setiap kegiatan. Setiap siklus terdiri dari empat komponen yang dimulai dengan: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggambarkan serangkaian langkah yang berulang (*a spiral of steps*). Berikut adalah langkah-langkah desain Penelitian Tindakan Kelas menurut model Kemmis dan McTaggart:

3.2.1 Perencanaan

Langkah pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan, hal pertama yang dibahas adalah mengenai solusi terhadap masalah yang ada, yaitu bagaimana meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai mitigasi bencana gempa melalui metode *role playing*. Dalam perencanaan ini, berbagai elemen disusun, seperti metode, pendekatan, teknik, media, strategi, materi, bahan, dan penilaian pembelajaran (Saraswati, 2021). Perencanaan merupakan proses penyusunan tindakan yang berdasarkan pengalaman dan hasil observasi sebelumnya. Masalah yang akan diteliti, yaitu kesiapsiagaan anak usia dini bencana gempa, menjadi dasar dalam penyusunan rencana penelitian tindakan kelas ini. Tahap perencanaan persiapan sumber serta media belajar yang sesuai, dan pembuatan materi yang disesuaikan dengan indikator pemahaman konsep mitigasi bencana bermain dalam meningkatkan kesiapan anak usia dini terhadap bencana.

3.2.2 Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Menurut Saraswati (2021), tahap pelaksanaan merupakan penerapan tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran mitigasi bencana yang telah dirancang dalam modul ajar setiap siklus dilaksanakan dan disesuaikan dengan model pembelajaran *role playing*. Peneliti dan guru melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk

mengembangkan pemahaman dan kesiapsiagaan anak usia dini terhadap bencana gempa melalui metode *role playing*, yang diharapkan dapat meningkatkan kesiapan anak dalam menghadapi situasi bencana.

3.2.3 Pengamatan

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan dalam penelitian ini. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan mencakup informasi terkait rencana dan kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Tahap observasi juga mencakup hubungan antara proses yang dilakukan dalam pembelajaran mitigasi bencana gempa melalui *role playing* dan hasil yang diperoleh, dengan bantuan instrumen observasi yang dikembangkan oleh peneliti untuk menilai kesiapan anak usia dini dalam menghadapi bencana.

3.2.4 Refleksi

Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti akan memproses data yang dikumpulkan selama tahap pengamatan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap setiap langkah yang telah diambil, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pengamatan. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi kekurangan pada siklus pertama dan perbaikan pada siklus kedua, sehingga peneliti dapat memahami apa yang perlu diperbaiki dalam penerapan metode *role playing* untuk mitigasi bencana gempa pada anak usia dini, serta bagaimana cara mengatasi kendala yang ada untuk mencapai tujuan penelitian yang diinginkan.

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK X Kecamatan Purwakarta. Partisipan penelitian ini terdiri dari anak usia dini kelompok B2 Tahun Ajaran 2024-2025 yang berusia 5-6 tahun, satu guru sebagai wali kelas, dan satu peneliti yang berperan sebagai guru.

3.4 Instrumen dan Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, tiga metode pengumpulan data diterapkan, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016):

3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berlangsung. Dalam penelitian ini, aktivitas *role*

playing yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai mitigasi bencana diamati secara mendalam. Peneliti memperhatikan bagaimana guru memandu kegiatan *role playing* dan bagaimana anak-anak berpartisipasi serta bereaksi terhadap kegiatan mitigasi bencana, seperti gempa bumi. Peneliti mencatat aktivitas ini menggunakan catatan lapangan atau deskripsi terperinci untuk mencatat informasi secara sistematis, yang nantinya akan memberikan gambaran mengenai implementasi metode *role playing* di lapangan.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan Mitigasi Bencana

Variabel	Dimensi	Indikator
Kemampuan mitigasi bencana	Pengetahuan	Anak mampu menyebutkan bahwa gempa termasuk bencana alam
		Anak mampu menyebutkan tindakan yang harus dilakukan saat terjadi gempa
	Tindakan	Anak mampu menunjukkan tempat yang aman saat terjadi gempa
		Anak mampu menunjukkan cara melindungi diri dan kepala saat gempa
	Respon	Anak mampu menjelaskan sikap yang tepat saat terjadi gempa
		Anak mampu memahami pentingnya mendengarkan arahan guru saat keadaan darurat
	Integrasi	Anak mampu menghubungkan isi cerita dengan tindakan yang tepat saat gempa
		Anak mampu menerapkan informasi dari diskusi ke dalam tindakan nyata
	Partisipasi	Anak mampu terlibat aktif dalam kegiatan mitigasi bencana gempa
		Anak mampu menceritakan kembali apa yang telah dipelajari tentang gempa

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kegiatan Guru Dalam Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Langkah-langkah metode <i>role playing</i>	Aspek Pengamatan
Menentukan situasi percakapan	Guru memilih situasi percakapan yang relevan dengan mitigasi bencana gempa.
	Situasi yang dipilih menarik dan sesuai dengan minat anak.
Memilih konteks percakapan	Guru menentukan konteks percakapan yang sesuai dengan kemampuan berbahasa anak.
	Guru memberikan contoh percakapan sederhana terkait mitigasi gempa.
Memperkenalkan pengetahuan baru	Guru memberikan penjelasan dasar tentang mitigasi bencana gempa.
	Guru menggunakan media atau alat bantu untuk mendukung pemahaman anak.
Menjelaskan peran secara konkret	Guru menjelaskan peran dengan jelas dan mudah dipahami oleh anak.
	Guru memberikan Arahan langkah-langkah peran yang harus dilakukan anak
Menentukan peran berdasarkan kemampuan anak	Guru memberikan peran yang sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.
	Guru memastikan anak percaya diri dalam menjalankannya.
Lakukan tindak lanjut	Guru meminta anak menceritakan kembali pengalaman mereka selama bermain peran.
	Guru memberikan penguatan terhadap pemahaman anak tentang mitigasi bencana gempa.

3.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data lebih lanjut mengenai pelaksanaan *role playing* sebagai metode penerapan mitigasi bencana. Guru yang bertugas sebagai fasilitator dalam kegiatan ini menjadi narasumber wawancara. Melalui wawancara, peneliti mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru, respon anak-anak, dan masukan terkait metode pengembangan ini agar lebih efektif dalam meningkatkan kesiapan anak usia dini menghadapi potensi bencana. Wawancara ini juga bertujuan menggali informasi dari perspektif guru mengenai pemahaman awal anak-anak sebelum kegiatan dimulai.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Wawancara Guru Sebelum Penerapan Metode *Role Playing*

No	Dimensi	Pertanyaan Wawancara
1.	Pengetahuan	Bagaimana pemahaman Ibu mengenai pendidikan mitigasi bencana?
		Menurut Ibu, mengapa penting mengenalkan pengetahuan tentang bencana kepada anak-anak sejak dini?
2.	Tindakan	Bagaimana cara Ibu menyiapkan diri dan anak-anak jika suatu saat terjadi bencana di sekolah?
		Bagaimana pengalaman Ibu saat mengajak anak-anak mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan bencana, walaupun dalam bentuk sederhana?
3.	Respon	Bagaimana biasanya anak-anak bereaksi ketika Ibu bercerita atau memberikan informasi tentang bencana?
		Bagaimana kemampuan anak-anak dalam mengingat kembali informasi mengenai bencana setelah mendapatkan penjelasan dari Ibu?

4.	Integrasi	Menurut Ibu, bagaimana caranya agar pendidikan tentang bencana dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran sehari-hari?
		Bagaimana pendapat Ibu mengenai kesesuaian materi bencana dengan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas?
5.	Partisipasi	Menurut Ibu, tantangan apa yang dihadapi jika ingin mengajarkan mitigasi bencana?
		Bagaimana Ibu menilai potensi anak-anak dalam memahami dan mengikuti pembelajaran yang berkaitan dengan mitigasi bencana?

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Wawancara Guru Sesudah Penerapan Metode *Role Playing*

No	Dimensi	Pertanyaan Wawancara
1.	Pengetahuan	Setelah menggunakan metode <i>role playing</i> , bagaimana Ibu melihat perubahan pemahaman anak tentang mitigasi bencana?
		Bagaimana pendapat Ibu mengenai pemahaman anak-anak terhadap konsep mitigasi bencana setelah mereka bermain peran?
2.	Tindakan	Setelah bermain peran, bagaimana anak memahami langkah-langkah yang harus dilakukan saat terjadi bencana?
		bagaimana Ibu menilai kesiapan anak-anak untuk bertindak sesuai dengan prosedur mitigasi bencana yang telah diajarkan?
3.	Respon	Bagaimana anak-anak menanggapi kegiatan <i>role playing</i> yang dilakukan?
		Bagaimana perubahan respons anak-anak terhadap bencana setelah bermain peran?

4.	Integrasi	Bagaimana metode <i>role playing</i> membantu Ibu dalam mengintegrasikan materi mitigasi bencana ke dalam pembelajaran di kelas?
		Bagaimana pengalaman Ibu dalam mengajarkan topik mitigasi bencana setelah menggunakan metode <i>role playing</i> ?
5.	Partisipasi	Bagaimana metode <i>role playing</i> dapat mendorong anak-anak lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan mitigasi bencana?
		Bagaimana Ibu melihat keterlibatan dan antusiasme anak-anak selama sesi <i>role playing</i> tentang mitigasi bencana?

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi berisi kumpulan berbagai data pendukung, seperti foto, rekaman video, dan laporan tertulis dari kegiatan *role playing*. Data ini digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara, memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait penerapan *role playing* dalam mendidik anak usia dini tentang mitigasi bencana. Dokumentasi ini juga berfungsi untuk memberikan bukti visual dan tertulis yang menunjukkan perkembangan pemahaman anak terhadap konsep mitigasi bencana melalui kegiatan *role playing*.

3.5 Analisis data

Data yang diperoleh pada penelitian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk memperkuat hasil asal data kualitatif. Berikut analisis data dilakukan, yaitu:

3.5.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan proses yang sistematis untuk mencari dan mengorganisasi data dari hasil observasi, wawancara, dan sumber lainnya, sehingga data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan disampaikan kepada pihak lain (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, analisis data kualitatif digunakan untuk mendukung efektivitas penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan

mitigasi pendidikan bencana pada anak usia dini, terutama terkait dengan respons pengelolaan mereka terhadap bencana gempa bumi.

3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Setelah pelaksanaan tindakan, analisis data observasi dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk mengukur peningkatan kemampuan anak dalam memahami mitigasi bencana. Perhitungan dilakukan untuk mengetahui rata-rata pemahaman anak terkait mitigasi bencana gempa. Nilai rata-rata ini dihitung menggunakan rumus yang disarankan oleh Arikunto (2012), guna memberikan tingkat efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan kesiapan anak menghadapi bencana gempa.

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata (*mean*)

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh anak

N = Jumlah anak

Kemudian, data dapat dipresentasikan dengan dengan bentuk presentase keberhasilan data. Adapun rumus yang digunakan menurut Sudijono (2011) yaitu:

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

Keterangan :

P : Angka presentase

F : Frekuensi yang sedang dicari frekuensinya

N : Jumlah frekuensi

Penelitian ini mengacu pada kategori yang diadaptasi dari Izza (2020), dengan kriteria peningkatan sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kategori Presentase Penilaian

Presentase	Kriteria Penilaian
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
51% - 75 %	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)

0% - 25%	Belum Berkembang (BB)
----------	-----------------------

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan peningkatan pemahaman dan kesiapan anak usia dini dalam menghadapi bencana gempa melalui metode *role playing*. Penelitian yang berjudul “Penerapan *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Mitigasi Bencana pada Anak Usia Dini” ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan anak terhadap mitigasi bencana gempa. Keberhasilan penelitian ini akan dianggap tercapai apabila pemahaman dan kesiapan anak dalam mitigasi bencana gempa mencapai rata-rata minimal 76%, yang termasuk dalam kategori penilaian BSB (Berkembang Sangat Baik) dalam perkembangan anak.