

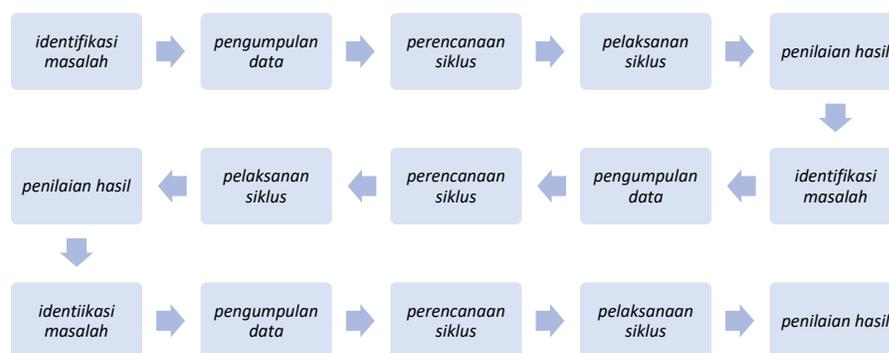
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang didalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan. Penelitian tindakan yang dilakukan dengan melalui mengidentifikasi masalah dan mengamati perubahan aspek perkembangan serta hasil belajar siswa dan pada saat yang sama untuk meningkatkan kualitas proses (Pelton, 2010).

Penelitian tindakan dapat menggunakan berbagai desain penelitian untuk mengimplementasikannya, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian tindakan Pelton (2010). Penelitian tindakan ini bertujuan untuk mengamati kemajuan yang dilaksanakan dengan tindakan oleh peneliti sebagai guru pemula dan menjadi media utama dalam pembelajaran (Pelton, 2010; Yaumi dan Damopoli, 2014). Tindakan identik dengan siklus dalam sebuah proyek penelitian yang dikemukakan oleh Pleton (2010). Penelitian tindakan ini tidak memiliki batasan khusus mengenai jumlah tindakanya, tetapi setiap tindakan terdiri dari 5 langkah diantaranya: identifikasi masalah, pengumpulan data, perencanaan siklus, pelaksanaan siklus, evaluasi kinerja. Berikut bagan *action research*.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Palton

Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

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

Dalam panduan penelitian tindakan yang ditemukan Pelton (2010) halaman 9 terdapat 5 tahapan diantaranya:

3.1.1 Identifikasi masalah (*Issue Identification*)

Pada Proses pertama ini, penelitian melakukan identifikasi masalah dengan melakukan observasi mengenai perilaku anak yang kurang sesuai dengan seharusnya. Sehingga kemungkinan untuk memperbaiki hal tersebut melalui penelitian ini. Dengan penelitian ini berasal dari kepekaan peneliti terhadap kondisi di sekitar anak di sekolah yakni kurangnya referensi pengajar dalam meningkatkan perkembangan konsep mengenal bilangan. Dalam identifikasi masalah diperlukannya bertukar pikiran dengan pengajar lainnya sehingga tidak menghasilkan *judgement* yang merugikan bagi suatu pihak.

3.1.2 Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti mengumpulkan data guna untuk memecah masalah atau menemukan masalah yang sudah didapatkan pada proses sebelumnya. Data yang didapatkan akan membantu validasi tindakan sehingga memperoleh hasil penelitian yang terpercaya dan akurat. Data yang dikumpulkan yakni berkaitan dengan metode bermain peran dan menstimulasi kemampuan konsep mengenal bilangan. Dari perolehan data tersebut maka terdapat kecenderungan yang lebih besar pada peneliti untuk lebih mudah memperoleh temuan peneliti. Pengumpulan data yang digunakan yaitu diantaranya observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

3.1.3 Perencanaan Tindakan (*Action Planing*)

Proses data yang dilakukan selanjutnya, jika data sudah terkumpul yakni peneliti melakukan perencanaan tindakan. Peneliti harus memberikan contoh perilaku yang seharusnya dilakukan oleh partisipan serta mencatat perilaku yang diharapkan muncul. Dalam melakukan perencanaan tindakan pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya dengan mencari sumber teori dasar yang berkaitan

langsung dengan variabel guna memudahkan dalam membuat instrumen penelitian, mengembangkan indikator yang mengetahui variabel penelitian, merancang pembelajaran harian (RPPH) untuk tiga kali tindakan.

3.1.4 Pelaksanaan Perencanaan (*Plan Activation*)

Di tahap ini rencana yang telah disusun dalam tindakan sebelumnya akan dilaksanakan sehingga dapat memperoleh data baru.

3.1.5 Penilaian Hasil (*Outcome Assessment*)

Beberapa rangkaian proses yang telah dilakukan sebelumnya kemudian akan menghasilkan suatu data lapangan yang disebut penilaian hasil. Penilaian hasil dapat berupa deskriptif dan angka. Penilaian hasil diambil dari data yang sudah terkumpul melalui observasi lapangan yang sudah dilakukan oleh peneliti. Kemudian peneliti melakukan evaluasi dan refleksi untuk melakukan tindakan selanjutnya.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah anak-anak dengan rentang usia 5-6 tahun dengan jumlah anak 10 yang terdiri dari 4 perempuan dan 6 laki-laki. Penentuan partisipan tersebut didasarkan pada pertimbangan observasi peneliti yang dimana terlihat kecenderungan anak yang belum mampu mengenal konsep bilangan.

3.2.2 Tempat Penelitian

TK Sabilli yang bertempat di komplek Griya Bandung Indah Blok F-16 N0 12A RT 09 RW 08 Buah Batu, Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

3.3 Variabel Penelitian

Jenis variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan variabel bebas (*independen*) dan menggunakan variabel terikat (*Independen*). Menurut Ulfah (2019) mengemukakan variabel bebas (*independent* variabel) ialah variabel probabilitas teoritis dapat mempengaruhi variabel lain, karena adanya kemungkinan hubungan atau efek yang ditimbulkan pada variabel terkait. Dalam penelitian ini Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

variabel bebasnya yaitu bermain peran dan untuk variabel terikatnya yaitu mengenal konsep bilangan. Pada penelitian ini, peneliti menentukan variabel bebas dengan metode bermain peran merujuk pada tahapan metode bermain peran yang terdiri dari tiga tahapan diantaranya yang pertama tahapan pendahuluan, yang kedua tahapan pelaksanaan dan yang ketiga tahapan penutup menurut Jamilah (2019). Sedangkan variabel terikat yakni mengenal konsep bilangan pada anak merujuk pada Indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) PERMENDIKBUD No.137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Tabel 3.1 Variabel Penelitian

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Intruksi
1	Metode Bermain Peran	Pelaksanaan metode bermain peran	Persiapan sebelum melaksanakan tindakan	Lembar observasi guru
			Tahapan dan langkah-langkah pelaksanaan bermain peran	
2	Konsep bilangan anak usia 5-6 tahun	Menyebutkan bilangan	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10	Lembar observasi anak dan catatan lapangan
			Anak mampu menyebutkan bilangan	

			sesuai dengan jumlah benda	
		Menghitung bilangan	Anak mampu menghitung benda dalam kartu	
			Anak mampu mengambil benda sesuai dengan jumlah dalam kartu	
		Membandingkan jumlah benda	Anak mampu menyebutkan jumlah benda yang lebih banyak	
			Anak mampu menyebutkan jumlah benda lebih sedikit	

3.4. Pengumpulan Data

3.4.1 Jenis-Jenis Data

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif, yang mana jenis data ini menjelaskan tentang proses penerapan bermain peran dalam menstimulasi konsep bilangan pada anak. Data tersebut berupa hasil observasi dalam mengamati peningkatan konsep bilangan pada anak dan hasil observasi guru dalam pelaksanaan metode bermain peran. Selain lembar observasi peneliti juga menggunakan catatan

Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

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

lapangan serta dokumentasi berupa foto yang memperlihatkan proses pembelajaran dalam penerapan metode bermain peran serta stimulasi mengenal konsep bilangan pada anak.

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang baik dan benar dalam penelitian. Data digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu penerapan metode bermain peran dalam menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun dan hasil stimulasi kemampuan konsep bilangan dengan melalui penerapan bermain peran pada anak usia 5-6 tahun. Pembuatan ayat penelitian yang digunakan berupa lembaran pengamatan atau observasi dimulai dengan membuat kisi-kisi lembar observasi terdahulu. Instrumen pada penelitian ini mencakup lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

1. Lembar observasi
 - a. Lembar observasi guru

Lembar observasi aktivitas guru ini digunakan sebagai pedoman observasi untuk melihat aktivitas guru ketika mengajar dengan perencanaan yang telah dibuat. Dalam hal ini kesesuaian guru dalam melaksanakan tahapan dan petunjuk pelaksanaan menerapkan metode bermain peran dalam menstimulasi konsep mengenal bilangan. Berikut kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi penerapan metode bermain peran yang dilakukan guru.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Indikator	Aspek	Pelaksanaan		Keterangan
1.	Persiapan sebelum	Guru mempersiapkan			

Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

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

	melakukan tindakan	RPPH (Rencana Pelaksanaan Perencanaan Harian)			
		Guru mempersiapkan media pendukung (Buah, keranjang, uang mainan, Kartu gambar jumlah dengan berbagai jumlah)			
2.	Tahapan dan langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran	Tahap pendahuluan, di mana guru memilih menetapkan tema yang akan digunakan, dan guru mengumpulkan serta memberikan pengarahan dalam permainan.			
		Tahap pelaksanaan, yaitu di mana guru sudah harus mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam pelaksanaan bermain peran, guru menjelaskan alat-alat yang akan			

		digunakan dengan bahasa yang dipahami anak, guru memberikan pengarahan mengenai tugas masing-masing peran yang didapat peserta didik, serta guru mengawasi dan mendampingi anak saat pelaksanaan bermain peran.			
		Tahap penutup, yaitu di mana guru melakukan diskusi dengan anak mengenai konsep bilangan.			

b. Lembar observasi anak

Instrumen lembar observasi yaitu lembar penilaian terhadap kemampuan konsep mengenal bilangan anak usia 5-6 tahun yang telah dilakukan oleh peneliti, lembar tersebut berupa metode scoring yang mencakup Indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak Usia Dini (STPPA) Permendikbud No 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu mengetahui konsep lambang bilangan, menghubungkan angka dan jumlah serta mengetahui konsep dasar hitung.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

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

Tindakan ke :
 Hari/tanggal :
 Tema :

Nama Anak:
 Kelas:

No.	Sub variabel	Indikator	Skor 1-4				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Menyebutkan bilangan	Anak mampu menyebutkan bilangan					
		Anak mampu menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda					
2.	Menghitung jumlah benda	Anak mampu menghitung benda dalam kartu					
		Anak mampu mengambil benda sesuai					

Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

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

		dengan jumlah dalam kartu					
3.	Membandingkan jumlah benda	Anak mampu menyebutkan jumlah benda yang lebih banyak					
		Anak mampu menyebutkan jumlah benda lebih sedikit					

Keterangan:

1 = Jika anak belum mampu menunjukkan indikator tersebut

2 = Jika anak mulai menunjukkan indikator ini dengan bantuan orang lain

3= Jika anak sudah menunjukkan indikator atas dorongan diri sendiri

4= Jika anak sudah menunjukkan indikator dengan baik dan benar

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang peristiwa yang terlihat, didengar, dan dialami guna mengumpulkan data kualitatif (moleong dalam soejoto dkk, 2012). Dengan adanya catatan lapangan peneliti akan menulis peristiwa atau suatu kejadian - kejadian penting yang tidak terekam pada gambar observasi selama pelaksanaan tindakan sebagai bahan untuk analisis dan refleksi.

Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

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

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan seluruh hasil rekam selama penelitian berlangsung. Salah satu dokumentasi yang diperoleh dari penelitian ini berupa foto. Foto yang diperoleh dari penelitian ini bermanfaat untuk mendapatkan informasi mengenai suatu kejadian atau kegiatan. Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan penelitian ini yaitu dengan kamera ponsel.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan proses melihat, mengamati, mencermati secara langsung yang dilakukan secara sistematis atau literatur, kemudian hasil pengamatan tersebut dituangkan kedalam sebuah format tulisan. Observasi sebagai alat yang dapat mempermudah hasil temuan untuk diolah nantinya, dalam hal ini pengamatan dilakukan saat anak-anak dalam proses pembelajaran, dalam kegiatan observasi, peneliti terlibat langsung.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang peristiwa yang terlihat, didengar, dan dialami guna mengumpulkan data kualitatif (Moleong, 2012). Dengan adanya catatan lapangan peneliti akan menulis peristiwa atau suatu kejadian - kejadian penting yang tidak terekam pada gambar observasi selama pelaksanaan tindakan sebagai bahan untuk analisis dan refleksi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan seluruh hasil rekam selama penelitian berlangsung. Salah satu dokumentasi yang diperoleh dari penelitian ini berupa foto. Foto yang diperoleh dari penelitian ini bermanfaat untuk mendapatkan informasi mengenai suatu kejadian atau kegiatan. Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan penelitian ini yaitu dengan kamera ponsel.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data dari berbagai instrumen penelitian yang diperoleh seperti wawancara, observasi, angket, dan lain-lain. Penelitian ini yakni menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif merupakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif, guna untuk menganalisis dan mengolah data atau informasi yang didapat seperti dari hasil catatan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi yang cara mendeskripsikan informasi yang telah didapat kemudian dianalisis. Sedangkan data kuantitatif data yang memperoleh keberhasilan, peneliti memberikan nilai 1-4 pada kolom standar yang disiapkan sama bagai lembar penilaian.

Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert, skala likert merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset survei. Dalam skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi variabel. Adapun cara penghitungan rentang skornya menggunakan rumus

$$RS = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum } b}{\text{banyaknya kelas yang terbentuk}}$$

Maka dari itu, Rubrik penilaian dan klasifikasi sikap tata krama pada anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Konsep Bilangan

Sub Variable	Jumlah indikator penilaian	Skala terbesar	Skala terkecil	Skor maksimal	Skor minimal
Menyebutkan bilangan	2	4	1	8	2

Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

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

Menghitung Jumlah bilangan	2	4	1	8	2
Membandingka n	2	4	1	8	2
Jumlah	6	-		24	6

Tabel 3.5 Klasifikasi Konsep Bilangan

Kategori	Rentang skor
Berkembang sangat baik (BSB)	19,5-24
Berkembang sesuai Harapan (BSH)	15-19,4
Mulai Berkembang (MB)	10,5-14,9
Belum Berkembang (BB)	6-10,4

Setelah menentukan rentang skor dengan pengukuran skala likert, maka secara sistematis dalam menentukan rata-rata skor sikap tata krama pada anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$x = \frac{f}{\text{Jumlah anak}}$$

Keterangan:

x = Nilai rata-rata

f = Skor yang didapat seluruh anak selanjutnya peneliti mengukur peningkatan rata-rata dari setiap tindakan yang dilakukan menggunakan model *statistic*, penentuan statistik dalam menentukan persentase peningkatan dari konsep bilangan dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$x = \frac{t}{s} \times 100\%$$

Astuti Alawiyah, 2025

Enerapan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun

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

Keterangan:

x = Persentase peningkatan

T = Selisih skor tindakan setelah – tindakan sebelum

S = Selisih skor max – skor min