

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk memperoleh pengetahuan dengan memecahkan masalah menerapkan tindakan untuk memperbaiki kualitas belajar serta mendeskripsikan bentuk pembelajaran melalui salah satu metode pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menerapkan metode bermain peran dalam mengenalkan tata krama, dengan demikian desain metode penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan dengan desain model Pelton. Penelitian tindakan dapat dilakukan untuk meningkatkan prestasi anak dan juga dilakukan untuk merubah atau memperbaiki perilaku anak. Semua hal ini dilakukan karena tidak jarang saat calon guru mengajar di lapangan, menemukan perilaku anak yang tidak atau kurang tepat.

Penelitian tindakan ini tidak memiliki batasan khusus mengenai jumlah tindakannya, tetapi setiap tindakan terdiri dari 5 langkah atau 5 proses yaitu: 1) Identifikasi masalah (*Issue Identification*), 2) Pengumpulan data (*Data Collection*), 3) Perencanaan tindakan (*Action Planning*), 4) Pelaksanaan Perencanaan (*Plan Activation*), 5) Hasil Penilaian (*Outcome Assesment*), (Pelton, 2010).



### 3.1 Gambar Bagan Penelitian Tindakan Pelton

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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

### 3.1.1 Identifikasi Masalah (*Issue Identification*)

Pada proses pertama ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dengan cara observasi tentang perilaku anak yang tidak sesuai atau anak yang belum terbiasa berperilaku sebagaimana seharusnya berperilaku, sehingga ada kemungkinan perilaku tersebut akan berdampak pada proses pembelajaran, prestasi anak atau bahkan perilaku tersebut berdampak pada kebiasaan anak sehari-hari di lingkungan sosial di masa mendatang. Dengan demikian masalah yang akan dipecahkan atau diselesaikan akan ditemukan.

### 3.1.2 Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pada proses kedua, peneliti melakukan mengumpulkan data terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan atau dengan kata lain untuk menjawab masalah yang telah diidentifikasi agar bisa mendukung dan memastikan masalah yang sebelumnya menjadi keinginan peneliti untuk diselidiki. Peneliti perlu mengatur serta mempertimbangkan data yang akan digunakan dan dipertimbangkan sehingga peneliti dapat menentukan tindakan yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut.

### 3.1.3 Perencanaan Tindakan (*Action Planning*)

Data yang telah diperoleh dan dikumpulkan dapat membantu peneliti dalam menyusun atau merancang pembelajaran yang dapat merubah, memperbaiki, mengurangi atau mencegah munculnya perilaku anak yang tidak tepat sehingga bisa membentuk perilaku anak yang lebih baik. Dalam perencanaan tindakan biasanya memuat pembelajaran perilaku yang seharusnya dilakukan atau dimiliki oleh anak dan penguatan atau penghargaan ketika perilaku baik muncul pada anak. Semua itu dibuat dalam sebuah perencanaan tindakan.

### 3.1.4 Pelaksanaan Perencanaan (*Plan Activation*)

Pada tahap keempat ini, rencana yang sudah disusun dalam tindakan sebelumnya akan dilaksanakan sehingga akan diperoleh data baru.

### 3.1.5 Penilaian Hasil (*Outcome Assessment*)

Pada proses kelima ini, peneliti akan merefleksi peningkatan perilaku anak dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan berdasarkan pengetahuan baru yang sudah diketahui. Jika perilaku anak belum menunjukkan peningkatan atau belum mencapai hasil yang diharapkan, maka peneliti dapat melakukan tindakan kembali.

Eva Syofia, 2022  
Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

## 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

### 2.1.1 Partisipan Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah anak-anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun dari TK Nurul Ilmi dengan jumlah 6 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Penentuan partisipan tersebut didasarkan pada pertimbangan hasil observasi peneliti yang dimana terlihat kecenderungan anak yang belum terbiasa untuk menerapkan tata krama dasar.

### 2.1.2 Tempat Penelitian

TK Nurul Ilmi yang berdomisili di Komplek Permata Biru Blok A30 Rt 02 Rw 19 Desa Cinunuk, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

## 3.3 Variabel Penelitian

Jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (*Independen*) dan variabel terikat (*Dependen*). Variabel bebas (*independent variable*), adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain, pada umumnya keberadaan variabel bebas ini terkait atau ada hubungannya dengan keberadaan variabel terikat (Ulfa, 2021). Dalam penelitian ini variabel bebas (*Independen*) adalah Metode Bermain Peran, dan variabel terikat (*Dependen*) adalah Sikap Tata Krama Anak. Dalam penelitian ini, variabel yang peneliti tentukan mengenai variabel bebas metode bermain peran merujuk pada tahapan metode bermain peran menurut Jamilah (2019) yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pendahuluan, tahap pelaksanaan dan tahap penutup. Sedangkan variabel terikat sikap tata krama anak usia 5-6 tahun merujuk pada Indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA), PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu dalam Kompetensi Dasar 3.2 yaitu mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia untuk usia 5-6 tahun adalah berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan (misalnya: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih) dan Kompetensi Dasar 4.2 yaitu menunjukkan perilaku sopan sebagai cerminan akhlak mulia untuk usia 5-6 tahun adalah mau menolong orang tua, pendidik dan teman.

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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

**Tabel 3.1**  
**Variabel Penelitian**

No.	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Instrumen
1.	Metode Bermain Peran	Pelaksanaan metode bermain peran	Persiapan sebelum melakukan tindakan	Lembar Observasi Guru
			Tahapan dan langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran	
2.	Sikap Tata Krama pada Anak Usia 5-6 Tahun	Mengenal dan memiliki sikap sopan santun melalui perkataan dan perbuatan secara spontan	Menerapkan penggunaan kata permisi, tolong, maaf dan terimakasih	Lembar Observasi Anak dan Catatan Lapangan
			Menggunakan bahasa yang baik dan sopan	
			Senantiasa menyapa guru dan teman secara ramah	
		Memiliki sikap peduli di lingkungan sekolah	Menolong orang lain saat kesusahan	
			Memiliki rasa tanggung jawab dalam membantu membereskan kembali mainan yang sudah dipakai	

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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

			Mampu berbagi mainan ataupun bergantian mainan dengan teman saat kegiatan bermain	
		Memiliki sikap menghargai orang lain	Mendengarkan orang lain saat berbicara	
			Tidak menyela orang lain saat berbicara	
			Patuh terhadap perintah guru	

### 3.4 Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Jenis-jenis Data

Jenis data yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah data kualitatif, untuk menjelaskan proses penerapan metode bermain peran dalam peningkatan sikap tata krama pada anak. Data tersebut diantaranya berupa hasil observasi dalam mengamati peningkatan sikap tata krama pada anak dan hasil observasi guru dalam pelaksanaan tahapan metode bermain peran. Selain lembar observasi, peneliti juga menggunakan catatan lapangan serta dokumentasi berupa foto yang memperlihatkan proses pembelajaran penerapan metode bermain peran dan penerapan sikap tata krama anak.

#### 3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu cara atau alat yang digunakan untuk pengumpulan data dan atau sebagai pengukur objek dari suatu variabel penelitian (Yusup, 2018). Instrumen penelitian ini digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang baik dan benar dalam penelitian. Data digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu proses penerapan metode bermain peran dalam

meningkatkan sikap tata krama pada anak dan hasil penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap tata krama pada anak. Pembuatan instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar pengamatan atau observasi dimulai dengan membuat kisi-kisi lembar observasi terlebih dahulu. Instrumen pada penelitian ini mencakup wawancara, lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

### 1. Lembar Observasi

#### a. Lembar Observasi Sikap Tata Krama pada Anak

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi sikap tata krama anak, yang merupakan lembar penilaian sikap tata krama anak dari hasil observasi yang telah dilakukan 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 dalam Kompetensi Dasar 3.2 yaitu mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia untuk usia 5-6 tahun adalah berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan (misalnya: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih) dan Kompetensi Dasar 4.2 yaitu menunjukkan perilaku sopan sebagai cerminan akhlak mulia untuk usia 5-6 tahun adalah mau menolong orang tua, pendidik dan teman. Berikut kisi-kisi instrumen sikap tata krama pada anak.

**Tabel 3.2**

#### **Kisi-kisi Instrumen Sikap Tata Krama Anak Usia 5-6 Tahun**

**Tindakan ke:**

**Nama Anak:**

**Hari/Tanggal:**

**Kelas:**

**Tema:**

No.	Sub Variabel	Indikator	Skor 1-4				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	Mengenal dan	Menerapkan penggunaan kata					

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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

	memiliki sikap sopan santun melalui perkataan dan perbuatan secara spontan	permisi, tolong, maaf dan terimakasih					
		Menggunakan bahasa yang baik dan sopan					
		Senantiasa menyapa guru dan teman secara ramah					
2.	Memiliki sikap peduli di lingkungan sekolah	Menolong orang lain saat kesusahan					
		Memiliki rasa tanggung jawab dalam membantu membereskan kembali mainan yang sudah dipakai					
		Mampu berbagi mainan ataupun bergantian mainan dengan teman saat kegiatan bermain					
3.	Memiliki sikap menghargai orang lain	Mendengarkan orang lain saat berbicara					
		Tidak menyela saat orang lain saat berbicara					
		Patuh terhadap perintah guru					

Keterangan jumlah skor:

- 1 : Jika anak belum mampu menunjukkan indikator tersebut
- 2 : Jika anak mulai menunjukkan indikator ini dengan dorongan orang lain
- 3 : Jika anak sudah menunjukkan indikator ini atas dorongan diri sendiri
- 4: Jika anak sudah menunjukkan indikator dengan baik dan benar

#### b. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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

Lembar observasi aktivitas guru ini digunakan sebagai pedoman observasi untuk melihat aktivitas guru ketika mengajar dengan perencanaan yang telah dibuat. Dalam hal ini adalah kesesuaian guru dalam melaksanakan tahapan dan petunjuk pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap tata krama pada anak. berikut kisi-kisi instrument lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi tahapan metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru.

**Tabel 3.3**  
**Lembar Observasi Aktivitas Guru**

No.	Indikator	Aspek	Pelaksanaan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1.	Persiapan sebelum melakukan tindakan	Guru mempersiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)			
		Guru mempersiapkan media pendukung (naskah cerita dan media lainnya)			
2.	Tahapan dan langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran	Tahap pendahuluan, dimana guru memilih menetapkan tema yang akan digunakan, guru membuat naskah cerita yang akan digunakan, dan guru mengumpulkan serta memberikan pengarah dalam permainan.			
		Tahap pelaksanaan, yaitu dimana 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 dimana guru melakukan diskusi untuk mengidentifikasi nilai dan pesan yang terkandung dalam pelaksanaan bermain peran yang sudah dilakukan.			

## 2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data refleksi terhadap data penelitian kualitatif (Moleong, 2012). Dengan catatan lapangan peneliti akan menulis peristiwa atau kejadian-kejadian penting yang tidak terekam pada lembar observasi selama pelaksanaan tindakan sebagai bahan untuk analisis dan refleksi. Dengan kata lain, peneliti mencatat hal-hal diluar rencana yang telah disusun.

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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

Hal-hal tersebut berupa perilaku anak atau guru yang terjadi di luar perencanaan sebelumnya.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan untuk membantu dan mendukung perolehan data dalam penelitian ini adalah berupa foto. Dokumentasi merupakan metode penelitian dengan mengumpulkan data diantaranya catatan, notulen rapat, agenda, gambar dan foto (Dimiyati, 2014). Dengan demikian, dapat dilakukan pengecekan data melalui penampilan foto yang dimana foto ini juga akan menjadi bukti dari data yang diperoleh. Foto akan diambil pada saat pelaksanaan kegiatan bermain peran.

## 3.5 Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret sejauh mana efek tindakan setelah mencapai sasaran (Muslihuddin, 2009). Maka dalam penelitian ini observasi dilakukan dalam Teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan mengenai efektifitas dan jawaban dari tindakan yang dilakukan.

### 2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data refleksi terhadap data penelitian kualitatif (Moleong, 2012). Dengan catatan lapangan peneliti akan menulis peristiwa atau kejadian-kejadian penting yang tidak terekam pada lembar observasi selama pelaksanaan tindakan sebagai bahan untuk analisis dan refleksi. Dengan kata lain, peneliti mencatat hal-hal diluar rencana yang telah disusun. Hal-hal tersebut berupa perilaku anak atau guru yang terjadi di luar perencanaan sebelumnya.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan untuk membantu dan mendukung perolehan data dalam penelitian ini adalah berupa foto. Dokumentasi merupakan metode penelitian dengan mengumpulkan data diantaranya catatan, notulen rapat, agenda, gambar dan foto (Dimiyati, 2014). Dengan demikian, dapat dilakukan

Eva Syofia, 2022  
Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

pengecekan data melalui penampilan foto yang dimana foto ini juga akan menjadi bukti dari data yang diperoleh. Foto akan diambil pada saat pelaksanaan kegiatan bermain peran.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif merupakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif, yang digunakan untuk menganalisis dan mengolah data atau informasi dari hasil catatan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mendeskripsikan informasi yang telah didapatkan dan kemudian dianalisis. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan alat-alat instrument untuk mengukur gejala-gejala tertentu dan diolah secara statistik (Mulyadi, 2011).

Penilaian yang digunakan adalah penilaian Skala Likert, yang dimana menurut Djaali (dalam Suwandi, 2018) ialah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Adapun cara penghitungan rentang skornya menggunakan rumus:

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

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

**Tabel 3.4**

**Rubrik Penilaian Sikap Tata Krama Anak**

<b>Sub Variabel</b>	<b>Jumlah Indikator Penilaian</b>	<b>Skala Terbesar</b>	<b>Skala Terkecil</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Skor Minimal</b>
Mengenal dan memiliki sikap sopan					

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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

santun melalui perkataan dan perbuatan secara spontan	3	4	1	12	3
Memiliki sikap peduli di lingkungan sekolah	3	4	1	12	3
Memiliki sikap menghargai orang lain	3	4	1	12	3
Jumlah	9	-	-	36	9

Tabel 3.5

## Klasifikasi Sikap Tata Krama Anak

Kategori	Rentang Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	29.25-36
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	22.5-29.15
Mulai Berkembang (MB)	15.75-22.4
Belum Berkembang (BB)	9-15.65

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 sikap tata krama pada anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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

$$x = \frac{T}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

x = persentase peningkatan

T = selisih skor tindakan setelah – tindakan sebelum

S = selisih skor max – skor min