

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian dilakukan di rumah masing-masing siswi TK Amira Palembang yang berlokasi di Jln. Komp Kemuning R No. A7-A8 Kel. Ario Kemuning Kec. Kemuning Kota Palembang provinsi Sumatera Selatan.

#### **B. Jenis dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>1</sup> Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Pre-experimental Design*, dan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*.<sup>2</sup> Jenis penelitian eksperimen ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan karena dapat membandingkan dengan keadaan setelah diberi perlakuan.

##### **2. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Design*. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan setelah selesai diberikan perlakuan kelompok diberi tes lagi sebagai tes akhir.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 14

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Penerbit: Alfabeta, Bandung, 2017), hlm 110

**Tabel 3.1**

One- Group- Pretest – Posttest Design

**O1 X O2**

**Keterangan:**

O1 : nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 : nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

O1-O2 : Pengaruh kegiatan bermain peran mikro terhadap kemandirian

Tahap-tahap yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Test awal

Sebelum diberikan atau treatment, terlebih dahulu peneliti melakukan pretest untuk mengetahui keadaan anak sebelum diberi perlakuan.

2. Pemberi perlakuan atau treatment

Pada tahap ini, peneliti memberikan perlakuan atau treatment pada kelas dengan menggunakan bermain peran mikro.

3. Tes akhir

Setelah pemberian perlakuan, kemudian peneliti melakukan post test pada kelas tersebut. Post test dilakukan untuk mengetahui seberapa

besar pengaruh pemberian treatment menggunakan bermain peran mikro pada kelas tersebut.

#### **b. Desain Eksperimen**

Bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi eksperimen). Bentuk desain penelitian ini adalah pengembangan dari true experimental design, yang saat dilaksanakan design ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. walaupun demikian, design ini digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian. Dalam suatu kegiatan administrasi atau manajemen misalnya, seperti sering tidak mungkin menggunakan sebagian karyawannya untuk eksperimen dan sebagian tidak. Design eksperimen model ini diantaranya sebagai berikut :

##### **1. Time series design**

dalam design ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest sampai empat kali dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. bila hasil pretest selam empat kali ternyata nilainya berbeda-beda, berarti kelompok sebelum keadannya labil, tidak menentu, dan tidak konsisten.

##### **2. Nonequivalent control group design**

Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok

kelompok control tidak dipilih secara random. dalam penelitian ini, baik kelompok eksperimental maupun kelompok control dibandingkan, kendali kelompok tersebut dipilih dan ditetapkan tanpa melalui random. dan kelompok yang diberi pretest, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan postes.

### 3. Conterbalanced design

Design ini semua kelompok menerima semua perlakuannya, hanya dalam urutan perlakuan yang berbeda dan dilakukan secara random.<sup>3</sup>

## c. Definisi Oprasional Variabel

Pada pengkajian yang dibutuhkan dengan pengertian bantuan dan kemudian penelitian. “Pengertian definisi oprasional adalah defenisi yang di dasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati dengan demikian peneliti dapat menentukan batasan-batasan dari penelitiannya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat”.

### 1. Kemandirian Anak

Kemandirian anak merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak dalam melakukan segala hal secara sendiri terkait aktivitasnya sehari-hari tanpa bantuan orang lain dan bergantung pada orang tua. Kemandirian anak dapat dilihat melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Percaya Diri
- b. Bertanggung Jawab

---

<sup>3</sup> Ibid,. Sugiyono, hlm.144

- c. Disiplin
- d. Pandai Bergaul
- e. Saling Berbagi; dan
- f. Mengendalikan Emosi.<sup>4</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut maka kemandirian anak dapat dinilai dan diukur sesuai dengan indikator beberapa poin diatas salah satunya yaitu percaya diri dan sikap tanggung jawabnya.

## 2. Metode Bermain Peran

Bermain peran merupakan cara penguasaan bahan pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi serta penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai salah satu tokoh hidup ataupun benda mati. Bermain peran memiliki indikator sebagai berikut:

- a. perilaku baru
- b. mengkaji perasa
- c. sikap
- d. serta nilai-nilai
- e. memecahkan masalah; dan
- f. menyelesaikan masalah pribadi yang berhubungan dengan keadaan manusia.<sup>5</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut maka indikator bermain peran ini dapat dilihat melalui perilaku yang baru, sikap yang lebih baik serta nilai-nilai yang

---

<sup>4</sup>Tri Wulan Putri Utami, dkk, “*Studi Deskriptif Kemandirian Anak Kelompok B di PAUD Segugus Lavender*” (Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 4 No 2 2019), hlm, 154.

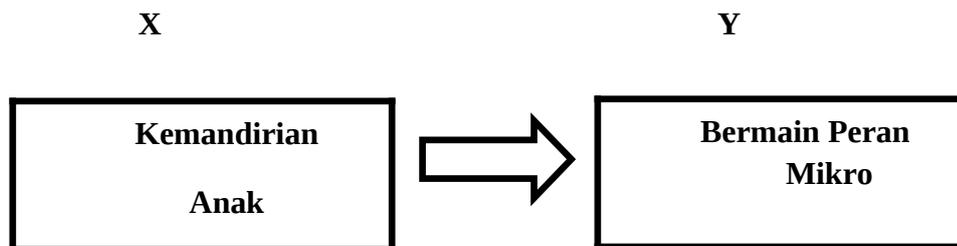
<sup>5</sup>Awiria, “*Democratic Attitudes Students Through Improved Method Role Playing Lesson In Cirics*” (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 5 No 2 Desember 2018), hlm, 177.

dimiliki sesuai dengan nilai dalam lingkungannya. Anak juga dapat mengimplemnetasikan dalam memecahkan permasalahan.

### 3. Bermain Peran Mikro

Bermain peran mikro adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi dengan alat-alat permainan berukuran kecil atau mini seperti boneka-boneka mini, rumah-rumahan mini, pesawat mini, dan sebagainya.

Variabel dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel pengaruh (X) dan variabel terpengaruh (Y).



Berdasarkan paradigma tersebut, maka dapat ditentukan variabel X adalah variabel Kemandirian Anak sedangkan variabel Y adalah variabel tepengaruh yaitu Bermain Peran Mikro.

#### d. Populasi dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Amira Palembang yang berjumlah 14 Anak. Adapun yang menjadi subjek dan objek dalam penelitian ini adalah:

##### e. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK kelompok B yang

dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan baru atau berbeda dari biasanya dan kelompok kontrol adalah kelompok yang mendapat perlakuan seperti biasa.

f. **Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah pengaruh metode bermain peran mikro terhadap kemandirian Anak pada kelompok B di TK Amira Palembang.

**1. Sampel Penelitian**

Pengambilan sampel yang diambil untuk dijadikan sebagai subjek penelitian dilakukan dengan teknik Sampel Jenuh ini dikarenakan jumlah populasi yang relatif sedikit maka seluruh populasi di jadikan sampel yaitu 7 Anak kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan 7 anak kelompok B2 sebagai kelompok kontrol.

**g. Teknik Pengumpulan Data**

Tekniknya dalam pengkajian ini yaitu dengan observasi. Menurut Arikunto “dalam menggunakan metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument yang digunakan untuk menilai kemampuan anak berupa tanda *check list* format yang disusun berupa item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi”.

Anggapan dan mengumpulkan data dan perannya.

1. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan informasi (data) dengan cara mengamati dan merekam secara sistematis fenomena yang diamati.

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pengajaran. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Tes

Tes ialah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan pada seorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.<sup>6</sup> Tes yang digunakan adalah “tes lisan dan tes perbuatan dengan menggunakan metode bermain peran terhadap kemandirian anak. Maksudnya adalah ketika anak melakukan tes perilaku dan tes perbuatan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan maka peneliti melakukan penilaian dengan menggunakan lembar observasi”.

Tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan memberikan pertanyaan kepada anak di TK Amira berkaitan dengan indikator kemandirian dan kegiatan bermain peran mikro untuk mengetahui perkembangannya. Tes lisan juga disampaikan secara langsung kepada anak di TK Amira untuk mendapatkan tanggapan atas metode belajar bermain peran mikro.

3. Dokumentasi

---

<sup>6</sup> Margono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta PT. RINEKA CIPTA, 2014), hlm, 170

Dokumentasi berupa setiap proses pembuktian, baik itu berupa tulisan, lisan gamabaran dan lain-lain.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini dokumen berupa foto dan video pada saat pembelajaran.

#### **h. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa observasi yang dilakukan peneliti di bantu oleh guru dan orang tua murid. Observasi yang dilakukan berupa Kemandirian Anak terdapat 10 indikator dan 30 amatan sedangkan pada Bermain Peran Mikro terdapat 6 indikator dan 18 butir amatan.

Tabel 3.1 Berikut adalah kisi-kisi instrumen:

Variabel	Faktor	Aspek	Jumlah Butiran Amatan
Kemandirian Anak	Percaya diri	Tidak malu bertanya	3
		Berani mengungkapkan pendapat	3
	Tanggung Jawab	Menyelesaikan pembelajaran	3
		Menjaga barang milik pribadi	3

<sup>7</sup> Suharsimi, dkk, Manajemen Penelitian, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm, 274

		Merapikan mainan setelah digunakan	3
		Menjaga barang teman lain	3
		Meminta maaf jika bersalah	3
	Disiplin	Datang tepat waktu dan menaati aturan di sekolah	3
	Pandai Bergaul	Menjalin interaksi dengan teman	3
	Mengendalikan Emosi	Tidak mudah marah dan bertengkar	3
Bermain Peran Mikro	Memecahkan Masalah	Menyelesaikan segala permasalahan di sekolah ataupun dirumah	3
		Sikap mencari	3

		jalan keluar atas permasalahan	
	Perubahan Sikap dan Perilaku	Perubahan sikap lebih patuh dan taat	3
		Menghormati orangtua, guru dan teman	3
		Bersikap adil dan jujur	3
		Aktif dalam setiap pembelajaran	3

Pengukuran angket ini akan diukur berdasarkan skala likert berikut ini :

KODE	BB	MB	BSH	BSB
JAWABAN	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
BOBOT	1	2	3	4

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur kevalidan atau keselisihan suatu alat ukur atau instrumen. Tinggi

rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas. Instrumen tes dalam kemandirian anak yang telah diuji cobakan kemudian di uji validitas dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS *versi 25 for windows*, tehnik *Corrected Item Total Correlation*, yaitu mengorelasikan antara skor item dengan total item, kemudian melakukan korelasi terhadap koefisien korelasi.

SPSS atau statistik yaitu kumpulan angka-angka dari suatu penelitian yang sering disusun, diatur, atau disajikan dalam bentuk daftar atau tabel, sering pula daftar atau tabel tersebut disertai dengan gambar-gambar yang biasa disebut diagram atau grafik supaya lebih dapat menjelaskan lagi tentang persoalan yang sedang dipelajari. *Software* komputer ini sangat membantu dalam proses pengolahan data statistik dan menghitung hasil validitas, dan juga mempermudah peneliti untuk mempersingkat proses perhitungan secara akurat dalam waktu yang singkat dengan hasil yang dapat diyakini kebenarannya. Koefisien korelasi item-item total dengan *Bivariate Pearson* dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antar variabel X dan Variabel

Y N = Jumlah Anak

X = Skor tiap item

Y = Skor Total

$\sum XY$  = Jumlah perkalian XY

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- a. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrument atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan Valid)
- b. Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrument atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total.

Dalam penelitian ini butir item dinyatakan valid jika nilai *corrected item total correlation* yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 0,497 Nilai 0,497 dihitung dengan melihat tabel distribusi nilai r tabel dengan signifikan 0'5%. Nilai N-2 Jadi diketahui dengan N=14 pada tarif signifikan 0,5% nilai rtabel sebesar 0,497. N =14 karena jumlah anak sebanyak 14 orang anak.

## 2. Uji Realibilitas

Uji realibilitas artinya dapat dipercaya. Realibilitas ini

digunakan untuk melihat apakah instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengukur data. dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha dengan bantuan *Software SPSS 25 for windows*, adapun rumus yang digunakan yaitu

$$r_{13} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{13}$  = reliabilitas yang dicari

$n$  = banyaknya butir soal

$\sum S_i^2$  = jumlah variansi butir

$S_t^2$  = variansi total

Menurut Anas Sudijono, suatu tes dikatakan baik bila memiliki realibilitas lebih dari 0,70. Berdasarkan pendapat tersebut, tes yang digunakan dalam penelitian ini memiliki koefisien lebih dari 0,70. Instrumen dikatakan reliabilitas apabila  $r_{13} \geq r_{tabel}$ .

Teknik analisis data merupakan suatu cara yang ditempuh guna memperoleh atau menganalisis terhadap data yang diperoleh analisis tersebut bertujuan untuk kebenaran hipotesis yang di rumuskan. Suatu hipotesis akan diterima atau ditolak tergantung dari hasil data di dapat.

### 3. Uji Normalitas

Menurut Arikunto Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk megetahui apakah data dan sampel berasal dari populasi yang distribusi norma atau tidak. Normalitas data diperlukan untuk menentukan rata-rata pengujian yang akan diselidiki. Pengujian

normalitas pada penelitian yang mengungkap perhitungan *Kolmogorov-smirnov*, dengan cara memilih menu *Analyze-Deskriptive Statistics-Eksplore Pada Sofwere SPSS Versi 25 for windows*

$$KD = \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1n_2}$$

Keterangan :

KD = Jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

N<sub>1</sub> = Jumlah sampel yan diperoleh

N<sub>2</sub> = Jumlah yang diharapkan

#### 4. Uji Homogenitas

Menurut kadir bahwa homogenitas merupakan data yang mempunyai makna bahwa data memiliki variasi atau keberagaman nilai sama. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji Homogenitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan uji Lavene statistik dengan cara memilih menu : *analyze – compare means – one way anova* pada Software SPSS Versi 25 For Windows. Kriteria pengujiannya adalah Ho diterima jika nilai signifikan uji lavane statistik lebih besar dari 0,05, dalam keadaan lainnya ditolak HO.

#### 5. Uji Hipotensis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya tidak pengaruh yang signifikan melalui kegiatan bermain peran mikro pada anak di TK Amira Palembang. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t- test atau uji t perhitungan

dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS *Versi 25 For Windows*. Dengan memilih *analyze, compare means*, kemudian mengklik *paired samples T test* lalu oke untuk di proses. Ketentuan hipotesis sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n-2}$$

Keterangan:

$\tilde{x}_1$  = Rata-Rata Skor Pretest

$\tilde{x}_2$  = Rata-Rata Skor Posttest

N = Banyaknya anak

$S^2$  = Simpangan Bak

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis H1 yang berarti ada pengaruh kegiatan bermain peran mikro terhadap kemandirian anak (BDR) di TK Amira Palembang.