

### BAB III

## OBJEK DAN METODE PENELITIAN

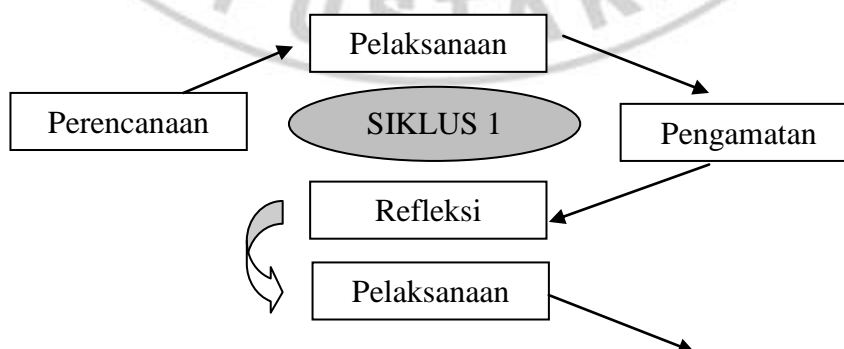
#### A. Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Muhajirin yang terletak di Jln. Veteran No. 163 Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta. Adapun subyek yang menjadi fokus penelitian ini adalah anak Kelompok A dengan usia 4-5 tahun TK Al-Muhajirin tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 31 orang.

Alasan dilakukan penelitian di TK Al-Muhajirin dikarenakan metode pembelajarannya konvensional serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu, peneliti bekerja sama dengan guru TK Al-Muhajirin menerapkan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

#### B. Desain Penelitian

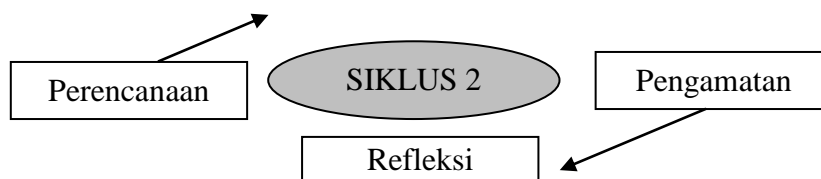
Mc Niff (dalam Uno dkk, 2011:40) memandang penelitian tindakan dalam setting kelas sebagai bentuk penelitian reflektif, partisipatif, dan kolaboratif antara guru sebagai pelaku utama dengan peneliti luar sebagai mitra kerjasama dalam proses perubahan dan peningkatan suasana kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat di dalamnya. Secara visual, tahapan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut.



Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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



Model John Elliot (Muslihuddin, 2010:72)

Tahap-tahap di atas membentuk siklus sehingga dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan keempat tahap PTK tersebut secara berdaur ulang, berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sampai suatu permasalahan dianggap teratasi. Jumlah siklus dalam suatu penelitian tindakan bergantung pada apakah masalah yang dihadapi telah terpecahkan, mungkin diperlukan tiga siklus atau lebih.

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu penelitian yang melibatkan peneliti secara langsung kepada subjek penelitian untuk mengamati perkembangan kemampuan mengenal geometri pada anak Taman Kanak-kanak. Penelitian tindakan kelas ini bertipe tindakan kemitraan atau penelitian kolaboratif yang dilakukan dalam bentuk kerja sama antara guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti dalam hal ini adalah sebagai pengumpul data.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini berbentuk siklus. Banyaknya siklus dilaksanakan dalam penelitian ini bergantung pada pencapaian target peneliti, jika dalam penelitian target sudah tercapai maka siklus pun berakhir. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan empat langkah prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

#### a. Perencanaan

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

Kegiatan diawali dengan pendahuluan yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di TK dan penerapan permainan mencari harta karun.

Pada tahap perencanaan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti dan guru, yaitu peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan dengan membuat perencanaan pembelajaran berisi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran. Mempersiapkan skenario penerapan permainan mencari harta karun dengan alat dan media yang akan digunakan beserta seting kelasnya. Membuat perangkat dan instrumen penelitian berupa kisi-kisi instrumen dan format observasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui permainan mencari harta karun pada kelompok A di TK Al Muhajirin.

b. Melaksanakan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan permainan mencari harta karun dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelompok A Taman Kanak-Kanak Al Muhajirin. Guru kelompok A bertindak sebagai pengajar sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat/observer. Guru menjadi mitra peneliti terlebih dahulu diberi pemahaman tentang pelaksanaan pembelajaran permainan mencari harta karun sehingga pada pelaksanaannya bisa berjalan lancar sesuai rencana. Tujuan pembagian tugas ini yaitu agar peneliti bisa lebih fokus pada kegiatan observasi penerapan permainan mencari harta karun.

Apabila siklus pertama belum menunjukkan peningkatan yang diinginkan, maka akan diperbaiki dengan melakukan siklus kedua dan selanjutnya sampai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu anak dapat mengenal bentuk geometri.

c. Observasi atau Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan, dengan terlebih dahulu merencanakan bagaimana dan alat apa yang akan

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

digunakan untuk mengumpulkan data dalam observasi tersebut. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini berupa format observasi. Fokus penelitian adalah untuk memperbaiki pembelajaran di kelas.

Tujuan observasi pada langkah ini adalah untuk mengetahui sejauh mana permainan mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

#### d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan analisis dan interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari hasil observasi. Refleksi merupakan kegiatan penting untuk memahami dan memberi makna terhadap proses dan hasil perubahan yang terjadi sebagai akibat dari adanya tindakan permainan mencari harta karun. Hasil observasi menggambarkan seluruh tindakan pembelajaran sehingga melalui refleksi dapat dilihat kesesuaian atau tidaknya pelaksanaan tindakan dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan permainan mencari harta karun dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus berikutnya, sedangkan keunggulannya dipertahankan.

Seluruh data yang didapat dari observasi dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga apabila hasil pembelajaran belum optimal maka dapat disusun langkah-langkah perbaikan pembelajaran permainan mencari harta karun siklus 2.

### **D. Definisi Operasional**

Untuk memperjelas fokus penelitian ini penulis merumuskan definisi operasional mengenai mengenai hal-hal yang berhubungan dengan variabel penelitian yang diteliti. Berikut uraiannya:

1. Pengenalan bentuk geometri dalam penelitian ini maksudnya adalah kemampuan anak dalam menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, serta menyebutkan dan

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

menunjukkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan bentuk-bentuk geometri. Bentuk-bentuk geometri yang dikenalkan di TK terdiri dari tiga bentuk yaitu lingkaran, segitiga, dan segiempat.

2. Permainan mencari harta karun dalam penelitian ini maksudnya permainan dengan cara mencari harta karun bentuk geometri segitiga dan segiempat dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Guru mempersiapkan bahan dan alat-alat yang akan digunakan dalam permainan seperti kertas, spidol, benda-benda dengan bentuk tertentu yaitu bentuk kotak, lingkaran dan segitiga seperti korek api, bola kecil, permen dan lain-lain yang akan disembunyikan.
  - b. Sebelum dimulai, buatlah grafik untuk permainan ini. Bagilah kertas menjadi beberapa kolom, satu kolom untuk setiap bentuk. Tulis nama bentuk di atas semua kolom.
  - c. Kumpulkan semua benda yang ingin anda kubur dalam pasir untuk dicari anak. Kuburkan setiap benda di dalam kotak pasir atau ember berisi pasir.
  - d. Kemudian bacakan buku mengenai harta karun yang terpendam bersama anak. Setelah itu beritahu anak bahwa ia akan diberi kesempatan untuk mencari harta karun.
  - e. Ajak ia ke kotak pasir atau letakkan ember berisi pasir dalam ruangan. Bila menggunakan ember, alasilah dengan Koran atau taplak bekas untuk menampung pasir yang jatuh.
  - f. Jelaskan bahwa anak akan mendapat kesempatan mencari sesuatu di dalam pasir. Ketika ia mengeluarkan benda dari dalam pasir, tanyakanlah bentuk apa benda tersebut. Lalu tandai setiap kolom pada kertas yang telah dibuat.
  - g. Setelah anak selesai mencari harta karun, perlihatkanlah kertas grafiknya dan tanyakan jumlah benda yang ditemukan berdasarkan bentuknya.

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

- h. Catat jumlah masing-masing di dalam grafik. Lakukan pencatatan untuk setiap bentuk. Setelah selesai, tanyakan mengenai bentuk yang paling banyak ditemukan

## E. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik dan alat pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini merupakan cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran penerapan permainan mencari harta karun dan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Agar observasi lebih terarah maka diperlukan pedoman observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan. Hal tersebut sejalan dengan lima prinsip dasar observasi yang dikemukakan oleh Hopkins (Wihardit, 2008:2.23) yaitu perencanaan bersama, fokus observasi, membangun kriteria, keterampilan observasi, serta balikan (*feedback*).

Teknik observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data aktivitas yang dilakukan guru dan anak selama proses pembelajaran melalui permainan mencari harta karun dan untuk mengetahui sejauhmana peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

### 2. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru pengajar sebagai mitra peneliti untuk mengetahui tentang pelaksanaan permainan mencari harta karun yang telah dilakukan dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hopkins (Wiriaatmadja, 2006:117) bahwa “wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang orang lain”. Menurut Wiraatmadja (2006:118) terdapat

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

beberapa bentuk wawancara diantaranya wawancara terstruktur, wawancara setengah terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan bentuk wawancara terstruktur, yaitu dengan mempersiapkan terlebih dahulu bahan wawancara yang akan dilakukan. Materi wawancara mengenai pelaksanaan permainan mencari harta karun yang telah dilakukan seperti apa saja kendala yang dihadapi, bagaimana pelaksanaannya, apa hasilnya sudah sesuai yang diharapkan.

Hasil dari wawancara dapat diketahui kendala-kendala yang dihadapi oleh guru selama pelaksanaan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara.

### 3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan semua peristiwa yang terjadi dalam suatu kegiatan. Catatan lapangan pada penelitian ini memuat berbagai kegiatan yang dilakukan dalam permainan mencari harta karun. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiraatmadja (2005:125) yang mengemukakan bahwa “Catatan lapangan memuat deskripsi berbagai kegiatan suasana kelas, iklim sekolah, kepemimpinan, berbagai bentuk interaksi sosial dan nuansa-nuansa lainnya.”

Catatan lapangan dibuat oleh peneliti untuk menganalisis penerapan permainan mencari harta karun dan interaksi sosial antar anak yang diharapkan terjadi, dimana permainan tersebut menggunakan salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kerjasama kelompok. Catatan lapangan ini pun dapat merefleksikan tindakan yang telah dilakukan peneliti, apabila tidak mencapai target maka perlu dilakukan tindakan berikutnya.

### 4. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mempelajari dan mendalami berbagai dokumen yang berkaitan dengan penerapan permainan mencari harta karun dan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal bentuk

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

geometri. Dokumentasi awal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Rencana Kegiatan harian (RKH) dan skenario pembelajaran yang sudah dilaksanakan, data kemampuan anak sebelum penerapan permainan mencari harta karun serta portofolio anak.

Dokumentasi penerapan permainan mencari harta karun meliputi foto-foto kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Isi dokumentasi terkait dengan cara mengajar guru dan aktivitas anak pada penerapan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Selain foto-foto pembelajaran, dokumentasi yang digunakan adalah Rencana Kegiatan Harian (RKH), skenario pembelajaran, dan rekapitulasi penilaian kemampuan anak dalam setiap siklus.

#### 5. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen

Kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti dikembangkan mengacu pada dua variabel yaitu aspek kemampuan mengenal bentuk geometri dan penerapan permainan mencari harta karun.

Berikut adalah Tabel 3.1 yang merupakan desain kisi-kisi instrumen penerapan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Al Muhajirin.

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik	Butir Soal
1	Kemampuan mengenal bentuk geometri	1. Menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri	1. Menyebutkan bentuk lingkaran 2. Menyebutkan bentuk segitiga 3. Menyebutkan bentuk segiempat 4. Menunjukkan bentuk lingkaran 5. Menunjukkan bentuk segitiga 6. Menunjukkan bentuk	Observasi	1-6

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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



			segiempat		
		2. Mengelompokkan bentuk geometri	1. Mengelompokkan bentuk lingkaran 2. Mengelompokkan bentuk segitiga 3. Mengelompokkan bentuk segiempat	Observasi	7-9
		3. Menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang memiliki bentuk geometri	1. Menyebutkan benda-benda yang memiliki bentuk lingkaran 2. Menyebutkan benda-benda yang memiliki bentuk segitiga 3. Menyebutkan benda-benda yang memiliki bentuk segiempat 4. Menunjukkan benda-benda yang memiliki bentuk lingkaran 5. Menunjukkan benda-benda yang memiliki bentuk segitiga 6. Menunjukkan benda-benda yang memiliki bentuk segiempat	Observasi	10-15
2	Permainan mencari harta karun	1. Perencanaan pembelajaran	Komponen-komponen pembelajaran meliputi: a. Tujuan pembelajaran b. Materi pembelajaran c. Metode pembelajaran d. Media Pembelajaran e. Evaluasi pembelajaran  Dokumentasi perencanaan pembelajaran, meliputi: a. Kurikulum yang digunakan b. RKH, RKM, Program Semester dan Program Tahunan c. Catatan Penilaian Anak d. Buku Kegiatan Anak	Observasi	1-5
		2. Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Awal 1. Melakukan apersepsi	Observasi dan Studi Dokumentasi	6-9
				Observasi	10-20

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

			<p>mengenai permainan mencari harta karun</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak</li> <li>3. Menyampaikan aturan permainan mencari harta karun</li> <li>4. Menyiapkan anak untuk mengikuti permainan mencari harta karun</li> </ol> <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Mengarahkan anak dalam melakukan langkah-langkah permainan mencari harta karun</li> <li>6. Membimbing anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan secara kooperatif dalam permainan mencari harta karun</li> <li>7. Memberikan dorongan kepada anak agar mengikuti permainan dengan semangat</li> <li>8. Mengamati/mengobservasi anak dalam pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri</li> </ol> <p>Kegiatan Penutup/Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Melakukan Tanya jawab seputar kegiatan permainan yang telah dilakukan</li> <li>10. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan hadiah yang diperoleh kelompoknya</li> <li>11. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan pendapatnya selama mengikuti permainan mencari harta karun</li> </ol>	
--	--	--	--	--

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

	Penilaian Pembelajaran	1. Menentukan teknik dan alat penilaian 2. Mengamati kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri	Observasi	21-22
--	------------------------	---	-----------	-------

Berdasarkan kisi-kisi tersebut kemudian digunakan sebagai bahan untuk melakukan observasi kepada anak. Adapun format observasi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2  
Format Pedoman Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak  
TK Al Muhajirin

No	Pertanyaan	BB	MB	BSH	Ket
1	Anak dapat menyebutkan bentuk lingkaran				
2	Anak dapat menyebutkan bentuk segitiga				
3	Anak dapat menyebutkan bentuk segiempat				
4	Anak dapat menunjukkan bentuk lingkaran				
5	Anak dapat menunjukkan bentuk segitiga				
6	Anak dapat menunjukkan bentuk segiempat				
7	Anak dapat mengelompokkan bentuk lingkaran				
8	Anak dapat mengelompokkan bentuk segitiga				
9	Anak dapat mengelompokkan bentuk segiempat				
10	Anak dapat menyebutkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan lingkaran				
11	Anak dapat menyebutkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan segitiga				
12	Anak dapat menyebutkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan segiempat				
13	Anak dapat menunjukkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan lingkaran				
14	Anak dapat menunjukkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan segitiga				
15	Anak dapat menunjukkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan segiempat				

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

MB = Mulai Berkembang  
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan

Tabel 3.3  
 Pedoman Observasi Kegiatan Guru Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran  
 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak TK Al Muhajirin

Dimensi	Kategori Kegiatan	Pengamatan		Ket
		Ya	Tidak	
Perencanaan Kegiatan	1. Memetakan bidang kemampuan sesuai dengan kurikulum			
	2. Membuat Rencana Mingguan dan Harian			
	3. Merumuskan tujuan pembelajaran			
	4. Menyusun kegiatan peningkatan kemampuan kognitif sesuai perkembangan anak			
Seting kelas	1. Mempersiapkan alat untuk kegiatan			
	2. Penataan kelompok untuk memudahkan pemantauan			
	3. Ruang belajar ditata ulang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan			
Kesiapan Guru	1. Kesiapan untuk memberikan materi			
	2. Guru menguasai materi			
	3. Guru memberikan bimbingan			
Kegiatan Pembelajaran	1. Melakukan apersepsi mengenai permainan mencari harta karun			
	2. Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak			
	3. Menyampaikan aturan permainan mencari harta karun			
	4. Menyiapkan anak untuk mengikuti permainan mencari harta karun			
	5. Mengarahkan anak dalam melakukan langkah-langkah permainan mencari harta karun			
	6. Membimbing anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan secara kooperatif dalam mencari harta karun			
	7. Memberikan dorongan kepada anak agar			

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

	mengikuti permainan dengan semangat			
	8. Mengamati/mengobservasi anak dalam pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri			
	9. Melakukan Tanya jawab seputar kegiatan permainan yang telah dilakukan			
	10. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan hadiah yang diperoleh kelompoknya			
	11. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan pendapatnya selama mengikuti permainan mencari harta karun			
Penilaian Pembelajaran	1. Menentukan teknik dan alat penilaian			
	2. Mengamati kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri			

## F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dianalisis ke dalam bentuk deskriptif. Tahapan analisis data pada penelitian ini terdiri dari tiga tahap sesuai dengan pendapat Wardhani dan Wihardit (2008:2.31), yaitu:

### 1. Reduksi Data

Pada tahap ini data diseleksi, difokuskan dan diorganisasikan sesuai dengan tujuan hipotesis penelitian. Reduksi data dimulai dari pembuatan rangkuman dari setiap data dengan tujuan agar mudah dipahami. Keseluruhan rangkuman data yang berupa hasil observasi, wawancara dan lapangan mengenai upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A melalui penerapan permainan mencari harta karun dikelompokkan berdasarkan kategori permasalahan yang diteliti.

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

## 2. Mendeskripsikan Data

Data yang sudah terorganisasikan dideskripsikan menjadi bermakna mendeskripsikan data dapat dilakukan dalam bentuk narasi, grafik, maupun tabel. Pada penelitian penerapan permainan mencari harta karun ini data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi yang menyeluruh pada setiap aspek penelitian pengenalan bentuk geometri anak.

## 3. Mempersiapkan Kesimpulan

Tahap terakhir ini merupakan penyimpulan dalam bentuk pernyataan atau formula singkat berdasarkan paparan atau deskripsi yang telah dibuat. Data yang telah terkumpul dari penerapan permainan mencari harta karun diinterpretasikan berdasarkan teori pembelajaran kognitif untuk anak usia dini khususnya dalam pengenalan bentuk geometri yang disesuaikan dengan hasil temuan di lapangan. Hasil dari interpretasi disajikan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

- 1) *Member check*, yakni memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama proses observasi atau wawancara dengan nara sumber. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk menguji konsistensi informasi yang telah dituangkan. Data atau informasi dalam penelitian ini diperoleh dan dikonfirmasi dengan guru TK Al Muhajirin.
- 2) *Triangulasi*, yakni memeriksa kebenaran data yang diperoleh dari penelitian dengan cara membandingkan dengan hasil orang lain yang ikut terlibat dalam pelaksanaan permainan mencari harta karun. Sumber yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu guru kelompok A sebagai mitra peneliti dan anak kelompok A yang menjadi objek penelitian.
- 3) *Audit trail*, memeriksa catatan yang telah dibuat peneliti dan memeriksa kebenaran dari hasil penelitian penerapan permainan mencari harta karun

Yenni Indriyani, 2014

*Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif ( mencari harta karun )*

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

untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bentuk geometri. Pemeriksaan yang dilakukan dengan cara mendiskusikan dengan kawan sejawat yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sama atau lebih.

- 4) *Expert Opinion*, yaitu kegiatan validasi data dengan meminta nasihat kepada pakar atau orang yang ahli di bidang penelitian tindakan kelas. Peneliti meminta nasihat kepada pembimbing untuk memperoleh masukan dan arahan terhadap masalah-masalah yang timbul dalam semua tahapan kegiatan penelitian penerapan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.