

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan pengenalan bentuk geometri pada anak yang terjadi di lapangan (TK), dengan cara menerapkan permainan mencari pasangan.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Creswell (Wiraatmadja, 2006:8) menjelaskan bahwa "...penelitian kualitatif adalah sebuah proses inkuiri yang menyelidiki masalah-masalah sosial dan kemanusiaan dengan tradisi metodologi yang berbeda". Data-data yang diperoleh dari penelitian kualitatif seperti hasil pengamatan (observasi), hasil wawancara, studi dokumentasi dan catatan lapangan dituangkan dalam bentuk kata-kata (deskriptif). Pelaksanaan proses sama pentingnya dengan hasil, hal tersebut sangat sesuai diterapkan dalam penelitian pembelajaran di TK.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hopkins (Wiraatmadja, 2008 : 11),

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) merupakan penelitian tindakan yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlihat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit (2008: 1.4), "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan

oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat”.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas yang utama adalah perbaikan dalam pembelajaran, baik kinerja guru maupun aktivitas siswa yang berdampak pada hasil pembelajaran. Manfaat dari penelitian tindakan kelas yaitu untuk membantu guru dalam memecahkan masalah serta mencari solusi seputar pembelajaran, sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu bahwa masalah yang diangkat adalah masalah yang dihadapi oleh guru di dalam kelas, dilakukan dengan cara kolaboratif, serta adanya tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar.

B. Desain Penelitian

Pelaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti menggunakan sistem siklus yang di dalamnya terdapat komponen perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Kemmis dan Taggart (Wiraatmadja, 2008 : 66-67) menjelaskan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu siklus spiral yang terdiri atas komponen perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observasi*) dan refleksi (*reflect*) yang selanjutnya akan diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Siklus tersebut akan dilaksanakan secara kontinyu sampai peneliti menemukan solusi yang bisa mengubah proses pembelajaran ke arah yang lebih baik sehingga permasalahan yang terjadi dapat diperbaiki dan diselesaikan dengan

optimal. Pelaksanaan siklus seperti ini, akan memperoleh alternatif jalan keluar bagi peneliti untuk menentukan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada tindakan selanjutnya. Berikut gambaran siklus tindakan yang dilakukan pada penelitian ini:



Bagan 3.1

Alur PTK Model Spiral dari Kemmis dan Taggart (1988) (Wiraatmadja, 2008:66)

C. Prosedur Penelitian

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.

1. Perencanaan

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 pasangan.

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 pasangan 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 pasangan pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2.

2. Melaksanakan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan permainan mencari pasangan dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelompok A Taman Kanak-kanak Al-Hidayah 2. Guru kelompok A bertindak sebagai pengajar sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat/*observer*. Guru yang menjadi mitra peneliti terlebih dahulu diberi pemahaman tentang pelaksanaan pembelajaran permainan mencari pasangan sehingga pada pelaksanaannya bisa berjalan lancar sesuai rencana. Tujuan pembagian tugas ini yaitu agar peneliti bisa lebih fokus pada kegiatan observasi penerapan permainan mencari pasangan.

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

3. Observasi atau Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan, dengan terlebih dahulu merencanakan bagaimana dan alat apa yang akan 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 pasangan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

4. 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 pasangan. 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 pasangan 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 pasangan siklus II.

D. Lokasi dan Subjek Penelitian

Tempat dilaksanakannya penelitian yaitu di Taman Kanak-kanak Al-Hidayah 2 yang beralamat di Jl. Terusan 11 April Km 07 RT 02 RW 05 Desa Ganeas Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang. Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak-anak kelompok A berjumlah 12 orang anak, laki-laki 8 orang dan perempuan 4 orang.

Alasan dilakukan penelitian di TK Al-Hidayah 2 dikarenakan metode pembelajarannya konvensional serta media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Oleh karena itu, peneliti bekerjasama dengan guru TK Al-Hidayah 2 menerapkan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

E. Definisi Operasional

Untuk memperjelas fokus penelitian ini penulis merumuskan definisi operasional 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 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 pasangan dalam penelitian ini maksudnya permainan dengan cara mencari pasangan bentuk geometri segitiga dan segiempat dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Guru membagikan kepingan geometri dengan menempelkan di setiap baju anak dan anak diminta untuk menyebutkan bentuk kepingan yang dimilikinya.
 - b. Guru menugaskan anak untuk mencari teman yang mempunyai bentuk kepingan geometri yang sama.

- c. Guru membagikan 2 buah kantung plastik yang ditemplei bentuk segitiga dan segiempat kepada setiap kelompok anak.
- d. Anak yang telah berkelompok ditugaskan untuk berdiskusi menentukan benda apa saja yang bentuknya mirip dengan segitiga dan segiempat kemudian dimasukkan ke dalam kantung-kantung yang mereka miliki.
- e. Setiap kelompok berlomba mengisi kantung-kantung mereka dengan benda-benda yang bentuknya mirip dengan bentuk-bentuk geometrinya.
- f. Setiap kelompok anak menunjukkan dan menyebutkan di depan kelas, benda apa saja yang telah berhasil ditemukan sesuai dengan bentuk geometri yang ditempel di kantung mereka.
- g. Setiap kelompok diberi hadiah yang masih dirahasiakan di meja-meja kelompok mereka yaitu berupa makanan dengan bentuk-bentuk geometri.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini merupakan cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran penerapan permainan mencari pasangan 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 (IGAK Wardhani dan Kuswaya 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 pasangan 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 pasangan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hopkins (Wiraatmadja, 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 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.

Hasil dari wawancara dapat diketahui kendala-kendala yang dihadapi oleh guru selama pelaksanaan permainan mencari pasangan 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 pasangan. 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 pasangan 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 pasangan dan kemampuan anak kelompok A dalam mengenal bentuk 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 pasangan, serta portofolio anak.

Dokumentasi penerapan permainan mencari pasangan meliputi foto-foto kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Isi dokumentasi terkait dengan cara

mengajar guru dan aktivitas anak pada penerapan permainan mencari pasangan 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.

G. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen

Kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti terdiri dari:

1. Menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri.
2. Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri.
3. Menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan bentuk segitiga dan segiempat.

Berikut adalah Tabel 3.1 yang merupakan desain kisi-kisi instrumen penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri
Melalui Permainan Mencari Pasangan

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Butir Item
Kemampuan mengenal bentuk geometri	1. Menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri	a. Menyebutkan bentuk segitiga b. Menyebutkan bentuk segiempat c. Menunjukkan bentuk segitiga d. Menunjukkan bentuk segiempat	Observasi	Anak	1-4
	2. Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri	a. Mengelompokkan bentuk segitiga b. Mengelompokkan bentuk segiempat	Observasi	Anak	5-6
	3. Menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang mirip dengan bentuk-bentuk geometri	a. Menyebutkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan segitiga b. Menyebutkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan segiempat c. Menunjukkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan segitiga d. Menunjukkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan segiempat	Observasi	Anak	7-10
Permainan mencari pasangan	Perencanaan pembelajaran	Komponen-komponen pembelajaran, meliputi: a. Tujuan pembelajaran b. Materi pembelajaran c. Metode pembelajaran d. Media pembelajaran e. Evaluasi pembelajaran	Observasi	Guru	1-5
		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 dan Studi Dokumentasi	Guru	6-9
	Pelaksanaan permainan mencari pasangan	Kegiatan pembukaan yang terdiri dari: a. Menyiapkan alat dan media yang diperlukan dalam pelaksanaan permainan mencari pasangan b. Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak c. Menyampaikan aturan permainan mencari pasangan d. Menyiapkan anak untuk mengikuti permainan mencari pasangan			
	Kegiatan inti yang				

	<p>terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengarahkan anak dalam melakukan langkah-langkah permainan mencari pasangan Membimbing anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan secara kooperatif dalam permainan mencari pasangan Memberikan dorongan kepada anak agar mengikuti permainan dengan semangat Mengamati/mengobservasi anak dalam pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri 				
	<p>Kegiatan penutup yang terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab seputar kegiatan permainan yang telah dilakukan Memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan hadiah yang diperoleh kelompoknya Memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan pendapatnya selama mengikuti permainan mencari pasangan 				

H. Teknik 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 IGAK Wardhani dan Kuswaya 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 catatan lapangan mengenai upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A melalui penerapan permainan mencari pasangan dikelompokkan berdasarkan kategori permasalahan yang diteliti.

2. Mendeskripsikan Data

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

3. Membuat 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 pasangan 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.

I. Validasi Data

Penelitian ini menggunakan teknik validasi data menurut Hopkins (Wiraatmadja, 2008 : 168) yang memiliki bentuk-bentuk validasi sebagai berikut:

1. *Member check*

Melakukan *member check* yaitu memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama 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 Taman Kanak-kanak Al-Hidayah 2 yang berjumlah 4 orang melalui diskusi.

2. *Triangulasi*

Memeriksa kebenaran data yang diperoleh dari penelitian dengan cara membandingkan dengan hasil orang lain yang ikut terlibat dalam pelaksanaan

permainan mencari pasangan. Sumber yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu guru kelompok A sebagai mitra peneliti dan anak kelompok A yang menjadi subjek penelitian.

3. *Audit trail*

Audit trail pada penelitian ini berarti memeriksa catatan yang telah dibuat peneliti dan memeriksa kebenaran dari hasil penelitian penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Pemeriksaan yang dilakukan dengan cara mendiskusikan dengan kawan sejawat yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sama atau lebih.

4. *Expert opinion*

Kegiatan validasi data dengan meminta nasihat kepada pakar atau orang yang ahli di bidang penelitian tindakan kelas. Peneliti meminta nasihat kepada para pembimbing untuk memperoleh masukan dan arahan terhadap masalah-masalah yang timbul dalam semua tahapan kegiatan penelitian penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri .

