

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian.

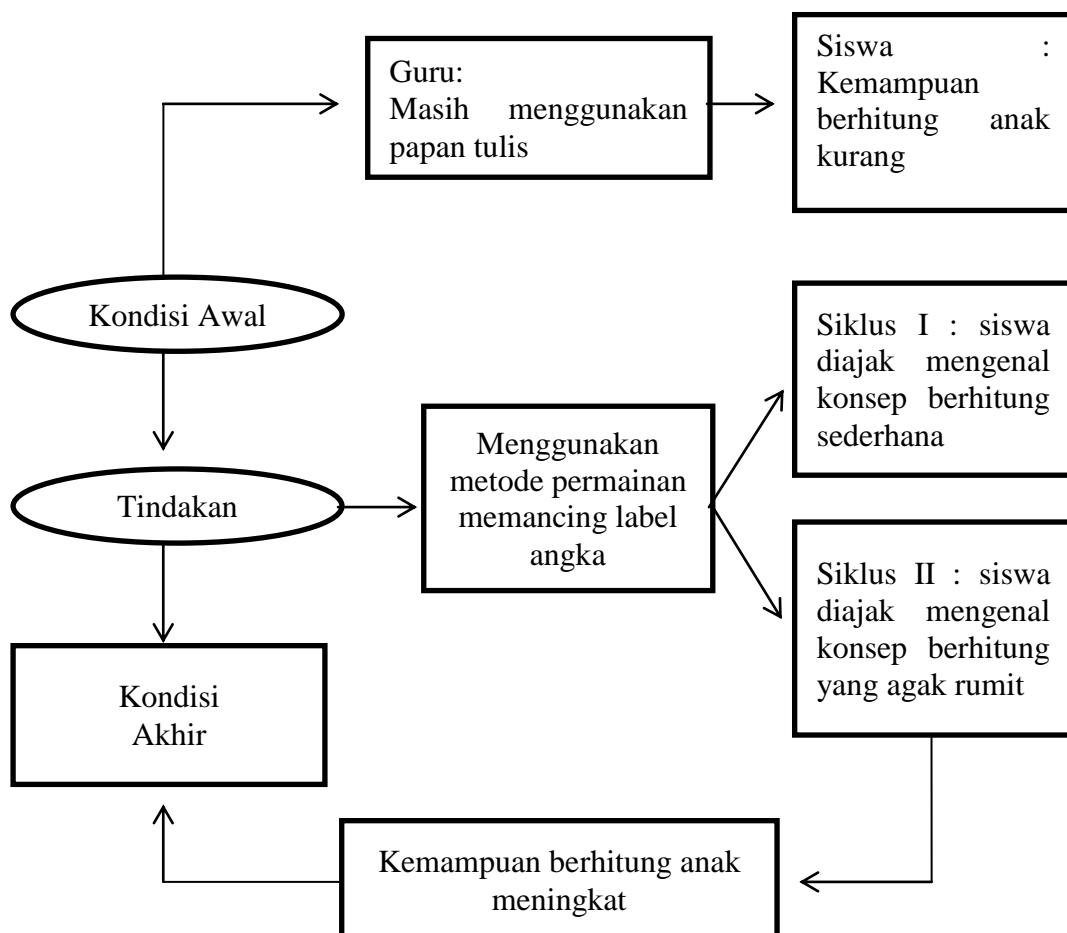
Lokasi penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Wasilatul Huda Kampung Cimaung RT 03 RW 03 Desa Cimaung Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung.

Waktu Penelitian dilaksanakan, pada semester II tahun pelajaran 2013-2014.

Adapun yang menjadi subjek dari penelitian ini yaitu berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

B. Desain Penelitian

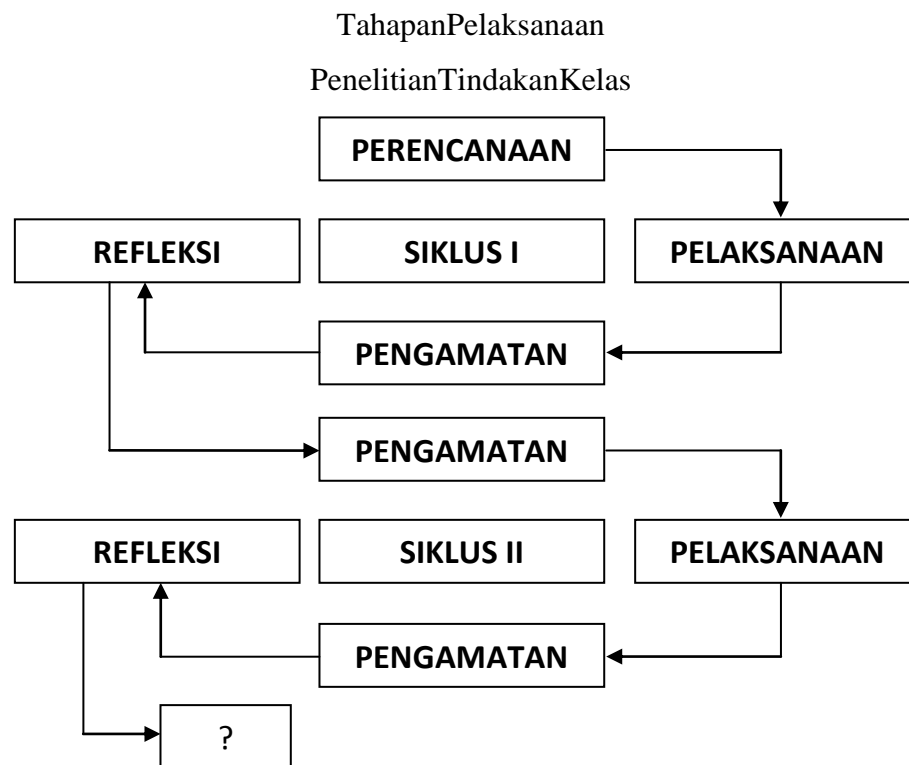
Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Yani Mulyani, 2014

Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan angka
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model siklus, yang pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.



Alur penelitian model kemmis taggart

Berikut adalah penjelasan dari model di atas:

a. Perencanaan

Perencanaan awal yaitu dengan terlebih dahulu mengobservasi kemampuan berhitung anak sebelum dilakukan permainan memancing label angka. Setelah diketahui kondisi awal anak dalam kemampuan berhitung, barulah menyusun perencanaan permainan memancing label angka.

Dalam perencanaan ini ada beberapa tahapan yang harus direncanakan yaitu:

1. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan indikator yang hendak dicapai anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan berhitung.

2. Membuat skenario kegiatan penelitian kemampuan berhitung melalui permainan memancing label angka.
3. Merencanakan waktu (hari dan tanggal) kegiatan yang akan dilaksanakan.
4. Mempersiapkan alat peraga yang hendak digunakan dalam kegiatan penelitian.
5. Mendiskusikan rencana kegiatan penelitian dengan rekan sejawat.

b. Pelaksanaan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di dalam kelas menurut waktu yang telah direncanakan, adapun pelaksanaan tindakan akan dilakukan selama 1 bulan dalam 2 siklus dan dalam 1 siklus dilakukan selama 3 hari yang setiap harinya dilaksanakan pada kegiatan inti selama 1 jam.

Adapun tahapan pelaksanaan ini mengacu pada kegiatan inti yang telah dibuat dalam RKH, yaitu sebagai berikut:

1. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok.
2. Guru menjelaskan tentang kegiatan berhitung yang akan dilaksanakan melalui permainan memancing label angka.
3. Guru mempraktekan cara permainan memancing label angka.
4. Guru mengajak anak untuk bermain memancing label angka secara bergantian berkelompok.
5. Guru bertanya jawab dengan anak tentang permainan memancing label angka yang telah dilakukan.
6. Guru memberi pujian kepada anak yang memberikan jawaban yang benar dan terus memberi bimbingan kepada anak yang belum memahaminya.
7. Guru dan anak membereskan alat permainan ke tempatnya.

c. Pengamatan/Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung dengan memakai format observasi pada saat pembelajaran berlangsung dan melakukan penilaian proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana

keberhasilan yang dicapai dalam pembelajaran berhitung melalui permainan memancing label angka.

Hal-hal yang harus diamati diantaranya adalah:

1. Mengamati anak selama proses pembelajaran berhitung melalui permainan memancing label angka.
2. Peneliti dan teman sejawat menilai hasil belajar anak dengan menggunakan alat evaluasi pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan pada siklus pertama, apabila pada siklus pertama belum menunjukkan peningkatan yang diinginkan maka peneliti akan melakukan kegiatan yang sama dengan waktu yang berbeda dengan harapan siklus yang kedua ini akan menghasilkan peningkatan yang lebih baik. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam refleksi adalah:

1. Merangkum hasil observasi pembelajaran berhitung melalui permainan memancing label angka.
2. Mencatat sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai dan kegagalan untuk diperbaiki.
3. Mencatat hambatan-hambatan yang terjadi pada saat kegiatan permainan memancing label angka.

C. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan MC Taggart. Adapun jenisnya yaitu PTK partisipan karena dalam penelitian ini peneliti terlibat secara langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai penelitian tersebut berakhir. Sesuai dengan pernyataan Muslihuddin (2009:73), bahwa sejak perencanaan penelitian terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, lalu menganalisa serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya.

Penelitian ini dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga permasalahan dalam pembelajaran dapat diatasi dan hasil belajar siswa semakin meningkat, khususnya dalam kemampuan berhitung di TK Wasilatul Huda melalui permainan memancing label angka.

D. Penjelasan istilah

1. Berhitung permulaan di TK secara umum adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks (Depdiknas, 2007).

Dalam Permen Diknas No. 58 tahun 2009 salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu berhitung. Dalam tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5 sampai 6 tahun, indikator yang harus dikembangkan yaitu :

- a. Menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20.
- b. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20.
- c. Menunjuk lambang bilangan 1 sampai 20.
- d. Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.
- e. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1 sampai 10.

2. Permainan angka adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia dalam mengenal lambang atau simbol yang diciptakan manusia untuk mewakili sebuah jumlah dalam memecahkan permasalahan dari yang tidak dikenali sampai yang diketahui.

Permainan memancing label angka adalah suatu kegiatan bermain dengan menggunakan alat yang terbuat dari plastik berbentuk pancing dan label yang dimodifikasi menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing. Menurut Umi Kaivan (Usti, A. 2013) bermain pancing angka ini adalah bermain yang membuat hubungan antara si anak

dan angka di kehidupan sehari-hari. Bermain ini akan membantu anak untuk mengenal angka-angka dengan menggunakan alat pancing sebagai media bermain yang akan digunakan.

Secara alami anak akan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, namun tetap akan dapat meningkatkan kemampuannya dalam berhitung.

E. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrument Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan dari awal sampai akhir dengan melakukan penelitian awal terlebih dahulu kemudian diamati selama proses pembelajaran berlangsung, dan amati bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya permainan memancing label angka.

Ada 5 aspek yang perlu diamati dalam permainan memancing label angka yaitu:

1. Kemampuan menyebutkan bilangan 1 sampai dengan 20.
2. Kemampuan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda) sampai 20.
3. Kemampuan menunjukan lambang bilangan 1 sampai 20.
4. Kemampuan memasang lambang bilangan dengan benda sampai 20.
5. Kemampuan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.

Peneliti menggunakan alat untuk mengumpulkan data dengan instrumen. Adapun instrumen yang peneliti gunakan yaitu daftar ceklis yang terdiri dari:

a. Lembar observasi aktifitas anak

Lembar ini disusun untuk memantau perkembangan anak dalam kemampuan berhitung melalui permainan memancing label angka.

b. Lembar observasi aktifitas guru

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau perkembangan dan proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam penguasaan kelas dan penerapan metode.

Ada beberapa kelebihan dan kelemahan bilamana guru / pendamping menggunakan teknik observasi.

a. Kelebihan observasi

1. Waktu yang digunakan tidak terlalu lama karena guru / pendamping cukup memberikan tanda cek atau gambaran perilaku yang ditampakkan anak,
2. Observasi memungkinkan pencatatan yang serempak untuk beberapa anak khususnya bila menggunakan pedoman observasi yang terstruktur,
3. Tidak membutuhkan biaya besar, dan
4. Hanya dilakukan dengan cara mengamati saja tidak perlu menggunakan bahasa untuk berkomunikasi.

b. Kelemahan observasi

1. Guru hanya mengamati perilaku yang nampak pada anak, kurang mendapatkan informasi yang mendalam tentang permasalahan atau perkembangan yang terjadi pada anak,
2. Perilaku yang nampak belum tentu menggambarkan masalah atau perkembangan yang sebenarnya pada anak,
3. Timbulnya suatu kejadian yang hendak diobservasi tidak selalu dapat diramalkan sebelumnya oleh guru/pendamping sehingga sukar untuk menentukan waktu yang tepat untuk melakukan observasi, dan

4. Observasi banyak tergantung kepada faktor-faktor yang tidak dapat dikontrol, seperti cuaca, berbagai kegiatan yang berlangsung tiba-tiba, dan sebagainya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan antara peneliti dengan Kepala Sekolah atau teman sejawat. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan berhitung anak di TK Wasilatul Huda. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disusun dan diharapkan memberikan gambaran atau informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

Ada beberapa kelebihan dan kelemahan dari teknik wawancara, yaitu :

a. Kelebihan wawancara

1. Bersifat fleksibel (luwes), rumusan pertanyaan dapat berubah, isi/pengertian tetap disesuaikan dengan kondisi anak atau situasi wawancara,
2. Informasi yang diperoleh lebih mendalam, terutama pedoman wawancara yang tidak terstruktur,
3. Tingkat pengembalian jawaban dari anak tinggi
4. Reaksi anak dapat diamati
5. Urutan dan susunan pertanyaan dapat dikonstruksi oleh guru/pendamping
6. Dapat mencatat jawaban yang spontan
7. Dapat mengontrol lingkungan.

b. Kelemahan wawancara

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama
2. Waktu wawancara sulit dibatasi terutama bila berkaitan dengan informasi-informasi lain yang perlu penjelasan lebih mendalam
3. Guru/pendamping hanya berhadapan dengan satu anak dan tidak dapat melaksanakannya serempak untuk beberapa anak

4. Praduga/bias dari guru/pendamping dapat terjadi terhadap jawaban anak
5. Sangat tergantung pada kesediaan dari kedua belah pihak
6. Perlu penguasaan bahasa yang baik dari guru/pendamping sehingga anak dapat memberikan berbagai informasi yang diperlukan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui aktifitas guru dan siswa pada saat pelaksanaan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing label angka.

Dokumentasi yang digunakan adalah foto-foto kegiatan pembelajaran pada saat kegiatan berlangsung dan juga rencana kegiatan harian (RKH) yang telah disusun guru.

2. Instrumen penelitian

Kisi-kisi Instrumen Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Memancing Label Angka

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data
Kemampuan berhitung	1. Menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 20	<p>a. Menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20</p> <p>b. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20</p> <p>c. Menunjuk lambang bilangan 1 sampai 20</p>	<p>1. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 20 (berhitung maju secara berurutan)</p> <p>2. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 20 (berhitung mundur secara berurutan)</p> <p>3. Anak dapat menyebutkan salah satu bilangan sebelum dan sesudah antara 1 sampai dengan 20</p> <p>1. Anak dapat membilang benda 1 sampai 10.</p> <p>2. Anak dapat membilang benda 11 sampai 20.</p> <p>1. Anak dapat menunjukan bilangan 1 sampai 20 (menunjukan secara acak).</p> <p>2. Anak dapat menunjukan bilangan 1 sampai 20 (menunjuk yang paling besar dan kecil).</p> <p>3. Anak dapat menunjukan kumpulan bilangan 1 sampai 20 (menunjuk yang paling banyak dan sedikit)</p>	Observasi Dokumentasi
	2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1 sampai 20	Memasangkan lambang bilangan dengan benda 1 sampai 20	<p>1. Anak dapat memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1 sampai 10.</p> <p>2. Anak dapat memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangan 11 sampai 20.</p>	

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data
Permainan Angka	3. Memahami konsep-konsep matematika sederhana	- Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1 sampai 10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1 sampai 10 dengan benda 2. Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan 11 sampai 20 dengan benda 	<p>Observasi Dokumentasi</p> <p>Observasi Dokumentasi</p>
	Perencanaan Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Rencana tujuan Permainan Angka 2. Rencana materi Permainan Angka 3. Rencana metode Permainan Angka 4. Rencana media sumber Permainan Angka 5. Rencana alat evaluasi Permainan Angka <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembukaan terdiri dari : <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan tempat duduk anak 2. Guru melakukan apersepsi • Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan contoh kepada anak cara menggunakan pancingan. 2. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan Permainan Memancing Label Angka 3. Guru memberikan motivasi dan pujian kepada anak dalam Permainan Memancing Label Angka 	
	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran (aktivitas Guru)			

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data
	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran (aktivitas anak)		<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan penutup 1. Melakukan tanya jawab kepada anak setelah Permainan Memancing Label Angka selesai. 2. Memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan pengalamannya dalam permainan yang telah dipraktikkan 1. Anak duduk rapi dan tenang 2. Anak mendengarkan 3. Anak mengikuti perintah 4. Anak terlibat aktif 5. Anak terlihat antusias 6. Anak berani bertanya 7. Anak dapat bekerja sama 8. Anak berani menceritakan kegiatan yang telah dilakukan 9. Anak dapat berinteraksi dengan temannya 10. Anak dapat berinteraksi dengan guru 11. Anak terlihat senang pada saat kegiatan 12. Anak menunjukkan sikap antusias dalam permainan 	Observasi Dokumentasi

Sumber Permen 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini

Lembar Ceklis (√) Kemampuan Berhitung Anak

Nama Anak :

Usia :

Hari/Tanggal Observasi :

No	Kemampuan Berhitung Anak	Kriteria			Ket
		B	C	K	
1	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 20 (berhitung maju secara berurutan)				
2	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 20 (berhitung mundur secara berurutan)				
3	Anak dapat menyebutkan salah satu bilangan sebelum dan sesudah antara 1 sampai dengan 20				
4	Anak dapat membilang benda 1 sampai 10				
5	Anak dapat membilang benda 11 sampai 20				
6	Anak dapat menunjukkan bilangan 1 sampai 20 (menunjuk angka secara acak)				
7	Anak dapat menunjukkan bilangan 1 sampai 20 (menunjuk angka yang paling besar dan kecil)				
8	Anak dapat menunjukkan kumpulan bilangan 1 sampai 20 (menunjuk kumpulan yang paling banyak dan sedikit)				
9	Anak dapat memasang label angka dengan lambang bilangan yang sesuai 1 sampai 10				
10	Anak dapat memasang label angka dengan lambang bilangan yang sesuai 11 sampai 20				
11	Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1 sampai 10 dengan benda				
12	Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan 1 sampai 10 dengan benda				

Keterangan :

B : Baik

C : Cukup

K : kurang

Yani Mulyani, 2014

Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan angka
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

No	Aspek yang di observaasi	Hasil Observasi			KET
		B	C	K	
1	Kesiapan guru				
2	Mebuat RKH				
3	Alat/sarana Prasarana				
4	Persiapan kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yag dilakukan				
5	Penguasaan materi				

Lembar Wawancara Kemampuan Berhitung

Nama Responden :

Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Bagaimana pendapat ibu tentang kondisi awal tentang kemampuan berhitung anak usia dini di TK Wasilatul Huda ?	
2	Metode dan media apa saja yang telah ibu gunakan dalam pembelajaran berhitung ?	
3	Apakah ibu selalu menggunakan media pada saat melakukan kegiatan? Bila iya media apa saja yang pernah digunakan?	
4	Kendala apa saja yang ibu rasakan pada saat kegiatan behitung dilaksanakan?	
5	bagaimana pendapat ibu setelah diterapkannya permainan mmemancing label angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini	

F. Analisis data

Analisis adalah proses memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dengan melakukan beberapa tahapan diantaranya reduksi data, display data dan kesimpulan, (Sugiyono,2008:337)

1. Reduksi Data

Yang diperoleh dari lapangan dicatat dan diteliti secara rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Peneliti akan menetapkan tujuan yang akan dicapai setiap akan mereduksi data.

2. Display Data

Setelah direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data, penyajian dan bisa dilakukan pada bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, *flowchart* dan sejenisnya yang berbentuk teks bersifat naratif. Dengan display data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Verifikasi

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan dalam penelitian ini mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena seperti telah dikemukakan masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kuantitatif masih berifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Data utama yang dianalisis adalah hasil observasi aktivitas yang dilaksanakan anak selama kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dianalisis secara deskriptif berdasarkan pada informasi yang disampaikan oleh guru. Data hasil observasi setiap butir aspek yang diamati selama 2 siklus dihitung dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi, menurut Supranto (2000;62) distribusi frekuensi adalah

pengelompokan data kedalam beberapa kelompok (kelas) dan kemudian dihitung banyaknya data yang masuk kedalam tiap kelas. Adapun cara perhitungan kemampuan berhitung menggunakan tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut :

Tabel Skor Sikap Prilaku Anak

No	Kategori	Interval	Tally	F	%
1	B	28 – 36			
2	C	20 – 27			
3	K	12 – 19			

Keterangan :

1. Mencari Interval

- a. Jumlah indikator /item x nilai tertinggi (keterangan pada pedoman observasi)

$$12 \times 3 = 36$$

- b. Hasil perkalian – jumlah indikator/item

$$36 - 12 = 24$$

- c. Hasil pengurangan – jumlah kategori (keterangan pada pedoman observasi)

$$24 : 3 = 8$$

Sehingga ditentukan jumlah interval adalah 8 yang ditetapkan pada kategori.

Maka interval untuk kategori $B = 28 - 36$

$$C = 20 - 27$$

$$K = 12 - 19$$

2. Mengisi Tally dan Frekuensi (F)

Mengisi kolom tally dan frekuensi berdasarkan hasil skor kemampuan mengenal konsep bilangan.

3. Mencari Presentase

Mencari presentase dengan rumus : $P = \frac{F \times 100\%}{N}$

Keterangan : P = Presentase yang diharapkan
 F = Hasil yang dicapai anak didik
 N = Jumlah anak didik