

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelompok B yang terdiri 24 anak, 12 laki-laki dan 12 perempuan.

Lokasi penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B PAUD Nurul Iman Kp. Legok Harendong RT 03 RW 04 Desa Jatisari Kecamatan Cangkung Kabupaten Bandung.

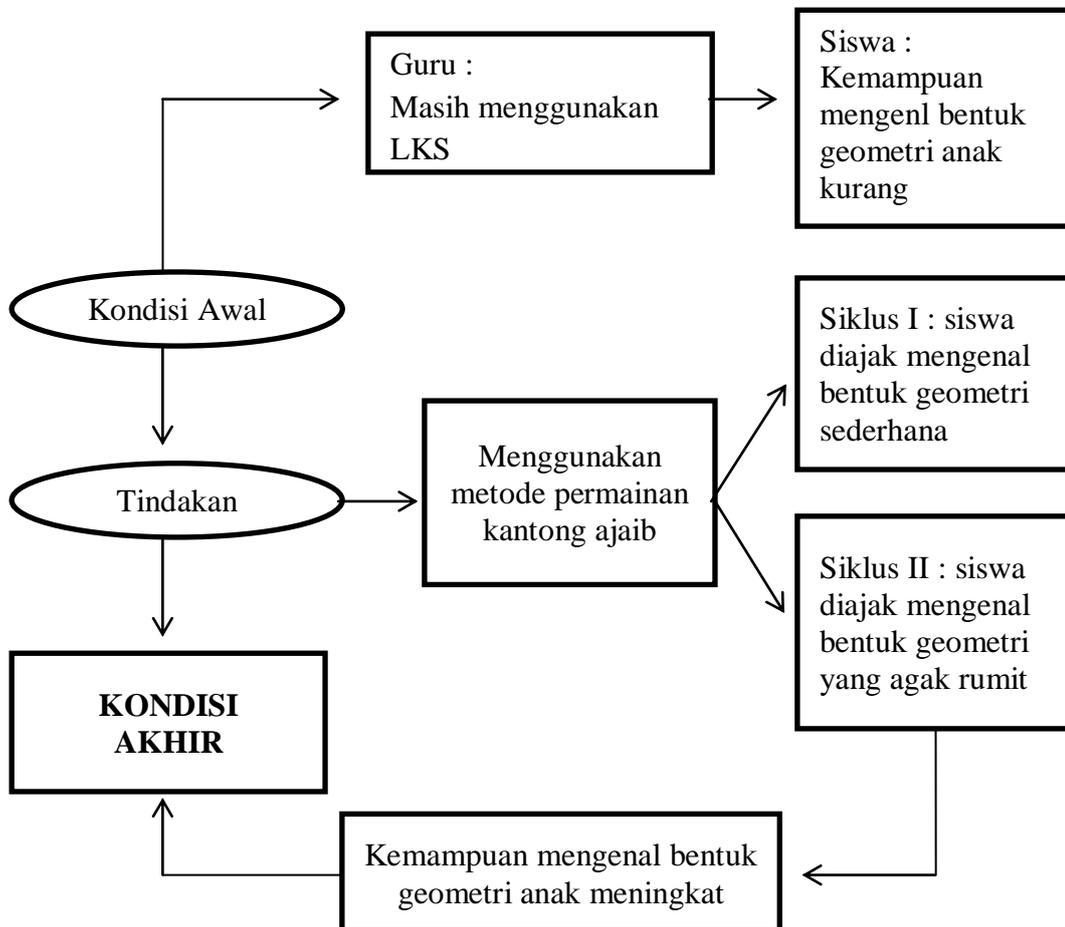
Adapun waktu pelaksanaannya yaitu dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2013-2014.

Data Siswa PAUD Nurul Iman

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tempat Tanggal Lahir
1	AT	L	Bandung, 4 Februari 2007
2	AL	L	Bandung, 5 Juni 2007
3	CA	L	Bandung, 8 Maret 2007
4	CU	P	Bandung, 18 April 2008
5	DS	L	Bandung, 1 September 2007
6	AA	P	Bandung, 18 Desember 2007
7	EA	P	Bandung, 27 Maret 2008
8	AD	P	Bandung, 16 Oktober 2007
9	GG	L	Bandung, 16 November 2007
10	HH	P	Bandung, 26 November 2007
11	LS	P	Bandung, 11 Maret 2008
12	MA	L	Bandung, 29 Maret 2008
13	NH	L	Bandung, 7 Juni 2007
14	NA	P	Bandung, 29 Juni 2008
15	NI	L	Bandung, 7 Januari 2008
16	PH	P	Bandung, 5 Juni 2007
17	RI	P	Bandung, 17 Juni 2007
18	SA	P	Bandung, 17 Maret 2008
19	RD	L	Bandung, 3 Oktober 2007
20	YN	L	Bandung, 18 April 2008
21	YY	P	Bandung, 6 Mei 2008
22	SN	P	Bandung, 24 Februari 2008
23	ZR	L	Bandung, 5 Januari 2007

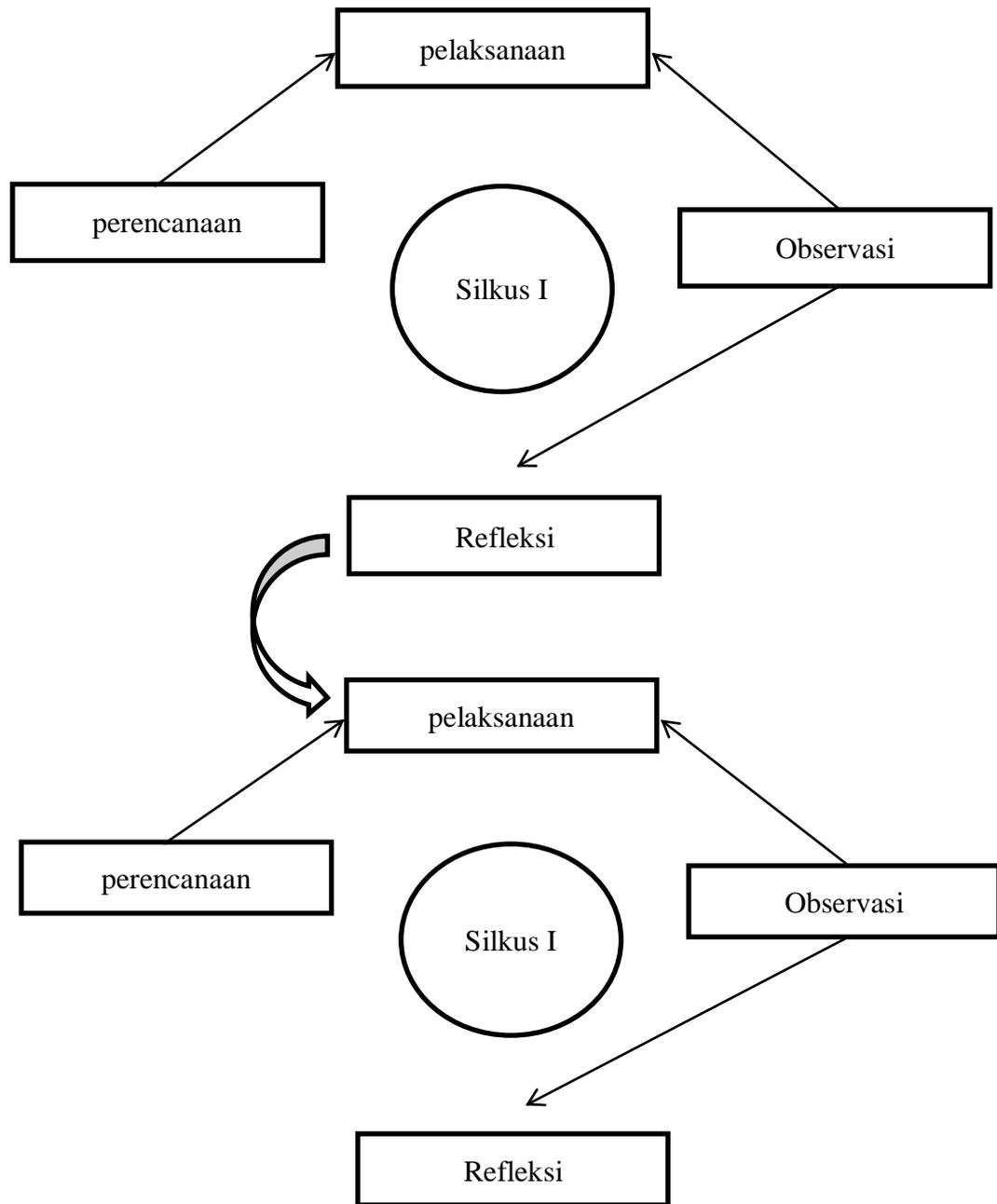
B. Desain Penelitian

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



Bagan 1 Desain Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian mengacu kepada model spiral sebagai berikut yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi, (5) Perencanaan Tindakan (Muslihuddin, 2010:69). Langkah langkah tersebut dapat diamati pada gambar berikut ini :



Bagan 2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Sumber : Muslihuddin, (2010:69)

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 Muslihuudin (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 atas dasar permasalahan yang muncul di PAUD Nurul Iman yaitu masih belum optimalnya kemampuan mengenal bentuk geometri, hal ini ditandai dengan anak belum mampu mengenal bentuk geometri segi tiga, lingkaran dan segi empat. Melihat kondisi PAUD tersebut peneliti berinisiatif untuk merencanakan dan memilih tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri di PAUD Nurul Iman secara berkesinambungan sehingga diharapkan akan mampu mengembangkan pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih baik dan kemampuan mengenal bentuk geometri pun dapat tercapai dengan optimal.

Setelah mengetahui fokus permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Peneliti menyiapkan bahan-bahan penelitian sebelum melakukan penelitian di lapangan seperti menyiapkan surat ijin penelitian, mempersiapkan lembar observasi, mempersiapkan perekaman data seperti kamera digital, menetapkan indikator dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), media kantong ajaib dan membuat rancangan tindakan dengan menentukan perlakuan yang akan diberikan pada anak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik setiap anak.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan implementasi isi dari rancangan pembelajaran yang sudah peneliti buat, dimana peneliti akan melihat

sejauh mana penguasaan guru serta respon anak terhadap tindakan yang diberikan. Pada tahap ini guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media kantong ajaib, penggunaan media ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri.

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian untuk guru dan anak. Peneliti mengamati segala proses dalam aktivitas pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan penggunaan media kantong ajaib. Pengamatan dilakukan kontinyu dari siklus I sampai siklus yang diharapkan dapat tercapainya tujuan.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Data yang didapat kemudian dianalisis dan dilanjutkan dengan refleksi. Dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan refleksi dari siklus I dan II dan selanjutnya sampai ketercapaian perbaikan pembelajaran berhasil. Dengan adanya refleksi peneliti dapat mengetahui ketercapaian dari mulai perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan. Apabila kemampuan mengenal bentuk geometri anak belum tercapai maka diulang kembali dengan melakukan tahapan selanjutnya.

D. Penjelasan Istilah

1. Kemampuan mengenal bentuk geometri dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak usia dini. Agar pembelajaran mengenal bentuk geometri disukai anak, maka salah satunya melalui permainan.

Permen Diknas No. 58 tahun 2009 dalam lingkup perkembangan kognitif (konsep bentuk, warna, ukuran dan pola) pada usia 5 sampai 6 tahun, tingkat pencapaian perkembangan anak sudah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).

2. Permainan kantong ajaib adalah permainan edukatif yang di gunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri melalui kantong ajaib.

Dalam permainan ini anak diperkenalkan tentang bentuk-bentuk geometri, diantaranya yaitu:

- a. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang, persegi empat).
- b. Anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang, persegi empat).
- c. Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang, persegi empat)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif.

Pengumpulan data kualitatif dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alami) sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdapat dua macam yaitu observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi menurut Muslihuddin (2010:60) kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret sejauh mana efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak, respon anak terhadap pemanfaatan media kantong ajaib yang dilakukan oleh guru.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan

menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik berupa foto, rekaman suara dan lain-lain yang diperlukan sebagai dokumentasi yang menggambarkan upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri di PAUD Nurul Iman melalui penggunaan media kantong ajaib.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2006 : 160) merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam pedoman penelitian ini adalah pedoman observasi yang berbentuk *rating scale*, dan studi dokumentasi. Prosedur pengembangan instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini (Margono, 2002:157) :

a. Menganalisis Variabel Penelitian

Peneliti terlebih dahulu mengkaji variabel menjadi sub variabel/dimensi, indikator serta item pernyataan dengan rinci dan jelas sehingga dapat diukur dan menghasilkan data yang diinginkan oleh peneliti. Pembuatan indikator dalam hal ini indikator kemampuan mengenal bentuk geometri anak, peneliti menggunakan teori atau konsep-konsep yang ada dalam pengetahuan ilmiah.

b. Menetapkan Jenis Instrumen

Langkah kedua, peneliti menetapkan jenis instrumen penelitian yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pengumpulan data di lapangan, atau dengan kata lain instrumen tersebut digunakan untuk mengukur variabel, sub variabel atau indikator yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan teori. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dalam bentuk *rating scale*, dan studi dokumentasi penggunaan media kantong ajaib untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk

geometri.

3. Menyusun Kisi-kisi Instrumen

Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen yang berisi lingkup variabel, sub variabel, indikator, butir item, teknik pengumpulan data dan sumber data.

Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

Kisi-kisi Instrumen Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Kantong Ajaib

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Kemampuan mengenal bentuk geometri	1. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri (dengan cara diraba).	1. Anak dapat menyebutkan bentuk lingkaran. 2. Anak dapat menyebutkan bentuk segi tiga. 3. Anak dapat menyebutkan bentuk segi empat.	Observasi Dokumentasi	Anak
		2. Anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri (dengan menyebutkan masing-masing ciri bentuk geometri)	1. Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk lingkaran. 2. Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk segi tiga. 3. Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk segi empat.	Observasi Dokumentasi	
				Observasi Dokumentasi	

		3. Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk geometri (dengan cara di raba)	1. Anak dapat menunjukkan bentuk lingkaran. 2. Anak dapat menunjukkan bentuk segi tiga. 3. Anak dapat menunjukkan bentuk segi empat.		
2	Pemanfaatan media kantong ajaib	Persiapan pembelajaran menggunakan media kantong ajaib Pelaksanaan pemanfaatan media kantong ajaib Melakukan penilaian	1. Mampu membuat rencana pembelajaran 2. Mampu menyediakan media sesuai dengan tema 3. Mampu memotivasi belajar anak 4. Mampu menguasai materi 5. Mampu menarik perhatian anak 1. Mampu menjelaskan kegiatan pembelajaran 2. Mampu memberikan aturan main dalam penggunaan media 3. Mampu memberikan tugas pada anak 1. Mampu melakukan tanya	Observasi	Guru

			jawab dengan anak 2. Mampu memberikan hasil penilaian pada unjuk kerja anak.		
--	--	--	---	--	--

4. Membuat Instrumen Penilaian

Berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun pada langkah sebelumnya, peneliti kemudian membuat instrumen penilaian yang terdiri dari item atau pertanyaan yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dalam bentuk *rating scale*.

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Pedoman Observasi

No	Indikator	Kategori		
		1	2	3
1	Anak dapat menyebutkan bentuk lingkaran (dengan cara diraba)			
2	Anak dapat menyebutkan bentuk segitiga (dengan cara diraba)			
3	Anak dapat menyebutkan bentuk segi empat (dengan cara diraba)			
4	Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk lingkaran			
5	Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk segi tiga			
6	Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk segi empat			
7	Anak dapat menunjukkan bentuk			

	lingkaran (dengan cara diraba)			
8	Anak dapat menunjukkan bentuk segitiga (dengan cara diraba)			
9	Anak dapat menunjukkan bentuk segi empat (dengan cara diraba)			

Sumber : Coughlin, 2000 : 31, dalam Fatmawati : 2013

Keterangan :

1. Belum mampu melakukan sendiri
2. Mampu melakukan dengan bantuan
3. Mampu melakukan sendiri

Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Permainan Kantong Ajaib

No	Indikator/Aspek	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)		
2	Membuat rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan RKH		
3	Mengatur tempat duduk anak sesuai dengan aktivitas yang akan dilaksanakan		
4	Mengajak anak bernyanyi dan bermain tepuk tangan bersama-sama dikaitkan dengan tema dan sub tema		
5	Menunjukkan gambar-gambar, alat peraga dan sumber belajar terkait tema dan sub tema		
6	Mengadakan aktivitas tanya jawab, bercakap-cakap, ilustrasi kasus atau bercerita mengenai tema dan sub tema		
7	Menginformasikan aktivitas yang akan dilakukan oleh anak baik secara individual ataupun kelompok pada tahap pendalaman		

	dan perluasan tema dan sub tema		
8	Mengatur tugas yang akan dikerjakan anak		
9	Membimbing anak bermain dan bekerja baik secara individual maupun kelompok melalui bermain kantong ajaib		
10	Meminta anak untuk mengumpulkan hasil karyanya		
11	Meminta anak untuk menilai hasil karyanya dan karya temannya		
12	Memotivasi anak untuk berkarya lebih baik		
No	Indikator/Aspek	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
13	Mengadakan tanya jawab tentang aktivitas belajar yang telah dilakukan		
14	Membimbing anak untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari		
15	Melakukan observasi terhadap pencapaian kompetensi anak		
16	Menilai pencapaian kompetensi anak		

F. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis interaktif dengan pendekatan kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1984) dan pendekatan kuantitatif dengan perhitungan distribusi frekuensi, penjelasannya antara lain sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Reduksi data dimulai dari pembuatan

rangkuman dari setiap data dengan tujuan agar mudah dipahami

2. Pendeskripsian Data

Beberapa macam data penelitian tindakan kelas yang telah direduksi perlu dideskripsikan dengan tertata rapi berupa narasi dan grafik.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus satu kesimpulan terevisi.

G. Asumsi

Adapun yang menjadi asumsi penelitian yaitu :

1. Geometri adalah ilmu tentang bangun yang ada hubungannya antara titik, garis dan bidang.
2. Kantong permainan merupakan salah satu media sebagai tempat permainan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Tujuannya meningkatkan kemampuan daya ingat siswa pada pembelajaran yang telah lalu dan melatih ketangkasan siswa (Dinas Pendidikan Nasional, 2002:42).

Permainan kantong ajaib adalah salah satu permainan edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran, yang bertujuan antara lain sebagai media yang dapat mengembangkan kemampuan 5 aspek perkembangan.

Menurut Badru Zaman, dkk. (2008), bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

