

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode penelitian deskriptif studi kasus. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dilandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan sebagai untuk meneliti kondisi obyek secara alamiah, dalam hal ini peneliti menjadi sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel dilakukan secara purposive dan snowball, menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi (gabungan), dan analisis data bersifat induktif serta hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dibandingkan generalisasi (Sugiyono, 2011, hlm. 15).

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang lebih luas dan terperinci, karena yang akan diteliti bukan hanya masalahnya sendiri, tetapi juga meneliti variabel-variabel lain yang masih berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Lebih terperinci karena variabel-variabel diuraikan berdasarkan faktor-faktornya. Dan untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik, maka penelitian dilakukan dengan menarik sampel (Gulo, 2012, hlm. 19).

Menurut Cohen dan Manion, 1989 (Basse, 1999, hlm. 24) yang dimaksud dengan studi kasus memanipulasi variabel, membentuk variabel sedemikian rupa agar bisa ditentukan makna dan sebabnya. Studi kasus memiliki pertanyaan standar dan memerlukan sampel sebagai yang mewakili populasi. Studi kasus bertujuan untuk mendalami dan menganalisis berbagai

fenomena yang membentuk yang menjadi dasar siklus hidup dari suatu unit dengan tujuan untuk membuat generalisasi. Selanjutnya Yin, 1993 (Basse, 1999, hlm. 26) mengemukakan bahwa studi kasus merupakan suatu penyelidikan di dalam suatu kehidupan yang nyata. Studi kasus merupakan penelitian yang empiris maksudnya yaitu ketika batasan fenomena dan konteks bersifat tidak jelas, berfokus pada minat peneliti. Menggunakan berbagai sumber bukti dan data saling memberi umpan balik dari sumber-sumber data tersebut.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan studi kasus adalah sebuah penelitian yang memiliki batasan masalah yang akan diteliti yang bertujuan memaknai fenomena situasi dari pada waktu dan tempat tertentu.

## **B. Teknik Penelitian**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu sebagai berikut:

#### **a) Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Menurut Sutrisno Hadi, 1986 (Sugiyono, 2012, hlm. 194) hal yang perlu diperhatikan dalam wawancara adalah bahwa responden adalah orang yang paling tahu tentang dirinya, subyek yang diteliti benar dan dapat dipercaya, tentang interpretasi subyek

tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya sesuai dengan maksud dan tujuan peneliti.

Jenis wawancara dalam penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur, maksudnya adalah wawancara yang dilaksanakan secara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2012, hlm. 197). Adapun pedoman wawancara dalam penelitian ini yang digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Pembelajaran Konsep Pemahaman angka Bilangan 1-10 Kelompok A Dengan Metode Bermain Kartu Angka bergambar**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran pemahaman konsep lambang bilangan merupakan pembelajaran yang sulit diajarkan kepada anak ?	
2	Ketika pembelajaran berlangsung, apakah anak-anak mengalami kesulitan untuk menentukan lambang bilangan ?	
3	Apakah yang menjadi faktor anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep lambang bilangan ?	
4	Media pembelajaran seperti apa yang digunakan sebagai alat menyampaikan konsep lambang bilangan ?	

PGPAUD UPI KAMPUS SERANG

Eza Yuni Putri, 2017

UPAYA MENGATASI KESULITAN ANAK DALAM MENGHITUNG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR

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

5	Bagaimana hasil yang diperoleh oleh anak dalam memahami konsep lambang bilangan ?	
---	---	--

## 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri-ciri yang lebih spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Menurut Sutrisno Hadi, 1986 (Sugiyono, 2012, hlm. 203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua yang diantara terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Adapun observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang menjadi sumber data penelitian. Sambil melaksanakan penelitian, penulis ikut melakukan kegiatan yang dilakukan oleh sumber data dan ikut melaksanakan suka dukanya. Dengan menggunakan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan mengetahui pada tingkat mana perilaku yang tampak (Sugiyono, 2012, hlm. 310).

**Tabel 3.2 Berikut format observasi kemampuan berhitung bilangan 1-10 mnggunakan kartu angka bergambar:**

Tanggal	Peristiwa	Refleksi
---------	-----------	----------

		<p>Identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah sebagai berikut (Susanto, 2013, hlm. 58-59) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami konsep makna berlawanan; kosong/penuh atau ringan/berat</li> <li>2. Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/di puncak; di belakang/ di depan; di atas/ di bawah</li> <li>3. Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan obyek nyata atau gambar</li> <li>4. Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran</li> <li>5. Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran</li> <li>6. Mampu mengetahui dan menyebutkan umur</li> <li>7. Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya “apa pasangannya piring?”</li> <li>8. Mencocokkan segitiga persegi panjang dan wajik</li> <li>9. Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan</li> <li>10. Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas</li> <li>11. Mampu memahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus, dan jika mau keluar hujan saat hujan</li> <li>12. Mampu menjelaskan; mengapa seseorang perlu memiliki kunci lemari, pakaian, mobil, dan lain-lain</li> <li>13. Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan</li> <li>14. Mengenal huruf besar dan kecil</li> <li>15. Mengenal dan membaca tulisan yang sering kali dilihat</li> </ol>
--	--	---

PGPAUD UPI KAMPUS SERANG

**Eza Yuni Putri, 2017**

UPAYA MENGATASI KESULITAN ANAK DALAM MENGHITUNG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR

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



		<p>di sekolah dan di rumah</p> <p>16. Mampu menjelaskan fungsi-sungsi profesi yang ada di masyarakat</p> <p>17. Mengenali dan menghitung angka sampai 1-10</p> <p>18. Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari</p> <p>19. Memperkirakan hasil yang realitas untuk setiap cerita</p> <p>20. Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah, dan sayur.</p> <p>Hal ini sejalan dengan kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA tentang kemampuan berhitung permulaan anak menurut Depdiknas yaitu (Susanto, 2013, hlm. 105) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10</li> <li>2. Membilang (mengenal) konsep lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10</li> <li>3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda</li> <li>4. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10</li> <li>5. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit</li> <li>6. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10</li> <li>7. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan. Misalnya merah, putih, dan biru</li> <li>8. Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda.</li> </ol>
--	--	---

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung proses mendeskripsikan hasil penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah

PGPAUD UPI KAMPUS SERANG

**Eza Yuni Putri, 2017**

*UPAYA MENGATASI KESULITAN ANAK DALAM MENGHITUNG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR*

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

video, foto, hasil belajar anak, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada video akan dilakukan transkrip dan mendeskripsikan percakapan yang terjadi selama pengambilan video. Berikut format dari transkrip video yang digunakan peneliti dalam kajian ini yaitu:

**Tabel 3.3 Format Transkrip Video Proses Pembelajaran**

Waktu	Percakapan		Refleksi
	Guru	Anak	
			<p>Identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah sebagai berikut (Susanto, 2013, hlm. 58-59) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Memahami konsep makna berlawanan; kosong/penuh atau ringan/berat</li> <li>1. Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/di puncak; di belakang/ di depan; di atas/ di bawah</li> <li>2. Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan obyek nyata atau gambar</li> <li>3. Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran</li> <li>4. Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran</li> <li>5. Mampu mengetahui dan menyebutkan umur</li> </ol>

			<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya “apa pasangannya piring?”</li> <li>7. Mencocokkan segitiga persegi panjang dan wajik</li> <li>8. Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan</li> <li>9. Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas</li> <li>10. Mampu memahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus, dan jika mau keluar hujan saat hujan</li> <li>11. Mampu menjelaskan; mengapa seseorang perlu memiliki kunci lemari, pakaian, mobil, dan lain-lain</li> <li>12. Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan</li> <li>13. Mengenal huruf besar dan kecil</li> <li>14. Mengenal dan membaca tulisan yang sering kali dilihat di sekolah dan di rumah</li> <li>15. Mampu menjelaskan fungsi-sungsi profesi yang ada di masyarakat</li> <li>16. Mengenali dan menghitung angka sampai 1-10</li> <li>17. Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari</li> <li>18. Memperkirakan hasil yang realitas untuk setiap cerita</li> <li>19. Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah, dan sayur.</li> </ol>
--	--	--	---

PGPAUD UPI KAMPUS SERANG

**Eza Yuni Putri, 2017**

UPAYA MENGATASI KESULITAN ANAK DALAM MENGHITUNG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR

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



			<p>Hal ini sejalan dengan kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA tentang kemampuan berhitung permulaan anak menurut Depdiknas yaitu (Susanto, 2013, hlm. 105) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10</li> <li>2. Membilang (mengenal) konsep lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10</li> <li>3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda</li> <li>4. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10</li> <li>5. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit</li> <li>6. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10</li> <li>7. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan. Misalnya merah, putih, dan biru</li> <li>8. Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda.</li> </ol>
--	--	--	---

Pada format di atas, kolom “waktu” mendeskripsikan lama waktu/durasi dari setiap percakapan yang berlangsung. Kolom “guru” mendeskripsikan ucapan atau perilaku guru selama waktu video. Sedangkan untuk kolom “anak” mendeskripsikan ucapan atau perilaku anak selama waktu video. Pada kolom

PGPAUD UPI KAMPUS SERANG

**Eza Yuni Putri, 2017**

*UPAYA MENGATASI KESULITAN ANAK DALAM MENGHITUNG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA BERGAMBAR*

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

“refleksi” akan menafsirkan perkataan dan perbuatan maupun perilaku selama percakapan berlangsung. Penafsiran dilakukan berdasarkan karakteristik kemampuan kognitif anak menurut para ahli. Melalui karakteristik tersebut peneliti mengidentifikasi kemampuan kognitif anak menurut para ahli.

## 2. Teknis Analisis Data

Analisis data penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai dalam periode tertentu. Pada saat dilakukan wawancara peneliti sudah melakukan analisis tentang jawaban dari pertanyaan . jika wawancara sudah dianalisis belum mendapatkan hasil yang memuaskan, maka peneliti dapat melakukan wawancara lagi dan mengajukan pertanyaan lainnya sampai memperoleh data yang dianggap kredibel (Sugiyono, 2012, hlm. 337).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori dari Per-olof Wickman dalam jurnalnya yang berjudul *A Comparasion Between Practical Epistemology Analysis And Some School In French Didactics* pada tahun 2012. Pengetahuan merupakan suatu pemaknaan dalam arti mengetahui di dalam suatu tindakan. Oleh karena itu Dewey berpendapat bahwa pengetahuan tidak terlepas dari penggunaannya.

Generalisasi suatu pengetahuan merupakan proses berkelanjutan dari penggunaan dan kegiatan sepenuhnya hal ini sejalan dengan sifat kontinuitas yang bersifat berkelanjutan sehingga pengetahuan selalu mengalami perubahan/transformasi sehingga akhirnya pembelajaran terjadi.

*Practical Epistemology Analysis* (PEA) adalah seperangkat tindakan kegiatan dengan tujuan tertentu disebut juga dengan apersepsi. Adapun tujuan bersama dari PEA yaitu setiap

PGPAUD UPI KAMPUS SERANG

tindakan yang akan dikerjakan akan jelas jika mampu menjawab setiap pertanyaan, dengan tujuan seperti itu setiap orang akan bisa mengantisipasi. Dalam melakukan sesuatu (pengalaman) kita tidak bisa mempertanyakan berbagai hal karena memang semuanya di luar nalar untuk mempertanyakan atau meragukan sesuatu karena hal itu berdampak langsung kepada apa yang sedang kita lakukan.

Ada 3 aspek dalam *Practical Epistemology Analysis* (PEA) yaitu sebagai berikut:

1. GAP

Adalah kesenjangan yang tercipta karena adanya harapan yang tidak sesuai dengan realita yang ada. Anak akan memberikan respon yang secara langsung dari pertanyaan guru yang diajukan.

2. Stand fast

Titik awal mulanya stand fast yaitu adanya rangkaian kata atau tindakan yang digunakan guru dan siswa tanpa perlu mempertanyakan apa artinya, sehingga terungkap begitu saja. Stand fast bersifat situasional yang artinya terikat dengan situasi. Dengan tidak adanya hubungan maka tidak terjadi hubungan antara tindakan dengan kata-kata yang berbeda yang tidak diungkapkan lagi.

3. Encounter

Yaitu pertemuan yang hanya terjadi jika itu mempengaruhi kemaknaan, bisa berupa guru, siswa lain, buku media atau apapun. Encounter ini bersifat sementara, sehingga encounter ini perlu dihubungkan dengan guru (orkestrasi: pengelolaan kelas).

Sebaiknya hal yang dilakukan guru dalam mengelola encounter, yaitu untuk:

- a) Mengenali dan membantu siswa memperhatikan kesenjangan.
- b) Melancarkan pengungkapan sehingga dapat menghubungkan relasi (mengaitkan makna yang saling berhubungan).
- c) Bisa membantu siswa dalam memahami tujuannya.

Dengan menggunakan PEA, kita dapat melihat pearanan encounter dan stand fast dalam memengaruhi siswa untuk memulai dan menjalani pembelajaran berdasarkan tujuannya. Karena siswa dapat memperhatikan atau menemukan kesenjangan dan membuat hubungan. Satu pembelajaran memiliki satu tujuan. Setiap pembelajaran memiliki tahapan dan setiap tahapan memiliki tujuannya sendiri. Dalam setiap tahapannya siswa pasti akan menghadapi encounter dan mengalami stand fast sehingga anak dapat memahami tujuan utamanya.

## **C. Latar/Seting Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak kelompok A1 TK TK Azzahroh Tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan lima perempuan. Alasan penelitian ini dilakukan pada TK kelompok A karena pada kelompok A merupakan kelas rendah dan mempunyai karakteristik dibandingkan dengan kelompok B maupun play group dan kelas A masih memiliki kesulitan dalam berhitung angka bilangan.. Setelah dilakukan observasi terhadap

PGPAUD UPI KAMPUS SERANG

pemahaman konsep lambang bilangan anak pada kelompok A TK Azzahroh ditemukan ada dua anak yang masih mengalami kesulitan untuk mengetahui angka bilangan dari semua jumlah anak di dalam kelas. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode bermain kartu angka bergambar sebagai metode pada penelitian tindakan kelas ini, melalui menerapkan metode bermain kartu angka ini dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap bilangan matematika sejak dini.

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada TK Azzahroh yang beralamat di Jl. Ki Uju No. 49 RT. 03/03 Kaujon Kidul Kota Serang. Lokasi ini dipilih karena letaknya strategis tidak jauh dari pusat kota serang dan jalan akses ke tempat penelitian tidak terlalu jauh dari kampus. Tempat penelitian juga berada dipinggir jalan raya dan jika ada penelitian mendadak bisa dilakukan secara cepat karena jaraknya yang tidak terlalu jauh.

## D. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan suatu cara dalam memperoleh pengetahuan atau memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi, dilakukan secara ilmiah, sistematis, logis, dan menggunakan langkah-langkah tertentu. Adapun tahapan penelitian secara garis besar yaitu dikategorikan sebagai berikut (Trianto, 2011, hlm. 251-252) :

### 1. Tahapan perencanaan/pralapangan

Pada tahapan perencanaan /pralapangan peneliti belum melakukan pengumpulan data sepenuhnya. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut :



- a. Studi kepustakaan, bertujuan untuk menjadi bahan rujukan yang akan dijadikan dasar dalam menentukan fokus permasalahan penelitian.
  - b. Tahap orientasi, bertujuan untuk menjadi gambaran yang jelas mengenai fokus permasalahan dengan mengadakan observasi dan wawancara secara informal kepada pihak sekolah.
2. Tahapan pelaksanaan/lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan penelitian langsung di lapangan yang bertujuan untuk mengumpulkan data melalui observasi partisipatif, dokumentasi, wawancara mendalam dengan kegiatan sebagai berikut :

- a. Melakukan observasi partisipatif untuk memperoleh data mengenai pengembangan kemampuan kognitif anak.
- b. Melakukan observasi partisipatif untuk mengetahui berbagi pengembangan kemampuan kognitif melalui pembelajaran menghitung angka bilangan 1-10 dengan media bermain kartu angka bergambar.
- c. Melakukan wawancara untuk memperoleh data tentang peran guru dalam aktifitas pengembangan kognitif melalui pembelajaran menghitung angka 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar.