

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

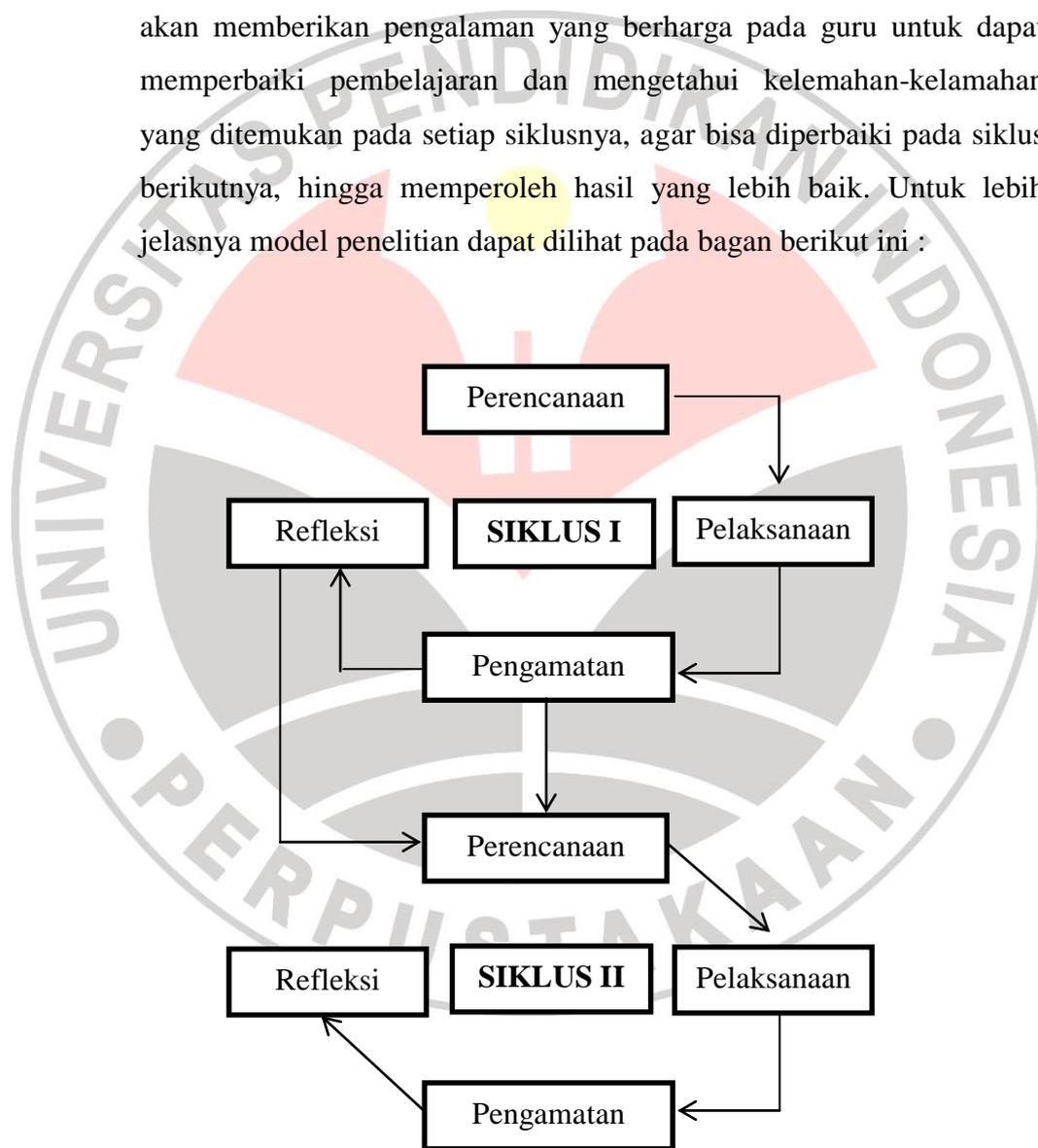
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Suharsimi Arikunto (dalam Dimiyati, 2014, hlm. 117-118), menyebutkan bahwa didalam penelitian tindakan kelas ada tiga istilah yang membentuk pengertian tersebut, yakni :

1. Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal / masalah.
2. Tindakan, menunjuk pada suatu usaha/kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.
3. Kelas, adalah suatu tempat yang tidak terbatas pada ruang tertentu, tetapi mengandung pengertian pada sejumlah siswa dalam kelompok yang mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Suhardjono (dalam Dimiyati, 2014, hlm. 119), bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya.

Dari beberapa model pelaksanaan tindakan, peneliti memilih salah satu model yang cocok dengan penelitian yang dilakukan yaitu model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart, bahwa dalam setiap siklus PTK terdiri dari empat langkah, yakni perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan

(*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Kemudian dilakukan perencanaan ulang (Planning), perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu an-cang-ancang pemecahan permasalahan (Darmadi, 2011, hlm.248). Langkah ini digunakan untuk merevisi berbagai kelemahan untuk melakukan siklus. Setelah di revisi dilaksanakan kembali pada siklus berikutnya. Selain itu, model ini akan memberikan pengalaman yang berharga pada guru untuk dapat memperbaiki pembelajaran dan mengetahui kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada setiap siklusnya, agar bisa diperbaiki pada siklus berikutnya, hingga memperoleh hasil yang lebih baik. Untuk lebih jelasnya model penelitian dapat dilihat pada bagan berikut ini :



Gambar 3.1
Bagan Penelitian

a. Perencanaan (*planning*)

Yaitu menyusun rencana kerjapenelitian dengan memberi penjelasan tentang apa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan akan dilakukan.

b. Tindakan (*acting*)

Yaitu peneliti melakukan kegiatan penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

c. Observasi (*observing*)

Melakukan pengamatan oleh peneliti terhadap proses tindakan yang sedang dilakukan guru. Dan melakukan pengamatan balik terhadap dirinya untuk memperoleh data yang lebih akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

d. Refleksi (*reflecting*)

Yaitu mengemukakan potret atau gambaran secara utuh jalannya tindakan pada siklus yang telah dilaksanakan.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

a. **Lokasi**

Dalam penelitian ini, dilakukan di PAUD Citra Islami Kota Serang, dikarenakan disekolah ini telah ditemukan sebuah masalah, salah satunya yaitu tentang kognitif anak. Yang mana sangat perlu segera ditangani. Sehingga peneliti memberikan tindakan. Maka dipilihlah PAUD Citra Islami Kota Serang sebagai objek penelitian ini. Alasan pemilihan lokasi penelitian tersebut adalah :

1. Dalam pembelajaran di sekolah, jarang sekali menggunakan media atau alat permainan edukatif, cenderung monoton.
2. Kemampuan kognitif anak di kelompok A PAUD Citra Islami masih perlu peningkatan.

UPI Kampus Serang

b. Subjek

Subjek Penelitian merupakan sumber untuk memperoleh keterangan penelitian. Adapun Subjek yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah anak-anak dengan jumlah murid 13 anak, yang terdiri dari 2 laki-laki dan 11 perempuan. Dan tenaga pendidik atau guru di Kelompok A PAUD Citra Islami tahun ajaran 2016 / 2017.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukurfenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014, hlm. 148). Dalam penelitian ini digunakan instrumen pedoman observasi guru dan anak. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan anak. Lembar observasi guru untuk menilai bagaimana penampilan guru pada saat menyampaikan pembelajaran. Dan lembar observasi anak digunakan untuk mengamati anak dalam menerapkan alat permainan edukatif kantong pintar.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Guru Mengajar

Tema :
Hari/Tanggal :
Nama Guru :

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Yang Muncul		Ket.
		Ya	Tidak	
1.	<p>Kemampuan dalam membuka kegiatan</p> <p>b. Melafalkan do'a sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.</p> <p>c. Melakukan absensi.</p> <p>d. Membangkitkan semangat dan motivasi anak untuk belajar.</p> <p>e. Menyampaikan tema pembelajaran pada hari ini.</p>			
2.	<p>Sikap guru dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan alat permainan edukatif kantong pintar kreatif.</p> <p>a. Guru menggunakan kantong pintar sebagai media pembelajaran.</p> <p>b. Guru memasukkan gambar-gambar kedalam kantong pintar sesuai dengan tema.</p> <p>c. Guru memberitahu kepada anak, media yang digunakan yaitu kantong pintar.</p> <p>d. Guru mengambil dan menunjukkan gambar benda-benda yang ada di dalam kantong pintar.</p> <p>e. Guru menanyakan bentuk, ukuran, warna dan</p>			

UPI Kampus Serang

Sri Susanti, 2017

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN
EDUKATIF KANTONG PLASTIK PINTAR

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

	<p>nama gambar kepada anak.</p> <p>f. Guru menyebutkan bentuk, ukuran, warna, dan nama gambar.</p> <p>g. Guru mengaitkan bentuk dan warna gambar dengan benda yang ada disekitar.</p> <p>h. Guru mengajak berhitung anak, dari angka 1-10</p> <p>i. Guru menunjuk anak satu per satu untuk menyebutkan bentuk, ukuran, warna dan nama gambar.</p> <p>j. Guru menunjuk anak satu per satu untuk menghitung gambar yang ada di dalam kantong pintar.</p> <p>k. Guru menunjuk anak satu per satu untuk mengelompokkan gambar yang bentuk, ukuran, warna, dan namanya sama.</p> <p>l. Gerak tubuh dan ekspresi yang ceria dan menyenangkan, sehingga menarik perhatian anak.</p> <p>m. Guru menggunakan suara karakter yang ada di kantong pintar yaitu suara doraemon.</p>			
3.	<p>Mengelola proses pembelajaran</p> <p>a. Kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran sehingga membuat anak kondusif.</p> <p>b. Membimbing anak yang mengalami kesulitan belajar.</p> <p>c. Alokasi waktu mengajar yang efektif.</p>			
4.	<p>Evaluasi</p> <p>a. Menggunakan jenis penilaian yang relevan</p> <p>b. Penilaian yang sesuai dengan aspek</p>			

	perkembangan anak.			
5.	<p>Kemampuan menutup pembelajaran</p> <p>a. Melakukan apersepsi kepada anak-anak setelah pelajaran selesai dan pulang.</p> <p>b. Membuat kesimpulan singkat tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>c. Membimbing do'a selesai pembelajaran.</p>			
Jumlah Skor				
Nilai				
Kriteria Nilai				

Keterangan :

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100$

Keterangan :

Baik sekali = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 56-65

Kurang = 40-55

Gagal = <40

UPI Kampus Serang

Sri Susanti, 2017

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN
EDUKATIF KANTONG PLASTIK PINTAR

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

Tabel 3.2

Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak

Tema :

Hari/Tanggal :

No.	Nama Anak	Aspek yang Diamati			Jumlah	Kriteria
		A	B	C		
Jumlah						

Keterangan aspek yang diamati :

A = Mengenal bentuk, ukuran, dan warna benda

B = Mengenal nama benda

C = Mengenal konsep bilangan 1-10

Keterangan nilai:

Skor 1 = anak tidak mengetahui sama sekali dan tidak menjawab sama sekali

Skor 2 = anak mencoba menebak-nebak jawaban, tetapi jawaban belum tepat dan ada jeda waktu dalam menjawab.

Skor 3 = anak mencoba menebak-nebak jawaban, kemudian jawabannya tepat.

Skor 4 = anak menjawab dengan tepat dan cepat.

Skor maksimal yang mengindikasikan kemampuan kognitif pada anak meningkat 100% yaitu 4, $S_{Mak} = 12$

Penghitungan persentasi nilai kemampuan kognitif pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

UPI Kampus Serang

Rumus Penghitungan Persentase Kemampuan Kognitif

$$\text{Persentasi Nilai (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{\sum S}{S_{Mak}} \times 100\%$$

Keterangan kriteria nilai :

BSB	= 80-100
BSH	= 66-79
MB	= 56-65
BB	= <55

D. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti akan dilaksanakan secara langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang telah dibuat mengukur hasil dari tindakan yang diberikan. Pada proses observasi yang peneliti laksanakan dilengkapi dengan catatan, agar dapat langsung mencatat apa yang dianggap penting, dalam teknik observasi peneliti menggunakan *camera video*.

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan adalah dokumen yang berupa berbagai macam arsip, foto, fortopolio anak dari penelitian awal sampai penelitian terakhir, dan dokumen-dokumen lain yang berkaitan dengan kelompok A PAUD Citra Islami Kota Serang tahun ajaran 2016/2017.

E. Analisis Data

Sri Susanti, 2017

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF KANTONG PLASTIK PINTAR

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

UPI Kampus Serang

Analisis data adalah suatu proses pengklasifikasian, pengkategorian, penyusunan, dan elaborasi, sehingga data yang telah terkumpul dapat diberikan makna untuk menjawab masalah penelitian yang telah dirumuskan atau untuk mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan jenis penelitian yang bersifat kualitatif, maka analisa data berlangsung selama dan pasca pengumpulan data. Proses analisis mengalir dari tahap awal hingga tahap penarikan kesimpulan hasil studi. Proses-proses analisa kualitatif tersebut dapat dijelaskan ke dalam 3 langkah berikut :

a. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan. Pada proses reduksi data ini peneliti akan menyeleksi data dari hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi, dengan cara memfokuskan pada data yang lebih menarik, penting, berguna, dan baru. Data yang dirasa tidak penting disingkirkan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka data-data tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi berbagai kategori yang ditetapkan sebagai fokus penelitian. Jumlah murid PAUD Citra Islami Kota Serang kelompok A yang berjumlah 13 anak terdiri dari 2 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dimana kemampuan kognitif anak masih kurang maka dilakukan penggunaan alat permainan edukatif kantong pintar, untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

b. Penyajian data (*data display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Display data merupakan proses mendiskripsikan kumpulan informasi secara sistematis dalam

UPI Kampus Serang

bentuk susunan yang jelas untuk membantu peneliti menganalisa hasil penelitian. Untuk memudahkan penyajian data ini peneliti membuat catatan lapangan dalam bentuk teks naratif untuk memudahkan penguasaan informasi atau data yang dimaksud. Penyajian data yang digunakan penelitian adalah format observasi untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif kantong pintar.

f. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*).

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna dari data yang telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan-hubungkan antara data satu dengan yang lain. Kesimpulan data dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasikan dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan mempelajari kembali hasil data yang telah terkumpul.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Siklus Pertama (I)

a. Merencanakan tindakan yang akan dilakukan.

Peneliti menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran, seperti berikut :

1. Rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan tema.
2. Membuat atau menyediakan media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif kantong pintar.
3. Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi kemampuan kognitif untuk anak.

UPI Kampus Serang

4. Membawa alat dokumentasi atau kamera.
 5. Menjelaskan kepada guru bagaimana cara menggunakan alat permainan edukatif kantong pintar.
 6. Selanjutnya, tahap terakhir dalam perencanaan pada siklus I adalah menetapkan kriteria keberhasilan, dan dalam penelitian ini anak akan dikatakan meningkat apabila mencapai kategori Mulai Berkembang.
- b. Melakukan tindakan sesuai yang direncanakan.
 - c. Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan dan mengidentifikasi masalah. Pada tahap ini peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, yaitu observasi terhadap guru dan anak, serta untuk mengetahui hasil perubahan yang diharapkan.
 - d. Melakukan refleksi oleh peneliti.

Setelah diskusi dan evaluasi dengan pihak sekolah, maka peneliti memutuskan untuk melakukan siklus berikutnya. Dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran tersebut.

Adapun hal-hal dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menekankan kepada guru untuk lebih menguasai dalam menggunakan alat permainan edukatif kantong pintar.
 2. Memberitahukan kepada guru mengenai format penilaian yang relevan, yang sesuai dengan perkembangan anak.
 3. Memberikan *treatment* atau penanganan secara khusus kepada anak yang belum berkembang.
 4. Memberikan stimulus lebih kepada anak yang kurang aktif.
2. Siklus Kedua (II)
- a. Merencanakan tindakan berdasarkan siklus pertama untuk memperbaiki meningkatkan prosentase. Peneliti menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran, seperti berikut :

UPI Kampus Serang

1. Rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema
 2. Menyediakan media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif kantong pintar.
 3. Menyiapkan lembar observasi guru mengajar, lembar observasi kemampuan kognitif untuk anak dan lembar penilaian.
 4. Membawa alat dokumentasi atau kamera.
- b. Melakukan tindakan sesuai yang direncanakan.
- c. Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus II dan mengidentifikasi masalah. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir. Peneliti melakukan pengambilan data kembali. Hasil observasi dicatat pada lembar observasi dan didokumentasikan dalam rekap nilai. Objek yang diamati adalah kemampuan kognitif anak.
- d. Melakukan refleksi oleh peneliti.
1. Menganalisis tingkat ketercapaian dan faktor penghambat yang diperoleh dari laporan hasil observasi.
 2. Peneliti melakukan perbandingan antara kemampuan kognitif anak pada siklus I dan siklus II. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dianalisis dan dievaluasi sehingga dapat diperoleh kesimpulan dari seluruh pelaksanaan siklus. Dari hasil refleksi dan analisis data yang dijadikan acuan untuk membuktikan hipotesis tindakan yaitu bahwa alat permainan edukatif ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di kelompok A PAUD Citra Islami kota Serang tahun ajaran 2016/2017.