

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Exsperimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Neni,2017, hlm. 40 eksperimen ialah merupakan desain penelitian ilmiah yang paling teliti dan tepat untuk menyelidiki pengaruh suatu variabel terhadap variabel yang lain. Selain itu peneliti melakukan manipulasi terhadap perlakuan yang diberikan kepada subyek kemudian peneliti melakukan kontrol terhadap apa yang akan dialami oleh subyek dengan cara memberi atau tidak memberi kondisi atau perlakuan tertentu secara sistematis.

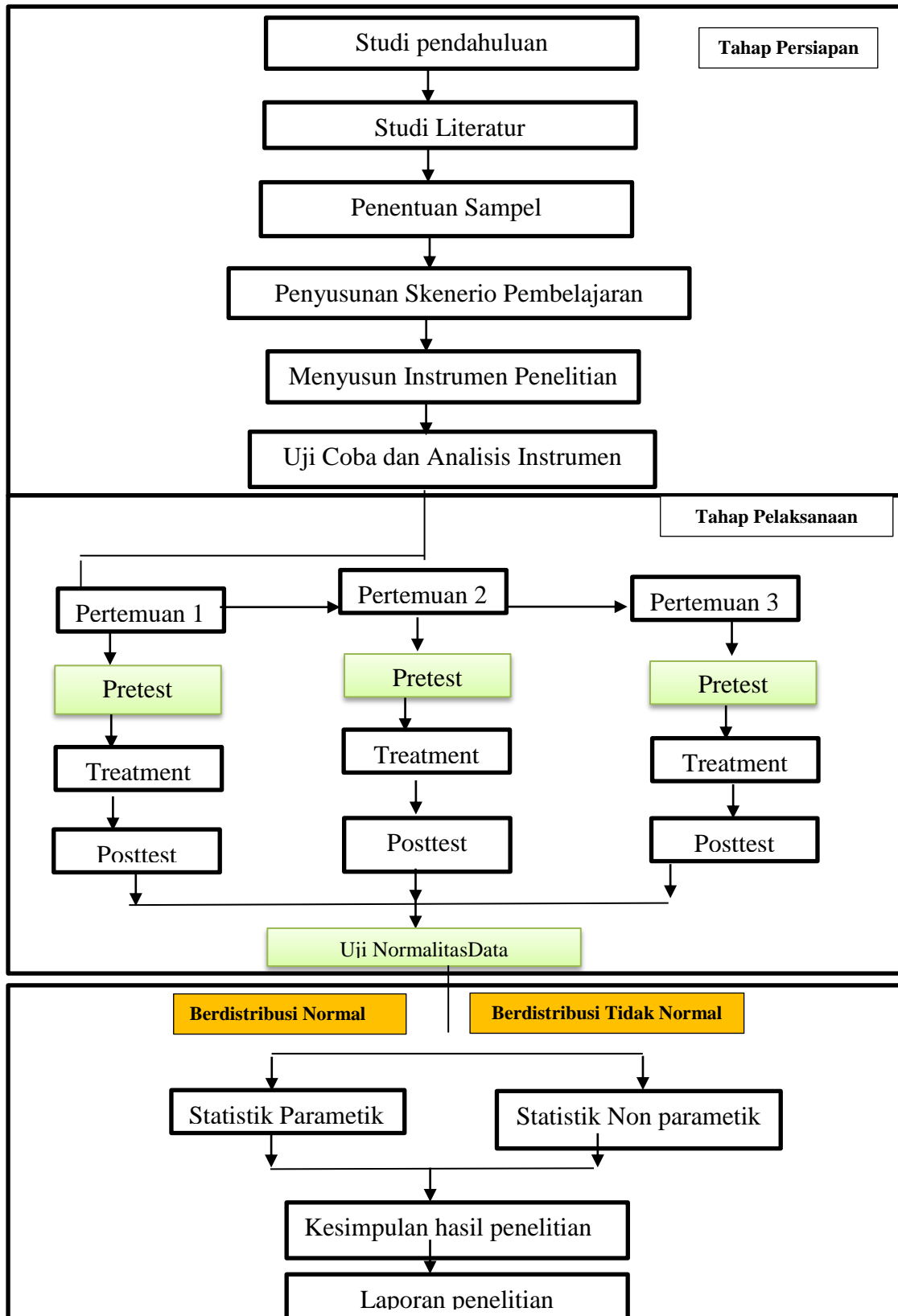
Penelitian eksperimen Menurut Eko,2006 (Michael, 1977, hlm. 24) ialah bertujuan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan mengenakan satu atau lebih kondisi perlakuan pada satu atau lebih.kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini menggunakan One-Group Pretst-Postest Design hanya 1 kelompok sampel yang akan dilaksanakan pretest pada kelompok pada sampel tersebut untuk mengetahui kemampuan awal subjek penelitian kemudian akan diberi perlakuan pembelajaran menggunakan permainan congklak dengan teknik pembelajaran bercerita, kartu soal, tebak jawaban. Setelah iu diadakan posttest untuk mengetahui hasil belajar guna melihat adanya peningkatan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan permainan congklak.

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan antara lain :

- a) Mengolah data hasil pre-test dan posttest. Membandingkan hasil analisis tes antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberi perlakuan dalam menggunakan permainan congklak sebagai media pembelajaran.
- b) Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data.
- c) Membuat laporan penelitian.

Dalam penelitian tersebut maka dapat dijabarkan kedalam alur dibawah ini:



Yuliantiningsih, 2020

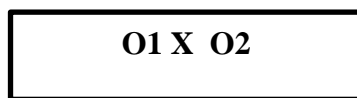
PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI

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

Gambar 1 Tahapan Penelitian

Jenis penelitian ini diperlukan observasi sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *Pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *Post-test*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan permainan congklak.

Desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Pre-Test -> Treatment -> Post-test

(Sugiyono 2013: 110)

Keterangan:

O1 : *pre-test* kemampuan berhitung anak sebelum diberikan penerpan permaiann congklak

X : perlakuan yang diberikan menggunakan permainan congklak pada anak dan dilihat pengaruhnya dalam eksperimen tersebut (perlakuan anak dalam jangka waktu tertentu yaitu dalam tiga kali *treatment*).

O2 : *post-test* kemampuan berhitung dan setelah diberi perlakuan menggunakan permainan congklak

3.2 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi menurut Supardi,1993 hlm. 101 suatu sesatuan individu aau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati/diteliti. Selain itu populasi menurut Ninit,2018 (Ibnu,dkk, 2003, hlm. 60) populasi adalah semua subjek atau objek sasaran penelitian yang wujudnya berbeda-beda mulai dari manusia sampai benda.

Yuliantiningsih, 2020

PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI

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

Sedangkan populasi menurut Neni,2017, hlm. 64 merupakan sekelompok elemen atau kasus, baik individual, objek atau peristiwa yang berhubungan dengan kriteria spesifik.

b. Sampel

Sampel Menurut Ninit,2018 (Rofi'uddin, 2003 hlm. 28) adalah sejumlah contoh dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi dan secara langsung dijadikan sasaran penelitian. dimana sampel harus representatif yang artinya dapat mewakili populasi.

Sampel terdiri dari sekelompok individu yang dipilih dari kelompok besar dimana pemahaman dari hasil penelitian akan diperlukan. dan kelompok individu yang besar disebut dengan populasi

Dalam hal ini menjelaskan bahwa populasi dan sampel merupakan bagian penting dalam penelitian dan saring berkaitan. pengambilan sampel yang dilakukan pun harus bersifat presentatif atau memiliki kesamaan dengan populasi.

Dalam penelitian ini sampel diambil dengan teknik non random sampling, Purposive sampling yaitu pengambilan sampel secara purposive didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri, berdasarkan ciri atau sifat sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Dari lokasi lingkungan RT.04 RW. 01 (Pangupukan), RT.11 RW.03 dan Desa Cihuni yang terpilihlah sebanyak 5 pasang anak atau 10 anak dengan rentang usia 5-6 tahun.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian Menurut Burhan,2017, hlm.104 ialah instrumen menempati posisi teramat penting dalam hal bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data dilapang, selain itu instrumen merupakan bagian paling rumit dari keseluruhan proses penelitian.

Adapun pedoman instrumen penelitian yang digunakan:

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi yang digunakan peneliti ialah instrumen penelitian daftar ceklist. Daftar ceklist merupakan pedoman dalam observasi yang didalamnya berisikan aspek-aspek yang akan diamati. dengan ini peneliti dapat mengetahui aktifitas bermain anak dengan menggunakan permainan congklak.

Yuliantiningsih, 2020

PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI

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

Tabel 1 Pedoman Observasi Kemampuan Berhitung

Kisi-Kisi Pedoman Observasi Sesuai Dengan Indikator Tentang Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Congklak

Nama :

Umur : Jenis Kelamin :

No	Item Pertanyaan	Hasil Pengamatan				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak menunjukkan sikap antusias ketika bermain permainan congklak					
2.	Anak dapat memecahkan masalah dalam permainan congklak					
3.	Anak dapat menghitung jumlah biji congklak yang ditambahkan(dijatuhkan) kedalam masing-masing lubang					
4.	Anak memiliki strategi dalam memainkan permainan congklak					
5.	anak dapat menghitung seluruh biji congklak pada masing-masing lubang yang sudah ditambahkan					

Yuliantiningsih, 2020

PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI

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

6.	Anak dapat membagi rata biji congklak kedalam masing-masing lubang					
7.	Anak dapat membedakan konsep lebih banyak, lebih sedikit atau samadengan terhadap biji congklak pada setiap lubang					
8.	Anak dapat mengetahui konsep berkurang atau bertambahnya biji congklak pada setiap lubang					

Keterangan Nilai:

BSH: Berkembang Sseuai Harapan

BSB: Berkembang Sesuai Baik

MB: Masih Berkembang

BB: Belum Berkembang

b. Dokumentasi siswa

Dokumentasi ini merupakan sebuah foto, vidio dan catatan anak selama berlangsungnya penelitian agar data yang telah diperoleh memiliki bukti keasliannya. Dokumentasi ini.

c. Pedoman Test

adapun kisi-kisi instrumen penelitian:

Tabel 2
kisi-kisi pendoman test kemampuan berhitung

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Skor
	Memperkenalkan	Anak dapat menghitung	1-8

Yuliantiningsih, 2020

PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI

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

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Skor	
Pengaruh permainan congklak sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini	angka 1-10	jumlah biji congklak yang ditambahkan(dijatuhkan) kedalam masing-masing lubang		
		anak dapat menghitung seluruh biji congklak pada masing-masing lubang yang sudah ditambahkan	1-8	
	Memperkenalkan perbedaan lebih banyak, lebih sedikit	Anak dapat membedakan konsep lebih banyak, lebih sedikit atau samadengan terhadap biji congklak pada setiap lubang	1-8	
		Mengumpulkan biji congklak kedalam lubang	Anak dapat mengetahui konsep berkurang atau bertambahnya biji congklak pada setiap lubang	1-8
			Anak dapat memecahkan masalah dalam permainan congklak	1-8
			Anak menunjukkan sikap antusias ketika bermain permainan congklak	1-8

Yuliantiningsih, 2020

PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI

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

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Skor
----------	-----------	-----------------	------

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data Menurut Sugiyono, 2013, hlm. 334 proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Selain itu analisis data ialah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi serta memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.

variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel jamak yakni permainan congklak sebagai media pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini, maka hipotesis yang dapat dibuat peneliti sesuai dengan dasar teori yang digunakan, yaitu:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di lingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan sesudah menggunakan permainan congklak

H_1 : Terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Desa lingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan sesudah menggunakan permainan congklak

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametik, yaitu uji wilxocon dan N-Gain Score.

Konsep dasar Uji Wilxocon dengan Spss yaitu:

- Perbedaan sample uji wilxocon digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan
- Dua sample yang dimaksud adalah sample yang sama namun memiliki dua data

Yuliantiningsih, 2020

PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI

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

- Uji Wilcoxon merupakan bagian dari statistik non parametrik oleh karena itu, sebagaimana aturan dalam statistik non parametrik data penelitian yang dihasilkan berdistribusi tidak normal.

Teknik analisis data digunakan penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yaitu setelah data terkumpul kemudian diklasifikasikan sesuai dengan masalah yang dibahas, dianalisis isinya, dibandingkan dengan data yang satu dengan data yang lainnya, diinterpretasikan dan diberi kesimpulan. Maka dalam menganalisis data peneliti menggunakan teknik analisis dan deskriptif analisis yaitu data-data yang berkaitan dengan tema yang diteliti dikumpulkan dan diklasifikasikan, lalu dilakukan penafsiran atau uraian tentang data, kemudian disimpulkan.