

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Kasus Exploratif. Exploratif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang bertujuan menemukan informasi mengenai suatu topik/masalah yang belum dipahami sepenuhnya oleh seorang peneliti. Desain penelitian eksploratif menggunakan langkah-langkah penelitian yang tidak terstruktur atau baku seperti penelitian deskriptif, tetapi lebih flexibel dan dapat diubah-ubah sesuai situasi. Menurut Yona (2006) *Single case design* adalah suatu penelitian studi kasus yang menekankan penelitian hanya pada sebuah unit kasus. Metode penelitian studi kasus diangkat dari kasus atau fenomena tertentu yang dianggap akan memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat. Peneliti mengungkapkan penelitian eksploratif ini secara kualitatif. Menurut Sodik & Siyoto (2015) sumber data kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya.

Langkah-langkah bermain congklak dengan anak:

1. Anak menonton sebuah tayangan video.
2. Anak menyimak dan mendengarkan aturan yang dijelaskan oleh peneliti
3. Anak mempersiapkan alat bermain.
4. Anak melakukan undian bermain untuk mengetahui siapa yang memulai permainan yang pertama.
5. Anak bermain dengan temannya setelah melakukan undian bermain

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Maret-Juni 2020, yang bertepatan di Jalan. Cipicung VI No. 201/126F RT.01/RW.01 Kec. Batununggal Kel. Kb Gedang Kota Bandung.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan yang berusia 4 tahun, anak ke-2 dari 2 bersaudara dan saat ini belum mengikuti pendidikan di PAUD. Pendidikan ibu dan ayah adalah lulusan SMA. Subjek saat ini tinggal dengan kedua orangtuanya. Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan di rumah subjek peneliti yang saat ini bertempat tinggal di Jalan. Cipicung, Kota Bandung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah tindakan pengamatan yang dilakukan oleh seseorang secara langsung maupun tidak langsung. Observasi bertujuan untuk memberikan gambaran sikap selama proses pembelajaran. Sedangkan lembar observasi merupakan alat untuk mencatat aktivitas atau tingkah laku yang diamati oleh peneliti.

2. Wawancara:

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.

Adipia Agustin, 2020

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

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

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang diperoleh dari foto atau rekaman yang digunakan dilapangan oleh peneliti sebagai bukti telah terjadinya penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, diperlukan data yang otentik untuk memperoleh data dalam setiap pelaksanaannya, maka diperlukan instrumen atau alat-alat pengumpulan data. Peneliti menggunakan instrumen yang terdiri dari:

1. Observasi

Observasi secara umum memuat pernyataan sikap atau perilaku anak yang diamati sesuai dengan kenyataan dilapangan. Pedoman observasi yang dibuat diisi secara bebas dalam bentuk uraian mengenai gejala yang tampak dari perilaku yang sedang diobservasi.

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Anak

No.	Kegiatan	Keterangan
1.	Anak menyimak materi yang disampaikan oleh peneliti.	
2.	Suasana selama kegiatan observasi berjalan dengan kondusif.	
3.	Respon anak dalam mengikuti kegiatan.	
4.	Anak melakukan kegiatan bermain dengan baik.	
5.	Anak terampil dalam melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak.	
6.	Anak terampil dalam melakukan kegiatan bermain permainan gambar angka.	

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu antara dua pihak, yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara sebagai salah satu metode untuk mengumpulkan berbagai informasi yang akan peneliti dapatkan seperti kejadian apa saja yang terjadi saat penelitian berlangsung.

Tabel 3. 2 Lembar wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ibu mengetahui kegunaan dari permainan tradisional bagi anak?	
2.	Alat permainan seperti apa yang diberikan kepada anak saat bermain?	
3.	Apakah ibu mengetahui jenis-jenis permainan tradisional?	
4.	Permainan tradisional apa yang sudah digunakan oleh ibu?	
5.	Apakah permainan tradisional congklak efektif digunakan dalam bermain bagi anak?	
6.	Apakah ada manfaat dari permainan tradisional congklak bagi pengembangan kognitif (berpikir) pada anak?	
7.	Bagaimana permainan tradisional congklak mampu meningkatkan pengembangan kognitif (berpikir) pada anak?	

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat yang digunakan untuk pengumpulan data yang diperoleh dilapangan berupa foto, rekaman dan lain sebagainya. Kamera adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengabadikan momen pada saat penelitian

berlangsung dilapangan dan digunakan sebagai bukti telah terlaksananya penelitian.

Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian

Indikator	Sub Indikator
Membilang banyak benda 1-10	Anak mampu memainkan permainan congklak dengan baik.
	Anak mampu menghitung jumlah biji congklak dengan benar dan lancar.
	Anak mampu mengenal lambang bilangan dengan benar dan tepat.

Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Kognitif Anak

No.	Indikator	Variabel	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Memiliki sikap gigih (tidak mau menyerah).	Anak mampu memainkan permainan congklak dengan baik.				
2	Membilang banyak benda 1-10	Anak mampu menghitung jumlah biji congklak dengan benar dan lancar.				
3	Mengenal lambang bilangan.	Anak mampu mengenal lambang bilangan dengan benar dan tepat.				

Keterangan:

* : Belum Berkembang (BB)

** :Mulai Berkembang (MB)

*** :Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

**** :Berkembang Sangat Baik (BSB)

Adipia Agustin, 2020

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

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

Indikator	Kriteria Penilaian
Anak mampu memainkan permainan congklak dengan baik.	<p>BB: anak belum mampu melakukan permainan congklak dengan baik.</p> <p>MB: anak mampu melakukan permainan congklak tetapi masih perlu bantuan.</p> <p>BSH: anak mampu melakukan permainan congklak tanpa bantuan.</p> <p>BSB: anak mampu melakukan permainan congklak dengan baik.</p>
Anak mampu menghitung jumlah biji congklak dengan benar dan lancar.	<p>BB: anak belum mampu menghitung jumlah biji congklak dengan benar dan lancar.</p> <p>MB: anak mampu menghitung jumlah biji congklak tetapi masih perlu bantuan.</p> <p>BSH: anak mampu menghitung jumlah biji congklak tanpa perlu bantuan.</p> <p>BSB: anak mampu menghitung jumlah biji congklak dengan benar dan lancar.</p>
Anak mampu mengenal lambang bilangan dengan benar dan tepat.	<p>BB: anak belum mampu mengenal lambang bilangan dengan benar dan tepat.</p> <p>MB: anak mampu mengenal lambang bilangan tetapi masih perlu bantuan.</p> <p>BSH: anak mampu mengenal lambang bilangan tanpa perlu bantuan.</p> <p>BSB: anak mampu mengenal lambang bilangan dengan benar dan tepat.</p>

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah kualitatif berupa kumpulan kata-kata dan bukan rangkaian angka. Analisis data merupakan suatu langkah penting dalam penelitian, karena dapat memberikan makna terhadap data yang dikumpulkan oleh peneliti. Data yang diperoleh akan dikumpulkan dari responden melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dilapangan untuk selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk laporan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui Explanation Building. Explanation Building adalah bentuk analisis ini berkaitan dengan menciptakan hubungan sebab akibat di antara berbagai bentuk bukti dan dengan itu menjelaskan apa yang terjadi dan mengapa. Penjelasan akhirnya memungkinkan merupakan hasil dari serangkaian iterasi:

1. Membuat pernyataan teoretis awal atau proposisi awal tentang perilaku sosial kebijakan.
2. Membandingkan temuan-temuan dari kasus awal dengan pernyataan atau proposisi semacam itu.
3. Merevisi pernyataan atau proposisi.
4. Membandingkan detail lain dari kasus dengan revisi.
5. Membandingkan revisi dengan fakta-fakta dari kasus kedua, ketiga, atau lebih.
6. Mengulangi proses ini berkali-kali sesuai kebutuhan (Yin, 2002).

Selain itu, dalam pemaparannya penulis menggunakan struktur penulisan Suspense Structure (Robson, 2002; Morrison, Manio & Cohen, 2007) penulis menyajikan temuan utama (ringkasan eksekutif) dibagian pembuka laporan dan kemudian mencurahkan sisa laporan untuk memberikan bukti, analisis, penjelasan, pembenaran (misalnya untuk apa yang dipilih di luar kami, kesimpulan apa yang muncul, penjelasan alternatif apa yang ditolak), dan argumen yang mengarah pada gambaran keseluruhan atau kesimpulan.