

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian tindakan (*action research*) dilakukan pada penelitian ini. Metode penelitian tindakan ini adalah prosedur sistematis yang digunakan dalam ranah pendidikan untuk mengatasi permasalahan yang akan diteliti oleh penulis untuk melihat dan mengatasi permasalahan pengajaran. Ada lima langkah atau proses yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan menurut pelton (2010), yaitu :

1. Identifikasi Permasalahan

Langkah pertama dalam penelitian tindakan yaitu mengidentifikasi permasalahan yang hendaknya diperbaiki. Tahap ini bertujuan untuk memecahkan masalah agar tujuan pembelajaran sukses dicapai.

2. Pengumpulan data

Langkah kedua dalam penelitian tindakan yaitu mengumpulkan, mengorganisir, dan merefleksikan data yang dilakukan dari awal hingga akhir. Tujuan dari pengumpulan data ini sebagai bukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan penguat hasil penelitian yang merupakan bagian terpenting.

3. Perencanaan tindakan

Langkah ketiga dalam penelitian tindakan yaitu merancang sebuah rencana yang berlandaskan pada literatur dan sumber yang dapat membantu. Tujuan dari perencanaan tindakan ini yaitu agar peneliti lebih efektif dalam mengidentifikasi permasalahan yang akan diatasi.

4. Merencanakan aktivitas

Langkah keempat dalam penelitian tindakan yaitu Merencanakan aktivitas merupakan proses dalam penelitian dilakukan setelah mengidentifikasi isu, pengumpulan data, dan perencanaan tindakan.

5. Penilaian hasil

Tahap ini merupakan langkah terakhir dari penelitian tindakan, proses ini menjadi wadah merefleksikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

3.1.1 Langkah Penelitian yang akan dilakukan

Berdasarkan teori Pelton di atas maka 5 langkah yang akan dilakukan oleh penulis antarlain:

1. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di salah satu lembaga PAUD di kabupaten Bandung Barat. Permasalahan yang menjadi fokus penelitian yaitu mengenai pembelajaran matematika yang dilakukan dengan metode yang monoton melalui pensil dan kertas. Hal ini membuat anak merasa bosan serta tidak mau belajar matematika. Pemikiran awal yang ingin dilakukan penulis yaitu mengubah proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan konsep bilangan melalui media permainan sehingga permasalahan dapat diperbaiki. Bertujuan untuk memecahkan masalah agar tujuan pembelajaran terutama perkembangan kognitif anak dapat berkembang optimal.
2. Permasalahan didapatkan dengan mengumpulkan informasi awal yang didapat melalui observasi saat membantu mengajar di lingkungan sekolah. Setelah data tersebut didapatkan, maka rencana yang dilakukan penulis yaitu menggunakan media permainan kartu uno modifikasi terhadap peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. Implementasi penggunaan permainan kartu uno modifikasi yaitu anak diharapkan dapat meningkat kemampuan konsep bilangannya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak.
3. Berdasarkan data awal yang didapatkan mengenai kemampuan konsep bilangan anak, maka tindakan yang akan dilakukan yaitu menggunakan modifikasi permainan kartu uno dalam peningkatan kemampuan konsep bilangan anak dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.
4. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu permainan kartu uno yang telah dimodifikasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan menentukan

setiap tindakan dalam satu kali tindakan dalam 1 siklus. Adapun setiap siklus memiliki tindakan yang berbeda-beda yaitu siklus I anak mengenal kemampuan konsep bilangan melalui modifikasi permainan kartu uno, siklus II anak memahami konsep bilangan, dan siklus III anak memiliki kemampuan konsep bilangan. Tindakan ini disesuaikan dengan indikator capaian perkembangan anak usia 5–6 tahun (menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan).

Setiap tindakan pada siklus dilakukan pengamatan dengan mengamati aktivitas anak dalam proses pembelajaran menggunakan permainan modifikasi kartu uno dan setiap aktivitas tersebut dicatat pada format observasi yang telah dibuat yang dilakukan dari awal hingga akhir. Tujuan dari pengumpulan data ini sebagai bukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan penguat hasil penelitian yang merupakan bagian terpenting.

1. Penilaian hasil dilakukan melalui dilakukan melalui reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data yang didapatkan pada saat penelitian yang dibuat dalam bentuk kualitatif dan data kuantitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah point kedua dalam penelitian

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

1) Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini merupakan anak kelompok B dengan usia anak 5-6 tahun yang berjumlah 7 orang anak (4 anak perempuan dan 3 anak laki-laki).

2) Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan pada salah satu lembaga PAUD yang berada di kabupaten Bandung Barat, kecamatan Gununghalu dan Desa Sukasari.

3.3 Definisi Oprasional

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan tiga siklus adapun tindakan yang dilakukan pada setiap siklusnya, sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep bilangan

Mengetahui konsep bilangan dilakukan dengan tindakan pengenalan konsep bilangan atau simbol angka dari 1-10 menggunakan modifikasi permainan kartu uno kepada anak usia 5-6 tahun. Anak akan dibagikan 10 kartu uno angka yang terdiri dari simbol angka 1-10 kemudian anak akan memainkan permainan kartu uno yang dipimpin oleh guru sebagai pemimpin permainan dengan memberikan intruksi kepada anak untuk menunjukan simbol angka yang disebutkan oleh guru.

2. Memahami konsep bilangan

Memahami konsep bilangan dilakukan dengan tindakan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 menggunakan modifikasi permainan kartu uno. Anak diminta untuk mencocokkan hitungan gambar dengan simbol lambang bilangan 1-10 dengan guru sebagai pemimpin permainan yaitu guru menunjukan gambar untuk anak hitung dan cocokan dengan simbol angka yang sesuai.

3. Kemampuan konsep bilangan

Kemampuan konsep bilangan dilakukan dengan tindakan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10 menggunakan modifikasi permainan kartu uno. Anak diminta untuk menghitung jumlah simbol angka pada dua kartu kemudian anak menunjukan jumlah angka yang telah dihitung menggunakan kartu.

Adapun modifikasi yang dilakukan pada permainan kartu uno untuk digunakan sebagai media dalam penelitian, yaitu:

1. Jumlah dan jenis kartu

Kartu terdiri dari 100 kartu yang terdiri dari 100 kartu angka 1-10, 20 kartu tambah dan kurang (+, -), 10 kartu UNO dan 100 kartu bintang. Jenis kartu yang tidak digunakan dalam penelitian, yaitu: *Draw 2 Card*, *Reverse Card*, *Skip Card*, *Wild Card*, dan *Wild Draw 4 Card*.

2. Model kartu

Kartu angka 1-10 memiliki warna yang berbeda-beda, setiap kartu memiliki gambar yang berjumlah sesuai angka, kartu menghilangkan angka 0, dan penambahan kartu lambang bilangan.



Gambar 3.1 jenis dan model kartu



Gambar 3.2 Kartu Modifikasi dan kartu yang tidak dipakai

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu melalui observasi kegiatan bermain modifikasi permainan kartu uno, wawancara dan lembar penilaian kemampuan anak.

a. Lembar observasi aktivitas anak

Lembar observasi aktivitas anak ini untuk mengamati aktivitas anak selama proses tindakan dilakukan dalam proses pembelajaran kemampuan konsep bilangan anak yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengorganisir, dan merefleksikan data yang dilakukan dari awal hingga akhir sebagai bukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan penguatan hasil penelitian.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Anak

Variabel	Hari, tanggal	Indikator	Kegiatan	Catatan Observasi
Kemampuan konsep bilangan melalui modifikasi permainan kartu UNO.		Mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.	Pengenalan angka 1-10 dan lambang bilangan.	
		Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10.	Kegiatan permainan untuk melihat pemahaman anak melalui Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 menggunakan modifikasi permainan kartu UNO.	
		Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10.	Kegiatan permainan untuk melihat kemampuan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10 menggunakan modifikasi permainan kartu UNO.	

b. Lembar observasi aktivitas guru

Lembar ini digunakan oleh guru untuk mengamati kegiatan yang dilakukan penulis selama pembelajaran dilaksanakan. Lembar ini digunakan untuk dijadikan sebagai refleksi untuk pembelajaran selanjutnya. Fungsi dari lembar ini agar mengetahui kemampuan penulis dalam memanfaatkan media kartu uno modifikasi terhadap perkembangan kemampuan konsep bilangan anak.

Tabel 3.2

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Hal yang diamati	Kemunculan (√)		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Pembukaan Pembelajaran			
	a) Membuka pembelajaran, bernyanyi dan berdo'a			
	b) Melaksanakan kegiatan motorik kasar.			
	c) Menunjukkan kartu uno modifikasi			
	d) Menyampaikan tujuan kegiatan bermain			
	e) Pengondisian anak			
	f) Mengadakan apersepsi			
2	Kegiatan inti pembelajaran			
	a) Menyampaikan aturan permainan pada anak			
	b) Memperjelas yang harus dilakukan oleh anak			
	c) Mengenalkan simbol angka 1-10			
	d) Mengondisikan anak untuk bermain			
	e) Melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan indikator/tujuan 1) Mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.			

Leni Nur Siti Maryam, 2021

MODIFIKASI PERMAINAN KARTU UNO DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan di Kober Nurul Qolbi Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat)

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

No	Hal yang diamati	Kemunculan (√)		Keterangan
		Ya	Tidak	
	2) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10. 3) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10.			
	f) Membimbing anak ketika bermain			
3	Kegiatan Penutup			
	a) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan			
	b) Wawancara dengan anak			
	c) Berdoa setelah belajar			

c. Lembar penilaian kemampuan anak

Lembar ini digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengorganisir indikator kemampuan konsep bilangan anak. Lembar ini dibuat sebagai alat evaluasi dari penerapan modifikasi permainan kartu uno sebagai perbaikan pengajaran konsep bilangan bagi anak.

Tabel 3.3

Lembar Penilaian Kemampuan Anak

Variabel	Sub Variable	Indikator yang Dinilai
Kemampuan konsep bilangan melalui modifikasi permainan kartu UNO.	Kemampuan Konsep Bilangan	1. Mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.
		2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10.
		3. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10.

Tabel 3.4

Lembar Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan Anak

Nama	Variabel	Indikator	Skor				Keterangan
			1	2	3	4	
	Kemampuan konsep bilangan melalui modifikasi permainan kartu UNO.	Mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10					
	Kemampuan konsep bilangan melalui modifikasi permainan kartu UNO.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10					
	Kemampuan konsep bilangan melalui modifikasi permainan kartu UNO.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10					

Keterangan : **Indikator I**

Skor 4 = anak mampu mengenal angka 1-10 dan menyebutkan angka lebih dari 10.

Skor 3 = anak mampu menyebutkan angka 1-10 secara acak.

Skor 2 = anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 1-10 namun masih ada yang tertukar-tukar.

Skor 1 = anak belum mampu mengenal angka dan belum mampu menyebutkan angka 1-10.

Indikator II

Skor 4 = Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10 dengan cepat dan benar.

Skor 3 = Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Skor 2 = Anak hanya mampu mencocokkan sebagian bilangan dengan lambang bilangan 1-10

Skor 1 = Anak belum mampu Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10.

Indikator III

Skor 4 = Anak dapat menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk menghitung dengan benar.

Skor 3 = Anak dapat menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk menghitung dengan objek gambar.

Skor 2 = Anak hanya mampu menggunakan sebagian lambang bilangan 1-10 untuk menghitung.

Skor 1 = Anak belum mampu menggunakan lambang bilangan 1-10 untuk menghitung dengan benar.

Tabel 3.5

Rekapitulasi Kemampuan Konsep Bilangan

Nama	Indikator											
	Mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10.				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10.			
	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB

e. Lembar wawancara anak

Lembar wawancara ini digunakan untuk mencatat segala respon anak terhadap proses pembelajaran dalam pengembangan kemampuan konsep bilangan yang telah dilakukan melalui kegiatan permainan kartu uno modifikasi.

Tabel 3.6
Lembar wawancara anak

Nama Pewawancara :			
Tanggal :			
Lama Wawancara : 5-10 menit			
No	Tujuan	Pertanyaan	Jawaban
1	Untuk mengetahui kemampuan konsep bilangan anak.	Angka berapa saja yang tadi sudah diketahui?	
		Apakah tadi (nama anak) bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya ?	
		Apakah tadi (nama anak) bisa Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ?	
		Berapa kartu bintang yang didapat saat bermain ?	
2	Mengetahui respon anak terhadap penggunaan modifikasi permainan kartu uno dalam proses pembelajaran kemampuan konsep bilangan.	Apakah anak-anak senang bermain menggunakan kartu uno modifikasi ?	
3	Untuk mendapatkan informasi pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih disukai anak.	Bagaimana lebih senang belajar menggunakan permainan kartu uno modifikasi atau belajar menggunakan buku tugas?	
4	Untuk mendapatkan informasi minat anak terhadap permainan kartu uno modifikasi.	Apakah nanti mau bermain kembali menggunakan kartu uno?	
5	Untuk mengetahui respon dan ketertarikan anak dalam pembelajaran matematika melalui bermain.	Apakah anak-anak senang belajar matematika sambil bermain seperti tadi?	

3.5 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antarlain :

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Observasi dilakukan sesuai dengan format yang sudah ada.

2. Catatan lapangan

Catatan lapangan dilakukan pada setiap tindakan untuk mengumpulkan data yang didapatkan di lapangan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu berupa gambar dan vidio yang dilakukan dari awal sampai akhir akhir kegiatan pada setiap siklus penelitian dalam peningkatan kemampuan konsep bilangan anak. yang digunakan sebagai bukti fisik dalam penelitian.

4. Wawancara anak

Wawancara anak ini dilakukan untuk meminta tanggapan anak terhadap permainan modifikasi kartu uno yang telah dilakukan. Pertanyaan wawancara disesuaikan tata bahasanya untuk anak dan pertanyaan tidak lebih dari 10 pertanyaan.

3.6 Teknik analisis data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik pengumpulan data menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2017) yaitu ada tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, antarlain:

a. Reduksi

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Kegiatan reduksi data berlangsung terus-menerus, terutama selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung atau selama

pengumpulan data. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadi tahapan reduksi, yaitu membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan menulis memo.

b. Penyajian data

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian secara singkat/ bagan/ grafik. Tujuan penyajian data untuk mempermudah pemahaman dan menentukan tindakan selanjutnya yang akan dilakukan.

c. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Kegiatan analisis ketiga adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Dilakukan dengan mencatat keteraturan, penjelasan, alur sebab- akibat dan proporsi yang ditentukan oleh catatan lapangan dan pengkodean. Data yang didapatkan dalam penelitian ini lebih banyak kualitatif. Adapun data kuantitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah mengenai mengetahui peningkatan kemampuan konsep bilangan anak melalui penggunaan modifikasi permainan kartu uno. Analisis data kuantitatif ini akan dilakukan melalui persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase \%} : \frac{\text{Jumlah anak yang mendapat nilai tertentu}}{\text{Jumlah anak keseluruhan}} \times 100\%$$

