

71- 85. Bisa disimpulkan dengan game batangan bisa menaikkan daya cipta anak di kategori A PAUD Al- Hidayah Aceh Besar.

BAB III

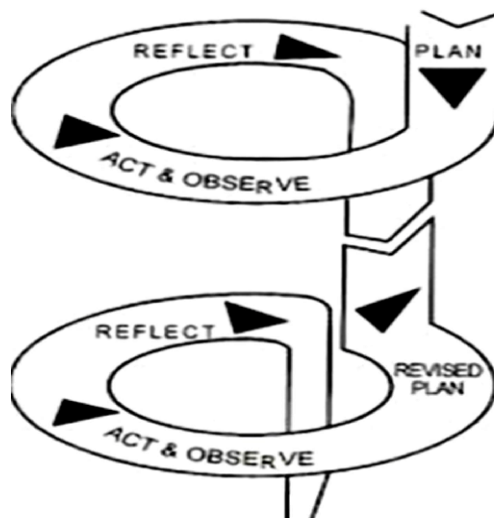
METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Riset ini memakai riset aksi kategori ialah konsep riset berdaur balik (daur). Riset Aksi Kategori ialah suatu riset yang di jalani guru di pada kategori dimana peserta didik jadi poin penelitiannya. Dalam hakikatnya Riset Aksi merupakan suatu susunan yang berupa“ studi, tindakan- riset-tindakan- riset- tindakan.. dst yang di jalani dengan cara analitis untuk membereskan suatu kasus (Ekawarna, 2013: 4). Riset ini berupa riset orang yang maksudnya riset ini cuma di jalani dalam satu kategori saja. Riset ini terdiri dari 3 daur yang dimana pada satu daur ada 2 aksi. Pada penerapan tindakannya, riset ini di untuk jadi 3 jenjang aksi ialah Pemantauan, Pemograman, serta Aksi ataupun penerapan.

Bentuk riset yang dipakai pada riset ini merupakan bentuk Kemmis serta Mc Taggart. Bagi Keagungan Kusumah serta Dedi Dwitagama (2011, hlm. 21) bentuk yang dikemukakan oleh Kemmis& Taggart berbentuk daur. Dalam tiap alat terdiri dari 4 bagian, ialah: pemograman, aksi, pemantauan serta refleksi. Kedua bagian aksi serta pemantauan ialah 2 aktivitas yang tidak bisa terpisahkan sebab wajib dicoba pada satu kesatuan durasi.

Model penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut



Gambar 7. Siklus Model Kemmis dan Mc Taggart (Afandi, 2013).

Berdasarkan gambar di atas komponen-komponen tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Ada pula yang dicoba dalam langkah ini merupakan menata Konsep Penerapan Kegiatan belajar mengajar Setiap hari cocok dengan tema dalam hari itu di TKIT Bina Insani, mempersiapkan alat- alat game yang dipakai buat aktivitas kegiatan belajar mengajar, mempersiapkan instrument evaluasi berbentuk lembar pemantauan, serta menyiapkan novel memo dan kamera buat mengabadikan keberlangsungan aktivitas kegiatan belajar mengajar menaikkan tindakan inovatif melewati game batangan.

b. Tindakan

Periset bekerja sama dengan guru pada aktivitas kegiatan belajar mengajar, mengkondisikan partisipan ajar buat mencermati dikala guru menerangkan aktivitas kegiatan belajar mengajar, guru serta periset mencermati saatn anak melakukan game konstruktif batangan, anak ajar melakukan game konstruktif batangan.

c. Observasi

Periset mencermati langsung cara kegiatan belajar mengajar. Periset berkolaborasi dengan guru buat memandang kenaikan tindakan inovatif anak, dalam akhir daur 1 dicoba penilaian kepada anak ajar buat memandang kenaikan tindakan inovatif melewati game batangan.

d. Refleksi

Hasil dari informasi yang didapat dari hasil pemantauan digabungkan kemudian dianalisis. Bersumber pada hasil itu dicoba refleksi buat melaksanakan analisis kepada kesuksesan ataupun kekalahan aksi yang dicoba tercantum kendala- kendala yang dialami. Hasil analisis hendak dijadikan alas buat melaksanakan daur selanjutnya yang ialah perkembangan serta penyempurnaan dalam daur 1.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penerapan riset ini dilaksanakan di TKIT Bina Insani. Riset di laksanakan sehabis Skripsi diperoleh. Riset ini dilaksanakan dalam semester genap ialah bulan Juli sampai Agustus

3.3 Subjek Penelitian

Yang diartikan poin riset, merupakan peserta didik golongan B TKIT Bina Insani di Cikampek Tahun anutan 2022 atau 2023 yang berjumlah 22 siswad dengan rincian 12 anak pria serta 10 anak wanita seluruh hendak ikut serta pada poin riset. Subjek riset ini ialah menaikkan tindakan inovatif anak umur dini melewati permainan batangan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrument yang dipakai oleh periset merupakan lembar pemantauan. Lembar pemantauan dipakai periset supaya lebih terencana pada melaksanakan pemantauan alhasil hasil informasi yang diterima gampang diolah.

Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Siswa

Variabel	Dimensi	Indikator	Keterangan	Hasil Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Sikap Kreatif	a. Rasa Ingin Tahu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menunjukkan aktifitas yang bersifat rasa ingin tahu 2. Anak mampu mengenal bentuk dan wana balok 					
	b. Imajinasi	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak mampu menyusun balok secara vertikal, horizontal, ataupun berurutan dan tidak berurutan. 4. Anak mampu mengimajinasikan balok menjadi benda-benda sekitar 					
	c. Ide Orisinalitas	<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan dan pemikiran kreatif) 6. Anak mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (balok, kardus, origami, lem) 					

	d. Bersikap spontan	7. Anak memiliki spontanitas yang cepat dalam menyusun permainan balok					
	e. Antusias	8. Anak memiliki ketekunan yang tinggi					
Permainan Balok	Konstruktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak didik mampu membuat bentuk bangunan dari balok dengan berbagai variasi 2. menyusun menara minimal 12 kubus 3. Anak mampu menciptakan bentuk dari balok 4. anak mampu menciptakan berbagai macam bentuk dari balok 					

Tabel 2. Kisi-Kisi Observasi Guru

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Pengamatan		Keterangan
		ya	Tidak	
Persiapan & Perencanaan Kegiatan Pembelajaran	Guru memastikan misi serta tema main, tema main dicocokkan dengan RPPH yaitu tema lingkunganku sub tema rumahku serta sub- sub tema perabotan rumah.			
	Guru memutuskan wujud main			
	Guru memutuskan perlengkapan serta materi semacam batangan serta alat yang lain yang di perlukan sepanjang cara main.			
Pelaksanaan/Proses kegiatan Pembelajaran	Guru memutuskan ketentuan main			
	Guru menjelaskan cara bermain			
	Guru membagikan dorongan Pada anak ajar			
	Guru memusatkan anak ajar kala anak ajar melakukan game batangan			
Penutup Pembelajaran	Mereview balik aktivitas yang sudah dicoba hari itu			
	Menutup aktivitas dengan membagikan penghargaan pada peserta didik serta berharap saat sebelum kembali			

	Guru melaksanakan evaluasi pada tiap anak			
--	---	--	--	--

Penelitian ini menggunakan alat bantu untuk mengumpulkan data, antara lain :

1. Observasi.

Salah satu metode yang bisa dipakai buat mengenali ataupun menyelidiki aksi laris non lisan ialah dengan memakai metode pemantauan. Bagi Sugiyono (2018, hlm. 229) pemantauan ialah metode pengumpulan informasi yang memiliki karakteristik yang khusus apabila dibanding dengan metode yang lain. Pemantauan pula tidak terbatas dalam orang, namun pula objek- objek alam yang lain. Melewati aktivitas pemantauan periset bisa berlatih mengenai sikap serta arti dari sikap itu. Pemantauan pada riset ini ialah dengan melaksanakan observasi langsung di luas. Misi digunakannya pemantauan sebagai cara riset antara lain buat mengenali kenaikan berasumsi daya cipta pasa peserta didik.

2. Dokumentasi

Nawawi pada Dadang serta Narsim (2015, hlm. 50) melaporkan kalau riset pemilihan merupakan metode pengumpulan informasi melewati aset tercatat paling utama berbentuk arsip- arsip serta tercantum pula novel hal opini, ajaran yang berkaitan dengan permasalahan pelacakan. Bagi Sukmadinata (2007, hlm. 221) pada bukunya melaporkan kalau, riset documenter (documentary study) ialah sesuatu metode pengumpulan informasi dengan menghimpun serta menganalisa dokumen- dokumen, bagus akta tercatat, lukisan ataupun elektronik. Pemilihan pada riset aksi kategori dicoba dengan mengakumulasi akta yang berawal dari arsip- arsip bagus itu berbentuk catatan, lukisan, atau elektronik yang ialah sesuatu produk