

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang disingkat PTK. Karakteristik yang khas dari PTK yakni adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.

Mengutip definisi yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis seperti dikutip dalam D. Hopkins dalam bukunya yang berjudul *A teachers press*, 1993, halaman 44 PTK adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan-tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan, serta dilakukan secara kolaboratif.¹

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah kurang lebih 3 bulan yakni setelah proposal penelitian diseminarkan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec. Konda

¹ Saminanto, *Ayo Praktek PTK*, (Semarang: Rasail Media Group, 2010), h. 2

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Al-Aqsho Kec. Konda dengan jumlah keseluruhan sebanyak 17 anak, 2 anak laki-laki dan 15 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah seluruh pelaksanaan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka, berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan benda melalui kegiatan bermain dadu angka kompleks pada anak kelompok B TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec.Konda.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan kognitif (mengetahui angka, berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan benda) pada anak kelompok B TK Al-Aqsho Desa Lamomea, Kec. Konda. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan anak pada saat melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan lembar observasi.

2. Lembar Kerja Anak/Unjuk Kerja

Lembar unjuk kerja digunakan untuk mengetahui kemampuan anak sebagai dasar kriteria ketuntasan belajar anak berdasarkan lembar kerja anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi yaitu pengamatan langsung terhadap kegiatan guru dan anak pada saat melaksanakan kegiatan mengenal angka, berhitung dan konsep bilangan dengan benda. Observasi (pengamatan) yang bertujuan untuk mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau pembuktian terhadap informasi/keterangan yang diperoleh sebelumnya. Tujuan penelitian menggunakan teknik observasi adalah agar dapat mengumpulkan data-data aktivitas yang dilaksanakan guru dan aktivitas anak pada saat pembelajaran. Aktivitas yang dilaksanakan guru adalah, guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, menetapkan topik yang akan dibahas. Sementara itu aktivitas yang dilaksanakan anak memperhatikan guru saat materi dan uraian kegiatan/indikator yang ingin dicapai, menjawab pertanyaan dari guru dalam kegiatan mengenal angka, berhitung dan konsep bilangan dengan benda.
2. Dokumentasi, teknik pengumpulan data melalui metode ini dilakukan dengan tujuan menghindari hilangnya data yang diberikan dari pelaksanaan penelitian.
3. Penilaian, dalam memberi penilaian pada setiap indikator aspek pengamatan untuk menilai kemampuan dan aktivitas anak dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif (menenal angka, berhitung, konsep bilangan dengan benda) peneliti mengacu pada pedoman pemberian penilaian sesuai dengan

Permendiknas No. 58 Tahun 2009 yaitu dengan memberikan simbol-simbol dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1

Pedoman Penilaian Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Dadu

ASPEK PENILAIAN	KETERANGAN	NILAI KONVERSI
<p>★</p> <p>BB (Belum Berkembang)</p>	<p>Apabila anak tidak dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan anak belum menampakkan kemampuannya serta selalu dibimbing oleh ibu guru</p>	0,01 – 1,49
<p>★ ★</p> <p>MB (Mulai Berkembang)</p>	<p>Apabila anak dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan telah mampu menunjukkan kemampuannya namun lebih banyak dibimbing oleh ibu guru</p>	1,50 – 2,49
<p>★ ★ ★</p> <p>BSH (Berkembang Sesuai Harapan)</p>	<p>Apabila anak dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan mampu menunjukkan</p>	2,50 – 3,49

	kemampuannya namun terkadang masih membutuhkan bantuan dari ibu guru	
<p>★★★★</p> <p>BSB (Berkembang Sangat Baik)</p>	Apabila anak mampu menunjukkan kemampuannya sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan tanpa bantuan dari ibu guru	3,50 – 4,00

F. Faktor Yang Diselidiki

Faktor yang diselidiki dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor anak : untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif (mengenal angka, berhitung, mengenal konsep bilangan dengan benda) melalui metode permainan dadu angka.
2. Faktor guru: yang diamati adalah bagaimana guru mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan kegiatan mengenal angka, berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan benda melalui permainan dadu angka kompleks.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian ini tindakan kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Prosedur penelitian ini secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada tahapan ini peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan, seperti:

- 1) Membuat instrumen observasi penelitian
- 2) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Mempersiapkan alat dan media pembelajaran
- 4) Mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pada tahapan ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan dengan menggunakan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan kegiatan bermain. Pada siklus pertama media yang digunakan adalah media dadu angka dengan benner angka dan kartu angka dengan langkah-langkah bermain sebagai berikut:

1) Langkah Bermain Dadu Angka Menggunakan Benner Angka

- a) Anak berdiri membuat lingkaran yang besar, dan didalam lingkaran tersebut telah dibentangkan benner angka (anak melingkari benner tersebut).
- b) Dadu dioper secara bergilir dari satu anak ke anak lainnya dengan menyanyikan sebuah lagu yang telah disepakati bersama untuk mengiringi permainan tersebut.
- c) Setelah lirik lagu berakhir maka berakhir pula dadu tersebut dioperkan Anak yang terakhir menerima dadu di akhir lirik lagu berhak melemparkan dadu ketengah lingkaran
- d) Apabila dadu dilempar dan bagian atas menunjukkan angkanya maka anak akan berlari menuju benner yang menunjukkan angka yang sama pada dadu tersebut dan berdiri diatas angka pada benner kemudian anak tersebut menyebutkan angkanya.

2) Langkah Bermain Dadu Angka Menggunakan Kartu Angka.

- a) Anak membuat lingkaran besar, didalam lingkaran tersebut telah di simpan kartu-kartu angka.
- b) Dadu dioper secara bergilir dari satu anak ke anak lainnya dengan menyanyikan sebuah lagu yang telah disepakati bersama untuk mengiringi permainan tersebut.
- c) Setelah lirik lagu berakhir maka anak yang mendapatkan atau menerima dadu di akhir lirik lagu berhak melemparkan dadu ketengah lingkaran

d) Apabila dadu dilempar dan bagian atas menunjukkan angkanya maka anak akan mencari dan mengambil kartu angka sesuai dengan angka yang ditunjukkan oleh sisi dadu tersebut, kemudian anak tersebut menyebutkan angkanya.

c. Observasi atau Pengamatan

Observasi dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian sasaran dari tindakan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Refleksi adalah aktifitas untuk melihat kekurangan selama pelaksanaan tindakan. Tahapan ini merupakan tahap yang paling penting untuk dilaksanakan karena hasil analisis data dari lapangan pada hari ini dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya jika pengamatan belum berhasil. Kegiatan penelitian ini dilakukan sampai maksimal atau terjadi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif (mengenal angka, berhitung, mengenal konsep bilangan dengan benda) pada anak kelompok B melalui permainan dadu angka.

2. Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II dilakukan dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu berdasarkan pada hasil refleksi siklus I, sesuai dengan rencana yang disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sama dengan siklus I, yaitu dengan melakukan perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi dan refleksi. Pada siklus ini media yang digunakan adalah dadu angka dengan penutup botol dan benner ular tangga dengan langkah-langkah bermain sebagai berikut:

1) Langkah Bermain Dadu Angka Menggunakan Tutup Botol

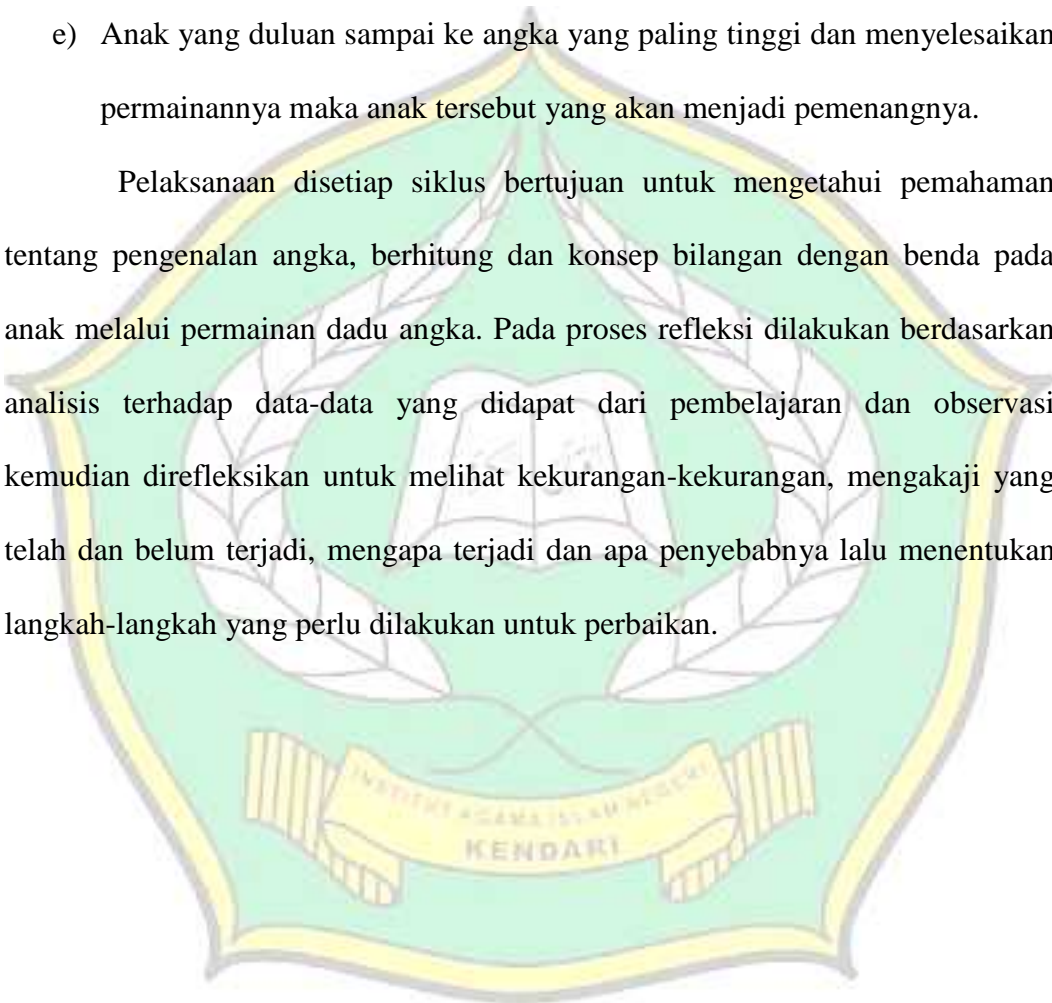
- a) Anak membuat lingkaran besar, didalam lingkaran tersebut telah di simpan kartu-kartu angka.
- b) Dadu dioper secara bergilir dari satu anak ke anak lainnya dengan menyanyikan sebuah lagu yang telah disepakati bersama untuk mengiringi permainan tersebut.
- c) Setelah lirik lagu berakhir maka anak yang mendapatkan atau menerima dadu di akhir lirik lagu tersebut berhak melemparkan dadu ketengah lingkaran.
- d) Sisi dadu paling atas yang menunjukkan salah satu angka misalkan 6 maka anak harus mengambil tutup botol sebanyak 6 pula sesuai angka yang ada di sisi dadu tersebut.

2) Langkah Bermain Dadu Angka Menggunakan Benner Ular Tangga

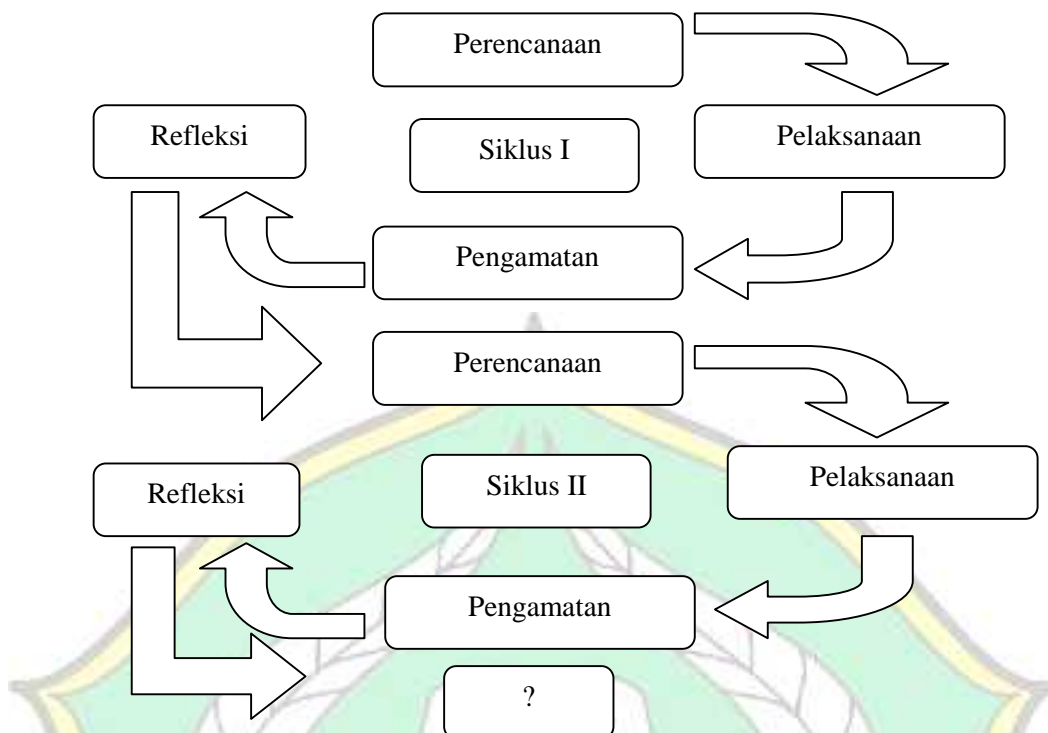
- a) Guru akan membagi anak kedalam beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari dua orang anak , ada yang melempar dadu dan ada yang sebagai pionnya.
- b) Apabila dadu dilemparkan dan sisi dadu yang atas akan menunjukkan berapa kali anak akan melompat ke dalam benner tersebut misalkan sisi atas menunjukkan angka 5 maka anak akan melompat sebanyak lima kali di dalam kotak benner tersebut

- c) Setiap lompatan mengarah kepada angka yang lebih tinggi
- d) Apabila dalam permainan ini anak menemukan gambar tangga maka anak berhak naik ke atas yang menunjukkan angka yang tinggi. Dan sebaliknya apabila dalam permainan ini anak menemukan gambar ular dalam lompatannya maka anak harus turun ke angka yang lebih rendah.
- e) Anak yang duluan sampai ke angka yang paling tinggi dan menyelesaikan permainannya maka anak tersebut yang akan menjadi pemenangnya.

Pelaksanaan disetiap siklus bertujuan untuk mengetahui pemahaman tentang pengenalan angka, berhitung dan konsep bilangan dengan benda pada anak melalui permainan dadu angka. Pada proses refleksi dilakukan berdasarkan analisis terhadap data-data yang didapat dari pembelajaran dan observasi kemudian direfleksikan untuk melihat kekurangan-kekurangan, mengkaji yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi dan apa penyebabnya lalu menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk perbaikan.



Model ini dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto.²

H. Teknik Analisis Data

Data-data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran distribusi kemampuan kognitif. Untuk mengetahui suatu metode yang digunakan dalam kegiatan perlu dianalisis data. Setelah data terkumpul melalui pengamatan, kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan persentase, guna mengetahui seberapa keberhasilan kegiatan yang dilakukan setiap siklus. Adapun rumus yang digunakan adalah:

² Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana,2014), h.124.

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

% = Persen ketuntasan

x = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh anak

Departemen Pendidikan Nasional (DEPDIKNAS) sebagaimana yang dikutip oleh Suharlin dalam skripsinya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kubus Ganda Pada Anak Kelompok B RA Al-Hikmah Kendari”, tentang formulasi perhitungan dalam pengkoversion adalah sebagai berikut:

1. Nilai BSB: jika hasil hitungan akhir antara 3,50-4.00
2. Nilai BSH: jika hasil hitungan akhir antara 2,50-3,49
3. Nilai MB : jika hasil hitungan akhir antara 1,50-2,49
4. Nilai BB : jika hasil akhir antara 0,01-1,49.³

I. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan anak dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan anak dalam meningkatkan kognitifnya. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika anak sudah mampu mengenal angka dengan benar, anak sudah dapat berhitung dengan baik, anak sudah dapat mengenal konsep bilangan dengan benda dan anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dengan baik. Anak dikatakan berhasil dalam penelitian ini apabila hasil penelitian mencapai 75% dari jumlah anak dikelompok B TK Al-Aqsho Desa lamomea, Kec. Konda minimal memperoleh bintang 3 (***) Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

³ Suharlin, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kubus Ganda Pada Anak Kelompok B RA Al-Hikmah*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kendari, 2014), h. 24