

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan pengumpulan data yang berupa angka. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan statistik.

Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas. Peneliti dan guru kelas bekerjasama dalam merancang suatu tindakan yang akan dilakukan. Penelitian ini memerlukan data. Pengertian data adalah segala keterangan (informasi) mengenai segala hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merujuk pada data kualitas objek penelitian, yaitu ukuran data berupa non-angka tetapi satuan kualitas (misalnya istimewa, baik, buruk, tinggi, rendah, sedang dan lain-lain). Data kuantitatif merupakan data yang didominasi oleh angka. Data ini mempresentasikan satu ukuran kuantitatif dari objek yang diteliti dalam satuan tertentu (misalnya, panjang, lebar, berat, volume dan lain-lain). Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah pengaruh dari permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah penelitian lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan terjun ke lapangan langsung untuk meneliti hasil eksperimen dari penggunaan APE jenis lego pada anak usia dini di Kelompok A TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.

### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian atau responden adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian juga membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai populasi, sampel dan teknik sampling (acak/non-acak) yang digunakan. Subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini kelompok A di TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.

Objek penelitian adalah variabel atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.

### **C. Desain (Metode) Penelitian**

Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental design*. Metode eksperimen yang dilakukan adalah eksperimen *One group pretest-posttest design*, yaitu rancangan yang digunakan dengan cara memberi perlakuan pada jangka waktu tertentu, dan mengukur dengan tes sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan.

Untuk mengetahui pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada Anak Usia Dini peneliti memberikan jenis lego berwarna dan memiliki bentuk yang cukup besar untuk anak usia kelompok A. Peneliti akan membandingkan hasil sebelum diberikan permainan lego (pretest) dan sesudah diberikan cerita (posttest) dengan menggunakan teknik analisis statistik inferensial. Desain uji coba yang digunakan adalah tipe *One group pretest dan posttest design*.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

$O_1$  adalah hasil pemerolehan sebelum menggunakan permainan lego untuk mengetahui pengaruh terhadap perkembangan kognitif, sedangkan  $O_2$  adalah hasil sesudah menggunakan permainan lego.

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan hasil pencapaian anak sebelum diberikan permainan lego (pretest) dan sesudah (posttest) pembelajaran, maka akan diuji menggunakan uji t sampel berhubungan jika data normal. Tetapi jika data tidak normal maka akan digunakan uji non-parametrix. Uji non-parametrix yang relevan dengan uji t-test sampel berhubungan ialah uji wilcoxon. Untuk membantu peneliti

dalam menggunakan uji normalitas dan uji t atau uji wilcoxon tersebut, maka peneliti akan menggunakan SPSS 22.

Taraf signifikansi yang ditentukan adalah 0,05. Jadi Apakah permainan lego memberikan pengaruh terhadap proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A TK Harapan Masa Kota Banjarmasin. Jika taraf signifikansinya adalah  $\leq 0,05$ . Rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut.

$H_a$  : Ada pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin.

Dalam penelitian ini akan dilakukan tiga tahap, yaitu; 1) tahap observasi, peneliti terlebih dahulu mengamati perilaku anak sebelum diberikan permainan lego. 2) tahap perlakuan, peneliti memberikan permainan lego kepada anak. 3) tahap observasi, dilakukan kembali observasi untuk mengetahui perilaku anak sesudah diberikan permainan lego.<sup>1</sup>

Dalam tahap observasi ada beberapa runtutan kegiatan yang akan dilaksanakan sebelum penilaian pada instrumen penelitian, antara lain:

---

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 110

- 1) Anak diberikan tes untuk kemampuan awal mengenal warna.
- 2) Anak diberikan perlakuan dengan tiga jenis tahap dalam beberapa kali pertemuan. Tahap perlakuan yang peneliti berikan yaitu tahap asimilasi, akomodasi dan equilibrium.
- 3) Anak diberikan tes untuk mengetahui kemampuan akhir anak

#### **D. Data dan Sumber Data**

Data pokok adalah data yang diperoleh dari objek yang menjadi fokus penelitian, meliputi data kemampuan awal dan kemampuan akhir anak. Data penunjang adalah data yang berkenaan dengan perumusan masalah. Data penunjang dalam penelitian memiliki sumber data sebagai berikut:

- a. Responden, yaitu anak-anak kelompok A di TK Harapan Masa..
- b. Informan, yaitu kepala sekolah, dewan guru, staf tata usaha, dan seluruh pihak yang berkaitan dengan masalah yang penulis teliti.
- c. Dokumentasi, yaitu seluruh catatan data atau bukti-bukti tertulis mengenai subjek dan objek penelitian.

Data yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah data yang terkait dengan Pengaruh Permainan Lego terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A TK Harapan Masa Banjarmasin. Data yang terkait dengan Pengaruh Permainan Lego terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A TK Harapan Masa Banjarmasin akan diperoleh dari hasil

observasi kegiatan bermain lego anak-anak kelompok A TK Harapan Masa Banjarmasin.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini berbentuk lembar wawancara yang dibuat dalam bentuk pertanyaan tanya-jawab (tertera pada lampiran). Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya.

1. Masalah dan variabel yang diteliti termasuk indikator variabel, harus jelas sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan.
2. Sumber data/informasi baik jumlah maupun keragamannya harus diketahui terlebih dahulu, sebagai bahan atau dasar dalam menentukan isi, bahasa, sistematika item dalam instrumen penelitian.
3. Keterampilan dalam instrumen itu sendiri sebagai alat pengumpul data baik dari keajegan, keshahihan maupun objektivitasnya.
4. Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrumen harus jelas, sehingga peneliti dapat memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian.
5. Mudah dan praktis digunakan akan tetapi dapat menghasilkan data yang diperlukan.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Tes**

Pada penelitian ini terdapat tes yang menggunakan teknik tanya-jawab langsung kepada anak sebagai sumber untuk memperoleh data kemampuan awal anak dan data kemampuan akhir anak mengikuti pedoman wawancara yang telah dibuat.

Pada tes pertama, anak diberikan beberapa pertanyaan tentang mengenal warna, untuk mengetahui seberapa berkembang anak dalam hal pengenalan warna. Selanjutnya anak dikenalkan dengan lego warna lalu diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Setelah itu pada akhir pertemuan anak akan kembali dites menggunakan lembar wawancara yang sama dengan tujuan mengukur kembali perkembangan anak dalam mengenal warna.

### **2. Dokumentasi**

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil perkembangan selama proses kegiatan berlangsung. Dokumentasi dalam penelitian ini dapat berupa foto saat anak melaksanakan kegiatan, rekap hasil pekerjaan anak dalam kegiatan inti, video kegiatan, jadwal kegiatan maupun rekap data sekolah yang dilihat untuk melengkapi laporan untuk berkas peneliti.

### **3. Wawancara**

Wawancara yang dilakukan yaitu bertujuan sebagai penguatan terhadap hasil pengamatan yang dilakukan peneliti. Wawancara dapat dilakukan pada guru maupun pihak sekolah, mengenai pertanyaan umum maupun meliputi keadaan anak saat disekolah. Dapat pula dilakukan pada orangtua yang dapat memperhatikan perkembangan anaknya saat dirumah.

### **G. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data**

Analisis data merupakan teknik yang digunakan menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Pada Eksperimen ini digunakan analisis berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Analisis data dari hasil observasi terhadap guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran digunakan untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang dapat diambil pada siklus berikutnya.

Data hasil proses pembentukan konsep warna pada anak usia dini kelompok A dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan



data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Data hasil lapangan yang didapat dihitung menggunakan statistika IBM Statistik 22 dengan uji normalitas dan uji wilcoxon.

## **H. Prosedur Penelitian**

### **1. Tahap Perencanaan**

- a. Penjajakan lokasi penelitian dengan berkonsultasi dengan kepala sekolah, dewan guru, khususnya guru Kelompok A TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.
- b. Setelah menentukan masalah, maka peneliti berkonsultasi dengan pembimbing akademik lalu membuat desain proposal skripsi.
- c. Menyerahkan proposal skripsi kepada Tim Skripsi mohon persetujuan judul.

### **2. Tahap Persiapan**

- a. Mengadakan seminar desain proposal skripsi.
- b. Memohon surat riset kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- c. Menyurahkan surat riset kepada sekolah yang bersangkutan dan berkonsultasi dengan guru Kelompok A untuk mengatur jadwal penelitian.
- d. Melakukan uji pendahuluan untuk menentukan kelas eksperimen.

- e. Menyusun materi kegiatan yang akan diajarkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan Alat Permainan Edukatif jenis lego.
- f. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), membuat media, pedoman observasi serta dokumenter.

### **3. Tahap Pelaksanaan**

- a. Meaksanakan riset di TK Harapan Masa.
- b. Melakukan observasi terhadap proses kegiatan pembelajaran di Kelompok A.
- c. Mengumpulkan data yang diperoleh lewat observasi dan dokumenter.
- d. Mengolah dan menganalisis data-data yang dikumpulkan.
- e. Menyimpulkan hasil penelitian.

### **4. Tahap Penyusunan Laporan**

- a. Penyusunan laporan penelitian dalam bentuk skripsi.
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing.
- c. Memperbanyak dan diajukan dalam sidang munaqasah skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

