

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif, dimana nantinya saat mengobservasi perkembangan anak peneliti akan menjabarkan secara narasi terkait perkembangan keaktifan anak kemudian untuk perkembangan kemampuan kognitif anak akan dijabarkan berdasarkan persentase hasil perolehan ketuntasan individual dan klasikal. Dalam penelitian ini untuk mengetahui informasi tentang Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Pada Anak Kelompok B Di RA Mulia Kec. Aluh-Aluh.

#### **B. Lokasi Penelitian**

RA Mulia Kecamatan Aluh-Aluh yang beralamat Jl. Masjid At-Taqwa Rt. 02 Kelurahan Tanipah Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar yang mempunyai dua buah kelas yang terdiri dari kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6

tahun. Adapun penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak kelompok B RA Mulia Kecamatan Aluh-Aluh.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B1 di RA Mulia tahun ajaran 2020-2021 yang berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun

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

#### **1. Data**

Data adalah catatan fakta-fakta atau keterangan yang akan diolah dalam kegiatan penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data- data yang dapat menggambarkan keberhasilan dan ketidakberhasilan penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berupa hasil observasi yang dilakukan melalui pengamatan oleh peneliti di sekolah tersebut terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dan catatan lapangan dari rangkaian kegiatan siswa dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian.

#### **2. Sumber Data**

Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder.

a. Data primer.

Data primer adalah data pokok yang dibuat oleh Peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama yaitu anak kelompok B atau tempat objek penelitian dilakukan sebanyak 15 orang anak. Dengan ini peneliti akan memperoleh data dari hasil observasi kegiatan belajar anak didik untuk perkembangan kognitif anak.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data penunjang yang dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah dokumen-dokumen yang ada di sekolah.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data, peneliti akan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

### **1. Observasi**

Peneliti melakukan observasi langsung dalam proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak pada anak-anak melalui kegiatan permainan kartu angka bergambar. Dalam melakukan observasi, peneliti berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat sebagai

instrumen. Peneliti menggunakan pedoman observasi agar dapat melakukan observasi dengan lebih terarah sehingga data yang diperoleh akan lebih mudah untuk diolah. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian selama proses penelitian tindakan meliputi situasi dan aktivitas anak.

Adapun aspek yang akan diobservasi pada penelitian ini adalah terfokus pada keaktifan dan kemampuan anak yang akan dijabarkan pada tabel berikut :

**Tabel 3.1**  
**Panduan Observasi Aktivitas Anak**

Unsur Observasi	Aspek Yang Diamati
<b>Aktivitas anak</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Minat</li> <li>2. Perhatian</li> <li>3. Keaktifan</li> </ol>

**Tabel 3.2**  
**Panduan Observasi Kemampuan Kognitif Anak**

Unsur Penilaian	Fokus Penilaian
C. Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal konsep bilangan 1-20</li> <li>2. Menyebutkan lambang bilangan 1-20</li> </ol>

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan kepada responden selama kegiatan permainan berlangsung untuk memperoleh informasi verbal secara langsung dari subjek penelitian yakni anak-anak kelompok B RA Mulia.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan dokumen yang berasal dari arsip-arsip baik itu berupa tulisan, catatan atau gambar yang dihasilkan peneliti maupun subjek dan objek penelitian selama proses penelitian tindakan kelas berlangsung. Dapat berupa catatan anekdot anak ataupun biodata anak.

## **F. Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengolah data dan menginterpretasikan data dengan tujuan menempatkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

### 1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data berupa skor atau bilangan. Dalam hal ini untuk menilai perkembangan kemampuan kognitif anak selama mengikuti pelajaran. Hasil presentase dinyatakan atau dipaparkan dalam bentuk bilangan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data penelitian tindakan kelas ini adalah:

- 1) memberikan nilai yang diperoleh anak.
- 2) menghitung jumlah nilai yang diperoleh anak.
- 3) menghitung nilai rata-rata.

- 4) menghitung presentase pencapaian atau penguasaan secara individu dan klasikal dengan rumus sebagai berikut :Tingkat Pencapaian = x 100%.<sup>33</sup>

Dari hasil perhitungan yang diperoleh selanjutnya diklarifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu :

**Tabel 3.3**  
**Kategori Penilaian**

Skor	Kriteria	Deskripsi
1	BB	Anak sangat mampu dalam menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan secara urut maupun acak serta mampu membilang benda dengan benar dari 1-20
2	MB	Anak mampu dalam menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan secara urut maupun acak serta mampu membilang benda dengan benar namun dari jumlah benda 1-15
3	BSH	Anak mampu dalam menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan secara urut namun belum mampu secara acak serta mampu membilang benda dengan benar namun dengan jumlah benda berkisar 1-10
4	BSB	Anak mampu dalam menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan secara urut namun belum mampu secara acak serta mampu membilang benda dengan benar namun dengan jumlah benda berkisar 1-10

Rumus ketuntasan klasikal<sup>34</sup> :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah anak yang mendapat skor} \geq 3}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100$$

Hasil pengembangan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar dikatakan mengalami peningkatan atau dinyatakan berhasil apabila:

- a. Individual anak minimal mendapat skor akhir 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam mengenal urutan angka 1-20.

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.42

<sup>34</sup> Sigit Purnama, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Rosda, 2020), h.109

- b. Secara klasikal 80% anak mendapat skor akhir 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari perkembangannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka bergambar.

## 2. Data Kualitatif

Analisis data kualitatif baru bisa dilakukan setelah semua data terkumpul.

Sebelum data dianalisis, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu :

- a. *Editing*

*Editing* adalah pencermatan dan pemeriksaan ulang terhadap temuan data.

- b. *Coding*

*Coding* adalah upaya penyederhanaan data dengan pemberian simbol angka pada setiap jawaban yang diajukan atau bisa pada setiap hasil kemampuan anak.

- c. Tabulasi

Tabulasi data yaitu dengan membuat jumlah skor, rata-rata dan standar tingkat penyimpangan dari temuan data.

- d. Pendeskripsian data

Pendeskripsian data adalah penggambaran data yang telah ditabulasi dengan menggunakan *statistic deskriptif*. Tujuannya sebagai peringkasan data agar mudah dilihat, dimengerti dan dipahami.

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dengan

menggunakan lembar pengamatan aktivitas anak dalam kegiatan bermain menggunakan kartu angka bergambar. Data kualitatif aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menyatakan dalam sebuah predikat yang menunjukkan pernyataan keadaan atau ukuran kualitas. Jadi hasil penelitian berupa bilangan diubah menjadi sebuah predikat misalnya; kurang aktif, cukup aktif, aktif, dan sangat aktif.

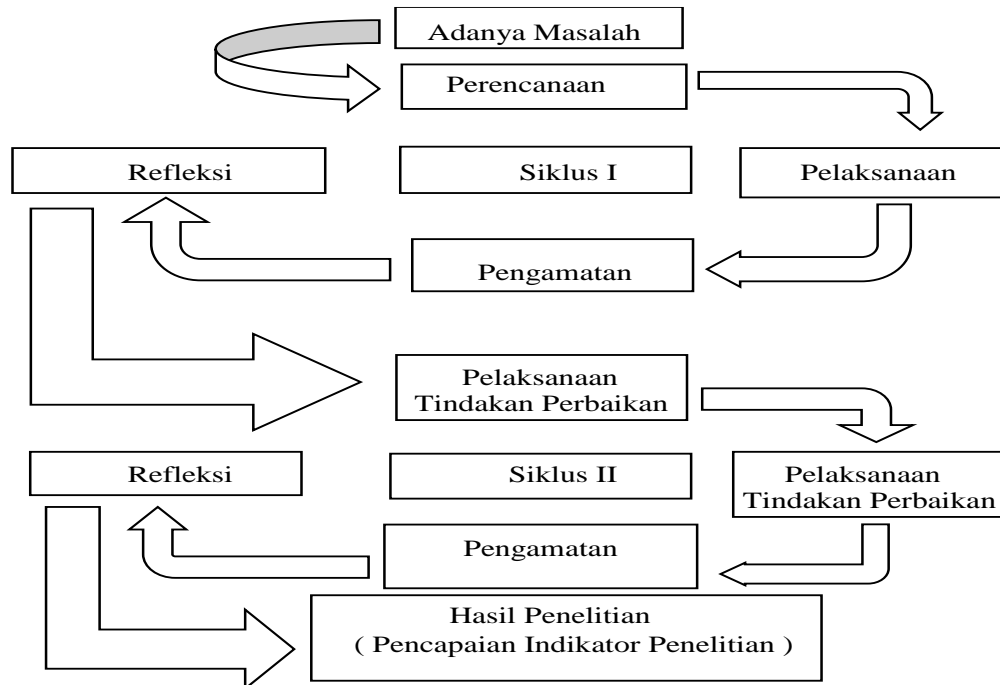
Aktivitas anak yang diamati adalah keberminatan anak pada kegiatan permainan, perhatian anak pada saat guru menerangkan aturan permainan dan keaktifan anak dalam memainkan permainan bermain dengan kartu angka bergambar. Penentuan peningkatan aktivitas anak dapat diketahui dengan menganalisis lembar hasil observasi aktivitas anak.

### **G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Adapun langkah-langkah penelitian ini meliputi perencanaan kegiatan pengembangan, kemudian melakukan tindakan/pelaksanaan, pengamatan/ observasi, dan refleksi. Alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini merupakan tindakan berulang dalam upaya menyempurnakan berbagai perbaikan dari tindakan-tindakan yang belum terselesaikan terhadap problem belajar yang dihadapi guru. Adapun bagan penelitian tindakan kelas pada setiap siklus adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Bagan Model Kemmis Mc Taggart<sup>35</sup>**



Berdasarkan model Kemmis dan Mc Taggart, penelitian tindakan kelas memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Langkah yang harus dilakukan dalam tahapan perencanaan oleh Peneliti adalah menyiapkan perangkat pembelajaran dan menyiapkan instrument berupa lembar panduan observasi untuk mengamati aktivitas anak kemudian membuat perencanaan kegiatan pengembangan sesuai rancangan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan pelaksanaan 3 hari pertemuan per tiap siklusnya. Pada tahap ini Peneliti merencanakan kegiatan

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h.

untuk satu siklus selama empat hari kegiatan, yaitu:

- a. Membuat RPPH dan menentukan tema
- b. Melaksanakan RPPH
- c. Menyiapkan alat dan bahan
- d. Menyiapkan lembar penilaian anak
- e. Menyiapkan lembar refleksi

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Tindakan merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat berupa penerapan suatu model pembelajaran tertentu yang bertujuan untuk memperbaiki model yang sedang dijalankan.

## 3. Pengamatan

Observasi anak dilakukan oleh Peneliti dengan panduan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) kelompok usia 4-6 tahun yang terdapat pada Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014, Adapun lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu belum mampu anak menyebutkan lambang bilangan dengan benar. Ketercapaian anak setiap hari dicatat oleh guru atau peneliti berupa catatan lapangan dan akan dimasukkan dalam catatan refleksi. Peneliti mengamati dan mencatat tingkat keberhasilan anak selama melakukan kegiatan permainan bermain kartu angka bergambar dengan menggunakan lembar observasi.

#### 4. Refleksi

Data yang terkumpul melalui observasi berupa aktivitas anak dan hasil kemampuan perkembangan kognitif anak akan dievaluasi dan dianalisis. Dengan tujuan menemukan kekuatan dan kelemahan tindakan perbaikan kegiatan pengembangan, dan menemukan kekuatan serta kelemahan diri dalam merancang dan melakukan suatu tindakan perbaikan kegiatan pengembangan. Hasil refleksi selama satu siklus akan menjadi acuan untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan perbaikan pada siklus selanjutnya.