

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dalam bentuk kolektif yang dilakukan oleh para partisipan didalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan.

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

#### 3.2.1 Waktu Penelitian

Hari/ Tanggal	Pelaksanaan	Deskripsi Kegiatan PTK
Rabu 1 Juni 2022	Pra Siklus	Mengamati guru kelas cara memperkenalkan permainan kartu angka, serta peneliti menunjukkan kartu angka kemudian mengisi lembar observasi siswa.
Senin 6 Juni 2022	<b>Siklus I</b>	Pada pertemuan ini peneliti mengajar tema kendaraan, subtema kendaraan darat, tema spesifik mobil yang diselingi dengan permainan kartu angka serta mengisi lembar observasi guru dan siswa.
	Pertemuan I	
Rabu 8 Juni 2022	Pertemuan II	Pada pertemuan ini peneliti mengajar tema kendaraan, subtema kendaraan darat, tema spesifik motor yang diselingi dengan permainan kartu angka serta mengisi lembar observasi guru dan siswa.
Jumat 10 Juni 2022	Pertemuan III	Pada pertemuan ini peneliti mengajar tema kendaraan, subtema kendaraan air, tema spesifik perahu yang diselingi dengan permainan kartu angka serta mengisi lembar observasi guru dan siswa.
Senin 20 Juni 2022	<b>Siklus II</b>	Pada pertemuan ini peneliti mengajar tema kendaraan, subtema kendaraan air, tema spesifik kapal feri yang diselingi dengan permainan kartu angka serta mengisi lembar observasi guru dan siswa.
	Pertemuan I	
Rabu 23 Juni 2022	Pertemuan II	Pada pertemuan ini peneliti mengajar tema kendaraan, subtema kendaraan udara, tema spesifik pesawat terbang yang diselingi dengan permainan kartu angka serta mengisi lembar observasi guru dan siswa.
Jumat 24 Juni 2022	Pertemuan III	Pada pertemuan ini peneliti mengajar tema kendaraan, subtema kendaraan udara, tema spesifik helikopter yang diselingi dengan permainan kartu angka serta mengisi lembar observasi guru dan siswa dan melakukan refleksi pada akhir.

### 3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada lembaga PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna”. Karena tempat penelitian dekat dengan tempat tinggal peneliti.

### 3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peneliti dan guru kelompok A di PAUD Khairunnisa Khosabara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu angka.

Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A di PAUD Khairunnisa Khosabara dengan usia 4-5 pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, yang berjumlah 12 siswa, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan serta dapat dipertanggung jawabkan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.4.1 Observasi adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Observasi digunakan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan dilapangan, artinya melakukan pengamatan atau pencatatan proses kegiatan pembelajaran yang terjadi atau yang sedang diteliti yang mengacu pada lembar observasi atau pengamatan yang telah ditetapkan.

3.4.2 Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa terbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto anak pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu angka. Gambar yang diperoleh digunakan untuk merekam kegiatan-kegiatan atau keaktifan setiap anak selama kegiatan.

3.4.3 Penilaian dalam memberpenilaian pada setiap indicator aspek pengamatan untuk menilai kemampuan dan aktifitas anak dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka, peneliti mengacu pada pedoman pemberian penilaian sesuai dengan permindikbud 137 Tahun 2014 dengan memberikan simbol-simbol dapat dilihat pada table berikut:

**Table 3.1** Pedoman Penilaian Kemampuan Permainan Kartu Angka

Aspek Penilain	Kerangka	Nilai Konvesi
★ BB (Belum Berkembang)	Apabila anak tidak memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan anak belum mampu mengklasifikasikan 1 bentuk geometri, mengenal 2 warna dan membilang banyaknya angka 1-3. Pada kartu angka serta selalu dibimbing oleh guru.	0,01-1,49
★★★ MB (Mulai Perkembang)	Apabila anak sudah mulai bisa dapat mengenal dan mengklasifikasikan 2 bentuk geometri, mengenal 3 warna dan membilang banyaknya angka 1-5. Pada kartu angka serta lebih banyak dibimbing oleh guru.	1,50-2,49
★★★★★ BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Apabila anak sudah mulai bisa dapat mengenal dan mengklasifikasikan 3 bentuk geometri, mengenal 4 warna dan membilang banyaknya angka 1-8. Pada kartu angka terkadang masih membutuhkan bantuan dari guru.	2,50-3,49
★★★★★ BSB (Berkembang Sangat Baik)	Apabila anak sudah mulai bisa dapat mengenal dan mengklasifikasikan 4 bentuk geometri, mengenal 6 warna dan membilang banyaknya angka 1-10. Pada kartu angka tanpa bantuan dari guru.	3,50-4,00

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrument dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu angka pada kelompok A di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Lembar Observasi

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

**Tabel 3.2** Lembar Observasi Kegiatan Mengajar

<b>Kegiatan</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Ket.</b>
Pandahuluan dan kegiatan awal	1. Melakukan persiapan perangkat pembelajaran seperti RPPH dan permainan kartu angka	
	2. Memberi salam kepada peserta didik	
	3. Mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai	
	4. Melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar peserta didik	
	5. Menyampaikan tema hari ini	
Kegiatan Inti	1. Memberikan penjelasan atau berbicara tentang tema	
	2. Mengenal permainan kartu angka	
	3. Mengenalkan kegiatan macam-macam angka	
Kegiatan Penutup	1. Berdiskusi tentang kegiatan belajar hari ini	
	2. Mengajak peserta didik untuk berdoa setelah pembelajaran hari ini selesai	
	3. Member salam kepada peserta didik	

## 2. Lembar Aktivitas Anak

Lembar observasi aktivitas digunakan untuk mengetahui keaktifan anak selama proses belajar mengajar berlangsung, kekurangan atau kelemahan dalam kegiatan ini akan diperbaiki pada siklus selanjutnya.

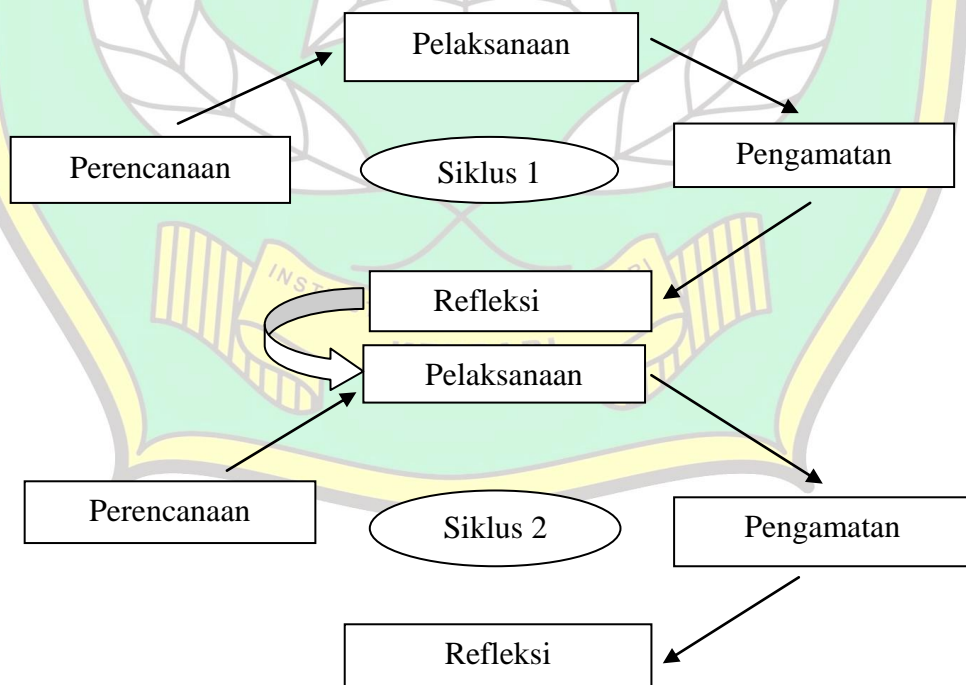
**Tabel 3.3** Lembaran Observasi Aktivitas Anak

<b>Indikator Kemampuan Permainan Kartu Angka Anak</b>	<b>Kriteria Skor</b>	<b>Deskripsi</b>
1. Anak dapat mengklasifikasikan bentuk geometri dalam kartu angka 1-10	BB ★	Apabila anak tidak memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan anak belum mampu mengklasifikasikan 1 bentuk geometri, mengenal 2 warna dan membilang banyaknya angka 1-3. Pada kartu angka serta selalu dibimbing oleh guru.
2. Anak dapat mengenal warna dalam kartu angka 1-10	MB ★★	Apabila anak sudah mulai bisa dapat mengenal dan mengklasifikasikan 2 bentuk geometri, mengenal 3 warna dan membilang banyaknya angka 1-5. Pada kartu angka serta lebih banyak dibimbing oleh guru.
3. Anak dapat membilang banyaknya kartu angka 1-10	BSH ★★★	Apabila anak sudah mulai bisa dapat mengenal dan mengklasifikasikan 3 bentuk geometri, mengenal 4 warna dan membilang banyaknya angka 1-8. Pada kartu angka terkadang masih membutuhkan bantuan dari guru.
	BSB ★★★★	Apabila anak sudah mulai bisa dapat mengenal dan mengklasifikasikan 4 bentuk geometri, mengenal 6 warna dan membilang banyaknya angka 1-10. Pada kartu angka tanpa bantuan dari guru.

### 3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus, masing-masing akan dilakukan dalam 3 kali pertemuan dengan empat tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sepenuhnya akan mengikuti empat tahap yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi ditiap-tiap siklusnya.

Penelitian yang rencananya akan dilaksanakan dengan beberapa siklus sampai akhir tingkat kemampuan anak yang diharapkan telah tercapai dengan persoalan yang dapat teratasi. Dengan begitu maka penelitian dianggap berhasil mencapai ketuntasan setelah dilakukan upaya perbaikan pada proses pembelajaran. Selanjutnya dapat dipahami menggunakan bagan siklus penelitian tindakan yang digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.** Model Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan MC. Taggart

Gambar bagian diatas dapat diuraikan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, artinya bahwa apabila penerapan siklus 1 tidak mencapai target maka akan dilakukan pada siklus berikutnya yaitu siklus 2, pada siklus 2 ini peneliti menargetkan bahwa akan meningkatkan kemampuan kognif anak dalam permainan kartu angka.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini direncanakan 2 siklus yang masing-masing siklusnya akan dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan pada semester II tahun ajaran 2022 pada tema kendaraan dan refleksi.

**Table 3.4** Tema Pembelajaran PAUD Khairunnisa Khosabara

Siklus 1	
Pertemuan Pertama	
Tema	: Kendaraan
Sub Tema	: Kendaraan Darat
Tema Spesifik	: Mobil
Pertemuan Kedua	
Tema	: Kendaraan
Sub Tema	: Kendaraan Darat
Tema Spesifik	: Motor
Pertemuan Ketiga	
Tema	: Kendaraan
Sub Tema	: Kendaraan Air
Tema Spesifik	: Perahu
Siklus II	
Pertemuan Pertama	
Tema	: Kendaraan
Sub Tema	: Kendaraan Air
Tema Spesifik	: Kapal Feri
Pertemuan Kedua	
Tema	: Kendaraan
Sub Tema	: Kendaraan Udara
Tema Spesifik	: Pesawat Terbang
Pertemuan Ketiga	
Tema	: Kendaraan
Sub Tema	: Kendaraan Udara
Tema Spesifik	: Helikopter

Adapun prosedur penelitian ini secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut yaitu:

### **Siklus 1**

#### 1. Perencanaan

Perencanaan merupakan persiapan-persiapan yang dilakukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan seperti:

- a. Menentukan tema, sub tema, dan indikator kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Membuat lembar instrumen observasi penelitian.
- c. Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
- d. Mempersiapkan gambar kartu angka
- e. Mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini penelitian melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang meliputi kegiatan bercerita dan bertindak sebagai pengamatan aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dengan berpedomankan lembar observasi tindakan.



### 3. Observasi atau Pengamatan

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran dikelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka pada saat pembelajaran berlangsung.

### 4. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas untuk melihat kekurangan selama pelaksanaan tindakan kelas. Tahapan ini merupakan tahap yang paling penting untuk dilaksanakan karena untuk mengkaji seluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan data observasi yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan evaluasi terhadap kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka. Apabila pada siklus I belum menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka pada anak, maka perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya.

### Siklus 2

#### 1. Perencanaan

Penelitian membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pada siklus 2 dilakukan dengan, melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu berdasarkan pada hasil refleksi siklus 1, sesuai dengan rencana yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada

siklus 2 sama dengan langkah-langkah yang dilakukan siklus 1, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan disetiap siklus bertujuan untuk mengetahui meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka pada proses refleksi dilakukan berdasarkan analisis terhadap data-data yang didapat dari pembelajaran dan observasi kemudian direfleksikan untuk melihat kekurangan-kekurangan, mengkaji apa yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi dan apa penyebabnya lalu menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk perbaikan.

### 3. Observasi atau Pengamatan

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran dikelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka pada saat pembelajaran berlangsung.

### 4. Refleksi

Penelitian melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ke-2 dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan tindakan tertentu. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Dimana model ini terdiri dari 2 siklus dan siklus dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan (planning),

pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting).

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang meningkatkan kognitif anak melalui permainan kartu angka. Setelah data terkumpul melalui pengamatan (observasi), kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan persentase.

Adapun rumus yang digunakan oleh penulis dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase anak yang mendapat bintang tertentu

F = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = Jumlah Anak

Penelitian menggunakan kriteria ketuntasan belajar dari Sudijono (2010) kemudian peneliti sesuaikan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak menggunakan permainan kartu angka.

**Table 3.5** Kriteria Ketuntasan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Permainan Kartu Angka

Presentase	Kriteria Ketuntasan
81% - 100%	Sangat tinggi perkembangan kognitif anak
61% - 80%	Tinggi perkembangan kognitif anak
41% - 60%	Sedang perkembangan kognitif anak
21% - 40%	Rendah perkembangan kognitif anak

### 3.8 Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan anak dalam penelitian tindakan kelas adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam permainan kartu angka. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika anak dapat mengklasifikasikan bentuk geometri dalam kartu angka 1-10, anak dapat mengenal warna dalam kartu angka 1-10 dan anak dapat membilang banyaknya kartu angka 1-10. Anak dikatakan berhasil dalam penelitian ini jika hasil penelitian mencapai 75% dari jumlah anak dikelompok A di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna minimal memperoleh 3(\*\*\*) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

