

BAB III

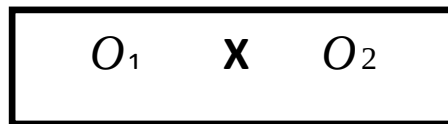
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen memiliki beberapa macam jenisnya, dan jenis eksperimen yang digunakan oleh peneliti adalah *pre-eksperimental design*. Menurut Sugiyono (2012: 109), *pre-eksperimental design* merupakan eksperimen yang belum sungguh-sungguh. *Pre-eksperimental designs* memiliki ciri-ciri antara lain :

- a. Tidak dapat digeneralisasikan
- b. Tidak adanya kelas kontrol
- c. Sampel tidak dipilih secara random

Bentuk *pre-eksperimental designs* memiliki beberapa jenis yaitu *one-shot case study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *intact-group comparison*. Desain penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*, alasan dipilihnya design ini karena menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil dari perlakuan dapat dibandingkan dengan hasil pretest dan diketahui lebih akurat. Design dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 3.1 *One group pretest-posttest design*

Keterangan :

O_1 : Pretest (sebelum dilakukan perlakuan)

O_2 : Posttest (setelah dilakukan perlakuan)

X : Perlakuan

3.2 Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Beringin Raya Bandar Lampung di jalan Minak Sangaji No 1, Kemiling, Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. TK Beringin Raya memiliki 3 ruang belajar yang terdiri dari 2 ruang belajar yaitu kelompok belajar B1 dan B2 dengan rentang usia 5-6 tahun dan 1 ruang belajar kelas A dengan rentang usia 4-5 tahun.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak yang berada di TK Beringin Raya Bandar Lampung yang berjumlah 40 orang anak yang dibagi menjadi 3 ruang kelas yaitu 1 kelas A dan 2 ruang kelas B. Sampel penelitian ini adalah seluruh anak yang berada di kelas A TK Beringin Raya yang berjumlah 12 orang anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 6 anak laki-laki, alasan peneliti memilih sampel di kelas A dikarenakan subjek penelitian yang dituju adalah anak-anak yang berusia

4-5 tahun dan sekolah hanya memiliki 1 kelas A. Teknik sampling yang peneliti gunakan adalah purposive sampling dengan teknik teknik sampel jenuh, hal ini dikarenakan jumlah sampel yang sedikit dan kurang dari 30 orang.

3.4 Definisi Konseptual dan Oprasional

3.4.1 Definisi Konseptual dan Operasional Permainan Tradisional

Definisi konseptual : permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu yang mudah dimainkan dan dapat menjalin hubungan interaksi sosial antar sesama dan dapat meningkatkan kemampuan dalam menganalisa sesuatu, jenis permainannya yaitu congklak.

Definisi operasional : penggunaan permainan tradisional congklak dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak yaitu :

1. Membilang dan mengurutkan angka 1-10
2. Melakukan operasi penjumlahan sederhana yang tidak lebih dari 10
3. Melakukan operasi pengurangan sederhana yang tidak lebih dari 10.

Selain itu permainan congklak dalam melakukan pembelajaran dapat menarik proses pembelajaran dan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak.

3.4.2 Definisi Konseptual dan Operasional Kemampuan Berhitung Permulaan

Definisi konseptual : kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Definisi operasional : berhitung permulaan bagi anak usia dini melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10.
2. Mengurutkan angka atau benda.
3. Mampu berhitung secara sederhana.
4. Mampu menjumlahkan berdasarkan benda yang ada.

3.5 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh pengumpul data atau melaksanakan tugas mengumpulkan data tentang yang sedang di teliti. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu:

1. Observasi

Penelitian ini penulis menggunakan observasi secara terstruktur dengan menggunakan pedoman observasi dalam bentuk checklist. Proses kegiatan anak di buat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur cek list dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

3.6 Uji Instrumen

3.6.1 Instrumentasi

Menurut Sugiyono (2012:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun soaial yang diamati. Pengujian instrumen menggunakan pengembangan skala pengukuran, skala pengukuran terbagi menjadi beberapa bagian yaitu skala riket, skala Guttman, semantic defferensial, dan rating scale. Pengembangan instrumen menggunakan skala Guttman dikarenakan dalam penelitian ini peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap permasalahan yang ada di lapangan.

Menurut Sugiyono (2012:139) skala guttman adalah skala pengukuran yang akan didapatkan jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; dan “positif-negatif”. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhotomi (dua alternatif). Penelitian ini menggunakan skala Guttman dengan bentuk “ya” dan “tidak” sebagai berikut :

Tabel 1. Validasi Instrumen

Varibel	Aspek	Indikator	Aktivitas	Kriteria penilaian	
				Ya	Tidak
Berhitung permulaan	Kognitif	Membilang banyak benda 1-10	Membilang banyak benda dari 1-10		
		Mengurutkan angka	Mampu mengurutkan angka 1-10 dengan tepat dan benar		
		Melakukan penjumlahan secara sederhana dengan hasil tidak lebih dari 10	Mengenal konsep banyak dan sedikit		
			Mampu melakukan operasi penjumlahan secara sederhana		
			Mampu melakukan operasi pengurangan secara sederhana		

Untuk memudahkan penyusunan instrumen peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian

Variabel	Aspek	Indikator	Aktivitas	Kriteria penilaian			
				4	3	2	1
Permainan tradisinal	Motorik	Menuang air, pasir, atau biji-bijian kedalam tempat penampung	Memindahkan biji-bijian yang berukuran sedang ke tempat lain secara berurutan				
Berhitung permulaan	Kognitif	Membilang banyak benda 1-10	Membilang atau mengurutkan benda 1-0				
		Mengurutkna angka	Mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benda yang ada				
		Melakukan penjumlahan secara sederhana	Mampu melakukan operasi penjumlahan secara sederhana				
			Mampu melakukan pengurangan secara sederhana				

Keterangan :

4: Tinggi
 4: Sedang
 2: Cukup
 1 : Kurang

Setelah instrumen dan kisi-kisi dibuat peneliti kemudian memvalidasi instrumen tersebut kepada ahlinya. Menurut Sugiyono (2012:173) instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu validitas isi (*content Validity*), validitas konstruk (*construct validity*), dan pengujian validitas eksternal. Penelitian ini penulis menggunakan pengujian validitas internal yang dilakukan dengan cara pengujian validitas isi, dimana dalam pengujiannya dibantu dengan menggunakan alat ukur kisi-kisi

instrumen atau lembar observasi yang sudah diuji oleh ahlinya. Ahli yang memvalidasi instrumen peneliti yaitu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd, Gian Fitria Anggraini, M.Pd dan Nia Fatmawati, M.Pd.

Adapun saran-saran yang diberikan kepada penulis yaitu sesuaikan indikator dengan judul berhitung dan sesuaikan indikator dengan aktivitas yang dilakukan dalam instrumen yang digunakan.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil dari observasi yang telah dilakukan kemudian hasil tersebut dideskripsikan. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian. Analisis data merupakan upaya yang dilakukan oleh peneliti atau bahkan peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merangkum data yang telah dikumpulkan secara benar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *wilcoxon*. Uji *wilcoxon* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang (Sugiyono, 2010:134). Alasan penulis menggunakan uji *wilcoxon* selain memiliki data yang berbentuk ordinal atau berjenjang jumlah sampel yang kurang dari 30. Untuk mempermudah mengolah data penulis menggunakan bantuan aplikasi perhitungan *SPSS 18*.

Uji analisis ini untuk menguji :

- a. Pengaruh penggunaan permainan tradisional congklak pada kemampuan membilang dan mengurutkan benda pada anak usia 4-5 tahun.

- b. Pengaruh penggunaan permainan tradisional congklak pada kemampuan operasi penjumlahan sederhana pada anak usia 4-5 tahun.
- c. Pengaruh penggunaan permainan tradisional congklak pada kemampuan operasi pengurangan sederhana pada anak usia 4-5 tahun.
- d. Pengaruh penggunaan permainan tradisional congklak pada kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun.