

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan penelitiannya adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eskperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (treatment/ perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Kuasi eksperimen yang digunakan pada penelitian ini dengan satu kelas yaitu kelas eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Designs*. Dengan model *One-group prettest-posttest Design*. Pada model desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Designs*. Dengan model *One-group prettest-posttest Design*. Pada model desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberiperlakuan (Sugiyono, 2019: 74). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Struktur Desain ONE-GROUP PRETTEST-POSTTEST DESIGNS

Kelompok	Pre-test	Perlakuan/ treatmen	Post-test
KE	O1	X	O2

Keterangan :

O1 : nilai pre-test sebelum diberi perlakuan

X : Treatment atau perlakuan

O2 : nilai post-test setelah diberi perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018 : 117). Populasi keseluruhan di TK AlKawanad Banda Aceh berjumlah 15 anak.

Sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2018). Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh anak yang ada pada kelompok B sebanyak 15 anak, yang terdiri dari 10 Laki-laki dan 5 perempuan.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 61). Dalam penelitian ini peneliti mengambil pengaruh penggunaan media vidio interaktif terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Alkawanad Banda Aceh, Maka terdapat variabel yang mempengaruhi dan terdapat variabel yang dipengaruhi. Untuk memudahkan pemahaman tentang status variabel yang dikaji, maka identifikasi variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas: Penggunaan Media Video interaktif(X)
- b. Variabel Terikat: Kemampuan Kognitif Anak(Y)

3.4 Lokasi penelitian

Prosedur penelitian dilakukan di TK AL KAWANAD Banda Aceh yang Berlokasi di jln Alue Naga Kec Syiah Kuala Banda Aceh

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang di gunakan adalah uji-t. Pengumpulan data di lakukan dengan menggunakan instrument lembar observasi yang telah di susun berdasarkan indikator penelitian .

Tabel 3.1 Pelaksanaan Pretest Dan Postest

No	Tindakan	Kegiatan
1.	Pretest	1. Peneliti Menyuruh anak untuk duduk dengan rapi 2. Peneliti bertanya kepada anak tentang video interaktif 3. Peneliti Bertanya kepada anak apa saja jenis-jenis profesi beserta tugas nya, dan mereka menjelaskannya sesuai dengan kemampuan mereka.
	Tretmen	1. Peneliti menyuruh anak duduk rapi 2. Peneliti memperkenalkan jenis – jenis profesi dan tugas tugas profesi menggunakan video interaktif 3. Anak diberikan waktu untuk Bertanya tentang profesi 4. Peneliti menanyakan cita-cita anak sesuai dengan minat nya
	Postes	1. Peneliti menyuruh anak duduk rapi 2. Peneliti menyiapkan media video interaktif dari PPT 3. Peneliti menyiapkan proyektor 4. Peneliti membuat surat antrian berupa nomor dan nama siapa yang di panggil akan disuruh kedepan

		5. Peneliti memutar video interaktif dan anak bisa menunjukkan gambar puzzle yang akan di susun 6. Peneliti menyuruh Anak Untuk memilih perbedaan gambar yang ada di samping kanan dan kiri 7. Peneliti menyuruh anak untuk menebak gambar
--	--	--

3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : dengan menggunakan Observasi dan dokumentasi

a. Lembar Observasi

Peneliti mengambil data dari penilaian dalam bentuk pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak dan keterampilan sebagai hasil kegiatan belajar mengajar. Pengamatan yang dilakukan berupa butir-butir Instrumen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan kognitif anak setelah diterapkan kegiatan belajar dan mengajar dengan penggunaan media vidio interaktif

Dalam penelitian ini,peneli menggunakan teknik partisipatif,karena peneliti ikut serta dalam kegiatan sekaligus sebagai guru yang menerapkan Penggunaan Media vidio interaktif .Observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan setelah diberikan Perlakuan (Penggunaan vidio interaktif)

b. Pretest

Pretest atau tes yang dilakukan pada pertemuan awal saat observasi untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif anak sebelum mengikuti aktivitas Penggunaan Vidio Interaktif. Yang bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai kemampuan kognitif anak pada saat pengenalan profesi

c. Posstest

Posstest dilakukan pada akhir pengamatan. Setelah kegiatan pengenalan tema profesi menggunakan video interaktif , posstest dilakukan untuk menilai perubahan kemampuan kognitif anak. Tujuan dari posstest ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal tema profesi menggunakan video interaktif, dibandingkan dengan data dasar yang diperoleh dari survei pretest dan observasi.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori dan yang berhubungan dengan penelitian. Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian, seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan tindakan dan lain-lain.

Tabel 3.2 Indikator kemampuan kognitif pada saat mengenal tema profesi Menggunakan video interaktif anak usia 5-6

Aspek Perkembangan Kognitif	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian
Belajar memecahkan masalah dan Berfikir kritis	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik	- Anak Mampu Mengenal jenis-jenis profesi - Anak Mampu membedakan jenis-jenis profesi
	2. Memecahkan Masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial	- Anak mampu Bermain puzzle tema profesi - Anak mampu mencocokkan puzzle tema profesi

	3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru	- Anak mampu mengenal perbedaan gambar tema profesi - Anak mampu menebak perbedaan gambar tema profesi
	4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah(ide,gagasan diluar kebiasaan)	- Anak Mampu mengerjakan kuis tema profesi - Anak mengetahui tugas-tugas profesi
	5. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran”lebih dari””kurang dari”dan paling /ter	- Anak mampu mengerjakan tebak gambar tema profesi - Anak mampu membedakan gambar profesi guru dengan polisi

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Tabel 3.2. Lembar observasi Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun

NO	Capaian indicator	Penilaian Perkembangan Anak			
		BB	Layak	Cakap	Mahir
1	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik,				
2	Memecahkan Masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial				
3	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru				
4	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah(ide,gagasan diluar kebiasaan)				
5	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran”lebih dari””kurang dari”dan paling /ter				

Sumber: Permendikbud No 137, 2014

Keterangan:

Baru Berkembang (0% - 40%)

Layak (40% -65%)

Cakap (66% - 85%)

Mahir (86% - 100%)

e. Rubrik penelitian

Rubrik penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kinerja anak secara objektif berdasarkan kriteria dan standar. Adapun kriteria penilaian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3. Rubrik Penilaian Perkembangan Kognitif Anak

Capaian Indikator	Baru Berkembang (0-40)	Layak (40-65)	Cakap (66-85)	Mahir (86-100)
	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1. Menunjukkan Aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik	Anak belum mampu mengenal 3 jenis profesi dan hanya mampu membedakan 3 jenis-jenis profesi	Anak sudah mulai mampu mengenal 7 jenis-jenis profesi dan mulai mampu membedakan 7 jenis-jenis profesi tapi masih didampingi Guru	Anak sudah mampu mengenal 9 jenis-jenis profesi dan mulai mampu membedakan 9 jenis-jenis profesi	Anak sudah mampu mengenal semua jenis-jenis profesidan mampu membedakan semua jenis-jenis profesi dengan tepat
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial	Anak Belum mampu bermain puzzle dan hanya mampu mencocokkan 1 bagian puzzle dengan pasangannya	Anak mulai mampu bermain puzzle dan mulai mampu mencocokkan 2 bagian puzzle dengan pasangannya tapi didampingi	Anak sudah mulai mampu bermain puzzle dan mulai mampu mencocokkan 3 bagian puzzle dengan pasangannya	Anak sudah mampu bermain semua bagian puzzle dan mampu mencocokkan puzzle dengan pasangannya dengan tepat

		guru		
3. Mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi	Anak hanya mampu mengenal 1 perbedaan gambar profesi dan hanya mampu menebak 1 perbedaan gambar profesi	Anak sudah mulai mampu mengenal 3 perbedaan gambar profesi dan sudah mulai mampu menebak 3 perbedaan gambar profesi tapi masih didampingi guru	Anak sudah mampu mengenal 4 perbedaan gambar dan sudah mulai mampu menebak 4 perbedaan gambar profesi	Anak sudah mampu mengenal semua perbedaan gambar profesi dan sudah mampu menebak semua perbedaan gambar profesi dengan tepat
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan)	Anak Belum mampu mengerjakan game profesi dan belum mampu mengetahui tugas-tugas profesi	Anak sudah mulai mampu mengerjakan game profesi dan sudah mulai mampu mengetahui tugas-tugas profesi tapi masih didampingi oleh guru	Anak sudah mulai mampu mengerjakan game profesi dan sudah mulai mampu mengetahui tugas-tugas profesi	Anak sudah mampu mengerjakan game profesi dan sudah mampu mengetahui tugas-tugas profesi dengan cepat
5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda	anak belum mampu mengerjakan tebak gambar tema profesi dan belum mampu membedakan gambar profesi	Anak sudah mulai mampu mengerjakan tebak gambar tema profesi dan sudah mulai mampu membedakan gambar profesi seperti gambar,	Anak sudah mulai mampu mengerjakan tebak gambar tema profesi dan sudah mulai mampu membedakan gambar profesi seperti gambar,	Anak sudah mampu mengerjakan tebak gambar tema profesi dan sudah mampu membedakan gambar profesi seperti

pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)	seperti gambar, pilot, petani, dan guru	pilot, petani, dan guru tapi masih didampingi oleh guru	piot, petani, dan guru	gambar, pilot, petani dan guru dengan tepat
--	---	---	------------------------	---

Sumber: Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

f. Modul ajar

Modul ajar adalah dokumen yang berisi rencana pembelajaran, langkah-langkah dan media pembelajaran yang digunakan satu unit atau topik tertentu.

3.6 Teknik Analisis Data

Pegolahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus statistika yang bertujuan untuk mengetahui Efektivitas penggunaan media video ineteraktif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Alkawanad

Penelitian kemampuan anak menggunakan tanda check list dan berpedoman pada pengukuran yang bersumber dari ditjen mandas diknas seperti disajikan dalam table dibawah ini

Tabel 3.4 Persentase Kategori Penilaian Anak

No	Jenis Penilaian	Skor/Nilai Persentase
1	Baru Berkembang	1 (0% - 40%)
2	Layak	1 (40% -65%)
3	Cakap	3 (66% - 85%)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4 (86% - 100%)

Sember : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Tekhnik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi yaitu mengenai ketergantungan satu variabel dependen (terikat) dengan satu atau lebih variabel independen (bebas), untuk tujuan memprediksi nilai rata-rata variabel yang terikat didasarkan nilai variabel bebas yang diketahui. Maka analisis untuk mendapatkan nilai yang baik perlu melakukan sebuah pengujian pada instrumen pengumpulan data yang digunakan.

Adapun yang dipakai untuk menghitung aktifitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan : *SM*

NP	=	Nilai Persen yang dicari atau diharapkan
R	=	Skor mentah yang diperoleh siswa
SM	=	Skor Maksimum ideal yang dari bersangkutan

Ketuntasan Individu (Pemahaman mengenal Tema Pofesi)

Setiap siswa dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas secara individu atau perorangan apabila menempuh skor pemahaman 70% sebagai standar ketuntasan belajar minimal. Nilai akhir individu persiswa ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal 4 komponen}} \times 100\%$$

d) Ketuntasan Secara Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal dikatakan tuntas apabila memenuhi ketuntasan belajar yaitu minimal 70%. Untuk menghitung kriteria hasil belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{siswa yang tutntas belajar}}{|\text{siswa}|} \times 100\%$$

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing masing berdistribusi norma atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan metode Liliefors. Liliefors adalah salah satu metode yang di gunakan untuk menguji normalitas suatu data.

Uji normalitas liliefors dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan pada APK EXCEL. Berikut adalah bentuk hipotesis yang di gunakan dalam menguji normalitas adalah:

Ho: Data bersal dari populasi yang terdistribusi normal

Ha: Data tidak besrasal dari poppulasi yang terdistribusi normal.

Berdasarkan p-value atau significanse (sig), kriteria pengambilan Keputusan hipotesis adalah sebagai berikut:

Jika sig <0'05 maka Ho diterima atau data tidak berdistribusi normal.

Jika sig >0,05 maka Ha diterima atau data berdistribusi normal

b. Uji Hipotesis penelitian

Uji hipotesis merupakan tindakan yang di lakukan peneliti dalam menguji kebenaran dugaan sementara oleh peneliti dalam penelitian tersebut. Oleh sebab itu hipotesis terkadang juga dapat berubah menjadi kebenaran atau sebaliknya data tummbang sebagai kebenaran. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang di gunakan adalah t-Test: Paired Two Sample for Means di gunakan untuk membandingkan antara rata rata dari dua grup mana grup tersebut saling tidak berhubungan antara satu dengan yang lain Dan dasar

pegambila keputusan dalam uji t-Test: Paired Two Sample For Means adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai Signifikansi (2-tailed) $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a di terima.
- b) Jika nilai Signifikansi (2-tailed) $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji pihak kanan, denga taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu = \mu_0$ Penggunaan media vidio interaktif tidak meningkatkan hasil belajar anak kelompok B di TK Al-Kawanad Banda Aceh.

$H_a : \mu > \mu_0$ Penggunaan media vidio interaktif dapat meningkatkan hasil belajar anak kelompok B di TK Al-Kawanad Banda Aceh

