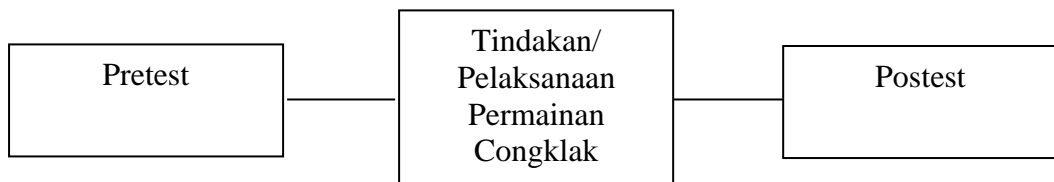


BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Metode penelitian adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dikembangkan untuk memperoleh pengetahuan dengan melakukan prosedur yang reliabel dan terpercaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena gejala yang ditimbulkan diperlakukan dengan sengaja oleh peneliti, jenis eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimen* dengan desain yaitu *one-group* pretes-postest. Metode eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto, 2018 : 9).



Menurut Sugiyono (2016 : 107) “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Peneliti ingin mendeskripsikan apakah dengan permainan congklak efektif dalam menstimulasi perkembangan mengenal huruf abjad pada anak kelompok B di TK Anzib Lamnyong Banda Aceh.

3.2 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur langkah-langkah penelitian eksperiment yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian

No	Tindakan	Kegiatan
1.	Pretest	1. Peneliti memberikan pembelajaran kognitif dengan mengenal angka pada anak. 2. Peneliti menuliskan angka di papan tulis 3. Peneliti menyuruh anak untuk menunjukkan angka yang diucapkan oleh guru.
2.	Tindakan (<i>Treatment</i>)	1. Peneliti membagikan anak menjadi 5 kelompok 2. Peneliti memberikan permainan congklak pada anak. 3. Anak melakukan permainan congklak sesuai dengan arahan guru.
3.	Postets	4 Peneliti memberikan permainan congklak 5 Peneliti menyuruh anak untuk bermain congklak dengan menghitung anak congklak yang dimainkan secara bergiliran. 6 Peneliti melakukan penilaian dengan menggunakan lembar postes/pretest

3.3 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2023 pada semester kedua tahun ajaran 2023. Penelitian bertempat di TK Azib Lamnyong Banda Aceh yang beralamat di Jln Utama Desa Rukoh Kecamatan Syiah Kuala.

3.4 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, 2016 : 117). Populasi keseluruhan di TK Azib Lamnyong Banda Aceh berjumlah 10 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 10 anak, yang terdiri dari 3 Laki-laki dan 7 perempuan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes, dokumentasi dan observasi yaitu sebagai berikut :

3.5.1 Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan atau pengujian pada objek tertentu untuk mengumpulkan fakta, data, hingga nilai dari objek tersebut. Selain itu, observasi juga dipahami sebagai aktivitas pengamatan dengan metode yang sistematis untuk memperoleh data-data, kemudian data tersebut dicatat atau direkam sebagai temuan lapangan.

Tabel 3.2 Lembar Observasi

No	Indikator penilaian anak
1.	Anak mampu menghitung biji dalam congklak
2.	Anak mampu menjumlahkan biji dalam congklak
3.	Anak mampu bermain secara bersama
4.	Anak mampu mengurangi biji dalam permainan congklak

Sumber : Modifikasi Permendikbud No.137 Tahun

Tabel 3.3 Instrumen Pretest

No	Indikator penilaian	Scor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu menghitung biji dalam congklak				
2.	Anak mampu menjumlahkan biji dalam congklak				
3.	Anak mampu bermain secara bersama				
4.	Anak mampu mengurangi biji dalam permainan congklak				

Sumber : Modifikasi Permendikbud No.137 Tahun 2014

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Sedangkan tes akhir (*postets*) diberikan ketika akhir pembelajaran yang bertujuan untuk melihat berpengaruh peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan congklak, jadi keseluruhan indikator anak sebanyak 4 indikator penilaian.

Tabel 3.4 Instrumen Posstest

No	Indikator penilaian	Scor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu menghitung biji dalam congklak				
2.	Anak mampu menjumlahkan biji dalam congklak				
3.	Anak mampu bermain secara bersama				
4.	Anak mampu mengurangi biji dalam permainan congklak				

Sumber : Modifikasi Permendikbud No.137 Tahun 2014

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Setelah akhir pembelajaran peneliti melakukan posttest yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian anak terhadap pembelajaran kemampuan mengenal huruf abjad anak. Treatment yang dilakukan sama dengan tes pretest. Tes ini digunakan untuk memperoleh data tentang efektivitas congklak terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak di TK Azib Lamnyong Banda Aceh.

3.5.2 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.

3.6 Teknik Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus statistika yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh efektivitas penggunaan permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan kognitif abjad anak pada kelompok B di TK Azib Lamnyong Banda Aceh.

Setelah semua hasil tes dikumpulkan maka data tersebut dianalisis atau diolah dengan menggunakan metode statistik uji t-tes sesuai dengan rumus yang

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

dikemukakan Arikunto (2018: 349). Sebagai langkah untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes sebagai berikut :

Keterangan Rumus :

Md = Mean perbedaan tes awal dengan tes akhir

X = Deviasi setiap nilai

X²d = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya sampel

Db = ditentukan dengan N-1

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

Ho : $\rho = 0$ Penggunaan permainan congklak tidak efektif terhadap peningkatan kemampuan kognitif abjad anak kelompok B di TK Azib Lamnyong Banda Aceh.

Ha : $\rho \neq 0$ Penggunaan permainan congklak efektif terhadap peningkatan kemampuan kognitif abjad anak kelompok B di TK Azib Lamnyong Banda Aceh.