

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan jenis PTK (Classroom Action Research) karena peneliti terlibat langsung dan sudah merupakan tugas peneliti sebagai pendidik yang harus selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan. serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Masnur, Muslich. (2009: 8-9 ).

Menurut Ebbut sebagaimana dikutip dalam Wiriadmadja Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut (Wiriadmadja, 2005: 12).

Desain Dalam Penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Tangaat yang terdiri dari beberapa tahapan yakni; perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Dari keempat tahapan tersebut membentuk suatu siklus penelitian, jika dalam pelaksanaan tindakannya belum mencapai sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dan jika peneliti telah berhasil dapat dihentikan.

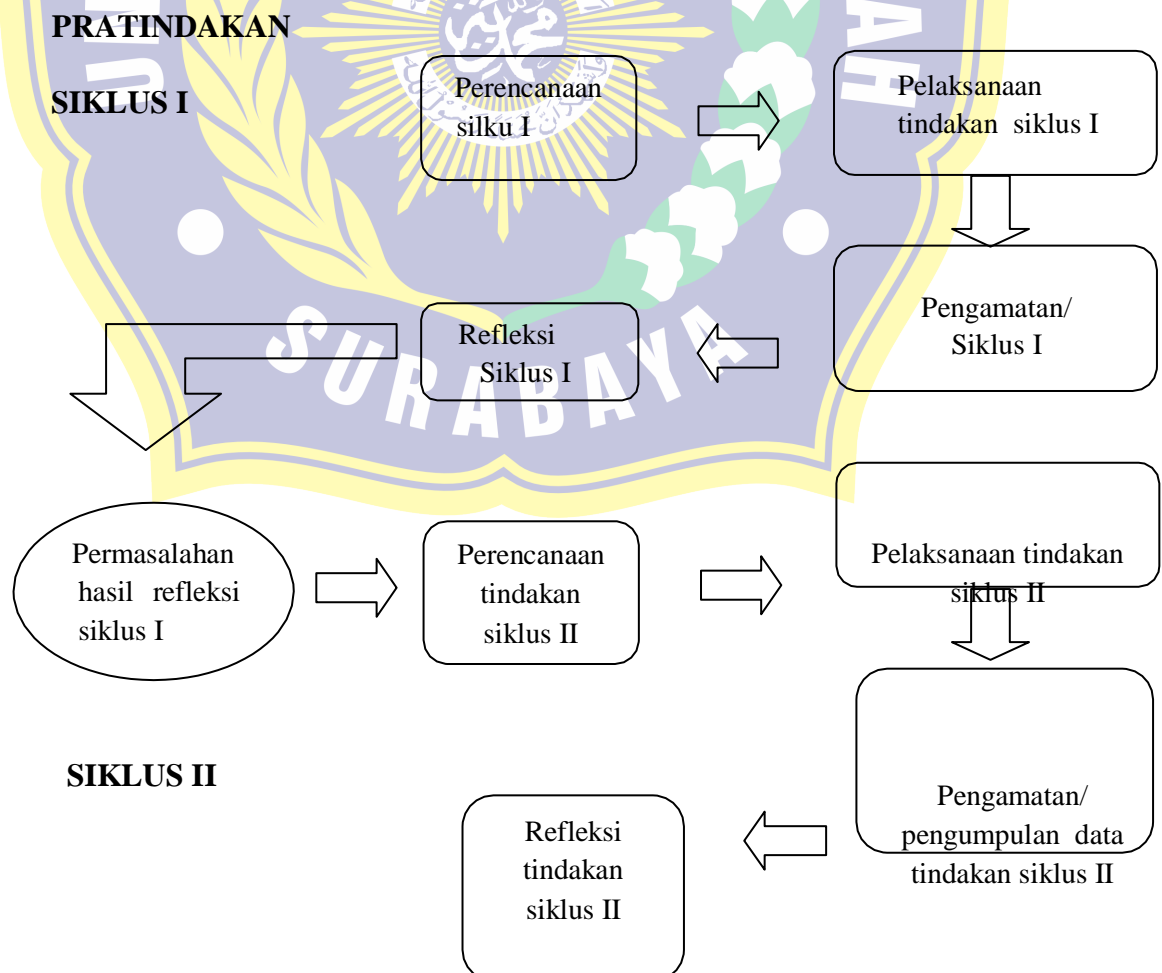
## B. Seting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelompok Bermain PKK Pandasari Poncokusumo Malang dan direncanakan akan dilaksanakan dalam kurun waktu tiga bulan yaitu, Oktober, Nopember, Desember 2018 pada Semester Genap.

Adapun Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok Bermain PKK Pandasari Poncokusumo Malang yang berjumlah 16 anak dengan sasaran utama peningkatan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dengan menerapkan pembelajaran *Make A match*.

## C. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan Arikunto 2006, dimana dalam setiap siklusnya melalui empat tahapan diantaranya adalah perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut dibawah ini:



Gambar: bagan Arikunto



Langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 tahap. Secara rinci langkah-langkah penelitian tindakan ini sebagai berikut:

## 1. Pra Siklus

Pada pelaksanaan prasiklus ini peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab.

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan:

- 1) Menyusun RKH.
- 2) Menyusun LOA (Lembar Observasi Anak).
- 3) Menyusun kelompok untuk diskusi

### b. Pelaksanaan tindakan yang mengacu pada scenario dan LOA diantaranya:

- 1) Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- 2) Guru membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Guru memberi gambar materi bentuk bentuk geometri di kartu, yang berisi potongan gambar dan pasangan gambar
- 4) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok
- 5) Guru memberikan kartu kepada masing-masing kelompok untuk bereksplorasi dalam kegiatan *Make A Match*.
- 6) Setelah siswa menemukan pasangan kartu, minta dua orang atau lebih bergantian untuk menyebutkan kartu yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain.
- 7) Guru mempersilahkan siswa yang lain mengomentari hasil pasangan kartu tersebut
- 8) Akhir proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

### c. Observasi

Dengan melakukan observasi, mengamati keaktifan siswa pada proses pelaksanaan strategi *Make A Match* pada pengembangan kognitif materi pengenalan bentuk-bentuk geometri di KB PKK Pandansari Poncokusumo Malang dengan menggunakan format LOA yang telah dipersiapkan

### d. Refleksi

- a) Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format LOA.
- b) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan.
- c) Melakukan pertemuan dengan guru/observer dan siswa untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario strategi pembelajaran, LOA dan lain-lain.
- d) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

## 3. Siklus II

Setelah melakukan evaluasi tindakan I, maka dilakukan tindakan II. Peneliti mengamati proses penerapan strategi *Make A Match* pada pengembangan kognitif materi pengenalan bentuk-bentuk geometri Di KB PKK Pandansari Poncokusumo Malang, yang berlangsung di dalam kelas. Langkah- langkah siklus II adalah sebagai berikut :

### 1) Perencanaan

- a) Mengidentifikasi masalah yang ada di siklus I.
- b) Menyusun RKH.
- c) Menyusun LOA (Lembar Observasi A). d)

Menyusun Kelompok diskusi.

### 2) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan tahap ini yaitu pengembangan rencana tindakan II dengan melaksanakan tindakan upaya lebih meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pelaksanaan strategi *Make A Match* pada pengembangan kognitif materi pengenalan bentuk-bentuk geometri di KB PKK Pandansari Poncokusumo Malang yang telah direncanakan.

Pelaksanaan dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada individu dan Lembar Observasi Anak diantaranya:

- a) Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- b) Guru membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama ukurannya.
- c) Guru memberi kartu, yang berisi gambar bentuk geometri.
- d) Guru mempersilakan siswa untuk mengambil kartu dan mencari kartu pasangannya.
- e) Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk menyebutkan bentuk gambar kartu yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain.
- f) Guru mempersilahkan siswa yang lain mengomentari hasil bacaan.
- g) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

### 3) **Observasi**

Peneliti mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran *maka a match* , selanjutnya mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat kelemahan baik ketidak sesuaian antara skenario dengan respon dari anak yang mungkin tidak diharapkan.

### 4) **Refleksi**

- a) Tes evaluasi proses pelaksanaan strategi *Make A Match* pada pengembangan kognitif anak dalam materi pengenalan bentuk-bentuk geometri di KB PKK Pandansari Poncokusumo Malang.



- b) Menganalisis hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan hal apa saja yang perlu diperbaiki sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, penugasan (tes), dan wawancara. Adapun kegiatan yang diamati yaitu, menyebutkan, menunjukkan, mengelompokan. Setiap hari anak akan di beri materi tentang pengenalan geometri.

Di bawah ini adalah beberapa metode pengumpulan data yang digunakan peneliti, sebagai berikut:

##### 1. Lembar Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrumen.

**Tabel 3.1 Aspek Perkembangan Kognitif Anak**

<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan kognitif Mengenal Bentuk Geometri</b>	<b>Capaian Perkembangan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri</b>	<b>Indikator</b>
Mengenal bentuk bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat	Dapat mengenal, Menyebut dan memasangkan bentuk bentuk geometri	1) Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 2) Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat. 3) Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, Segiempat

Berkompeten melakukan sesuatu.	Peran aktif siswa atas tugas yang diberikan	<p>1) Anak dapat melakukan kegiatan <i>Make A Match</i> dengan lancar tanpa terlihat ada kendala seperti malu-malu dan tidak berani dalam melakukan kegiatan tersebut dan sesuai langkah-langkahnya</p> <p>2) Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar.</p> <p>3) Anak mengikuti kegiatan <i>Maka A Match</i> dari awal sampai akhir.</p>
--------------------------------	---	--

Skala Penilaian :

1 = Belum Berkembang (Kurang Baik)

2 = Mulai Berkembang (Baik)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)

4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik)

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- Skor tertinggi tiap indikator adalah 4
- Skor terendah tiap indikator adalah 1
- Kriteria peningkatan perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri keseluruhan dibuat dalam 4 kelompok, yaitu Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, Berkembang Sangat Baik.

**a. Kriteria Penilaian Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Lingkaran, Segitiga, Segiempat.**

Pada indikator pertama penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 1) Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat
  - a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat jika anak hanya menyebutkan satu bentuk dari geometri misalnya lingkaran saja.



- b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak dapat menyebutkan dua bentuk dari geometri lingkaran dan segitiga saja.
- c) Nilai 3 = Berkembang Baik (Cukup Baik) didapat apabila anak dapat menyebutkan tiga bentuk geometri misalnya lingkaran, segitiga, segiempat.
- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak dapat menyebutkan tiga bentuk geometri dan berani tampil didepan.

Pada indikator kedua penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 2) Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat.
  - a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak hanya dapat mengenal dan menyebutkan satu bentuk benda geometri saja.
  - b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak mengenal dan menyebutkan dua bentuk benda geometri.
  - c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak dapat mengenal dan menyebutkan tiga bentuk benda geometri (lingkaran, segitiga, segiempat)
  - d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak dapat mengenal dan menyebutkan tiga bentuk atau lebih benda yang berbentuk geometri secara lancar dan tepat.

Pada indikator ketiga penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 3) Anak dapat memasangkan dengan baik benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat.
  - a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak hanya dapat memasangkan satu pasang bentuk benda geometri saja dari 5 pasang gambar geometri

- b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak memasang dua atau tiga bentuk benda geometri dari 5 pasang gambar
- c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak dapat memasang empat pasang bentuk dari 5 soal pasang gambar
- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak memasangkan lima pasang gambar bentuk geometri dari lima soal gambar pasang secara tepat dan rapi.

**b. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri: Berkompeten Melakukan Sesuatu,**

Pada indikator pertama penilaiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Anak dapat melakukan kegiatan *Make A Match* dengan lancar tanpa terlihat ada kendala seperti malu-malu dan tidak berani dalam melakukan kegiatan tersebut dan sesuai langkah-langkahnya.
  - a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak sama sekali tidak mau mengerjakan kegiatan *Make A Match*
  - b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dengan malu malu
  - c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dengan berani namun masih terlihat malu.
  - d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dengan berani tanpa malu-malu

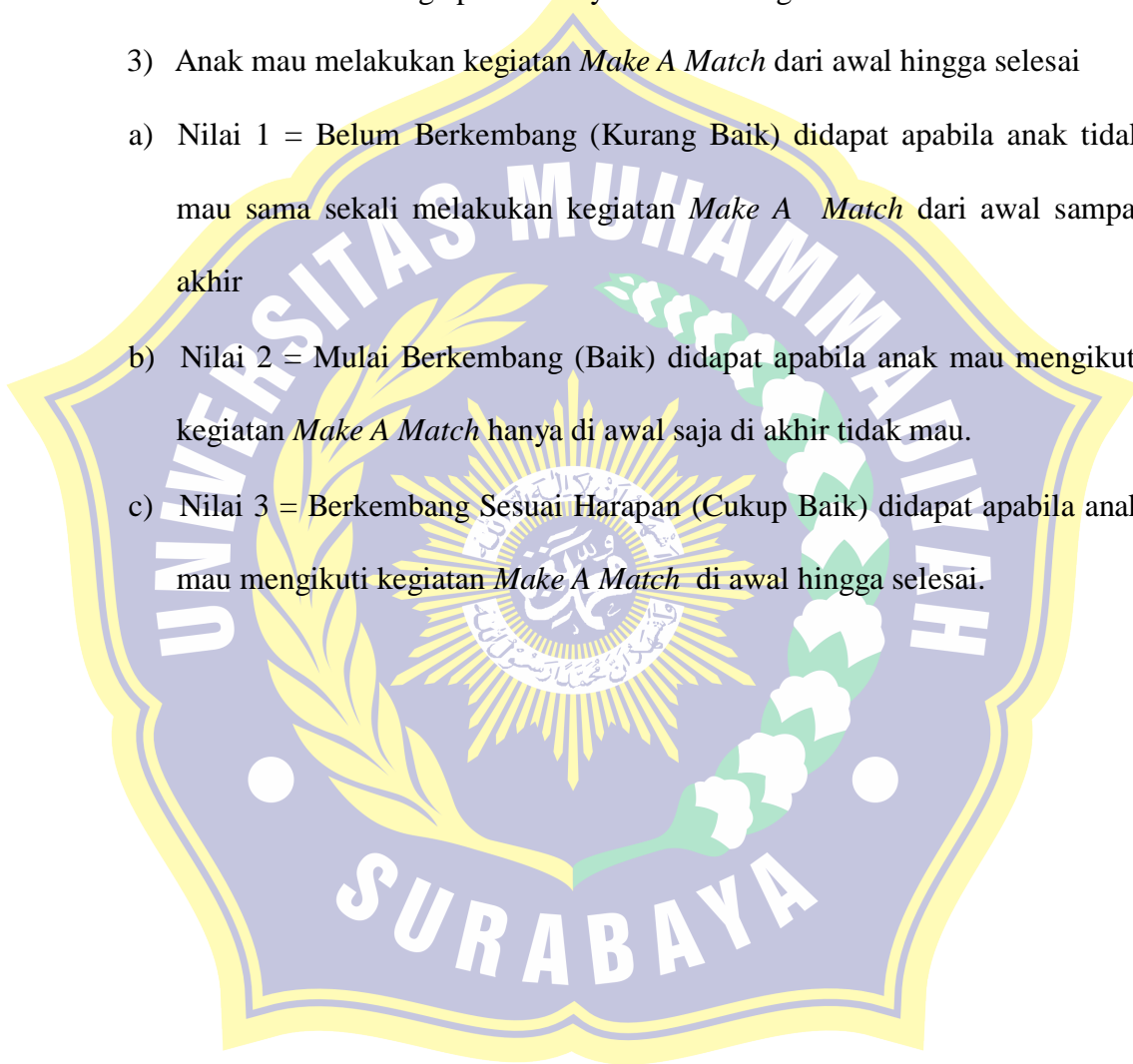
Pada indikator kedua penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 2) Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar.
  - a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak sama sekali tidak mau mengerjakan dan menunjukan kartu pasangannya
  - b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas meke a match dan menunjukan namun masih kurang tepat.

- c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dan mau menunjukkan hasil yang benar namun masih malu-malu.
- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dan mau menunjukkan hasil yang benar secara berani.

Pada indikator ketiga penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 3) Anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai
  - a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak tidak mau sama sekali melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal sampai akhir
  - b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak mau mengikuti kegiatan *Make A Match* hanya di awal saja di akhir tidak mau.
  - c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak mau mengikuti kegiatan *Make A Match* di awal hingga selesai.



- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak mau Mengikuti kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai dengan antusias.

**Tabel 3.4**  
**Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Guru Ketika Menggunakan Model**  
***Make A Match***

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok				
B. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan				

	<p>pembelajaran terurut</p> <p>3. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i></p> <p>4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien</p>				
C. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	<p>1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran</p> <p>2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa</p>				
D. Komunikasi dengan siswa	<p>1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat</p> <p>2. Memberi respon</p>				

	atas pertanyaan siswa 3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat				
E. Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran 2. Mengevaluasi				
<b>JUMLAH</b>					

Skala penilaian :

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali.

## 2. Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung kepada responden. wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari guru serta kegiatan pembelajaran berikut kendala-kendala yang dihadapi anak pada saat pembelajaran.

### E. Teknik Analisis data

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data. Maka diperoleh skor tertinggi dan skor terendah. Skor tinggi (ST) = 4, Skor



rendah (SR) = 1. Pengisian data dengan cara mengkoreksi seperti tiap deskriptor di atas setelah dilakukan dua kali pertemuan. Selanjutnya disusun penyajian data yang berupa tabel frekuensi.

**Tabel 3.5 Interpretasi Perkembangan Moral Anak**

Skor	Interpretasi
100-81	Sangat baik(BSB)
80-61	Baik(BSH)
60-41	Cukup(MB)
40-0	Kurang(BB)

Pendekatan Sturgess

Keterangan:

BSB= Berkembang Sangat Baik

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

MB= Mulai Berkembang

BB= Belum Berkembang

Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan moral anak dilakukan analisis persentase, dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Rosmala Dewi})$$

Keterangan :

P = Persentase perkembangan moral anak

F = Jumlah Anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah keseluruhan anak.

Tindakan dikatakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada tingkatan presentasi keterangan baik. Untuk mengukur keberhasilan penerapan Model *Make A Match* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri dilihat dari persentase yang sama untuk menentukan berhasil atau tidaknya tindakan yaitu pada presentase

