

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

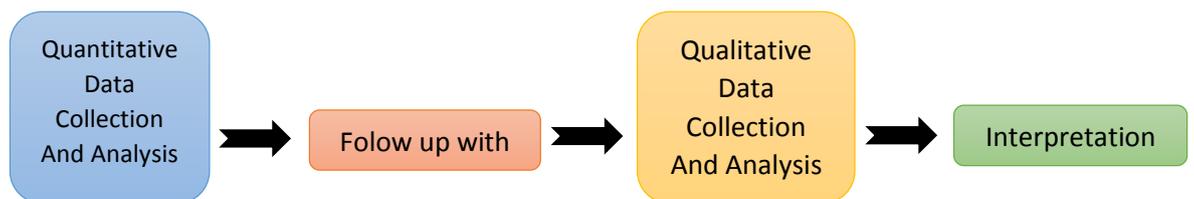
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Mixed Methods*. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. *Mixed Methods* adalah suatu desain penelitian yang didasari asumsi filosofis sebagaimana metoda inkuiri. *Mixed Methods* juga disebut sebagai sebuah metodologi yang memberikan asumsi filosofis dalam menunjukkan arah atau memberi petunjuk cara pengumpulan data dan menganalisis data serta perpaduan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui beberapa fase proses penelitian. Menurut Creswell penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (*Mix Methods*) adalah suatu metode penelitian antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang komprehensif, valid, reliable dan objektif (Azhari et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada peserta didik 5-6 tahun di TK Dharma Husada, Padasuka Kota Cimahi.

## B. Desain Penelitian

Adapun desain yang digunakan adalah *The Explanatory Sequential design*. Menurut sugiyono, desain ini digunakan karena hasil penelitian kombinasi *Explanatory Sequential* menggunakan metode kuantitatif pada tahap pertama dan metode kualitatif pada tahap kedua dengan begitu hasil penelitian akan lebih relevan (Alimudin & Dharmawati, 2022).

**Gambar 3.1**  
**Jenis Sequential Explanatory**



## C. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B berlokasi di TK Dharma Husada dengan jumlah 16 peserta didik terdiri dari 7 anak laki laki dan 9 anak perempuan yang dibagi menjadi 2 kelompok setiap kelompok terdapat 8 orang anak pada saat melakukan permainan tepuk kartu bergambar.

## **D. Teknik Penelitian**

Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang paling strategis dan mendapatkan data dari perkembangan anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Nontes**

#### **a) Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewed*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Penulis akan menggunakan petunjuk umum wawancara .

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data sekaligus melengkapi jawaban pada instrumen angket dan observasi. Penggunaan teknik ini diharapkan terjadi komunikasi langsung, luwes dan fleksibel serta terbuka, sehingga informasi yang didapat lebih banyak dan luas.

#### **a) Observasi**

Sugiyono mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan

psikologis, dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian kali ini yaitu dengan cara mengamati langsung setiap kegiatan yang dilakukan dan mencatat setiap perkembangan peserta didik dengan menggunakan format penilaian yang sudah disiapkan sebelumnya. Observasi dilakukan terhadap peserta didik untuk memperoleh data peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak, dengan menggunakan metode permainan tradisional tepuk kartu bergambar.

#### **b) Dokumentasi**

Teknik dokumentasi digunakan dalam memperoleh sejumlah data melalui pencatatan dari sejumlah dokumen atau bukti tertulis seperti keadaan populasi, struktur organisasi, data dan sebagainya. Adapun dokumen-dokumen yang dihimpun dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah yang akan diteliti. Untuk mengumpulkan data yang sudah ada, penulis menggunakan beberapa alat dokumentasi seperti *camera* digital dan rekaman *handphone* yang penulis gunakan dalam melakukan wawancara. Penggunaan kamera digital penulis gunakan untuk mendokumentasikan kegiatan wawancara berupa foto. Sehingga, alat rekam dan dokumentasi menjadi sangat penting untuk mendukung penelitian dalam mengambil data-data.

Konsep dokumentasi Briet bermula dari definisi secara umum, yaitu sebuah dokumen adalah bukti yang mendukung fakta dan pengertian dari *French Union of Documentation Organization*, yaitu pengetahuan yang tetap

secara material dan dapat digunakan untuk konsultasi, belajar, dan bukti (Fitriani, 2023). Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian. Dokumentasi yang dilakukan terhadap peserta didik yaitu untuk memperoleh data dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional tepuk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat bantu bagi peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian. Instrumen disusun berdasarkan operasionalisasi variabel yang telah dibuat dengan disusun berdasarkan skala yang sesuai.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi (Salmaa, 2023). Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengukur perkembangan kerja sama anak. Dengan ini penggunaan instrumen peneliti yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai sesuatu masalah yang ada di lapangan.

Agar mendapatkan sebuah hasil penelitian yang memuaskan, peneliti menyusun rancangan kisi-kisi instrumen penelitian. Kisi-kisi instrumen adalah indikator yang dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti, maka diperlukan wawasan yang luas mendalam tentang variabel yang diteliti,

dan teori-teori yang didukungnya. Kisi-kisi instrumen dari penelitian ini adalah media permainan tradisional tepuk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data.

**Tabel 3.1**

**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian “Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Permainan Tradisional Tepuk Kartu Bergambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun”**

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Dimensi Penelitian</b>	<b>Aspek Yang Diteliti</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
1. Kondisi Empiris	Mengamati, menanya, serta mengumpulkan data sesuai keadaan yang sebenarnya	a. Mengamati bahan ajar (Prosem, RPPM, RPPH) b. Mengamati media/alat pembelajaran c. Mengamati metode pembelajaran	Observasi Dokumentasi Wawancara
2. Implementasi	1. Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dan anak dalam penelitian yang diberikan selama 6-	Proses penggunaan permainan tradisional tepuk kartu bergambar sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan	Wawancara Observasi Dokumentasi

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Dimensi Penelitian</b>	<b>Aspek Yang Diteliti</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
	<p>8 kali pertemuan</p> <p>2. Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dalam membimbing anak selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran</p> <p>3. Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dalam menentukan metode yang digunakan</p>	<p>kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini kelompok B melalui identifikasi kemampuan guru dalam membimbing anak selama kegiatan penelitian</p>	
3.Kendala	Internal dan Eksternal	<p>a. Kendala yang datang dari guru</p> <p>b. Kendala yang datang dari anak</p> <p>c. Kendala yang datang dari lingkungan</p>	<p>Wawancara</p> <p>Observasi</p>

<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Dimensi Penelitian</b>	<b>Aspek Yang Diteliti</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>
4.Efektivitas	Berpikir Simbolik	a. Mampu menunjukkan lambang bilangan b. Mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 c. Mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 d. Mengenal konsep penjumlahan sederhana e. Mampu mengenal konsep pengurangan sederhana	

## **F. Prosedur Penelitian**

Tahapan penelitian meliputi *The Explanatory Sequential Explanatory design*:

### 1. Merumuskan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah permainan tradisional tepuk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun bisa digunakan?”

Sebagaimana sudah diuraikan pada latar belakang bab 1, maka penelitian ini difokuskan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kondisi empiris kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun ?
- b. Bagaimana implementasi permainan tradisional tepuk kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun?
- c. Bagaimana kendala yang dihadapi oleh guru dan anak dalam pelaksanaan permainan tradisional tepuk kartu bergambar?
- d. Bagaimana efektivitas penerapan permainan tradisional tepuk kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun?

## 2. Merumuskan Landasan Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap pengembangan ilmu atau teori tumbuh kembang anak, kognitif, berpikir simbolik, dan teori media pembelajaran. Landasan Teori dalam penelitian ini adalah “apakah melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.”

### 3. Mengumpulkan Data dan Menganalisis Data Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan cara observasi yang dilakukan dengan pedoman observasi yaitu dengan mengikuti aspek perkembangan kognitif anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan menggunakan permainan tradisional tepuk kartu bergambar, kemudian hasil observasi tersebut dihitung dan dianalisis.

### 4. Mengumpulkan Data Dan Menganalisis Data Kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan setelah data kuantitatif didapat. Pengumpulan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan studi dokumentasi, seperti faktor yang menyebabkan terhambat perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak dan efektifnya dengan penggunaan media permainan tradisional tepuk kartu bergambar kepada wali kelas kelompok usia 5-6 tahun. Setelah data kualitatif yang didapat melalui wawancara, maka selanjutnya data kualitatif tersebut di reduksi. Reduksi data yaitu kegiatan merangkum atau memilih hal-hal yang pokok dan hal-hal yang penting dari data yang diperlukan sesuai fakta permasalahan. Kemudian setelah data direduksi, maka data tersebut dibuatkan pengkodeannya atau diberi simbol.

### 5. Menganalisis Data Kuantitatif dan Kualitatif

Langkah terakhir dari penelitian ini adalah meringkas hasil dari semua metode penelitian berbeda yang digunakan. Penarikan kesimpulan dalam hal ini adalah hasil dari masalah yang sedang berlangsung. Selain itu, saran juga akan diberikan sebagai akibat dari korelasi positif antara hasil penelitian.

### 6. Merumuskan, Menyimpulkan dan Saran.

## **G. Prosedur Pengolahan Data**

Data dalam penelitian ini diolah berdasarkan jenis data yang terkumpul. Data kuantitatif berupa hasil observasi untuk mengukur penggunaan permainan tradisional tepuk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik peserta didik diolah dengan statistika inferensial menggunakan SPSS.

Sementara data kualitatif berupa hasil wawancara dan studi dokumentasi untuk menjawab proses penerapan dan kendala yang dihadapi guru dalam perkembangan kognitif peserta didik dalam permainan tradisional tepuk kartu bergambar yang dilakukan secara sistematis melalui penjabaran kategori dan sintesis data.

Menurut (Sugiyono, 2022) pada data kualitatif, tahapan dalam teknik pengolahan data kualitatif terdiri dari beberapa langkah, antara lain Data Reduction (Reduksi Data), proses penyederhanaan, penggolongan serta pembuangan bagian data yang sekiranya tidak perlu digunakan dan tidak berpengaruh pada hasil analisis data.

### **1. Reduksi Data**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya. Reduksi data merupakan sebuah proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan, dan kedalaman wawasan yang tinggi. Semakin lama penelitian yang dilakukan di lapangan, semakin banyak pula jumlah data yang diperoleh, kompleks, dan rumit.

## 2. *Display Data (Penyajian Data)*

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Menyajikan data dalam penelitian kualitatif juga dapat berupa teks yang bersifat naratif.

## 3. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah instrumen atau kuesioner yang dibuat valid atau tidak. Untuk mengukur validitas instrumen atau kuesioner ini, peneliti menggunakan SPSS. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan valid, apabila Koefisien korelasi *product moment* statistik parametrik untuk penelitian kuantitatif melebihi 0,05 atau Koefisien korelasi *product r* hitung  $> r\text{-tabel}(\alpha; n - 2)$   $n =$  jumlah sampel atau Nilai sig.  $\leq \alpha$ ,

$$r_{bis(i)} = \frac{X_i - \bar{X}_T}{S_T} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

### Rumus Uji Validitas (Koefisien Kolerasi)

#### Keterangan

- $r_{bis(i)}$  = Koefisien korelasi antara skor butir ke i dengan skor total
- $\bar{X}_i$  = Rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir ke i
- $\bar{X}_T$  = Rata-rata skor total semua responden
- $S_T$  = Standar deviasi skor total semua responden
- $p_i$  = Proporsi jawaban yang benar untuk butir ke i
- $q_i$  = Proporsi jawaban yang salah untuk butir ke i

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Adapun teknik yang peneliti gunakan untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen penelitian adalah dengan teknik Alpha Cronbach.

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas ( $r_{ii}$ ) > 0,6.

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

#### **Rumus Uji Reliabilitas ( Koefisien Reliabilitas)**

##### Keterangan

- $r_{ii}$  = Koefisien reliabilitas
- $K$  = Cacah butir
- $S_i^2$  = Varians skor butir
- $S_t^2$  = Varians skor total responden

#### **4. Uji *Independent Sample T-Test* dengan SPSS**

Pengujian independent sample *T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata partisipan dengan syarat data berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan melalui uji independent sample *T-Test* yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan hasil belajar anak pada kegiatan *pretest* dan *post test*.
- 2) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan hasil belajar anak pada kegiatan *pretest* dan *post test*.

## 5. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebuah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam analisis statistik parametrik, data berdistribusi normal adalah suatu keharusan sekaligus merupakan syarat mutlak yang harus terpenuhi. Salah satu cara untuk mendeteksi kenormalan suatu data dapat dilakukan dengan teknik Shapiro Wilk. Uji Shapiro Wilk pada umumnya dipakai untuk sampel yang jumlahnya kecil (kurang dari 50 data). Adapun jika data didapati data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis statistik non parametrik. Uji normalitas ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25, 2023. Uji Paired Sample T-test (Uji Wilcoxon).

Uji *Wilcoxon* seringkali digunakan sebagai *alternative* dari uji paired sample t test. Hal ini terjadi karena jika data penelitian tidak berdistribusi normal (melalui uji normalitas) maka data tersebut dianggap tidak memenuhi syarat dalam pengujian statistik parametrik. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang harus dilakukan peneliti agar data penelitian yang dikumpulkan masih tetap dapat diuji atau dianalisis, yaitu dengan cara melakukan metode

statistik non parametrik. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Dasar pengambilan keputusan melalui uji *paired sample T-test* (Uji *Wilcoxon*) yaitu sebagai berikut :

1. Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak.

Data dalam penelitian pengaruh pembelajaran *practical life* melalui pembelajaran, diolah berdasarkan jenis sumber data primernya yaitu permainan tradisional tepuk kartu bergambar diperoleh dengan menganalisa secara langsung bagaimana proses kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar sebagai media pembelajaran. Sedangkan sumber sekunder yang merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui perantara yang dapat berupa buku, artikel ilmiah atau subjek terdekat dari anak usia dini sebagai subjek utamanya sesuai dengan teori pembelajaran melalui media permainan tradisional tepuk kartu bergambar anak usia 5-6 tahun. Yang diutamakan dalam pemerolehan data dari hasil angket/kuesioner kepada guru sebagai subjek terdekat bagai anak usia dini.

Data kuantitatif, diolah dengan statistika inferensial menggunakan SPSS berupa hasil observasi untuk mengukur aktivitas pembelajaran melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilakukan secara sistematis melalui penjelasan kategori dan sintesis data.

Pengumpulan data ini dilakukan melalui proses wawancara, observasi, studi dokumentasi secara berkala yang berasal dari sumber primer yang merupakan data yang diperoleh secara langsung. Penelitian data kuantitatif berupa hasil observasi sebelum dilakukan stimulasi dan sesudah dilakukan stimulasi untuk mengukur pengaruh pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional tepuk kartu bergambar sebagai media pembelajaran yang digunakan adalah dengan memperoleh data ringkasan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu, yaitu:

1. *Editing* yaitu proses pengecekan atau pemeriksaan data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, karena ada kemungkinan data yang telah masuk tidak memenuhi syarat atau tidak dibutuhkan.
2. *Codeting* adalah kegiatan pemberian kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama, kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis.
3. Tabulasi yaitu proses penempatan data ke dalam bentuk tabel yang diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis, tabel-tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data. Pengolahan data kualitatif adalah menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi dokumentasi untuk mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan sebagai fokus penelitian. Kualitatif juga mendukung penggambaran dari data kuantitatif yang telah diperoleh dari hasil penelitian.