

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *Sequential Mixed-Methods*. Menurut Creswel dan Clark (2009), *mixed methods research* merupakan desain penelitian dengan asumsi filosofis di samping sebagai metode inquiry. Penelitian *mix method* melibatkan asumsi filosofis yang membimbing arah pengumpulan dan analisis data, serta mengolah pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif pada banyak fase proses penelitian tersebut (Samsu, 2021). Metode penelitian ini dipilih sesuai dengan karakteristiknya karena pertanyaan penelitian yang hendak dijawab meliputi *outcomes* dan proses yang melibatkan penggabungan data kualitatif dan kuantitatif. Metode ini dilakukan secara campuran dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai permasalahan dan pertanyaan dari penelitian dibanding jika dilakukan secara terpisah atau sendiri-sendiri.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mencari elaborasi, peningkatan, ilustrasi, klarifikasi hasil dari satu metode dengan hasil dari metode lainnya, seperti saling melengkapi data, yang memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan lengkap tentang masalah penelitian dan memperjelas hasil penelitian yang diberikan kombinasi data kualitatif dan kuantitatif memberikan pemahaman yang lebih baik tentang masalah penelitian daripada jenis itu sendiri penerapan dalam metode penelitian

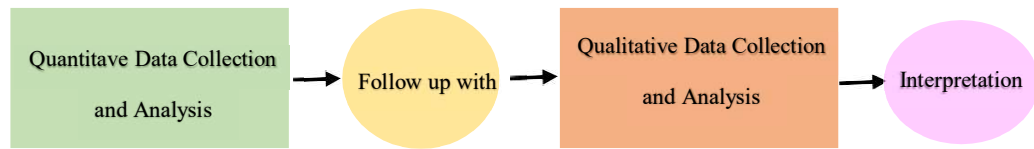
ini berfokus pada proses dan hasil, sehingga proses dalam melakukan penelitian akan didukung oleh hasil yang didapatkan.

## **B. Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sequential Explanatory*. Menurut Creswell (2019:52) desain *Sequential Explanatory* adalah sebuah desain penelitian yang dimulai dengan penelitian kuantitatif kemudian dilanjutkan dengan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan hasil kuantitatif. Desain ini digunakan karena mengingat penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data kuantitatif terlebih dahulu kemudian data kualitatif sebagai pelengkap. Bryman (Mustaqim, 2016) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian juga penelitian kualitatif penggabungan adalah cara untuk melengkapi atau menyempurnakan.

Penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif digabungkan untuk memberikan gambaran umum. Penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk mengisi kesenjangan-kesenjangan yang muncul dalam studi kualitatif, karena peneliti tidak bisa berada pada lebih dari satu tempat disaat bersamaan. Jika tidak, mungkin tidak seluruh masalah dapat diterima semata bagi penelitian kuantitatif atau semata bagi penelitian kualitatif (Mustaqim, 2016).

Adapun skema desain *mixed methods the explanatory sequential design* yang mengikuti alur desain yang bersumber dari Creswell (2016) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1

Skema Desain *Mixed Method The Explanatory Sequential Design*

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian berkaitan dengan seseorang yang dapat diperoleh keterangan. Subjek penelitian berkaitan erat dengan dimana sumber data diperoleh yaitu sesuatu yang dalam dirinya melekat masalah yang ingin diteliti dan menjadi tempat diperolehnya data dalam penelitian. Subjek penelitian untuk data kuantitatif yaitu kelompok A usia 4-5 tahun yang berlokasi di RA Nurul Ansor dengan jumlah 10 orang, terdiri dari enam perempuan dan empat laki-laki. Adapun subjek penelitian untuk data kualitatif yaitu 1 guru sebagai wali kelas kelompok A. Subjek penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan dalam penelitian ini. Kondisi yang ada di RA Nurul Ansor Bandung Khususnya di kelompok A sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

### D. Teknik Penelitian

Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2017: 187), strategi pengumpulan data memegang peranan penting dalam penelitian karena bertujuan untuk mendapatkan data yang strategis, khususnya terkait dengan perkembangan anak, yang merupakan tujuan utama dari penelitian. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2017: 188) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mengumpulkan data mengenai media video animasi dan kemampuan berpikir simbolik anak, seperti yang telah disebutkan dalam rumusan masalah.

## 2. Observasi

Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2017:196) 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 media video animasi. Observasi dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik untuk memperoleh data kuantitatif sejauh mana pengaruh media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun. Format pada lembar observasi ini menggunakan skor dengan rentang 1-4 yang berisi serangkaian daftar pencapaian perkembangan berpikir simbolik.

## 3. Dokumentasi

Sugiyono (2019:326) 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 media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

**Tabel 3.1**  
**Pedoman Studi Dokumentasi**

| No | Jenis Dokumen                         | Keterangan |           |
|----|---------------------------------------|------------|-----------|
|    |                                       | Ada        | Tidak Ada |
| 1  | Profil Kelembagaan                    |            |           |
| 2  | Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan |            |           |
| 3  | Data Peserta Didik                    |            |           |
| 4  | RPPH                                  |            |           |
| 5  | Proses Foto pembelajaran              |            |           |
| 6  | Foto Lingkungan Kelas                 |            |           |
| 7  | Foto Lingkungan Sekolah               |            |           |
| 8  | Laporan Perkembangan Anak             |            |           |

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

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. (Sugiyono,2017:187) menyatakan bahwa 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 suatu masalah yang ada di lapangan. Peneliti menggunakan jenis instrumen observasi pemberian skor sebagai berikut:

1. Belum Berkembang (BB): Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru
2. Mulai berkembang (MB): Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH): Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
4. Berkembang Sangat Baik (BSB): Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

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 mendukungnya. Kisi-kisi instrumen dari penelitian ini adalah media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Penilaian**  
**“Pengaruh Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik”**

| <b>Pertanyaan Penelitian</b> | <b>Dimensi Penelitian</b>                                                                                                                                                                                     | <b>Aspek Yang Diteliti</b>                                                                                                                                                                         | <b>Teknik Pengumpulan Data</b>        | <b>Sumber Data</b> |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|--------------------|
| 1. Proses                    | Perencanaan                                                                                                                                                                                                   | 1. Penyiapan bahan ajar (Prosem , RPPM, RPPH)<br>2. Penyiapan media / Alat penelitian<br>3. Penyiapan metode pembelajaran                                                                          | Wawancara<br>Dokumentasi              | Guru               |
| 2. Implementasi              | 1. Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dan anak dalam penelitian yang diberikan selama 6-8 kali pertemuan<br>2. Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dalam membimbing anak selama kegiatan pelaksanaan | 1. Proses pemanfaatan Media Video Animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A melalui identifikasi kemampuan guru dalam membimbing anak selama kegiatan penelitian | Wawancara<br>Observasi<br>Dokumentasi | Guru<br>Anak       |

|             |                                                                                                                      |                                                                                                                                                         |                                 |               |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------|
|             | pembelajaran<br>3. Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dalam menentukan metode yang digunakan                    |                                                                                                                                                         |                                 |               |
| 3. Hasil    | Kemampuan berpikir simbolik                                                                                          | 1. Mengenal bilangan dan lambang bilangan 1 - 10<br>2. Mengurutkan bilangan 1 - 10<br>3. Mengenal konsep bilangan<br>4. Mengenal konsep bentuk geometri | Wawancara Dokumentasi Observasi | Guru Anak     |
| 4. Evaluasi | Mengidentifikasi pemanfaatan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A | 1. Melakukan perbaikan penelitian<br>2. Melakukan evaluasi penelitian                                                                                   | Wawancara Observasi             | Guru Anak     |
| 5. Kendala  | Internal Eksternal                                                                                                   | 1. Kendala yang datang dari guru<br>2. Kendala yang datang dari anak<br>3. Kendala yang datang dari lingkungan                                          | Wawancara Observasi             | Guru Peneliti |



**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Setelah Divalidasi Oleh Ahli**  
**Kisi-kisi instrumen yang diperlukan untuk mengukur kemampuan**  
**berpikir simbolik kelompok A usia 4-5 tahun**

| No | Indikator                                       | Pernyataan                                                      | Skala Penilaian |    |     |     |
|----|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------|----|-----|-----|
|    |                                                 |                                                                 | BB              | MB | BSH | BSB |
| 1. | Mengenai<br>bilangan dan<br>lambang<br>bilangan | 1. Anak menunjukkan<br>lambang bilangan 1–5                     |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 2. Anak menunjukkan<br>lambang bilangan 6 -<br>10               |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 3. Anak mengurutkan<br>lambang bilangan 1 -5                    |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 4. Anak mengurutkan<br>lambang bilangan 6 - 10                  |                 |    |     |     |
| 2. | Mengurutkan<br>bilangan                         | 1. Anak menyusun<br>gambar sesuai dengan<br>bilangan ganjil (1) |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 2. Anak menyusun<br>gambar sesuai dengan<br>bilangan ganjil (3) |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 3. Anak menyusun<br>gambar sesuai bilangan<br>ganjil (5)        |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 4. Anak menyusun<br>gambar sesuai bilangan<br>ganjil (7)        |                 |    |     |     |

|    |                         |                                                                                     |  |  |  |  |
|----|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    |                         | 5. Anak menyusun gambar sesuai dengan bilangan ganjil (9)                           |  |  |  |  |
|    |                         | 6. Anak menyusun gambar sesuai dengan bilangan genap (2)                            |  |  |  |  |
|    |                         | 7. Anak menyusun gambar sesuai bilangan genap (4)                                   |  |  |  |  |
|    |                         | 8. Anak menyusun gambar sesuai bilangan genap (6)                                   |  |  |  |  |
|    |                         | 9. Anak menyusun gambar sesuai bilangan genap (8)                                   |  |  |  |  |
|    |                         | 10. Anak menyusun gambar sesuai bilangan ganjil (10)                                |  |  |  |  |
|    |                         | 11. Anak mengurutkan gambar dari bilangan yang paling sedikit ke yang paling banyak |  |  |  |  |
|    |                         | 12. Anak mengurutkan gambar dari bilangan yang paling banyak ke yang paling sedikit |  |  |  |  |
| 3. | Menenal konsep bilangan | 1. Anak mengenal konsep tanda penjumlahan ( + )                                     |  |  |  |  |
|    |                         | 2. Anak mengenal konsep tanda pengurangan ( - )                                     |  |  |  |  |
|    |                         | 3. Anak mengenal konsep tanda lebih besar ( > )                                     |  |  |  |  |

|    |                                |                                                                        |  |  |  |  |
|----|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    |                                | 4. Anak mengenal konsep tanda lebih kecil ( < )                        |  |  |  |  |
|    |                                | 5. Anak mengenal konsep tanda sama banyak ( = )                        |  |  |  |  |
|    |                                | 6. Anak memasang lambang bilangan 1–10 dengan gambar yang sesuai       |  |  |  |  |
|    |                                | 7. Anak menunjuk 2 kumpulan gambar yang sama jumlah nya                |  |  |  |  |
|    |                                | 8. Anak menunjuk 2 kumpulan gambar yang tidak sama jumlah nya          |  |  |  |  |
|    |                                | 9. Anak membedakan gambar dengan jumlah lebih banyak dan lebih sedikit |  |  |  |  |
| 4. | Menenal konsep bentuk geometri | 1. Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk persegi            |  |  |  |  |
|    |                                | 2. Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk persegi panjang    |  |  |  |  |
|    |                                | 3. Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk segitiga           |  |  |  |  |
|    |                                | 4. Anak mengklasifikasikan                                             |  |  |  |  |

|  |  |                                                                                                                                               |  |  |  |  |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|  |  | Benda berdasarkan bentuk lingkaran                                                                                                            |  |  |  |  |
|  |  | 5. Anak memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 2 bentuk geometri (pola yang berurutan), misal : segitiga, persegi, segitiga, persegi |  |  |  |  |

Setelah pengecekan validasi oleh ahli, selanjutnya validasi menggunakan SPSS, uji validitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang dibuat valid atau tidak. 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  $> r$ -tabel ( $\alpha ; n - 2$ )  $n$  = jumlah sampel atau Nilai  $\text{sig.} \leq \alpha$ ,

#### Rumus Uji Validitas (Koefisien Korelasi)

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

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

Peneliti melakukan pengambilan data melalui observasi akumulatif yang terdiri dari 30 sampel ( $n$ ) responden dan terdiri dari 4 variabel skor penilaian

terkait kemampuan berpikir simbolik anak usia dini Kelompok A di TK Al-Mukhlis, maka hasil validasi SPSS adalah :

**Tabel 3.4**  
**Tabel Instrumen Validasi Menggunakan SPSS**

| Nomor       | r hitung | </> | r tabel (N = 30, $\alpha = 0,05$ ) | Keterangan |
|-------------|----------|-----|------------------------------------|------------|
| r hitung 1  | 0.435    | >   | 0.361                              | Valid      |
| r hitung 2  | 0.396    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 3  | 0.484    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 4  | 0.511    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 5  | 0.526    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 6  | 0.497    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 7  | 0.684    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 8  | 0.558    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 9  | 0.641    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 10 | 0.444    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 11 | 0.586    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 12 | 0.418    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 13 | 0.382    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 14 | 0.434    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 15 | 0.764    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 16 | 0.454    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 17 | 0.586    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 18 | 0.558    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 19 | 0.397    | >   |                                    | Valid      |
| r hitung 20 | 0.601    | >   |                                    | Valid      |

Berdasarkan tabel 3.5 item pernyataan hasil validitas yang diperoleh menunjukan soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 termasuk cukup. Karena r hitung (nilai koefisien korelasi) pada komponen penilaian 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 > dari r tabel, maka keputusannya dengan menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ , maka observasi/kuesioner akumulatif yang ada adalah dinyatakan Valid.

Karena  $r$  hitung (nilai koefisien korelasi) pada komponen X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10, X11, X12, X13, X14, X15, X16, X17, X18, X19, dan X20 > dari  $r$  tabel, maka keputusannya dengan menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ , maka observasi/kuesioner akumulatif yang ada adalah Valid.

**Tabel 3.5**

**Pedoman Observasi Kepada Anak**

**Instrumen Penilaian Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun**

Nama Anak :

Kelas :

| No | Indikator                                       | Pernyataan                                                      | Skala Penilaian |    |     |     |
|----|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------|----|-----|-----|
|    |                                                 |                                                                 | BB              | MB | BSH | BSB |
| 1. | Mengenai<br>bilangan dan<br>lambang<br>bilangan | 1. Anak menunjukan<br>lambang bilangan 1-5                      |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 2. Anak menunjukan<br>lambang bilangan 6-10                     |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 3. Anak mengurutkan<br>lambang bilangan 1-5                     |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 4. Anak mengurutkan<br>lambang bilangan 6-10                    |                 |    |     |     |
| 2. | Mengurutkan<br>bilangan                         | 1. Anak menyusun gambar<br>sesuai dengan bilangan<br>ganjil (1) |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 2. Anak menyusun gambar<br>sesuai bilangan ganjil (3)           |                 |    |     |     |
|    |                                                 | 3. Anak menyusun gambar<br>sesuai dengan bilangan<br>genap (2)  |                 |    |     |     |

|    |                          |                                                                                    |  |  |  |  |
|----|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    |                          | 4. Anak menyusun gambar sesuai dengan bilangan genap (4)                           |  |  |  |  |
|    |                          | 5. Anak mengurutkan gambar dari bilangan yang paling sedikit ke yang paling banyak |  |  |  |  |
|    |                          | 6. Anak mengurutkan gambar dari bilangan yang paling banyak ke yang paling sedikit |  |  |  |  |
| 3. | Mengenal konsep bilangan | 1. Anak mengenal konsep tanda penjumlahan (+)                                      |  |  |  |  |
|    |                          | 2. Anak mengenal konsep tanda pengurangan (-)                                      |  |  |  |  |
|    |                          | 3. Anak mengenal konsep tanda sama banyak (=)                                      |  |  |  |  |
|    |                          | 4. Anak memasang lambang bilangan 1-10 dengan gambar yang sesuai                   |  |  |  |  |
|    |                          | 5. Anak menunjuk 2 kumpulan gambar yang sama jumlahnya                             |  |  |  |  |
|    |                          | 6. Anak menunjuk 2 kumpulan gambar yang tidak sama jumlah nya                      |  |  |  |  |
|    |                          | 7. Anak membedakan gambar dengan jumlah                                            |  |  |  |  |

|    |                                 |                                                                     |  |  |  |  |
|----|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    |                                 | lebih banyak dan lebih sedikit                                      |  |  |  |  |
| 4. | Mengenal konsep bentuk geometri | 1. Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk persegi         |  |  |  |  |
|    |                                 | 2. Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk persegi panjang |  |  |  |  |
|    |                                 | 3. Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk lingkaran       |  |  |  |  |

**Tabel 3.6**  
**Lembar Observasi Akumulatif Anak**

| No | Nama Anak | Item Skor Pernyataan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Jumlah |
|----|-----------|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|
|    |           | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |        |
| 1  | AB        |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 2  | AR        |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 3  | HH        |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 4  | HM        |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 5  | KAR       |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 6  | KHZ       |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 7  | KR        |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 8  | MAR       |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 9  | MFM       |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |
| 10 | NM        |                      |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |        |

Keterangan :

1 = Anak menunjukkan lambang bilangan 1 – 5

2 = Anak menunjukkan lambang bilangan 6 – 10

3 = Anak mengurutkan lambang bilangan 1 -5



- 4 = Anak mengurutkan lambang bilangan 6 – 10
- 5 = Anak menyusun gambar sesuai dengan bilangan ganjil (1)
- 6 = Anak menyusun gambar sesuai dengan bilangan ganjil (3)
- 7 = Anak menyusun gambar sesuai bilangan genap (2)
- 8 = Anak menyusun gambar sesuai bilangan genap (4)
- 9 = Anak mengurutkan gambar dari bilangan yang paling sedikit ke yang paling banyak
- 10 = Anak mengurutkan gambar dari bilangan yang paling banyak ke yang paling sedikit
- 11 = Anak mengenal konsep tanda penjumlahan (+)
- 12 = Anak mengenal konsep tanda pengurangan (-)
- 13 = Anak mengenal konsep tanda sama banyak (=)
- 14 = Anak memasang lambang bilangan 1-10 dengan gambar yang sesuai
- 15 = Anak menunjuk 2 kumpulan gambar yang sama jumlahnya
- 16 = Anak menunjuk 2 kumpulan gambar yang tidak sama jumlah nya
- 17 = Anak membedakan gambar dengan jumlah lebih banyak dan lebih sedikit
- 18 = Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk persegi
- 19 = Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk persegi panjang
- 20 = Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk lingkaran

## **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 media video animasi berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok A ?”

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

- a. Efektivitas media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A
- b. Proses pembelajaran dengan penggunaan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A
- c. kendala yang dihadapi guru dan anak dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A

### **2. Merumuskan Landasan Teori**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan ilmu atau teori tumbuh kembang anak, kognitif, berpikir simbolik, dan teori media video animasi

### 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 media video animasi, kemudian hasil observasi tersebut dihitung dan di analisis.

### 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 penggunaan media video animasi kepada wali kelas kelompok A. 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. 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 pengaruh media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik peserta didik diolah dengan

statistika inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Statistika Inferensial adalah metode yang menggunakan rumus statistika dan hasil perhitungannya dijadikan sebagai pedoman dalam membuat kesimpulan secara umum atau mengeneralisasikannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika data tersebut normal maka menggunakan Uji-T dan jika tidak normal menggunakan uji mann whitney. Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah varian dari dua atau lebih sampel dianggap sama atau homogen. Artinya, uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sampel-sampel tersebut memiliki variasi yang serupa atau tidak.

Sementara data kualitatif berupa hasil wawancara dan studi dokumentasi untuk menjawab proses pembelajaran dengan penggunaan media video animasi dan kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi diolah menggunakan analisis tematik. Analisis tematik (*thematic analysis*) menurut Fereday & Cochrane (Hamidah, 2021) “... is a search for themes that emerge as being important to the description of the phenomenon”. Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa analisis tematik merupakan suatu teknik yang digunakan dengan cara mencari tema-tema yang muncul dalam data penelitian dan merupakan bagian penting untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi. Tema dalam analisis ini dilalui dengan

membaca dan terus membaca hasil temuan yang terjadi secara berulang sehingga membentuk pola atau kategori yang akan dijadikan bahan untuk analisis.

Berikut langkah-langkah dalam menganalisa hasil penelitian menurut Saldana (Hamidah, 2021):

#### 1. Melakukan Pengodean Data (*Coding*)

Data yang telah diperoleh oleh penulis selama melakukan penelitian diberi kode-kode tertentu sesuai dengan tema yang didasarkan pada rumusan pertanyaan penelitian. Kode-kode tersebut membantu penulis untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik, faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya kemampuan berpikir simbolik, upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Adapun contoh proses pengkodean dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

**Tabel 3.7**  
**Contoh Proses *Coding* Pengolahan Data**

| No | Pertanyaan                                                                                                                                                                                           | Jawaban                                                                                                                                                                                                                                                    | Coding                                                                 |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Apakah Lembaga ini mempunyai kurikulum yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak dengan penekanan pada kegiatan bermain dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak ? | Ya...lembaga ini memiliki kurikulum yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak dengan penekanan pada kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.<br><b>Kurikulum</b> semacam itu biasanya <b>dirancang</b> | Kurikulum konsep abstrak, representasi simbolik, dan pemecahan masalah |

|   |                                                                                       |                                                                                                                                                   |                                                                                    |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                       | <b>untuk mengintegrasikan kegiatan bermain yang terstruktur dengan pembelajaran konsep abstrak, representasi simbolik, dan pemecahan masalah.</b> |                                                                                    |
| 2 | Media apa yang digunakan dalam kegiatan merangsang kemampuan berpikir simbolik anak ? | Media yang tersedia dilembaga ini seperti <b>puzzle angka, blok bangunan, alat peraga untuk mengenalkan simbol-simbol, dan kartu bergambar</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis media pembelajaran</li> </ul> |

Proses *coding* terhadap hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan tahapan pengkodean dan pengembangan tema seperti yang telah diuraikan pada tabel di atas, hasil analisis data digambarkan secara keseluruhan pada hasil dan pembahasan dalam Bab IV.

## 2. Kategorisasi

Kategorisasi dari kode yang didapat peneliti mengelompokkan ke dalam kategorisasi untuk memudahkan peneliti melakukan perbandingan temuan. Perbandingan temuan-temuan ini untuk membangun konsep-konsep teoritis. Menurut saldana (Hamidah, 2021) kategorisasi adalah bagaimana kita keluar dari data yang beragam dan membentuk data. Berikut contoh kategorisasi data.

**Tabel 3.8 Contoh Kategorisasi Kode**

| <b>Kode Yang Muncul</b> | <b>Kategorisasi</b> |
|-------------------------|---------------------|
|                         |                     |

3. Dari kode dan kategorisasi ke tema dan teori

Dari kategorisasi peneliti dapat menunjukkan bagaimana tema -tema dan konsep-konsep secara sistematis berkaitan dengan perkembangan teori. Saldana (Hamidah, 2021).

**Tabel 3.9 Contoh Kategorisasi Kode**

| <b>Kode yang didapat</b> | <b>Kategorisasi</b> | <b>Tema</b> |
|--------------------------|---------------------|-------------|
|                          |                     |             |