

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Islamiyah yang berada di jalan KH. Wahid Hasyim (Kopo)Jl. Sukaleueur No 100. Kelurahan Babakan Asih, Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak TK Islamiyah kelompok B1 yang berjumlah 17 orang siswa, terdiri dari anak laki-laki 8 orang dan anak perempuan 9 orang.

Adapun rincian subyek penelitian tampak pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Daftar Subyek Penelitian

No	Nama	Tempat, tanggal lahir	L/P
1	Kayla Aletta Kireisa	Bandung,13 Februari 2008	P
2	Nabhan Sajidan	Bandung,25 Desember 2007	L
3	Muh. Fahrezi Firdaus	Bandung,26 Juli 2007	L
4	M. Rafi Hidayat	Bandung1 Februari 2007	L
5	Syahlaa Zalfaa Nazhiifah	Bandung, 6 Juli 2007	P
6	Reva Nadila Kintara	Bandung,09 Desember 2007	P
7	Zennia Azzahra Putri	Bandung, 14 Mei 2008	P
8	Albian Bintang Prakarsya	Bandung, 22 Mei 2008	L
9	Imelda Andriyani S	Bandung, 28 Januari 2008	P
10	Reinard Ghibrani F	Bandung, 4 April 2008	L
11	Raditya Dwi Putra	Bandung, 7 Nopember 2007	L
12	Silmina Hasna Kamila	Bandung, 15 Februari 2008	P
13	Deden Febriawan	Bandung, 01 Februari 2008	L
14	Cantika Zahra Oktaviani	Bandung, 27 Oktober 2007	P
15	Raffi Agusta Priatna	Bandung, 14 Agustus 2007	L

16	Keysha Aghnia Mafizha	Bandung, 25 Januari 2009	P
17	Tazkia Azifah N.R.	Bandung, 27 Mei 2008	P

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK desain model John Elliot, desain model John Elliot ini tampak lebih detail dan rinci. Dikatakan lebih rinci karena di dalam setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi yaitu antara 3-5 aksi (tindakan). Sementara itu kemungkinan setiap aksi terdiri dari beberapa langkah yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar mengajar. Maksud disusun secara rinci pada PTK model John Elliot ini, supaya terdapat kelancaran yang lebih baik antara taraf-taraf di dalam pelaksanaan aksi atau proses belajar mengajar.

Adapun siklus tindakan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

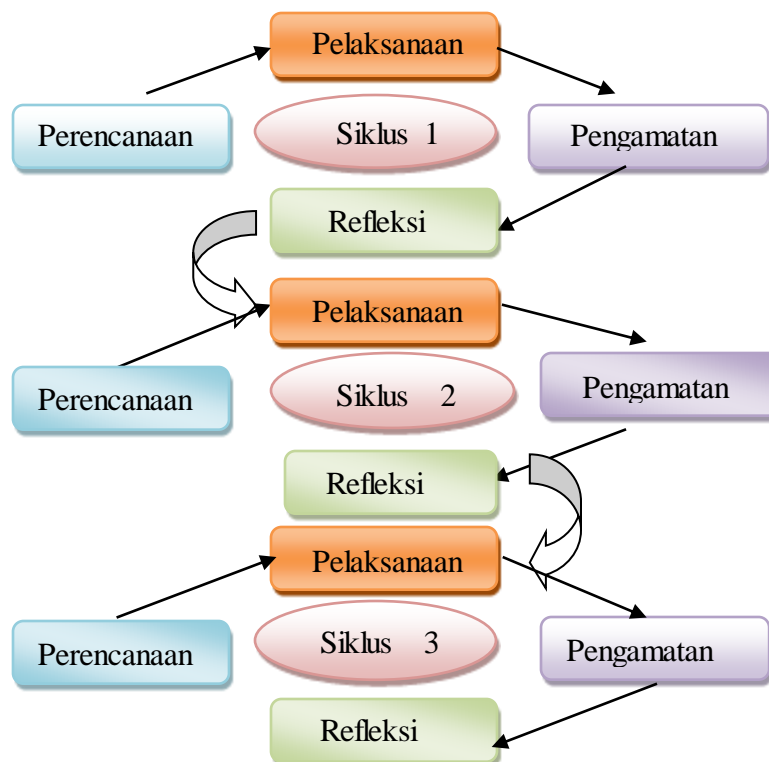


Diagram 3.1
Desain Penelitian Tindakan Kelas
Model John Elliot (Sunendar: 2012)

C. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan disiplin anak Taman Kanak-Kanak melalui penerapan metode bermain peran. Permasalahan ini diawali dari hasil observasi di lapangan yang umumnya dalam meningkatkan disiplin anak, biasanya dalam meningkatkan disiplin anak guru hanya melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui metode tanya jawab dan metode bercerita. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi dan medianyapun kurang menarik, dalam menstimulus anak untuk disiplin sehingga disiplin anak kurang berkembang secara optimal. Kondisi seperti ini menyebabkan kurangnya disiplin anak, ini dapat dilihat dari masih banyaknya anak yang menyimpan sepatu pada tempatnya, mengerjakan tugas sampai selesai, memakai sepatu sendiri dan membereskan alat bermain pada tempatnya masih rendah.

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dengan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (kolaborasi). Penelitian ini dilakukan oleh peneliti berkolaborasi bersama guru dengan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara berkolaborasi yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam satu siklus Arikunto (2012:15)

Metode ini mengacu kepada tindakan guru untuk memperbaiki pembelajaran agar lebih efisien, efektif dan menarik, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan lebih berhasil. Hardjodiputro (Sunendar, 2008), menyatakan bahwa :

“ Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perbuatan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktek mengajarnya sendiri agar kritis terhadap praktek tersebut dan agar mau mengubahnya . Penelitian tindakan kelas, mempunyai makna dasar dan kritis terhadap mengajar, menggunakan kesadaran dirinya sendiri untuk bersiap menghadapi proses perubahan dalam memperbaiki pembelajaran”

Penelitian Tindakan Kelas mempunyai karakteristik yang khas, karena bermula dari persoalan praktek mengajar sehari-hari yang dihadapi oleh guru.

Supardi dalam Arikunto dkk (2012:104) berpendapat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari hasil persepsi atau lamunan seorang peneliti.

Sementara Arikunto dkk (2006:26) mengungkapkan bahwa ciri khusus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah adanya tindakan (*action*) yang benar-benar nyata. Berdasarkan pengertian dan penjabaran di atas, jelaslah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sangat membantu untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong guru untuk menjadi guru yang lebih profesional. Dalam penelitian ini yang ingin diperbaiki peneliti adalah perilaku disiplin pada anak kelompok B1 TK Islamiyah Bandung melalui metode bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan tiga siklus dengan lima tindakan.

Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah pertama dalam setiap tindakan. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak terkait dengan nilai disiplin dengan menggunakan metode bermain peran yang akan dituangkan kedalam bentuk rencana kegiatan harian (RKH) beserta skenario tindakan yang akan dilakukan oleh guru dan anak. Untuk siklus pertama guru menyiapkan sumber belajar berupa peralatan dokter anak, untuk siklus kedua guru menyiapkan peralatan dokter gigi dan untuk siklus ketiga guru menyiapkan alat-alat memasak. Selain itu guru juga menyiapkan perekaman dan alat untuk menganalisis data yang berkaitan dengan proses dan hasil pembelajaran. Guru menyusun instrumen non test yaitu berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk melihat

hasil dari tindakan tersebut guru perlu menstimulasikan tindakan. Dalam hal ini guru harus bekerjasama dengan teman sejawat atau dosen pembimbing.

2. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan akan dilaksanakan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru mengkondisikan anak agar siap mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- b. Pembelajaran dimulai dengan pembacaan doa dan salam.
- c. Guru menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi ini, membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.
- d. Guru menjelaskan lebih rinci kepada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini.
- e. Guru memperlihatkan media yang akan digunakan dan menerangkan cara-caranya.
- f. Setelah selesai menerangkan, guru meminta anak untuk siap-siap membuat kelompok untuk mengadakan tindakan.
- g. Guru melakukan evaluasi, yaitu melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan hari ini dan mengadakan evaluasi.

3. Observasi

Peneliti melakukan observasi (pengamatan) selama proses tindakan berlangsung. Hal-hal yang diobservasi yaitu tentang disiplin anak usia dini, apakah anak memiliki kemampuan disiplin sesuai yang diharapkan, yaitu mengerti dan menyadari tentang disiplin. Berdasarkan pengamatan itu guru akan dapat menentukan apakah ada hal-hal yang harus segera diperbaiki agar tindakan dapat mencapai hasil yang diinginkan.

4. Refleksi

Peneliti mencoba mengkaji kembali apa yang telah dilakukan dan apa dampaknya bagi proses belajar anak. Dengan cara ini peneliti akan menemukan kelemahan dari tindakan yang dilakukan.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional variable dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Disiplin
- 2) Bermain Peran.

(1) Disiplin

Disiplin adalah kemampuan seseorang untuk menyeimbangkan antara pola pikir & pola tindakan dikarenakan adanya situasi dan kondisi tertentu dengan pembatasan peraturan yang diperlukan terhadap dirinya oleh lingkungan dimana individu berbeda (Departemen Pendidikan Nasional 2007), sementara menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010) dalam (Peraturan Menteri 58 ,2009) disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

Adapun dalam penelitian ini pengertian disiplin adalah perilaku atau perbuatan yang dilakukan anak dalam berinteraksi dengan teman atau orang lain, yaitu: Membiasakan tepat waktu (datang tepat waktu, melaksanakan tugas sampai selesai), mematuhi aturan/tata tertib (memelihara lingkungan/membuang sampah pada tempatnya, menghemat penggunaan air, mencuci tangan sesudah dan sebelum makan, menyimpan sepatu pada tempatnya, membereskan alat makan, sabar menunggu giliran, mentaati aturan permainan), menyimpan alat permainan, memakai sepatu sendiri.

(2) Bermain Peran

Pengertian bermain peran menurut Mulyasa (2012:173) adalah melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sementara Sufriyati (Gunarti dkk (2008:10.9) berpendapat bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (*imajinasi*) dalam penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain

peran juga berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu rumah tangga, nenek tua renta.

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di Taman Kanak-Kanak (Depdikbud, 1998) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (*imajinasi*) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan dengan kata lain bermain peran adalah mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan social, Gunarti dkk (2008:10.11).

Pengertian dalam penelitian ini, metode bermain peran adalah suatu metode mengajar / pembelajaran melalui bermain aktif yang melibatkan perilaku dan bahasa anak yang diarahkan oleh guru agar anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan penghayatan terhadap suatu kegiatan yang dilaksanakan.

Adapun langkah-langkah metode bermain peran menurut Waterwoth (Werdini, P, Ambar 2010:25) dalam Uthami (2007) adalah sebagai berikut:

a) Mengidentifikasi kejadian

Peneliti dan guru memilih tema yang dilakukan untuk bermain peran, tema yang diambil tema yang berhubungan dengan lingkungan sekitar anak yaitu tema pekerjaan dengan sub tema dalam siklus ke satu dokter anak, siklus kedua dokter gigi dan siklus ketiga kantin sekolah.

b) Memilih fokus perhatian

Peneliti dan guru membuat rencana bermain peran dengan judul dokter anak, dokter gigi dan kantin sekolah, rencana ini dibuat berdasarkan kegiatan sehari-hari yang di tuangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH)

c) Penunjukkan pemain

Guru memberikan kesempatan pada anak untuk memerankan tokoh yang ada dalam isi cerita tersebut, akan tetapi disini ada peran guru untuk memilih anak yang akan memainkan peran tersebut

d) Menyiapkan pelaku

Guru menyiapkan anak dengan memberikan motivasi dan pujian sebelum dan sesudah melakukan perannya.

E. Instrumen Penelitian.

Untuk memperoleh kebenaran yang obyektif dalam pengumpulan data, diperlukan adanya instrumen yang tepat dan sesuai dengan jenis penelitian yang dilaksanakan sehingga masalah yang diteliti akan terefleksikan dengan baik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara dan pedoman dokumen.

1. Pedoman Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mendapatkan keterangan mengenai situasi dengan melihat dan mendengar apa yang terjadi, kemudian semuanya dicatat dengan cermat.

Tabel berikut ini pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.2
Pedoman Observasi Disiplin Melalui Metode Bermain Peran

Nama Anak :

Tema/ Sub Tema :

Hari/ Tanggal :

Berilah ceklist pada kegiatan yang diamati di bawah ini :

No	Indikator	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak datang tepat waktu					
2	Anak dapat duduk di tempat yang sudah disediakan					
3	Anak dapat mengerjakan tugas sampai selesai seperti mewarnai gambar sederhana					
4	Anak dapat memelihara kebersihan lingkungan kelas contohnya tidak mencoret-coret meja					
5	Anak dapat menggunakan air secukupnya					
6	Anak dapat sabar menunggu giliran saat bermain					
7	Anak dapat sabar menunggu giliran saat menerima tugas					
8	Anak mencuci tangan sebelum makan					
9	Anak dapat makan sendiri					
10	Anak dapat menyimpan sepatu pada tempatnya					
11	Anak dapat menyimpan alat bermain pada					

	tempatya					
12	Anak dapat mengikuti aturan permainan					
13	Anak dapat membereskan tempat makan sendiri					
14	Anak dapat memakai sepatu sendiri					
15	Anak dapat membuang sampah pada tempatnya					

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang (Anak belum bisa melakukan sendiri)
 MB : Mulai Berkembang (Anak mau melakukan dengan bantuan)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Anak mampu melakukan sendiri namun masih memerlukan bantuan)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Anaksudah mampu melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain)

2. Pedoman Wawancara

Arikunto (2006: 155) berpendapat interviu yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Intervi digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orangtua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu.

Pedoman wawancara yang dipakai peneliti adalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal untuk memperoleh gambaran mengenai pembelajaran disiplin pada anak usia dini di TK Islamiyah.

Berikut ini tabel pedoman wawancara yang di tujukan kepada kepala sekolah dan guru kelompok B1 TK Islamiyah.

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara Dengan Guru Di
Tk Islamiyah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pemahaman ibu tentang disiplin anak di Taman Kanak-Kanak?	
2	Bagaimana cara ibu menstimulasi disiplin yang di tetapkan di TK Islamiyah?	

3	Metode pembelajaran apa yang digunakan saat ini untuk mengembangkan disiplin anak?	
4	Media apa saja yang digunakan untuk mengembangkan disiplin anak di TK Islamiyah?	
5	Apakah kekurangan dari pemanfaatan metode bermain peran dalam meningkatkan perilaku disiplin anak kelompok B1 di TK Islamiyah?	

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara Dengan Kepala Sekolah Di
Tk Islamiyah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat ibu mengenai penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan disiplin anak TK Islamiyah?	
2	Apa kelebihan dari metode bermain peran dalam meningkatkan disiplin anak Islamiyah?	
3	Apakah penggunaan metode bermain peran bisa meningkatkan disiplin anak TK Islamiyah?	
4	Apa kekurangan dari metode bermain peran dalam meningkatkan disiplin anak TK Islamiyah?	
5	Bagaimana reaksi anak dengan strategi yang guru terapkan saat ini, khususnya kelompok B1 di TK Islamiyah?	
6	Bagaimana reaksi anak setelah diterapkannya metode bermain peran?	

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang terjadi selama proses penelitian berlangsung, sebagai data penunjang sebelumnya yang sudah terkumpul, yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi foto-poto dan tulisan- tulisan.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kedisiplinan Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran.

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan	Tekhnik Pengumpulan Data	Respon den	Item	
1	a. Disiplin	1.Pembiasaan	a.	Membiasakan hadir tepat waktu	Observasi, Dokumentasi	Anak	1	
			2. Ketertiban	b.			Membiasakan mematuhi peraturan	2
							2.Anak dapat duduk di tempat yang sudah disediakan	3
				3.Anak dapat mengerjakan tugas sampai selesai seperti membereskan alat-alat masak			4	
				4.Anak dapat memelihara kebersihan lingkungan kela (sentra bermain peran) seperti membersihkan lantai			5	
				5.Anak dapat menggunakan air secukupnya			6	
		6.Anak sabar menunggu giliran saat bermain						

				7. Anak sabar menunggu giliran saat menerima tugas			7
				8. Anak mencuci tangan sebelum makan			8
				9. Anak dapat makan sendiri			9
				10. Anak dapat membereskan tempat makan sendiri			10
			c. Menyimpan dan mengeluarkan alat dan bahan (sesuai dengan studi keahlian) (SMK)	1. Anak dapat menyimpan sepatu pada tempatnya			11
				2. Anak dapat menyimpan alat bermain pada tempatnya seperti menyimpan alat-alat dokter			12
				3. Anak dapat membereskan tempat makan sendiri			13
			d. Menggunakan pakaian praktek sesuai dengan program studi keahlian (SMK)	4. Anak dapat membuang sampah pada tempatnya			14
				1. Anak dapat memakai sepatu sendiri			15

	b. Bermain Peran	1. Perencanaan		1.Mempersiapkan media yang akan digunakan	Observasi Dokumentasi		1
				2.Mengkondisikan anak			2
		2. Pelaksanaan		1.Menyampaikan aspirasi			3
				2.Memberikan pembelajaran dengan media alat memasak			4
				3.Memperlihatkan media alat memasak			5
				4.Melakuka tanya jawab terkait media yang digunakan			6
				5. Melibatkan anak dalam penggunaan media alat memasak			7
		3. Penilaian		1.Mengadakan bimbingan untuk mengevaluasi kegiatan hari ini.			8

4. Catatan Lapangan

Catatan yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang aktivitas anak dan aktivitas guru selaku subjek penelitian selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi.

1. Pedoman Observasi (pengamatan)

Pedoman observasi yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan mengukur tingkah laku siswa pada waktu belajar dan perilaku guru pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu perencanaan pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, materi, media, metode, dan evaluasi. Berkaitan dengan hal tersebut, Kunandar (2008:143) dalam Uthami (2007) menyatakan bahwa pengamatan sangat cocok untuk merekam data lainnya. Pedoman observasi dengan cara melihat tingkah laku anak saat belajar dan metode apa yang diberikan untuk meningkatkan nilai disiplin anak. Observasi ini dilakukan selama lima hari.

2. Pedoman wawancara

Arikunto (2002: 155) berpendapat interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orangtua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu.

Pedoman wawancara yang dipakai peneliti adalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal untuk memperoleh gambaran mengenai pembelajaran disiplin pada anak usia dini di TK Islamiyah.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan difikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif (Maleong, 1999:153). Catatan lapangan diubah ke dalam catatan yang lengkap setelah peneliti tiba di rumah. Proses tersebut dilakukan setiap kali setelah selesai melakukan tindakan.

4. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah catatan perkembangan anak, dan rangkuman penilaian perkembangan anak untuk mengetahui kemampuan anak pada umumnya serta mengetahui nilai disiplin pada khususnya. Selain catatan tertulis, peneliti juga menggunakan foto-foto selama kegiatan berlangsung.

G. Analisa Data

Analisa adalah proses menyusun data agar dapat ditafsirkan. Tahap ini berlangsung dari awal sampai akhir penelitian. Nasution (2003:138) dalam Uthami (2007) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif analisis data dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah sebelum terjun ke lapangan, selama berlangsungnya penelitian, terus sampai penulisan hasil penelitian.

Kunandar (2008:101-102) mengemukakan bahwa analisa interaktif terdiri dari beberapa tahapan diantaranya reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan

1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas dan mengubah data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Pada tahap ini merumuskan hasil tindakan dengan membuat proses penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan disiplin dalamnya berisikan perencanaan, tindakan dan observasi pada saat kegiatan berlangsung dan refleksi kegiatan yang dilakukan.

2) Beberan (*display*) Data

Setelah mereduksi data, peneliti membeberkan hasil tindakan secara berurutan dengan grafik yang memperjelas hasil yang diperoleh.

3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus satu, kesimpulan revisi pada akhir siklus kedua dan seterusnya, kesimpulan terakhir pada siklus terakhir.

H. Validasi Data

Kunandar (2008:101-102). Untuk menguji derajat kepercayaan atau derajat kebenaran penelitian maka hasil dari analisa data penelitian divalidasi, yaitu:

1. *Member-check*

Member-check yaitu memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber yang relevan dengan penelitian tindakan kelas, serta dilakukan pada saat melakukan observasi dan wawancara. Selain kepada narasumber tersebut peneliti mengkonsultasikan hasil temuan kepada para ahli yaitu kepada pembimbing untuk mendapatkan arahan dalam penyusunan hasil pelaporan dan lapangan.

2. *Triangulasi*

Triangulasi yaitu proses memeriksa kebenaran analisa dari peneliti dengan membandingkan hasil dari mitra peneliti. *Triangulasi* dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang yakni, sudut pandang guru sebagai peneliti, sudut pandang mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi dan sudut pandang para ahli (dosen pembimbing)

3. *Audit Trail*

Kegiatan memeriksa kesalahan-kesalahan dalam prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil kesimpulan.

4. Expert Opinion

Data atau informasi yang diperoleh peneliti kemudian diperiksa kembali oleh para ahli atau pakar untuk memeriksa semua tahapan-tahapan penelitian. Dan dapat memberikan arahan kepada peneliti terhadap masalah penelitian.