

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan model Kemmis dan Mc Taggar (dalam Zannah dkk, 2023). yang menyatakan bahwa PTK merupakan suatu siklus spiral yang mana terdapat empat perencanaan dalam PTK yaitu : (1) Rencana (*Planning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*). Desain penelitian dipilih karena pada dasarnya permasalahan yang terkait dengan perkembangan emosional atau pengolahan emosi terdapat di TK Kartika XIX-34 sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun solusi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu melalui alat permainan edukatif Mones Monopoli Emosi.

Desain penelitian seperti yang disebutkan di atas terdapat empat tahapan. Adapun uraian dari ke empat tahapan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan terkait dengan alat permainan edukatif dilakukan koordinasi dengan pihak lembaga, melakukan penyiapan untuk alat permainan edukatif serta alat – alat lainnya yang dibutuhkan penulis untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran melalui alat permainan edukatif tersebut.

2. Pelaksanaan

Setelah melakukan perencanaan, penulis kemudian melakukan tindakan pembelajaran dengan menerapkan alat permainan edukatif Mones Monopoli Emosi. Dalam menerapkan permainan tersebut dilakukan oleh guru di TK Kartika XIX-34. Untuk pemilihan suatu tema disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan permainan tersebut dan perkembangan anak

3. Observasi

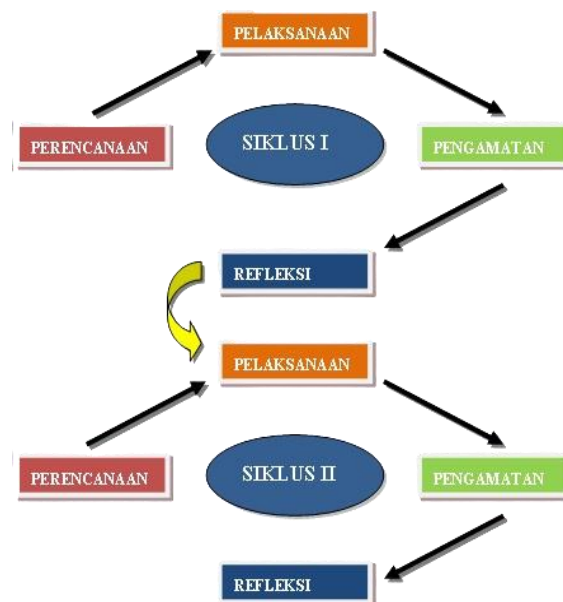
Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengamatan untuk melihat perkembangan anak setelah menggunakan alat permainan edukatif tersebut serta memberikan

penjagaan untuk keberhasilan pelaksanaan alat permainan edukatif Mones Monopoli Emosi.

4. Refleksi

Pada tahap selanjutnya yaitu refleksi yang dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui dan mendiskusikan hasil yang mencakup analisis data, terkait dengan proses, permasalahan, dan hambatan yang terjadi saat pelaksanaan. Hal tersebut dilakukan untuk menemukan suatu keberhasilan dari tindakan karena akan dijadikan perbandingan untuk memperbaiki suatu proses pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus sampai terdapat peningkatan dalam setiap pelaksanaan siklusnya. Terdiri dari beberapa tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi Hasil dari suatu refleksi akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam membuat perencanaan bagi siklus selanjutnya apabila terdapat tindakan yang dilakukan kurang maksimal, maka dilakukan siklus berikutnya hingga mencapai hasil yang diharapkan. Prosedur ini secara garis besar dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Siklus Model Kemmis & Mc Taggart (dalam Wisnawati dkk, 2022)

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Kartika XIX-34 yang terletak di jalan siliwangi kecamatan Purwakarta. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah anak pada kelompok B2 di TK tersebut. Kelompok tersebut dipilih berdasarkan usia berkisar antara lima hingga enam tahun, yang mana diasumsikan telah menguasai pengetahuan terkait dengan perkembangan sosial emosional. Adapun partisipan lainnya yaitu Guru – guru di TK Kartika XIX-34 dengan mengenalkan Alat Permainan Edukatif (Mones) Monopoli Emosi untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK Kartika XIX – 34 dengan jumlah 59 anak. Terdapat empat kelas antara lain : kelas A (10 anak), kelas B1 (13 anak), kelas B2 (15 anak), dan kelas B3 (21 anak). Setelah menentukan populasi selanjutnya menentukan sampel. Menurut Supardi (dalam Salpi, 2020) sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dijadikan sebagai “wakil” dari pada anggota populasi untuk mendukung keberhasilan suatu penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive Sampling. Menurut Sardiyono, dkk (2022, hlm.112) menyatakan Purposive sampling merupakan suatu teknik dengan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria sampel dalam penelitian yaitu anak yang berusia 5 – 6 tahun yang berada pada kelas B2 TK Kartika XIX – 34 dengan kemampuan perkembangan emosional anak, dan Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas B2 dengan jumlah 15 anak.

3.4 Teknik pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Observasi (Pengamatan) adalah suatu teknik yang dilakukan selama proses penelitian pada kegiatan yang sedang berlangsung mulai dari siklus pertama dan siklus selanjutnya berlangsung. Kegiatan yang diobservasi yaitu proses penerapan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) yang dilakukan oleh guru dan respon

dari anak yang berkaitan dengan aspek perkembangan emosional anak. Melalui pengamatan diharapkan dapat mengetahui kekurangan yang terdapat selama tindakan dilaksanakan. Pengamatan dilakukan sebagai bukti hasil tindakan yang dilakukan yang mana dapat dievaluasi dan dijadikan suatu landasan dalam melaksanakan refleksi. Melalui kegiatan observasi, dapat melihat secara langsung mengenai peningkatan dalam mengenal dan mengolah emosinya yang kemudian mencatat sesuai dengan kenyataan yang terjadi dilapangan.

3.4.2 Wawancara

Dilakukannya wawancara oleh penulis untuk menggali suatu informasi terkait dengan proses pelaksanaan kegiatan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. Narasumber dari wawancara adalah guru di TK Kartika XIX – 34.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian yang berupa foto, gambar, rekaman dan lain sebagainya. Dokumentasi didapatkan secara langsung dari tempat penelitian dilaksanakan sehingga data yang didapatkan relevan

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini yaitu peneliti sendiri secara langsung melakukan observasi (pengamatan), wawancara dan dokumentasi untuk pengumpulan suatu data yang diperlukan dalam penelitian ini. Adapun panduan observasi dalam format catatan lapangan dan format wawancara yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut

3.5.1 Format lembar observasi

Format lembar observasi yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Lembar Observasi

No	Indikator	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Mengenali emosi diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengenal emosi diri sendiri 2. Memahami penyebab timbulnya emosi diri 3. Anak dapat menyebutkan macam – macam emosi 4. Anak dapat mengekspresikan emosi yang dirasakan dengan tepat 				
2	Mengelola emosi diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mengelola emosi secara positif 2. Dapat menempatkan emosi diri sesuai dengan keadaan yang tepat 3. Anak dapat mengungkapkan emosi yang dialami dengan tepat 				
3	Memotivasi diri sendiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengendalikan emosi diri 2. Anak dapat menyesuaikan diri dengan keadaan untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuannya 				
4	Memahami emosi orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mengenali dan memahami emosi orang lain 2. Dapat menghargai dan menerima emosi 				

		yang dirasakan oleh orang lain 3. Mempunyai rasa empati terhadap orang lain				
5	Membina hubungan	1. Anak dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain 2. Anak mau bergantian dengan temannya untuk melakukan permainan 3. Anak dapat berinteraksi baik dengan orang lain				

Tabel 3. 2 Skor Pencapaian Anak

Skor	Keterangan
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

3.5.2 Wawancara

Pertanyaan – pertanyaan yang diajukan secara verbal merupakan lembar wawancara yang dapat membantu memberikan penjelasan mengenai pengenalan emosi dan mengelola emosi anak yang dilakukan di TK Kartika XIX – 34. Dalam penelitian ini yang diwawancarai yaitu Guru kelas.

Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Guru Kelas

No	Aspek yang ditanyakan	Hasil Wawancara
1.	Bagaimana perkembangan emosi anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas ?	

2.	Materi seperti apa yang pernah ibu sampaikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya dalam aspek perkembangan sosial emosional ?	
3.	Selama kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi tentang emosi dan cara mengolah emosi adakah tantangan yang dialami ?	
4.	Dalam pembelajaran di sekolah kegiatan apa yang telah dilakukan untuk mengenalkan emosi dan mengolah emosi anak ?	
5.	Upaya apa yang dilakukan guru dalam memstimulasi perkembangan sosial emosional anak, khususnya dalam mengolah emosi anak secara positif?	
6.	Menurut ibu kegiatan seperti apa yang dapat mendukung peningkatan perkembangan anak dalam mengolah emosinya ?	
7.	Media apa yang pernah ibu buat dalam pembelajaran untuk menstimulasi anak dalam mengenal dan mengolah emosi anak ?	
8.	Adakah hambatan atau kendala dalam pembuatan media pembelajaran untuk mengenalkan emosi dan mengolah emosi anak ?	

3.5.3 Desain Alat Permainan Edukatif

Permainan Mones (Monopoli Emosi) merupakan suatu permainan yang dikolaborasikan dengan perkembangan emosi untuk menstimulasi perkembangan emosional terutama dalam mengolah emosi sejak dini. Emosi negatif pada anak – anak menjadi kesempatan untuk diberikan pengajaran dalam membantu dan melatih anak untuk mengelola emosi secara positif. Kemampuan regulasi emosi harus dimiliki oleh setiap individu guna mengendalikan emosi dan mengekspresikan emosi secara positif

(Mulyana dkk., 2020). Terdapat tiga aspek dalam mengelola emosi secara positif yaitu (1) memonitor emosi yang berarti kemampuan individu dalam memahami pikiran perasaan dan emosi yang dimilikinya, (2) mengevaluasi emosi artinya kemampuan individu dalam mengelola dan mengendalikan emosi pada dirinya dan (3) modifikasi emosi yaitu kemampuan individu dalam mengubah emosi negatif menjadi positif sehingga dapat menjadi motivasi diri bagi individu (Thompson, 1994). Oleh karena itu melalui alat permainan Mones dikemas dalam bentuk permainan yang kreatif dan inovatif dengan acuan utama pada permainan monopoli namun dikembangkan untuk permainan yang bersifat pada pengenalan dan pengelolaan emosi anak sejak dini. Melalui elemen – elemen emosi dalam suatu permainan dan aturan permainan yang bertujuan untuk merangsang perkembangan emosi anak sejak dini sehingga anak dapat mengenal dan mengolah emosinya secara positif. Dalam permainan Mones (Monopoli Emosi) terdapat beberapa macam emosi dalam bentuk gambar dan di beberapa kolom terdapat kolom pertanyaan serta kolom tantangan. Berikut desain Mones (Monopoli Emosi).



Gambar 3. 2 Desain Mones (Monopoli Emosi)



Gambar 3.3 Kartu Pertanyaan (Question)



Gambar 3.4 Kartu Tantangan (Dare)

Cara Penggunaan Alat Permainan Edukatif Mones (Monopoli Emosi), sebagai berikut :

1. Menyiapkan peralatan Mones (Monopoli Emosi)
2. Menyiapkan beberapa anak untuk menjadi pemain Mones (Monopoli Emosi)
3. Siapkan kartu pertanyaan (*question*) yang berwarna biru dengan kondisi tertutup
4. Siapkan kartu tantangan (*dare*) yang berwarna kuning dengan kondisi tertutup
5. Bermain secara bergantian dengan lawan mainnya
6. Pemain melempar dadu (satu kali)
7. Kemudian maju beberapa langkah sesuai dengan jumlah dadu yang telah dilempar
8. Anak berdiri di salah satu gambar emosi, dimana anak akan mengekspresikan

sesuai dengan kolom yang diinjaknya.

9. Apabila anak menginjak di kolom dengan kata *question* (pertanyaan), maka anak akan mendapatkan pertanyaan yang didalamnya terdapat suatu gambar kejadian yang mana anak akan mengekspresikan apabila hal tersebut terjadi pada dirinya.
10. Apabila anak menginjak di kolom dengan kata *dare* (tantangan), maka anak akan mendapatkan kartu tantangan dimana anak dapat menceritakan pengalaman sesuai dengan kartu emosi yang didapatkan misalnya emosi marah, maka anak menceritakan pengalaman yang membuat anak tersebut marah.
11. Permainan dilakukan selama satu putaran hingga sampai ke titik start kembali dan setiap anak akan mendapatkan satu kartu pertanyaan untuk menyelesaikan permainan

3.6 Analisis Data

Menurut Juanda (dalam Meytawati, 2023) analisis data adalah suatu upaya yang dapat dilakukan peneliti guna merangkum data – data yang telah dikumpulkan secara akurat. Analisis data merupakan bagian terpenting dalam penelitian Analisis data adalah suatu tahapan yang harus dilewati bagi peneliti untuk melakukan analisis dari data yang telah didapatkan dalam pengumpulan data melalui penelitian yang dilakukan. Analisis data pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan secara analisis data tematik dengan data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi selama dilakukan tindakan menggunakan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan dalam setiap pertemuan dimana akan dihitung rata – rata sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan penelitian setelahnya akan dilakukan perbandingan. Pengumpulan data secara kuantitatif salah satunya menggunakan lembar observasi ceklis mengenai kategori perkembangan anak beserta skor pencapaian anak menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (2018, hlm. 5) yaitu :

Sri Ade Ningsih, 2024

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MONES (MONOPOLI EMOSI)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1. Skor 1 : Belum Berkembang (BB) artinya apabila anak melakukan kegiatan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
2. Skor 2 : Mulai Berkembang (MB) artinya apabila anak melakukan kegiatan masih harus diingatkan atau dibantu oleh gurunya.
3. Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH) artinya apabila anak sudah dapat melakukan kegiatan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
4. Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB) artinya apabila anak sudah dapat melakukan kegiatan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini akan dilakukan perbandingan melalui presentase baik sebelum dan sesudah melakukan tindakan dengan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) untuk meningkatkan perkembangan emosional anak. Adapun rumus yang digunakan dalam mencari nilai presentase menurut Ngalim Purwanto (2006, hlm. 102) yaitu sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Terdapat kategori penilaian dalam bentuk presentase yang mana dari data yang didapatkan akan disesuaikan berdasarkan dengan presentase kategori penilaian menurut Jakni (2017, hlm. 82) sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Kategori persentase penilaian

Presentase (%)	Kategori
0% - 25%	BB (Belum Berkembang)
26% - 50%	MB (Mulai Berkembang)
51% - 75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
76% - 100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Meningkatkan perkembangan emosional anak melalui alat permainan edukatif terutama dalam mengelola emosi anak secara positif menjadi suatu indikator keberhasilan dalam penelitian ini yang berjudul “ Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Mones (Monopoli Emosi)”. Keberhasilan tersebut dapat dikatakan apabila telah mencapai kategori presentase penilaian yang rata - rata minimalnya yaitu sekitar 80% ke atas dimana dari nilai tersebut dikategorikan BSB (Berkembang Sangat Baik).