

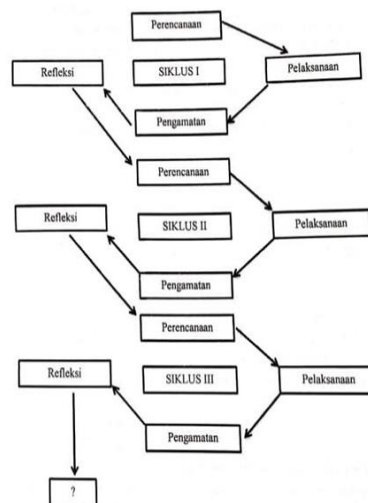
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 2), “Metode penelitian yaitu tata cara untuk menghasilkan data dengan maksud dan kegunaan tertentu.” Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hopkin dan Kunandar (dalam Juanda, 2016, hlm. 66) penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Sedangkan menurut Mu’alimin (2014, hlm.1) penelitian tindakan merupakan penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa penelitian tindakan ini bertujuan untuk mengatasi suatu masalah yang terdapat dalam kelas dengan upaya melakukan berbagai tindakan efektif yang dilakukan oleh guru guna untuk perbaikan atau peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Adapun prosedur yang diacu oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini yaitu model Kemmis dan Taggart seperti pada gambar 3.1 dibawah ini



Ratih Resti Pauji, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG PANCASILA DAN RUMUSAN PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK

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

Gambar 3.1 Model PTK Kemmis dan Taggart

Sumber : Suharsimi Arikunto, 2010, hlm. 17)

Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan penelitian tindakan kelas model Kemmis & Taggart adalah sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahapan perencanaan ini yaitu merencanakan atau menyusun rancangan tindakan yang berisi 5W+1H (Apa, Mengapa, Kapan, Dimana, Siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan).

2. Tahap Tindakan

Pada tahap tindakan ini yaitu memberi tindakan atau melakukan isi rancangan tersebut dengan menggunakan tindakan kelas.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini yaitu melakukan pengamatan terhadap proses tindakan yang dilakukan (observasi).

4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini yaitu melakukan peninjauan kembali dengan cara mencermati, mengkaji, dan menganalisis secara mendalam dan menyeluruh tindakan yang telah dilakukan yang didasarkan pada data yang telah terkumpul pada tahap observasi sebelumnya.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pelita Mekar Ds. Singkir Kec. Cikalong Kab. Tasikmalaya. Hal ini peneliti pilih karena di sekolah tersebut terdapat permasalahan yang perlu di pecahkan berdasarkan temuan pada saat studi pendahuluan.

3.2.2 Partisipan Penelitian

- a. Dr. Heri Yusuf Muslin, M.Pd sebagai dosen pembimbing I yang menjadi pembimbing dalam penyusunan penulisan proposal skripsi dan sebagai validator ahli.
- b. Sima Mulyadi, M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang menjadi pembimbing dalam penyusunan penulisan proposal skripsi dan sebagai validator ahli.
- c. Kepala sekolah TK Pelita Mekar sebagai pemilik lembaga yang akan dijadikan tempat penelitian oleh peneliti.
- d. Guru di TK Pelita Mekar terlibat dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar di kelompok B.

- e. Anak Usia Dini di TK Pelita Mekar yang terlibat dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6

Ratih Resti Pauji, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG PANCASILA DAN RUMUSAN PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK

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

tahun.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru kelas B dan anak usia 5-6 tahun di TK Pelita Mekar yang berjumlah 10 anak.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel ialah objek dari suatu penelitian, atau titik perhatian suatu penelitian (Winarno, 2013, hlm. 26). Berdasar pada pendapat di atas, peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel proses dan variabel hasil.

Dalam penelitian ini variabel proses nya merupakan kemampuan seorang anak bermain mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan tradisional engklek. Pembelajaran dengan permainan tradisional engklek meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Variabel ini diukur dengan menggunakan instrumen observasi terstruktur dengan indikator observasi pilihan jawaban. Sedangkan untuk variabel hasilnya yaitu kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila anak usia 5-6 tahun.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

- 1) Permainan tradisional engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dimainkan dengan cara berkelompok. Permainan ini memanfaatkan pecahan genting atau keramik, dan bekas kardus untuk menempelkan gambar lambang Pancasila diatas kardus tersebut. Permainan ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang bermain dan kelompok yang menunggu permainan kelompok teman nya selesai sambil memahami, melihat temannya yang sedang bermain.
- 2) Pemahaman pembelajaran lambang Pancasila melalui permainan engklek, yang di maksud dalam penelitian ini adalah agar anak mudah untuk mengenal lambang Pancasila dengan cara bermain.

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini yaitu berupa data yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional engklek. Jenis data tersebut yaitu:

Ratih Resti Pauji, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG PANCASILA DAN RUMUSAN PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK

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

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dalam pengembangan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 5-6 tahun
- 2) Proses pembelajaran dalam pengembangan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 5-6 tahun.
- 3) Hasil pengembangan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 5-6 tahun.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi pada penelitian diartikan sebagai perumusan pemusatan perhatian pada suatu objek yang melibatkan semua indera untuk menghasilkan data (Siyoto & Sodik, 2015, hlm. 77).

Observasi dilakukan peneliti ketika studi pendahuluan dan pada saat penelitian dengan menggunakan lembar observasi.

2. Wawancara

Wawancara ialah suatu percakapan yang dilaksanakan antara peneliti dan responden untuk menghasilkan informasi (Siyoto & Sodik, 2015, hlm. 76).

Wawancara dilakukan kepada guru oleh peneliti dengan menggunakan wawancara semi terstruktur. Peneliti menyiapkan lembar wawancara kemudian guru menjawabnya secara terbuka sesuai dengan apa yang diketahuinya.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian Tindakan Kelas yaitu semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran (Arikunto, 2015, hlm.85) Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu lembar observasi untuk mengetahui kemampuan anak mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila menggunakan permainan tradisional engklek.

- 1) Kisi-kisi instrumen pengembangan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 5-6 tahun
- 2) Instrumen pengembangan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 5-6 tahun
- 3) Instrumen pedoman wawancara

3.8 Prosedur Penelitian

3.8.1 Persiapan

Ratih Resti Pauji, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG PANCASILA DAN RUMUSAN PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK

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

Adapun langkah-langkah yang harus disiapkan sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas menurut Basrowi & Suwandi (2013, hlm.10) adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat skenario pembelajaran dengan berisikan langkah-langkah yang harus dilakukan guru serta bentuk kegiatan yang nanti akan dilakukan oleh siswa guna mengimplementasikan tindakan perbaikan yang telah direncanakan.
- 2) Menyiapkan alat pendukung yang diperlukan.
- 3) Menyiapkan cara merekam serta menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan perbaikan.
- 4) Melakukan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan terlebih dahulu agar dapat menumbuhkan kepercayaan diri dalam pelaksanaan yang sebenarnya. Karena, sebagai aktor PTK, guru harus percaya diri dan terbebas dari rasa takut gagal dan salah.

3.8.2 Pelaksanaan

Tahap-tahapan dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

1) Tindakan Siklus I

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
- b. Mengimplementasikan rencana tindakan yang telah disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Tindakan yang dilakukan yaitu melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila melalui permainan engklek.
- c. Teknik mengambil data dilakukan selama proses mengajar berlangsung, dengan cara observasi dan wawancara. Penilaian dilakukan sejak awal pembelajaran hingga akhir dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang telah disiapkan sebelumnya.
- d. Melakukan analisis dan refleksi hasil pembelajaran melalui kegiatan permainan engklek. Hasil dari siklus pembelajaran ini dijadikan bahan untuk tindakan pembelajaran pada siklus berikutnya.

2) Tindakan Siklus II

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH, RPPH pada siklus II berdasar pada hasil refleksi pada pembelajaran siklus I.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan permainan engklek, siklus II berdasar pada hasil refleksi pada pembelajaran siklus I.
- c. Melaksanakan observasi pembelajaran melalui kegiatan permainan engklek, siklus II berdasar pada hasil refleksi pada pembelajaran siklus I.

Ratih Resti Pauji, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG PANCASILA DAN RUMUSAN PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK

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

d. Melakukan analisis dan merefleksikan hasil pembelajaran melalui kegiatan permainan engklek pada pembelajaran siklus II serta mengevaluasi hasil untuk tindakan siklus III.

3) Tindakan Siklus III

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), pada siklus III berdasar pada hasil refleksi pembelajaran siklus II.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan permainan engklek, siklus III berdasar pada hasil refleksi pembelajaran siklus II.
- c. Melaksanakan observasi pembelajaran melalui kegiatan permainan engklek, siklus III berdasar pada hasil refleksi pembelajaran siklus II.
- d. Melakukan analisis dan merefleksikan hasil pembelajaran melalui kegiatan permainan engklek pada pembelajaran siklus III serta mengevaluasi hasil tindakan keseluruhan.

3.8.3 Observasi dan Evaluasi

Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif. Pelaksanaan penelitian pada penelitian ini dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran.

3.8.4 Refleksi

Tahapan refleksi yaitu tahapan untuk memproses data yang didapat ketika melakukan observasi dan evaluasi. Data yang didapat lalu ditafsirkan dan di analisis secara kolaboratif antara peneliti dengan guru untuk melihat kemajuan dan kekurangan dari kegiatan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang Pancasila dan rumusan Pancasila pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelita Mekar.

3.9 Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengumpulan, penyusunan serta pengolahan terkait data yang telah terkumpul dari lapangan. Data yang telah terkumpul lalu dianalisis untuk menghasilkan sebuah kesimpulan yang benar dan juga sesuai dengan masalah yang ada. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, yakni mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Pengelolaan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa data kuantitatif dengan menggunakan statistic deskriptif berupa rumusan ketentuan belajar (Arikunto Suharsimi) :

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari persentase diatas, penelitian mengambil empat kriteria persentase yang diambil dari pendapat Yoni (2010, hlm. 176) yaitu :

Kriteria Penilaian Anak	Persentase
1. BSB (Berkembang Sangat Baik)	75%-100%
2. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	50%-75%
3. MB (Mulai Berkembang)	25%-50%
4. BB (Belum Berkembang)	0-25%