

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Penelitian Tindakan Kelas

(Suwarsih, 2006:9) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan dengan mengumpulkan data tentang praktik secara keseharian dan menganalisisnya untuk dapat membuat keputusan-keputusan tentang praktik yang seharusnya dilakukan dimasa mendatang.

(Muslihuddin dalam Hernawati, 2013:30) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas secara berurutan dimulai dengan, rencana, tindakan, observasi, refleksi.

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan efek langsung terhadap permasalahan yang terjadi di TK Al-Manshuriyyah di Kelompok B, juga menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi, melalui cara ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak melalui *Social Games* (permainan sosial).

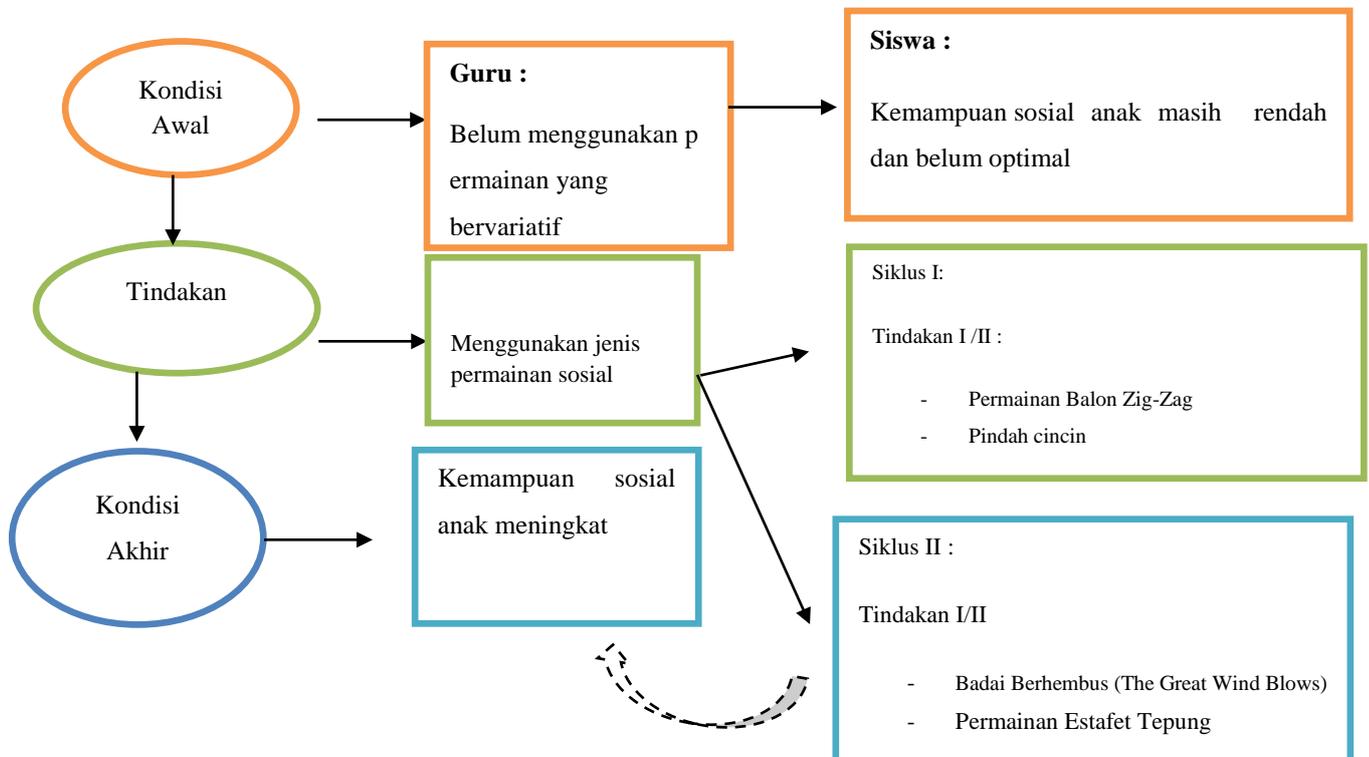
B. Lokasi dan subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan diTK Al-Manshuriyyah Kelompok B Jl. Terusan Pak Gatot Raya No. 24/173A Rt 1 Rw 1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber data melalui observasi dan wawancara dengan seluruh peserta didik Kelompok B peneliti berkolaborasi dalam proses pembelajaran dari kondisi awal sampai kondisi akhir diTK Al-Manshuriyyah.

C. Desain Penelitian

(Witaminingtyas, 2013:19) mengemukakan bahwa pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan menggunakan dua kali siklus secara bertahap. Tahap dalam setiap siklus akan dievaluasi dan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan sosial anak dan melalui pemberian *social games*. Adapun

pelaksanaannya disesuaikan dengan prosedur penelitian tindakan kelas. sebagai berikut :



(Adaptasi dalam Witamingtyas, 2013:19)

Berdasarkan gambar prosedur penelitian diatas, penelitian ini akan dilaksanakan dari siklus I dan Siklus II sampai tercapainya pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial anak dengan menggunakan permainan sosial (*social games*).

D. Prosedur Penelitian

(Marini, 2013:41) menyatakan bahwa penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, adapun prosedur penelitiannya yaitu untuk memperoleh data tentang proses dan hasil yang dicapai pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah

Pada tahap awal peneliti mengidentifikasi masalah yang ada diTK Al-Manshuriyyah Kelompok B. Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa masalah dalam kemampuan sosial anak. Hal ini ditandai dengan sebagian besar indikator yang diteliti anak belum memiliki kemampuan sosial yang optimal.

2. Menyusun Rencana Tindakan Atau Perencanaan

Pada tahap ini peneliti bersama guru merancang kegiatan yang akan dilakukan dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Hal-hal yang perlu direncanakan dalam menyusun rancangan antara lain menyiapkan surat izin penelitian, mempersiapkan lembar observasi dan lembar wawancara kepada guru kelas TK Al-Manshuriyyah, menetapkan indikator dan membuat rancangan tindakan dengan menentukan perlakuan yang akan diberikan pada anak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

3. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan merupakan implementasi isi dari rancangan pembelajaran yang sudah dibuat. Guru melakukan pembelajaran dengan memberikan *social games* (permainan sosial) seperti balon zig-zag, pindah cincin, badai berhembus dan estapet tepung yang telah dipilih sesuai kebutuhan anak. Pembelajaran melalui permainan *social games* (permainan sosial) untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua kali siklus yang sudah dianggap memenuhi target peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari bagan serta aktivitas yang akan dilaksanakan mengacu pada Matrik Pembelajaran Tahun 2010 yaitu :

Hamidah, 2015

Meningkatkan kemampuan sosial anak melalui social games

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

Table 3.1
Rencana Aktivitas Siklus 1 dan Siklus II

Aktivitas	Siklus 1	Siklus II
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyusun RKH dengan indikator (SE) mampu bersosialisasi dengan teman dalam kegiatan. • Guru menyiapkan alat dan bahan permainan sosial meliputi : 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyusun RKH dengan indikator (SE) mampu bekerjasama dalam kegiatan. • Guru menyiapkan alat dan bahan permainan sosial meliputi :

Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan • Guru mengkondisikan peserta didik • Berdoa bersama • Guru mengimpormasikan kegiatan hari ini • Guru memberi informasi bagaimana cara permainan sosial • Guru memberi tahukan kepada anak tentang peraturan permainan • Guru memberikan contoh permainan • Guru membagi anak beberapa kelompok • Guru mempersilahkan masing-masing kelompok melakukan permainan secara bergantian. • Selesai bermain anak merapikan mainannya. • Evaluasi tentang pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan • Guru mengkondisikan peserta didik • Berdoa bersama • Guru mengimpormasikan kegiatan hai ini • Guru memberi informasi bagaiman cara permainan sosial • Guru memberi tahukan kepada anak tentang peraturan permainan • Guru memberikan contoh permainan • Guru membagi anak beberapa kelompok • Guru mempersilahkan masing-masing kelompok melakukan permainan secara bergantian. • Selesai bermain anak merapikan mainannya. • Evaluasi tentang pembelajaran hari ini
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti berkolaborasi dengan guru lain mengawasi siswa yang sedang melakukan permainan • Guru mengamati anak dan memberikan bantuan serta mendampingi anak saat bermain • Aspek yang diamati pada anak didik meliputi anak mampu bersosialisasi dengan teman • Guru mengamati dan memperhatikan tahapan kemampuan sosial anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti berkolaborasi dengan guru lain mengawasi siswa yang sedang melakukan permainan • Guru mengamati anak dan memberikan bantuan serta mendampngi anak saat bermain • Aspek yang diamati pada anak didik meliputi anak mampu bersosialisasi dengan teman • Guru mengamati dan memperhatikan tahapan kemampuan sosial anak
Wawancara	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengadakan tanya jawab tentang sejauh mana tingkat kemampuan sosial anak sebelum 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengadakan tanya jawab tentang sejauh mana tingkat kemampuan sosial anak sebelum

Hamidah, 2015

Meningkatkan kemampuan sosial anak melalui social games

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

	diadakan permainan sosial, serta permainan apa saja yang pernah diberikan pada anak.	diadakan permainan sosial, serta permainan apa saja yang pernah diberikan pada anak.
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengoreksi mengenai keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dan bagaimana ketercapaian terhadap siswa. Apabila belum maka dilakukan siklus selanjutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengoreksi mengenai keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dan bagaimana ketercapaian terhadap siswa. Apabila belum maka dilakukan siklus selanjutnya.

(Adaptasi dalam Rizqi 2013:31)

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan variabel penelitian yang dapat menjadi arahan untuk pelaksanaan dalam penelitian melalui *social games* (permainan sosial), maka akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Kemampuan sosial merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak untuk pencapaian kematangan dalam hubungan interaksi sosial dan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

(Marini, 2013:43) mengemukakan bahwa perkembangan sosial sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial. Dengan adanya kemampuan perkembangan sosial yang dimiliki anak dapat membantu untuk belajar bekerjasama, mau berbagi dengan teman, mau membantu teman, tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas dan menghargai hasil karya temannya.

- b. (Parten dalam Mutiah, 2010:140) mengemukakan bahwa *social games* (permainan sosial) yaitu permainan yang memiliki aturan dan permainan sosial ini tidak bisa dimainkan oleh sedikit anak tetapi permainan ini melibatkan banyak anak, agar anak bisa berkomunikasi dengan teman ataupun berinteraksi ketika dalam melakukan suatu permainan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, seperti permainan balon zig-zag, dalam permainan ini anak bisa bersosial, berbagi kesempatan dalam permainan, bekerjasama dll.

Hamidah, 2015

Meningkatkan kemampuan sosial anak melalui social games

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

F. Teknik dan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa teknik diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Pengamatan (Observasi)

(Marini, 2013:44) mengemukakan bahwa observasi atau pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan atau benda dengan tujuan mampu menggambarkan secara utuh proses pembelajaran atau tindakan yang dilakukan.

(Asrori dalam Hernawati, 2013:36) menyatakan bahwa pengamatan (observasi) merupakan kegiatan mengamati dampak atau hasil dari tindakan yang dilaksanakan terhadap anak. observasi ini dilakukan pada setiap proses tindakan langsung sebagai perbaikan pada tindakan selanjutnya untuk mengantisipasi kekurangan pada tindakan selanjutnya.

2. Wawancara

(Hernawati, 2013:37) menyatakan bahwa wawancara merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi secara jelas mengenai peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan sosial (social games) yaitu tanya jawab dengan guru tentang peningkatan anak dan untuk melengkapi data. Dengan wawancara penulis bisa memperoleh data dari sumber yang pasti.

3. Dokumentasi

(Witaminingtyas, 2013:28) menyatakan bahwa studi dokumentasi adalah pengumpulan data upaya melengkapi data peneliti seperti foto-foto saat pembelajaran berlangsung untuk memperkuat penelitian upaya meningkatkan kemampuan sosial anak.

4. Refleksi

(Wardani dalam Hernawati, 2013:36) menyatakan bahwa refleksi yaitu tahapan yang sangat penting dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas. Refleksi

Hamidah, 2015

Meningkatkan kemampuan sosial anak melalui social games

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

merupakan kegiatan analisis yang dilakukan untuk merenungkan kembali tentang kejadian-kejadian atau peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan dapat atau yang tidak diharapkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, pada tahap ini peneliti dan guru juga melakukan analisis data terhadap pelaksanaan yang terjadi selama proses dan mendiskusikan permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses setelah tindakan berlangsung. Refleksi dilakukan setelah tindakan diberikan dan melalui ini diharapkan dapat memperbaiki kekurangan pada peneliti selanjutnya.

G. Jadwal Penelitian

Penelitian merencanakan pelaksanaan tindakan kelas ini pada semester II tahun ajaran 2014/2015 antara bulan Agustus-Oktober 2014.

Adapun jadwal penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 2
Jadwal Kegiatan Penelitian

Jenis kegiatan penelitian	Bulan												
	Agustus				September				Oktober				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Persiapan dan Penyusunan Proposal Skripsi			√										
Penyusunan Instrumen dan Uji Coba Instrumen				√	√								
Pengumpulan Data							√	√					
Analisis Data/refleksi									√	√			
Penyusunan laporan											√	√	

(Adaptasi dalam Witamingtyas 2013:19)

H. Instrumen Penelitian

(Marini, 2013:46) mengemukakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, studi dokumentasi. Instrumen penelitian merupakan sebagai alat untuk mengumpulkan data oleh seorang peneliti, agar peneliti mudah mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pedoman observasi yang terdiri dari empatbelas indikator kemampuan sosial anak yang harus diamati. Sebagaimana tergambar dalam table dibawah ini :

Table 3.3
KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN MELALUI *SOCIAL GAMES*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK KELOMPOK
B

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan	Teknik pengumpulan data	Sumber data
Kemampuan sosial anak	Empati	Sikap empati	1. Mau berbagi kesempatan dalam permainan 2. Mau menolong teman dalam bermain	Observasi Studi Dokumentasi	Anak
	Kerjasama	Bekerjasama dalam permainan	3. Mau bermain bersama 4. Saling membantu dalam kegiatan	Observasi Studi Dokumentasi	Anak

			permainan		
	Kemampuan sosial	Perilaku interpersonal Perilaku yang berhubungan dengan tugas	5. Menawarkan bantuan kepada teman ketika membutuhkan. 6. Meminta maaf kepada teman ketika melakukan suatu kesalahan	Observasi Studi Dokumentasi	Anak
	Kemampuan berbagi	Menunjukkan sikap toleran	7. Mau berbagi dengan teman 8. Saling membantu sesama teman	Observasi Studi Dokumentasi	Anak
	Minat untuk diterima		9. Dapat melaksanakan tugas kelompok 10. Dapat bekerjasama dengan teman 11. Mau bermain dengan teman 12. Tidak pilih-pilih teman 13. Mau mengucapkan terimah kasih 14. Mau tersenyum pada teman	Observasi Studi Dokumentasi	Anak

(Sumber : Marini, 2013:46).

I. Analisis Data /Tahap Pengelolaan Data

Tahap pengelolaan data peneliti mengumpulkan data hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta refleksi dari kondisi awal proses penelitian dan sampai kondisi akhir penelitian yang kemudian dianalisis sesuai dengan masalah yang terjadi di TK Al-Manshuriyyah. Teknik atau pengolahan data yang digunakan adalah analisis data kualitatif, yaitu data-data yang diperoleh yang dijelaskan dalam bentuk table dan grafik dan evaluasi yang dilakukan pada setiap siklusnya.

Dalam kegiatan refleksi, setiap indikator harus dicermati sehingga diperoleh kesimpulan yang maksimal untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Data yang diperoleh melalui pengamatan (observasi), wawancara serta dokumentasi. Data ini untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan sosial setiap individu dan peneliti membuat catatan khusus pencapaian anak setiap siklus, hal ini sesuai dengan satuan kegiatan harian (RKH) dan rencana kegiatan mingguan (RKM) adapun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial anak dengan *social games* (permainan sosial) dilakukan berhasil jika pembelajaran itu tercapai dengan tingkat kemampuan anak cukup baik, yang berarti (meningkat dengan baik).

