

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan (Mulyasa, 2016, hlm.11). Metode ini digunakan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran serta mengatasi permasalahan yang terjadi, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Penelitian dilakukan berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu mengenai kurangnya kemampuan kerja sama anak kelompok B di RA Daarul Muttaqin.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif artinya peneliti tidak melakukan sendiri namun melakukan kolaborasi atau bekerjasama dengan guru kelas. Dalam penelitian ini guru kelas bertindak sebagai pelaku tindakan, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer atau yang mengamati proses tindakan tersebut.

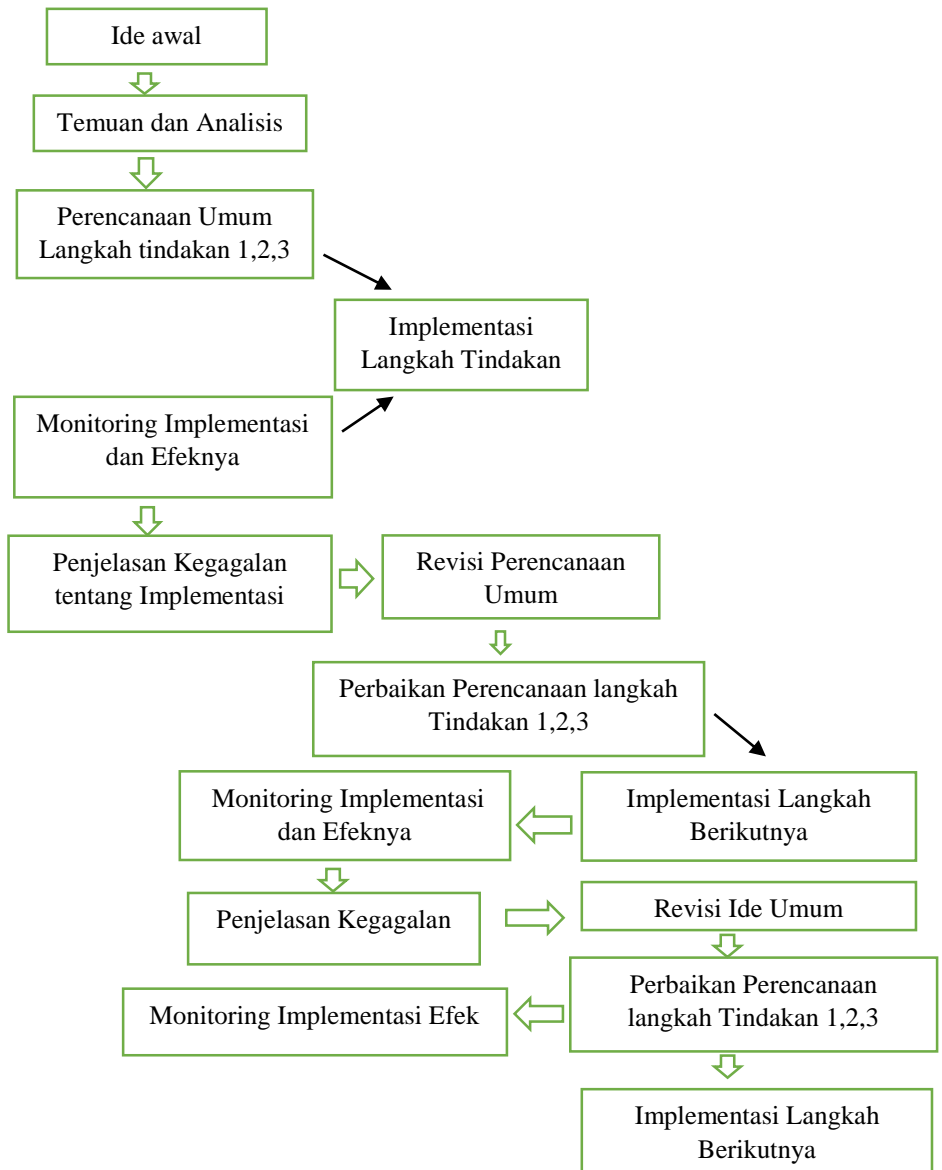
3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model penelitian tindakan kelas yang telah dikembangkan oleh John Elliot (Taniredja, 2012, hlm. 25) yaitu lebih rinci dan detail karena pada model John Elliot ini dalam satu tindakan (*acting*) terdiri dari beberapa step atau langkah tindakan, yaitu langkah tindakan 1, langkah tindakan 2, dan langkah tindakan 3 (Depdiknas, 1999, hlm.22). Maksud disusunnya secara rinci PTK Model John Elliot ini, supaya terdapat kelancaran yang lebih tinggi antara taraf-taraf di dalam pelaksanaan aksi atau proses belajar-mengajar. Secara visual tahapan dalam setiap siklus digambarkan seperti gambar di bawah ini:

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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



Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

Gambar 3.1

Desain PTK John Elliot (Taniredja, 2012, hlm. 25)

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

1. Ide Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah yang ada di RA Daarul Muttaqin yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahapan ini merupakan pondasi awal atau acuan awal kegiatan penelitian kedepannya. Adapun aspek perkembangan yang akan diamati yaitu kemampuan kerja sama anak pada kelompok B.

Berdasarkan hasil penyelidikan dapat dilakukan pemfokusan masalah yang kemudian dirumuskan menjadi masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat ditetapkan tujuan penelitian yaitu memperbaiki praktik pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak.

2. Temuan dan analisis

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas terdapat beberapa masalah berkaitan dengan kemampuan kerja sama anak. Masalah tersebut antara lain :

Terlihat ketika pembelajaran berlangsung masih ada anak yang menyendiri dan tidak mau bergabung dengan teman yang lain, terdapat anak yang belum menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama hal ini terlihat ketika anak diminta oleh guru mengerjakan tugas meronce secara berkelompok, ada anak yang belum memperlihatkan interaksi, berbagi tugas, dan saling membantu, anak hanya diam dan asik bermain sendiri, terdapat anak yang memilih teman ketika bermain, terkadang anak kurang menaati aturan dan mengganggu temannya ketika belajar sehingga menyebabkan perselisihan dan pertengkaran di kelas.

Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis masalah, berkolaborasi dengan guru kelas untuk memberikan perlakuan atau tindakan yang tepat kepada anak agar bisa terlihat perubahan perilaku sesuai yang diharapkan oleh peneliti dan sekolah.

3. Perencanaan umum langkah tindakan

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan maka langkah selanjutnya yaitu peneliti bersama guru menentukan tindakan secara tertulis seperti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), membuat skenario pembelajaran kegiatan permainan konstruktif, membuat instrument penelitian dan lembar observasi, menyiapkan atau membuat media permainan *konstruktif* dari setiap tindakan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak, kemudian peneliti berdiskusi atau memberi arahan kepada guru kelas sebagai pelaku tindakan untuk melakukan permainan konstruktif dengan baik dan wajar sesuai skenario pembelajaran yang sudah dibuat.

Peneliti berencana melakukan penelitian siklus satu yaitu selama tiga minggu dengan enam kali tindakan permainan *konstruktif*, yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di RA Daarul Muttaqin yang menggunakan pembelajaran sentra.

4. Implementasi Langkah Tindakan

Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas menerapkan atau melakukan perlakuan pada anak dengan tujuan untuk meningkatkan, merubah atau memperbaiki masalah yang sudah ditemukan oleh peneliti dikelas mengenai kurangnya kemampuan kerja sama pada anak. Tentunya dalam tahap ini, guru berkolaborasi dengan peneliti melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan perencanaan yaitu melalui permainan *konstruktif*. Guru sebagai pelaku tindakan dan peneliti sebagai observer atau yang mengamati tindakan ketika berlangsung.

5. Monitoring Implementasi dan Efeknya

Pada tahap ini peneliti melihat, mengamati dan memantau hasil pemberian tindakan. Pengamatan dalam kegiatan permainan *konstruktif* dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aspek-aspek kemampuan kerja sama yang ada pada diri anak yaitu ketika anak bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan (warna kulit, keturunan, rambut dll), ketika anak dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dan ketika anak mau berbagi dengan orang lain.

Peneliti mendata dan mencatat hasil-hasil dari implementasi pada tahap selanjutnya. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan pedoman lembar observasi daftar ceklis kemampuan kerja sama anak. Apakah menunjukkan hasil peningkatan (*positif*)

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

ataupun malah menunjukkan peningkatan yang sebaliknya (*negatif*). Sudah benarkah atau belum implementasi yang diterapkan oleh peneliti.

6. Penjelasan Kegagalan tentang Implementasi

Merupakan upaya evaluasi yang dilakukan oleh peneliti bersama guru sebagai kolaborator. Peneliti bersama guru kelas menganalisis dan mengelola data hasil pengamatan atau observasi. Kegiatan tersebut kemudian akan menghasilkan kesimpulan mengenai tingkat ketercapaian tujuan penelitian.

Apabila pelaksanaan tindakan siklus satu sudah memenuhi kriteria keberhasilan atau sudah mencapai hasil yang diharapkan, maka tidak harus melakukan tindakan siklus berikutnya (Akbar, 2010). Tetapi apabila dalam pemberian tindakan ditemukan kekurangan, hambatan atau belum menunjukkan perubahan, maka akan dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya sampai pada suatu permasalahan dianggap teratasi. Dari hasil refleksi ini, peneliti dapat menentukan perlu tidaknya dilakukan tindakan siklus berikutnya, karena banyaknya siklus dalam PTK tergantung dari kepuasan peneliti sendiri.

3.4 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Daarul Muttaqin, Kampung Haurngambang, Desa Batujajar Timur, Kecamatan Batujajar, Kabupaten Bandung Barat.

Subjek dalam penelitian ini, yaitu anak kelas B yang berjumlah 10 orang, terdiri atas 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

3.5 Penjelasan Istilah

Untuk mempermudah fokus penelitian dan menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap aspek-aspek dalam penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan penjelasan tentang istilah yang ada dalam penelitian ini meliputi:

3.5.1 Kemampuan kerja sama

Kemampuan kerja sama yaitu sikap bekerja sama di dalam kelompok yang dilakukan secara bersama-sama dalam menyelesaikan suatu kegiatan dengan cara membantu dan tolong-menolong satu sama lainnya tidak mementingkan diri sendiri. Kemampuan kerja sama yang dimaksud dalam penelitian ini

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

mengacu kepada Standar Kompetensi TK (2004, hlm,23) yang menyatakan bahwa aspek kemampuan kerja sama anak antara lain yaitu :

- a. Bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan (warna kulit, keturunan, rambut dll)
- b. Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas
- c. Mau berbagi dengan orang lain

3.5.2 Permainan *konstruktif* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama

Permainan *konstruktif* merupakan salah satu bentuk dari permainan kerjasama (*cooperative play*) dimana pada permainan ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu menggunakan alat permainan yang tersedia (Tedjasaputra, 2001, hlm. 28). Dalam penelitian ini permainan *konstruktif* ditujukan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak, oleh karena itu yang dimaksud dengan permainan membentuk sesuatu yaitu dengan melakukan permainan secara bersama-sama, sehingga dalam kelompok anak dapat menciptakan suatu bentuk atau hasil karya yang menjadi satu.

Permainan *konstruktif* yang dimaksud dalam penelitian ini berupa permainan *puzzle*, adonan *playdough*, *lego*, dan menggambar. Prosedur atau kegiatan permainan *konstruktif* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama terlampir dalam skenario pembelajaran.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Tabel 3.1
Teknik dan Instrumen Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Teknik pengumpulan	Alat	Sumber data
1	Profil kemampuan kerja sama anak sebelum diberi tindakan	1. Observasi	1. Daftar ceklis 2. Catatan lapangan 3. Catatan anekdot	1. Anak 2. Anak dan Guru 3. Guru

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

		2. Wawancara	1. Pedoman wawancara guru 2. Tape recorder	1. Guru
		3. Studi Dokumentasi	1. Kamera digital atau HP	1. Anak dan Guru
2	1. Pelaksanaan permainan <i>konstruktif</i> 2. Reaksi/respon anak terhadap permainan <i>konstruktif</i>	1. Observasi	1. Daftar ceklis 2. Catatan anekdot	1. Guru 2. Anak
		2. Studi Dokumentasi	1. Kamera digital atau HP	1. Anak dan Guru
3	Perubahan kemampuan kerja sama anak setelah diterapkan permainan <i>konstruktif</i>	1. Observasi	1. Daftar ceklis 2. Catatan lapangan	1. Anak 2. Anak dan Guru
		3. Wawancara	1. Pedoman wawancara 2. Tape recorder	1. Guru
		3. Studi Dokumentasi	1. Kamera digital atau HP	1. Anak dan Guru

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa teknik pengumpulan data dilakukan secara berkesinambungan agar memperoleh data yang valid, akurat dan relevan untuk menunjang hasil penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan untuk memperoleh data serta informasi mengenai profil, pelaksanaan,

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

dan perubahan kemampuan kerja sama anak melalui permainan *konstruktif*.

Dalam melakukan teknik observasi ini, alat observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu pedoman observasi dengan menggunakan daftar ceklis (✓) jika hal yang diamati muncul, catatan lapangan dan catatan anekdot. Adapun alat observasi tersebut yaitu:

1) Daftar ceklis untuk anak

Kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti disesuaikan dengan masalah yang akan diteliti mengenai kemampuan kerja sama yang mengacu kepada Standar Kompetensi TK (2004, hlm.23) yang telah disesuaikan dengan penelitian.

Adapun kisi-kisi instrumen meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui permainan *konstruktif* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen
Kemampuan Kerja Sama Anak Melalui Permainan *Konstruktif*

Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Teknik	Alat	Sumber data
Kemampuan Kerja sama	1. Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri)	1. Anak bersedia bergabung dengan teman 2. Anak mau berteman dengan semua teman 3. Anak mengajak teman untuk ikut bermain	1. Observasi 2. Studi Dokumentasi	- Daftar ceklis - Catatan lapangan - Kamera	Anak
	2. Bekerja sama dalam menyele	1. Anak terlibat aktif dalam kegiatan kelompok			

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

	saikan tugas	<p>2. Anak saling membantu dengan teman</p> <p>3. Anak mengambil peran yang ditugaskan sesuai aturan</p> <p>4. Anak memberikan pendapat kepada teman dalam kelompok</p> <p>5. Anak membereskan kembali peralatan yang sudah digunakan secara bersama-sama</p>			
	3. Mau berbagi dengan orang lain	<p>1. Anak menawarkan mainan kepada teman</p> <p>2. Anak menawarkan makanan kepada teman</p> <p>3. Anak bersedia memberi alat permainan dengan suka rela</p> <p>4. Anak mengucapkan terimakasih apabila diberi sesuatu oleh teman</p>			

Sumber Standar Kompetensi TK (2004, hlm.23) yang telah disesuaikan dengan penelitian.

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

Berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun, peneliti membuat pedoman observasi kegiatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data anak yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kerja sama anak menggunakan daftar ceklis. Adapun pedoman observasi daftar ceklis anak berikut ini :

Tabel 3.3
Pedoman Observasi Daftar Ceklis Anak

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

No	Indikator Pengamatan	Hasil Pengamatan		
		Tidak pernah muncul (TPM)	Jarang muncul (JM)	Sering muncul (SM)
1.	Anak bersedia bergabung dengan teman			
2.	Anak mau berteman dengan semua teman			
3.	Anak mengajak teman untuk ikut bermain			
4.	Anak terlibat aktif dalam kegiatan kelompok			
5.	Anak saling membantu dengan teman			
6.	Anak mengambil peran yang ditugaskan sesuai aturan			
7.	Anak memberikan pendapat kepada teman dalam kelompok			
8.	Anak membereskan kembali peralatan yang sudah digunakan secara bersama-sama			
9.	Anak menawarkan mainan kepada teman			
10.	Anak menawarkan makanan kepada teman			

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

11.	Anak bersedia memberi alat permainan dengan suka rela			
12.	Anak mengucapkan terimakasih apabila diberi sesuatu oleh teman			

Sumber Standar Kompetensi TK (2004, hlm.23) yang telah disesuaikan dengan penelitian.

Keterangan:

Tidak pernah muncul (TPM) : Perilaku anak yang diamati tidak muncul dalam lima hari (Skor 1)

Jarang muncul (JM) : Perilaku anak yang diamati muncul 1-3 kali dalam lima hari (Skor 2)

Sering muncul (SM) : Perilaku anak yang diamati muncul 4-5 kali dalam lima hari (Skor 3)

2) Daftar ceklis untuk guru

Observasi daftar ceklis yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk memperoleh data/informasi tentang proses pelaksanaan kegiatan permainan *konstruktif* yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Adapun pedoman observasi daftar ceklis guru sebagai berikut :

Tabel 3.4

Pedoman Observasi Daftar Ceklis Guru Dalam Melaksanakan Kegiatan Permainan Konstruktif

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

No	Kegiatan Pembelajaran	Pengamatan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal			

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

1.	Guru dapat mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran dimulai		
2.	Guru membuka kegiatan dengan salam kemudian mengajak anak berdoa bersama sebelum belajar		
3.	Guru mengecek daftar hadir dan menanyakan kabar		
4.	Guru mengajak anak bernyanyi didalam kelas		
5.	Guru melakukan apersepsi terkait tema dan sub tema yang akan dilakukan		
6.	Guru menjelaskan kegiatan dan media permainan <i>konstruktif</i> yang akan digunakan		
Kegiatan Inti			
7.	Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok		
8.	Guru menjelaskan dan memberi contoh aturan main permainan <i>konstruktif</i>		
9.	Guru membagikan media kepada setiap kelompok		
10.	Guru mengarahkan anak untuk melakukan permainan secara bersama-sama dan bergiliran		
11.	Guru memberi motivasi agar anak semangat untuk mengikuti permainan <i>konstruktif</i>		
12.	Guru mengarahkan anak untuk membereskan mainan yang sudah digunakan		
Kegiatan Penutup			
13.	Guru mereview dan melakukan tanya jawab berkenaan kegiatan yang telah dilakukan		
14.	Guru menanyakan perasaan anak setelah melaksanakan kegiatan permainan <i>konstruktif</i>		
15.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan bernyanyi dan mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang		

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

3) Catatan lapangan

Dalam penelitian ini, catatan lapangan dibuat untuk melengkapi hasil dari lembar observasi. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data/informasi mengenai profil kemampuan kerja sama anak yang mencakup semua aktivitas pembelajaran baik interaksi siswa dengan guru, interaksi anak dengan anak maupun secara klasikal. Berikut adalah contoh format catatan lapangan :

Tabel 3.5
Format Catatan Lapangan

Tempat penelitian	:
Hari/Tanggal	:
Kegiatan yang diobservasi	:
Hasil catatan lapangan	:
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>	

4) Catatan anekdot

Dalam penelitian ini, catatan anekdot digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas pembelajaran guru pada saat pra siklus dan respon/reaksi anak terhadap permainan *konstruktif*. Berikut contoh format catatan anekdot anak :

Tabel 3.6
Format Catatan Anekdot Anak

Tempat penelitian	:
Hari/Tanggal	:
Observer	:
Waktu	:

Deskripsi kejadian :

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

Komentar/ kesimpulan observer :

3.6.2 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru kelas sebagai narasumber untuk dapat memberikan informasi atau penjelasan mengenai profil kemampuan kerja sama anak dan perubahan kemampuan kerja sama anak setelah diterapkan permainan *konstruktif*.

Peneliti menggunakan wawancara *terstruktur* yaitu pertanyaan yang akan diajukan kepada guru telah disusun terlebih dahulu oleh peneliti.

a. Tabel wawancara sebelum diberi tindakan

Tabel 3.7

**Pedoman Wawancara Sebelum Tindakan
Profil Kemampuan Kerjasama Anak**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kemampuan kerja sama anak pada kelompok B?	
2.	Upaya atau metode apa saja yang diterapkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kerja sama anak pada kelompok B?	
3.	Adakah kendala dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak? Sebutkan alasannya!	

b. Tabel wawancara sesudah diberi tindakan

Tabel 3.8

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

Pedoman Wawancara Sesudah Tindakan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kemampuan kerja sama anak kelompok B setelah dilakukan kegiatan permainan <i>konstruktif</i> ?	
2.	Bagaiman respon anak setelah diberikan kegiatan permainan <i>konstruktif</i> ?	
3.	Hambatan apa saja yang ditemukan pada saat dilakukan permainan <i>konstruktif</i> ?	
4.	Bagaimanakah saran ibu terhadap kegiatan permainan <i>konstruktif</i> selanjutnya?	

3.6.3 Studi Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk memperkuat apa yang sudah diobservasi dan saat penelitian berlangsung sebagai bukti tentang kegiatan yang dilakukan. Dokumen yang digunakan berupa foto kegiatan selama kegiatan permainan *konstruktif* menggunakan kamera digital atau HP.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses mengolah data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dari lapangan dianalisis ke dalam bentuk deskriptif.

Dalam penelitian tindakan kelas, analisis dilakukan sejak awal dan mencakup setiap aspek kegiatan penelitian. Ketika pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui permainan *konstruktif*, peneliti dapat langsung menganalisis apa yang diamatinya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan beberapa tahapan diantaranya yaitu

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

reduksi data, display data, dan verifikasi (Sugiono, 2009, hlm. 246) sebagai berikut :

1) Reduksi Data

Merupakan proses menyeleksi, merangkum serta meringkas bentuk data mentah menjadi data yang utuh, memilih hal-hal yang pokok, fokus pada hal yang penting. Reduksi data dimulai dari pembuatan rangkuman dari setiap data dengan tujuan agar mudah dipahami. Dalam penelitian ini proses perangkuman terbagi ke dalam tiga kategori penilaian yaitu :

Rendah (R) : 12-19

Sedang (S) : 20-27

Tinggi (T) : 28-33

2) Display Data

Hal yang dilakukan setelah mereduksi data yaitu mendisplaykan data. Dimana penyajian data dapat dituangkan dalam bentuk bagan, *flowchart*, hubungan antar kategori, uraian singkat dan lainnya berupa teks bersifat naratif. Dengan display data tersebut diharapkan dapat memudahkan dalam memahami suatu hal yang terjadi sehingga dapat memperbaiki kegiatan selanjutnya.

3) Kesimpulan/verifikasi

Langkah terakhir dalam menganalisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dimana mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang sebelumnya telah ada atau mungkin juga tidak karena rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya telah ada atau mungkin juga tidak karena rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah ada penelitian yang berlangsung di lapangan. Data yang dianalisis merupakan hasil observasi aktivitas anak yang dilaksanakan selama pembelajaran. Adapun mencari persentase dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

F = Frekuensi yang dicari persentasinya

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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

$N = \text{Number of Cases}$ (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

$P = \text{Angka persentase (\%)}$

Esti Hafni Fauziah

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF

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