

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

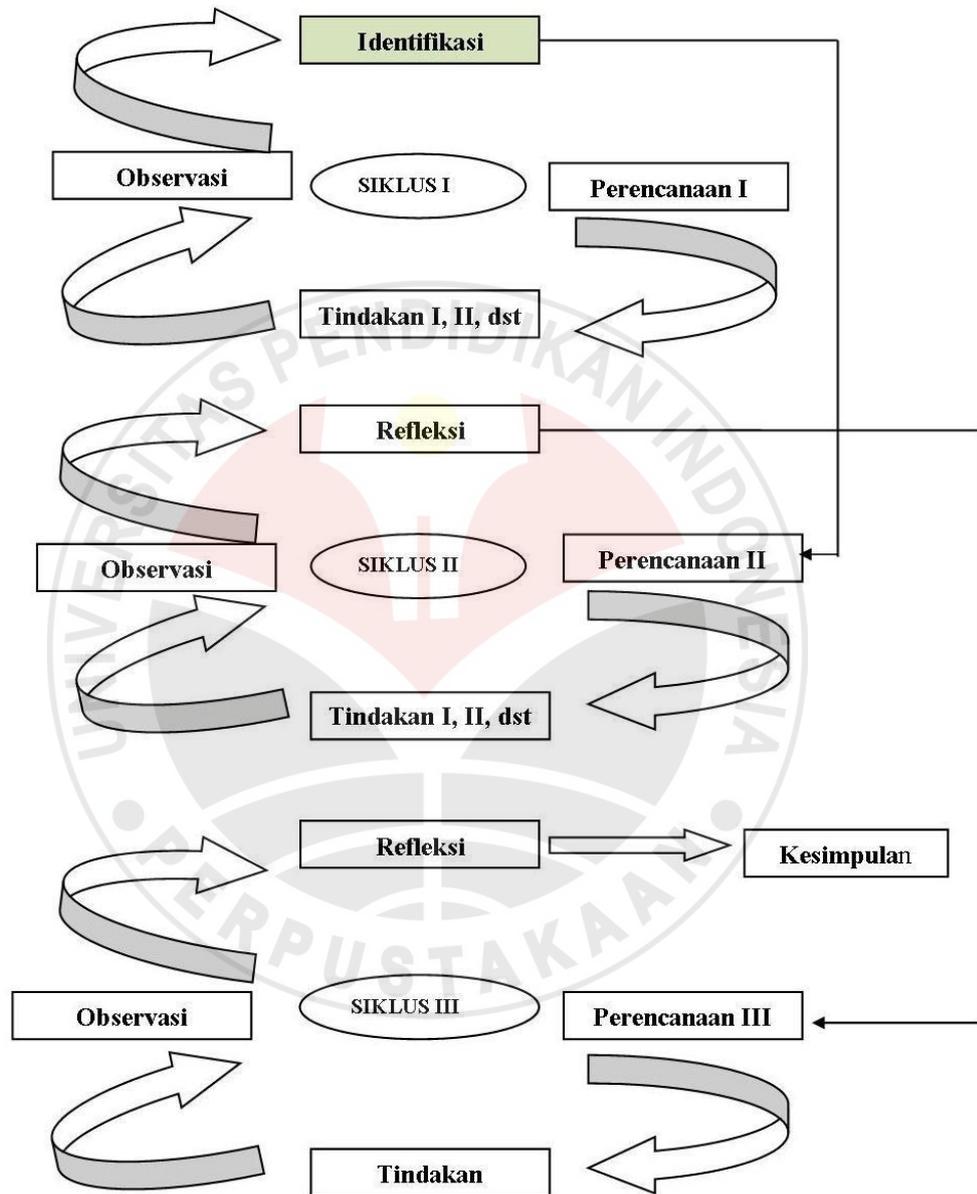
Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang muncul di lapangan seperti yang telah diungkapkan pada BAB I yaitu kurang berkembangnya komunikasi sosial anak di Kelompok Bermain Laboratorium PGPAUD UPI. Lokasi penelitian pada Kelompok Bermain Laboratorium PGPAUD UPI tepatnya di Jalan Senjaya Guru Kampus UPI No. 3 Kecamatan Sukasari Kotamadya Bandung. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini yaitu anak Kelompok Bermain PGPAUD UPI berjumlah 11 orang dengan jumlah anak laki-laki 8 orang dan perempuan 3 orang.

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi sosial anak di Kelompok Bermain PGPAUD UPI yang dilakukan oleh guru dengan merencanakan dan memilih dalam upaya mengembangkan komunikasi sosial anak yaitu melalui bermain peran secara sistematis dan berkesinambungan sehingga diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih baik dan komunikasi sosial anak pun dapat tercapai dengan optimal.

B. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) dengan model Elliot. Adapun jenis penelitian ini menggunakan PTK partisipan karena dalam penelitian ini peneliti terlibat secara langsung berperan dengan subjek peneliti yang dilihat dari segi interaksinya dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dari awal hingga penelitian tersebut berakhir. Hal ini peneliti berperan sebagai pelaksana mulai dari tahap perencanaan, persiapan penelitian, pelaksanaan PTK Siklus I, menganalisis dan mensintesis setelah pelaksanaan tindakan, kemudian merefleksikan semua kegiatan yang telah berlangsung dalam Siklus I, kemudian merencanakan tahap proses melaksanakan bermain peran (*role playing*), koreksi dan penyempurnaan pembelajaran untuk Siklus II. Kegiatan ini berlangsung sejak awal sampai

penelitian tersebut berakhir, adapun pelaksanaannya disesuaikan dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Elliot dalam Muslihudin (2009: 72)

Berdasarkan gambar model di atas, penelitian ini akan dilaksanakan dari siklus I, II, III sampai dengan ketercapaian perbaikan sistem pembelajaran

berhasil dalam meningkatkan komunikasi sosial anak dengan menggunakan kegiatan bermain peran, adapun prosedur penelitian tindakan kelas untuk memperoleh data tentang proses dan hasil yang dicapai pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi selama saya mengajar, identifikasi masalah yang ada di Kelompok Bermain Laboratorium PGPAUD UPI, terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan komunikasi sosialnya diantaranya yaitu anak belum dapat mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata, memperhatikan teman kita ketika berbicara, menghargai temannya ketika berbicara, mendengarkan ketika temannya bicara, dan belum dapat menunggu giliran berbicara dengan sabar.

2. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengambil data mengenai kondisi objektif tentang kemampuan komunikasi sosial anak dan proses pelaksanaan bermain peran yang sedang dilakukan dengan tujuan mampu menggambarkan secara utuh dalam melakukan observasi yaitu dengan menggunakan studi dokumentasi, dan pengamatan langsung pada saat pembelajaran. Pada tahap awal, observasi dilakukan untuk mengobservasi bagaimana tingkat komunikasi sosial anak di Kelompok Bermain sebelum diberikan tindakan. Ketika tindakan sedang berlangsung observasi dilakukan untuk melihat proses pelaksanaan tindakan, apakah terdapat hambatan atau kesulitan dalam mengimplementasikan tindakan. Adapun observasi setelah tindakan, dilakukan untuk melihat kembali tingkat komunikasi sosial anak apakah terjadi peningkatan atau tidak.

3. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Setelah mengetahui fokus permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap ini pertama-tama yang dilakukan oleh peneliti bersama guru merancang kegiatan yang akan dilakukan (RPP) untuk meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar anak, terkait komunikasi sosial anak di Kelompok Bermain pada tanggal 01 Juli 2013 hari Senin. Langkah yang dilakukan untuk meningkatkan komunikasi sosial anak yaitu melalui bermain peran. Anak-anak bermain peran sesuai dengan tema di Kelompok Bermain Laboratorium PGPAUD UPI. Tema yang digunakan adalah tema pekerjaan. Penelitian tindakan dilakukan secara kolaborasi yaitu peneliti sebagai guru yang melakukan tindakan dan pengamatan dengan guru yang lain yang melakukan tindakan.

b. Pelaksanaan Tindakan (Bermain Peran)

Pelaksanaan tindakan dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru. Pelaksanaan tindakan diperlukan untuk memperbaiki keadaan, meningkatkan kualitas hasil dan proses pembelajaran serta mencari solusi masalah. Guru melakukan pembelajaran dengan memberikan kegiatan bermain peran yang telah dipilih sesuai kebutuhan dan karakteristik anak. Pelaksanaan tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengimplementasikan pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi sosial anak. Pelaksanaan dilakukan dengan beberapa siklus dalam setiap minggu terdiri dari tiga hari yaitu senin, rabu, dan jumat sampai permasalahan dapat diatasi dan tercapainya tujuan yang diharapkan. Setiap harinya dilakukan dari pukul 08.00 WIB sampai pukul 11.00 WIB. Setiap tindakan pembelajaran pada masing-masing siklus penelitian dilakukan dalam empat tahap kegiatan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, observasi pembelajaran, dan refleksi pembelajaran.
- 2) Peneliti mengamati kegiatan yang berlangsung saat proses tindakan yang meliputi penerapan tindakan.
- 3) Peneliti mengamati kendala tindakan, langkah-langkah tindakan.

4) Peneliti mengamati permasalahan yang lain yang timbul selama pelaksanaan bermain peran melalui format observasi dan catatan lapangan. Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan guru terhadap anak pada tahap pelaksanaan ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- (a) Guru menentukan bentuk bermain peran yang akan diberikan (setelah melakukan pengamatan kepada anak dan melakukan diskusi dengan guru yang lain mengenai bermain peran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Adapun bentuk bermain peran yang dipilih yaitu tema pekerjaan, seperti pedagang buah, sayur, dan kelontongan.
- (b) Guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan bermain peran untuk meningkatkan komunikasi sosial anak sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- (c) Peneliti melaksanakan pengamatan menggunakan instrument pengumpulan data yaitu format catatan lapangan, lembar observasi dan media untuk mendokumentasikan berlangsungnya proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam tindakan meliputi buah-buahan, sayur-sayuran keranjang, uang-uangan, roda sayur. Pelaksanaan tindakan pembelajaran tersebut dalam penelitian ini dapat dilihat lebih rinci di dalam lampiran C.1.

c. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian untuk guru dan anak. Peneliti mengamati segala proses yang dilakukan dalam aktivitas pengembangan kemampuan komunikasi sosial anak dengan kegiatan bermain peran. Pengamatan dilakukan secara kontinyu dari siklus I sampai siklus yang diharapkan dapat tercapainya tujuan. Pengamatan bisa dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dimana peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan memproses data, yang didapat saat dilakukan pengamatan. Data yang didapat selanjutnya dilakukan evaluasi untuk memperbaiki tindakan berikutnya. Peneliti memikirkan rencana ketika sudah sampai saat refleksi. Menentukan waktu seperti hari, kapan, serta jam akan dilaksanakan refleksi, caranya bagaimana, siapa saja yang terlibat, bagaimana proses refleksi terjadi, bagaimana tanda memulai dan berhenti diberikan, dan sebagainya. Apabila ada masalah dari refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya meliputi perencanaan ulang, tindakan ulang, pengamatan dan refleksi ulang sehingga permasalahan dapat teratasi. Pada kegiatan penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan refleksi dari siklus I, II, dan selanjutnya sampai ketercapaian perbaikan pembelajaran berhasil.

Dengan adanya refleksi peneliti dapat mengetahui ketercapaian dari mulai perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan. Apabila kemampuan komunikasi sosial anak belum tercapai maka diulangi kembali dengan melakukan tahapan selanjutnya.

C. Penjelasan Istilah

Adapun batasan istilah pada penelitian ini, adalah :

1. Komunikasi Sosial (*Social Communication*)

Komunikasi sosial (*social communication*) yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Anderson (dalam Safaria, 2005: 24) yaitu kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat, dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarannya melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Diantaranya yaitu komunikasi efektif dan mendengarkan efektif. Namun dalam penelitian untuk meningkatkan komunikasi sosial anak dibatasi, mengingat tahapan usia anak di Kelompok Bermain. Adapun yang dipakai oleh peneliti untuk meningkatkan

kemampuan komunikasi sosial dalam penelitian ini adalah kemampuan individu untuk dapat melakukan :

- a. Komunikasi efektif
 - 1) Mengungkapkan perasaan
 - (a) Mengekspresikan perasaannya ketika senang dan sedih melalui ekspresi muka
 - (b) Menceritakan perasaan senang dan sedih yang dialaminya hari ini.
 - 2) Mendukung dan menanggapi
 - (a) Memberikan penilaian terhadap perilaku temannya.
 - 3) Menerima diri dan orang lain
 - (a) Menunjukkan rasa percaya diri ketika bercerita/ berbicara.
 - (b) Mendengarkan temannya ketika bercerita/ berbicara.
 - (c) Bertanggung jawab terhadap tindakan yang dilakukannya.
- b. Mendengarkan efektif
 - 1) Mendengarkan partisipatif dan pasif
 - (a) Menunjukkan perhatian penuh ketika temannya bercerita.
 - (b) Mendengarkan temannya bercerita/ berbicara tanpa menyela.
 - (c) Memberikan respon dari pembicaraan melalui gerak tubuh/ non verbal misalnya mengangguk dan menggeleng,
 - 2) Mendengarkan aktif.
 - (a) Mengulangi pemikiran temannya
 - (b) Mengajukan pertanyaan yang diawali kata tanya apa

2. Bermain Peran

Bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pendapat Moeslichatoen (2004 :38) yang menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah bermain dengan menggunakan daya khayal dengan berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Dalam hal ini bermain peran yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan tema pekerjaan meliputi pedagang buah, pedagang sayur, dan pedagang kelontongan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2006), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alami), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdapat tiga macam yaitu observasi, catatan anekdot dan dokumentasi.

1. Observasi Terstruktur

Observasi yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi terstruktur dengan menggunakan pedoman observasi yang telah ditentukan terlebih dahulu. Observasi/pengamatan ini dilakukan pada anak Kelompok Bermain Laboratorium Percontohan UPI dengan tujuan menilai dan memantau sejauhmana perkembangan komunikasi sosial anak sebelum dan sesudah pelaksanaan bermain peran. Observasi juga dilakukan pada guru yang lainnya untuk memantau pelaksanaan bermain peran itu sendiri.

2. Catatan Anekdote

Catatan anekdot untuk memperoleh data yang tidak terekam melalui lembar observasi. Catatan anekdot yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kolom yang diisi oleh peneliti selama proses pelaksanaan tindakan. Kolom ini uraian berupa tentang kejadian-kejadian yang dianggap menarik bagi peneliti selama proses implementasi pembelajaran bermain peran.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data penunjang penelitian, misalnya dengan menggunakan data-data fisik yang berbentuk audio seperti rekaman suara/ lagu/ kaset dan lain-lain, visual seperti grafik, gambar, foto maupun audio-visual. Bentuk dokumentasi dalam penelitian ini misalnya rekaman video ketika anak melaksanakan kegiatan bermain peran, foto atau video pelaksanaan pembelajaran melalui bermain peran, dan lain sebagainya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain pedoman observasi terstruktur dengan menggunakan pedoman observasi dalam bentuk ceklis, catatan anekdot dan studi dokumentasi atau penelaahan terhadap dokumentasi fisik sebagai penunjang penelitian berupa catatan lapangan dan pelaksanaan bermain peran untuk meningkatkan komunikasi sosial anak serta foto ketika pelaksanaan bermain peran dilaksanakan. Kisi-kisi instrumen komunikasi sosial dalam penelitian ini mengacu pendapat Safaria. Menurut Safaria (2005) menyebutkan salah satu dari ketiga dimensi tersebut yaitu dimensi kemampuan komunikasi sosial antara lain komunikasi efektif dan mendengarkan dan efektif. Kisi-kisi instrumen komunikasi sosial dan bermain peran tersebut dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Komunikasi Sosial Anak

Variabel	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Nomor Item
Komunikasi Sosial (<i>Social Communications</i>)	a. Komunikasi Efektif	1. Mengungkapkan perasaan	a. Mengekspresikan perasaannya ketika senang, dan sedih melalui ekspresi muka	1. Anak dapat mengekspresikan perasaan senang/ sedih melalui tersenyum/ tertawa/ menangis/diam	1,2
			b. Menceritakan perasaan senang, dan sedih, yang dialaminya hari ini.	2. Anak dapat menceritakan perasaan senang/ sedih melalui kata-kata	
	2. Mendukung dan menanggapi	c. Memberikan penilaian terhadap perilaku temannya.	3. Anak dapat membedakan salah/ benar /baik/ buruk terhadap perilaku temannya	4. Anak dapat memberikan saran pada temannya	3,4
			5. Anak dapat bercerita/ berbicara dengan lancar kepada temannya dan juga gurunya.		
	3. Menerima diri dan orang lain.	d. Menunjukkan rasa percaya diri ketika bercerita/ berbicara.	6. Anak dapat menghargai temannya ketika bercerita/ berbicara	7. Anak dapat meminta maaf ketika melakukan kesalahan terhadap temannya	5, 6, 7, 8
		e. Mendengarkan temannya ketika bercerita/ berbicara.	f. Bertanggung jawab terhadap tindakan yang		

			dilakukannya.	8. Anak dapat menyelesaikan pekerjaan yang dilakukannya.	
b. Mendengarkan efektif	4. Mendengarkan partisipatif dan pasif	g.	Menunjukkan perhatian penuh ketika temannya bercerita.	9. Anak dapat memperhatikan temannya berbicara dengan mendengarkan temannya bercerita/ berbicara dari awal sampai akhir.	9, 10, 11, 12,
		h.	Mendengarkan temannya bercerita/ berbicara tanpa menyela.	10. Anak tidak menghentikan pembicaraan temannya ketika bercerita/ berbicara	
		i.	Memberikan respon dari pembicaraan melalui gerak tubuh/ non verbal misalnya mengangguk dan menggeleng.	11. Anak dapat memberikan respon tanda setuju pada temannya ketika bercerita/ berbicara dengan mengangguk. 12. Anak dapat memberikan respon tidak setuju/ sependapat pada temannya ketika bercerita/ berbicara dengan menggeleng.	
	5. Mendengarkan aktif	j.	Mengulangi pemikiran temannya	13. Anak dapat menceritakan kembali cerita temannya	13, 14,
	k.	Mengajukan pertanyaan yang diawali kata tanya apa.	14. Anak dapat mengajukan pertanyaan yang diawali kata tanya apa		

Berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun pada langkah sebelumnya, peneliti kemudian membuat instrument penelitian yang terdiri dari item atau pernyataan yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dalam bentuk *rating scale*.

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Pedoman Observasi Kemampuan Komunikasi Sosial Anak

Nama :
 Usia :
 Hari/ Tanggal :

No	Item Pernyataan	Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1.	Anak dapat mengekspresikan perasaan senang/ sedih melalui tersenyum/ tertawa/ menangis/ diam				
2.	Anak dapat menceritakan perasaan senang/ sedih melalui kata-kata				
3.	Anak dapat membedakan salah/ benar /baik/ buruk/ bagus/ tidak terhadap perilaku temannya				
4.	Anak dapat memberikan saran pada temannya				
5.	Anak dapat bercerita/ berbicara dengan lancar kepada temannya dan juga gurunya.				
6.	Anak dapat menghargai temannya ketika bercerita/ berbicara				
7.	Anak dapat meminta maaf ketika melakukan kesalahan terhadap temannya				
8.	Anak dapat menyelesaikan pekerjaan yang dilakukannya.				
9.	Anak dapat memperhatikan temannya berbicara dengan mendengarkan temannya bercerita/ berbicara dari awal sampai akhir.				
10.	Anak tidak menghentikan pembicaraan temannya ketika bercerita/ berbicara				
11.	Anak dapat memberikan respon tanda setuju pada temannya ketika bercerita/ berbicara dengan mengangguk.				
12.	Anak dapat memberikan respon tidak setuju/ sependapat pada temannya ketika bercerita/ berbicara dengan menggeleng.				
13.	Anak dapat menceritakan kembali cerita temannya				
14.	Anak dapat mengajukan pertanyaan yang diawali kata tanya apa				

Sumber : Safaria (2005)

Keterangan :

Nilai 1 : Perlu stimulus dikatakan PS

Nilai 2 : Dalam proses dikatakan DP

Nilai 3. : Berkembang baik dikatakan BB

Rina Nurhayati, 2013

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SOSIAL ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI KELOMPOK BERMAIN LABORATORIUM PGPAUD UPI

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

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Bermain Peran

Variabel	Sub Variabel	Item Pernyataan	Nomor Item
Kegiatan Bermain Peran	1. Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan lingkungan belajar bermain peran 2. Guru mempersiapkan media yang dibutuhkan yaitu buah-buahan plastic, sayuran plastic, uang-uangan, keranjang, roda, kelontongan, dan kostum. 3. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. 	1,2,3
	2. Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengkondisikan anak dengan baik 5. Guru mengkomunikasikan tujuan, temadan media (buah-buahan plastic, sayuran plastic, uang-uangan, keranjang, roda, kelontongan, dan kostum) dalam kegiatan bermain peran 6. Guru menyampaikan aturan dalam kegiatan bermain peran 7. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada anak tentang kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan 8. Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain peran sesuai aturan 9. Guru memberikan motivasi kepada anak saat kegiatan bermain peran. 10. Guru melibatkan semua anak dalam kegiatan bermain peran. 	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,11
	3. Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 11. Guru dan anak duduk bersama dan berdiskusi tentang kegiatan bermain peran yang dilakukan 12. Guru memberikan kesempatan untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilaksanakan. 13. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pendapat/ perasaannya mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan. 14. Guru memberikan dorongan kepada anak-anak dengan pujian atau cara penguatan lainnya yaitu berupa reward/ hadiah. 15. Guru menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai 	12, 13,14, 15

Tabel 3.4

Pedoman Observasi Aktivitas Guru

No	Item Pertanyaan	Penilaian		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Guru mempersiapkan lingkungan belajar bermain peran			
2.	Guru mempersiapkan media yang dibutuhkan yaitu buah-buahan plastic, sayuran plastic, uang-uangan, keranjang, roda, dan kelontongan.			
3.	Guru mempersiapkan catatan penilaian anak			
4.	Guru mengkondisikan anak dengan baik			
5.	Guru mengkomunikasikan tujuan, tema dan media (buah-buahan plastic, sayuran plastic, uang-uangan, keranjang, roda, kelontongan, dan kostum) dalam kegiatan bermain peran			
6.	Guru menyampaikan aturan dalam kegiatan bermain peran			
7.	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada anak tentang kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan			
8.	Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain peran sesuai aturan			
9.	Guru memberikan motivasi kepada anak saat kegiatan			
10.	Guru melibatkan semua anak dalam kegiatan bermain peran			
11.	Guru dan anak duduk bersama dan berdiskusi tentang kegiatan bermain peran yang dilakukan			
12.	Guru memberikan kesempatan untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilaksanakan			
13.	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pendapat/ perasaannya mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan.			
14.	Guru memberikan dorongan kepada anak-anak dengan pujian atau cara penguatan lainnya yaitu berupa reward/ hadiah.			
15.	Guru menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai			

Table 3.5
Pedoman Observasi Studi Dokumentasi

No	Jenis dokumen	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak ada	
1	Kurikulum			
2	Program tahunan			
3	Program semester			
4	Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)			
5	Rencana Kegiatan Harian (RKH)			
6	Buku laporan perkembangan anak			

F. Analisis Data

Analisis data dalam pelaksanaan penelitian kualitatif telah dilakukan sejak pengumpulan informasi, maka sejak itulah analisis terhadap data yang ditemukan dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dengan melakukan beberapa tahapan diantaranya reduksi data, display data, dan kesimpulan, (Sugiyono, 2008: 337).

1. Reduksi Data

Reduksi data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mencatat dan meneliti data yang diperoleh di lapangan secara rinci. Data yang direduksi yaitu terkait kemampuan komunikasi sosial anak di Kelompok Bermain Laboratorium PGPAUD UPI. Reduksi data ini meliputi kegiatan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal-hal yang penting, dan membuang data yang tidak perlu untuk penentuan hasil penelitian mengenai upaya meningkatkan komunikasi sosial anak melalui bermain peran (*role playing*).

2. Display Data

Pendisplayan data merupakan tahap selanjutnya setelah data direduksi. Data kemampuan komunikasi sosial anak sebelum dan setelah pelaksanaan bermain peran dinyatakan dalam bentuk uraian singkat, bagan, diagram dan grafik persentase. Pendisplayan data ini bertujuan untuk memudahkan proses

pemahaman terhadap data yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilaksanakan dan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindak lanjut berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Verifikasi

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Verifikasi dalam penelitian ini ditujukan untuk menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal yaitu terkait upaya meningkatkan komunikasi sosial anak melalui bermain peran yang meliputi data awal komunikasi sosial yang dimiliki oleh anak sebelum pelaksanaan bermain peran, data pelaksanaan bermain peran dalam masing-masing siklus, dan data komunikasi sosial yang dimiliki oleh anak setelah pelaksanaan bermain peran.

Data utama yang dianalisis adalah hasil observasi aktivitas yang dilaksanakan anak selama kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil observasi dianalisis secara deskriptif berdasarkan pada informasi yang diamati oleh peneliti. Selain analisis kualitatif dalam penelitian ini, peneliti menggunakan juga analisis analisis kuantitatif hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil kemampuan komunikasi sosial anak secara pelaksanaan bermain peran. Data hasil observasi setiap butir aspek yang diamati selama tiga siklus dihitung dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi, menurut Supranto (2000: 62) distribusi frekuensi adalah pengelompokan data kedalam beberapa kelompok (kelas) dan kemudian dihitung banyaknya data yang masuk kedalam tiap kelas. Adapun cara perhitungan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Distribusi Frekuensi Kemampuan Komunikasi Sosial Anak

No	Kategori	Interval	Tally	F	%
1	PS	14 – 22	HHH III	8	80
2	DP	23 – 31	II	2	20
3	BB	≥ 32		0	0

Keterangan :

1. PS : Perlu stimulus
2. DP : Dalam proses
3. BB : Berkembang baik

1) Mencari interval

- a) Jumlah indikator/item x nilai tertinggi (keterangan pada pedoman observasi)

$$14 \times 3 = 42$$

- b) Hasil perkalian - jumlah indikator/item

$$42 - 14 = 28$$

- c) Hasil pengurangan : jumlah kategori (keterangan pada pedoman observasi)

$$28 : 3 = 9,3 \text{ dibulatkan } 9$$

Sehingga ditemukan jumlah interval adalah 9 yang akan ditetapkan pada kategori

Maka interval untuk kategori :

$$\mathbf{BM} = 14 - 22$$

$$\mathbf{DP} = 23 - 31$$

$$\mathbf{BB} = \geq 32$$

2) Menggisi Tally dan Frekuensi (F)

Menggisi kolom *tally* dan frekuensi berdasarkan hasil skor kemampuan komunikasi sosial anak.

3) Mencari persentase

Mencari persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi

n : Jumlah anak