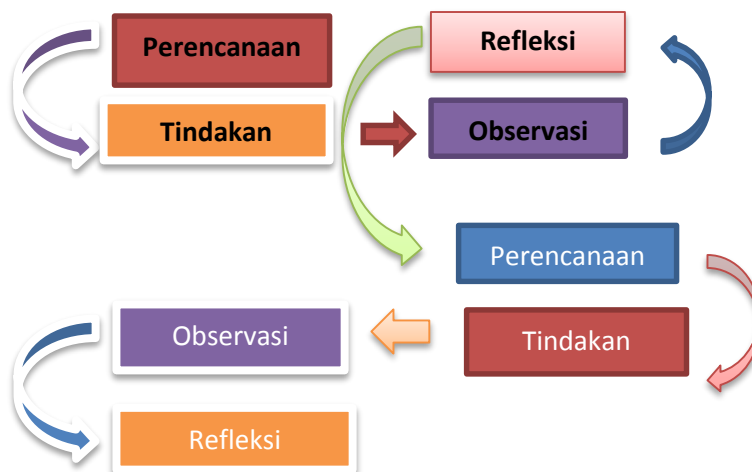


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini merupakan suatu cara untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru, karena guru yang paling tahu mengenai segala sesuatu yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru yang mengajar perlu berkolaborasi dengan seorang atau tim peneliti. Pola pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah pola kolaboratif.

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pengembangan dari model Kemmis dan Mc Taggart. Berikut adalah siklus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berdasarkan siklus model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto 2006, hlm. 57).



**Gambar 3.1**

#### **Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart**

Peneliti menggunakan tiga siklus empat tindakan dikarenakan proses pembelajaran tidak dapat dilakukan selama satu tindakan (pertemuan saja). Adapun Urutan dari siklus yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan; menyusun rancangan tindakan yang mencakup penjelasan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan kelas akan di laksanakan.

2. Pelaksanaan; implementasi atau penerapan isi rancangan yang dilaksanakan di dalam kelas yaitu bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia 5-6 tahun.
3. Pengamatan; pelaksanaan pengamatan pembelajaran di kelas oleh mitra peneliti dengan membawa catatan lapangan.
4. Refleksi; kegiatan untuk mengevaluasi secara mendalam pelaksanaan tindakan oleh peneliti dengan mitra penelitian secara bersama-sama dan saling terlibat.

### **3.2 Subjek Penelitian**

Menurut Arikunto (2006, hlm. 109) “Subjek penelitian merupakan benda, hal atau orang, tempat penelitian”. Subjek penelitian adalah orang yang mengetahui dan berkaitan langsung atau pelaku dari suatu kegiatan yang diharapkan dapat memberi informasi yang jelas dan tepat.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah guru dan anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Gapura Winaya Kecamatan Cineam Kabupaten Tasikmalaya Tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 15 orang. Anak laki-laki berjumlah 7 orang dan anak perempuan berjumlah 8 orang.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah latar belakang yang akan dijadikan tempat penelitian. Dalam penelitian Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI Gapura Winaya berlokasi di Desa Cikondang Kecamatan Cineam Kabupaten Tasikmalaya. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan latar belakang anak di TK PGRI Gapura Winaya yang masih rendah dalam keterampilan sosial dan guru jarang sekali menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran.

### **3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel**

#### **3.4.1 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, hlm. 2012), secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain.

Amanda Salsabila Juandi, 2022

*PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI GAPURA WINAYA*

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

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel Proses : metode bermain peran
2. Variabel hasil : keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun

### **3.4.2 Definisi Operasional**

Definisi operasional bertujuan untuk memudahkan dan memberikan arahan yang jelas bagi peneliti dalam penelitian. Maka dapat diuraikan definisi operasional dari variabel penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### **a). Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial anak usia dini merupakan kemampuan anak untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan menunjukkan perilaku, perbuatan, dan sikap yang ditunjukkan oleh masing-masing individu untuk berinteraksi dengan cara-cara khusus yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang akan di tolak oleh lingkungan.

#### **b). Bermain Peran**

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Penghayatan dan pengembangan imajinasi yang di lakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati (Huda, 2013, hlm. 208).

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Sugiyono (2014, hlm. 308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan pembelajaran secara langsung dengan menggunakan metode bermain peran yang ada di lapangan. Peneliti akan dibantu oleh guru yang telah diarahkan dan berperan sebagai pengamat pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dengan mengabadikan gambar-gambar yang terjadi pada saat proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Berikut ini tabel pengumpulan data penelitian:

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain, Sugiyono (2012, hlm. 244). Teknik analisis data yang akan digunakan peneliti antara lain sebagai berikut:

#### 1) Reduksi Data

Mereduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, agar data yang akan diolah menjadi spesifik yang sesuai dengan tujuan penelitian.

#### 2) Tampilan Data

Peneliti dapat menampilkan data yang telah dikelompokkan dan dikurangi itu dalam bentuk tabel, diagram, dan lain-lain. Tampilan data ini merupakan proses penampilan atau penyajian data secara sederhana dalam bentuk tabel diagram, dan lain-lain yang nantinya dideskripsikan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan kerangka analisis sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data hasil penelitian tindakan kelas tentang pembelajaran peningkatan keterampilan sosial dalam pembelajaran metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Gapura Winaya dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi berdasarkan lembar observasi.
- b. Pengelompokan data yaitu data tentang kinerja guru dan keterampilan sosial anak melalui metode bermain peran

Amanda Salsabila Juandi, 2022

*PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI GAPURA WINAYA*

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

- c. Interpretasi dan refleksi data, berdasarkan tingkat pencapaian untuk kemampuan guru sangat kurang, sedang, baik, sangat baik. Untuk keterampilan sosial anak yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), berkembang Sesuai Harapan (BSH), atau Berkembang Sangat Baik (BSB).
- d. Rekomendasi dan tindak lanjut ditentukan berdasarkan kemampuan guru dan kemampuan anak masih kurang dari kriteria yang telah ditentukan.

Kerangka pengolahan dan analisis data diatas akan diberlakukan pada setiap siklus tindakan samapai perbaikan pembelajaran dianggap maksimal.

### 3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tapi apabila kesimpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, maka saat peneliti ke lapangan untuk mengumpulkan data, kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

### 3.7 Indikator Kinerja Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika telah mengalami peningkatan dan menunjukkan rata-rata mencapai presentase 75%.

- 1) Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran mencapai kriteria keberhasilan presentase sebesar 75%.
- 2) Kemampuan guru dalam pelaksanaan metode bermain peran mencapai kriteria keberhasilan presentase 75%.
- 3) Kemampuan anak dalam keterampilan sosialnya mencapai kriteria keberhasilan sebesar 75%.

### 3.8 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini sama disetiap di setiap siklusnya. Penelitian dikatakan selesai jika sudah mencapai indikator keberhasilan setiap siklus Dalam penelitian ini terdapat empat langkah dan dilaksanakan secara sistematis diantaranya;

#### 1. Perencanaan Tindakan

- a) Perencanaan tindakan dalam penelitian dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema yang telah ditentukan untuk

meningkatkan keterampilan sosial anak dalam pembelajaran metode bermain peran.

- b) Menyiapkan media dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- c) Menyiapkan lembar observasi dan lembar evaluasi

## 2. Pelaksanaan Tindakan

### A. Tindakan siklus I

- 1) Menyusun Rencana Perencanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema
- 2) Melaksanakan proses pembelajaran metode bermain peran
- 3) Melaksanakan observasi keterampilan sosial anak dalam pembelajaran metode bermain peran
- 4) Menganalisis dan merefleksi hasil perkembangan keterampilan sosial dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil siklus I dijadikan bahan bagi tindakan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

## 3. Observasi Tindakan

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian. Saat peneliti melakukan penelitian observasi juga dilakukan. Observasi dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian sasaran dari tindakan yang telah dilaksanakan.

## 4. Refleksi

Refleksi dilakukan peneliti untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul. Dengan melihat hasil dari pengamatan, selanjutnya peneliti mengambil kesimpulan untuk melakukan tindakan selanjutnya yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

### B. Tindakan Siklus II

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian rpph sesuai dengan tema yang telah ditentukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dalam metode pembelajaran bermain peran pada siklus II berdasarkan hasil refleksi pada pembelajaran siklus I.
- 2) Melaksanakan proses pembelajaran metode bermain peran pada siklus II berdasarkan hasil refleksi dan upaya perbaikan terhadap pembelajaran siklus I.

- 3) Melaksanakan observasi keterampilan sosial anak dalam pembelajaran metode bermain peran pada siklus II berdasarkan hasil reaksi pada pembelajaran siklus I.
- 4) Menganalisis dan merefleksi hasil perkembangan sosial anak pada pembelajaran melalui metode bermain peran pada siklus II serta mengevaluasi hasil tindakan keseluruhan.

### 3. Observasi Tindakan

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian saat peneliti melakukan penelitian, observasi juga dilakukan. Observasi dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian sasaran dari tindakan yang telah dilaksanakan.

### 4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang di dapat saat dilakukan pengamatan (observasi) dan evaluasi. Data yang di dapat kemudian di tafsirkan dan dianalisis. Secara kolaboratif peneliti bersama mitra peneliti mengadakan refleksi terhadap kemajuan dan kekurangan dari metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, kemudian secara bersama membahasnya untuk ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.

## **C. Tindakan Siklus III**

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian rpph sesuai dengan tema yang telah ditentukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dalam metode pembelajaran bermain peran pada siklus III berdasarkan hasil refleksi pada pembelajaran siklus II.
- 2) Melaksanakan proses pembelajaran metode bermain peran pada siklus III berdasarkan hasil refleksi dan upaya perbaikan terhadap pembelajaran siklus II.
- 3) Melaksanakan observasi keterampilan sosial anak dalam pembelajaran metode bermain peran pada siklus III berdasarkan hasil reaksi pada pembelajaran siklus II.
- 4) Menganalisis dan merefleksi hasil keterampilan sosial anak pada pembelajaran melalui metode bermain peran pada siklus III serta mengevaluasi hasil tindakan keseluruhan.

### 3. Observasi Tindakan

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian saat peneliti melakukan penelitian, observasi juga dilakukan. Observasi dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian sasaran dari tindakan yang telah dilaksanakan.

### 4. Refleksi

Refleksi dilakukan peneliti untuk menganalisis data-data yang terkumpul dengan melihat hasil dari pengamatan, selanjutnya peneliti mengambil kesimpulan.

## 3.9 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen yang digunakan dalam lembar observasi adalah:

1. Aktivitas guru yang digunakan untuk mengetahui apa yang dilakukan guru dalam merencanakan, melaksanakan pembelajaran dan menggunakan metode bermain peran. Hasil observasi dijadikan pedoman untuk perbaikan proses belajar pada siklus selanjutnya
2. Aktivitas anak yang digunakan untuk mengetahui apa yang dilakukan pada saat melakukan pembelajaran. Hasil observasi dijadikan pedoman untuk perbaikan proses belajar pada siklus selanjutnya.

Menurut Ngalim Purwato (2006, hlm. 102) presentase dapat ditemukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

F : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Berikut kisi- kisi instrumen terlampir dibawah ini



Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Guru dalam Proses Perencanaan Metode Bermain Peran

Variabel	Aspek	Indikator yang diamati	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Metode Bermain Peran	Merencanakan Kegiatan Bidang Pengembangan	1. Pengembangan rancangan metode bermain peran sesuai dengan aspek perkembangan	Observasi dan Dokumentasi	Guru
		2. Pengembangan kegiatan dengan metode bermain peran sesuai dengan tema/sub tema tercermin pada penempatan indikator		
		3. Pemilihan model pembelajaran sesuai dengan sifat materi kegiatan pada metode bermain peran		
		4. Kelengkapan pemilihan; media dan sumber belajar sesuai dengan bidang pengembangan		
	Merencanakan Pengelolaan Kegiatan	1. Perumusan langkah-langkah metode bermain peran sesuai dengan tahap pencapaian perkembangan anak	Observasi dan Dokumentasi	Guru
		2. Pemanfaatan media dalam metode bermain peran sesuai dengan bidang pengembangan		
		3. Penentuan metode yang dipilih sesuai dengan kegiatan pembelajaran		
		4. Menjabarkan alokasi waktu pada setiap langkah-langkah kegiatan		
	Merencanakan Penelitian Hasil dan Proses serta Kelengkapan Dokumen	1. Menentukan dan merencanakan format penilaian proses pembelajaran	Observasi dan Dokumentasi	Guru
		2. Menentukan dan merencanakan format penilaian penggunaan dan hasil media pembelajaran		
		3. Menentukan kriteria keberhasilan pencapaian pembelajaran		
		4. Kelengkapan dari lampiran-lampiran yang harus disiapkan		

Sumber: (Dalam APKG PPL 2016, hlm.5) telah dimodifikasi oleh peneliti.

Keterangan:

<b>Kriteria :</b>	<b>Total Skor :</b>	<b>Presentase</b>
Kurang : 1	Kurang : 1 – 12	Kurang : 0 – 25%
Cukup : 2	Cukup : 13- 24	Cukup : 26 -50%
Baik : 3	Baik : 25 – 36	Baik : 51 – 75%
Sangat Baik : 4	Sangat Baik : 37 – 48	Sangat Baik : 76 - 100%

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Guru dalam Pelaksanaan

Variabel	Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
<b>Penggunaan Metode Bermain Peran</b>	Persiapan	1. Guru menyiapkan tempat atau ruangan pembelajaran	Observasi	Guru
		2. Guru menerapkan tujuan bermain peran yang sesuai dengan tema/subtema		
		3. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan		
		4. Guru mengkondisikan anak dengan mengajak anak mencoba aneka tepuk-tepuk ataupun nyanyian		
		5. Guru memotivasi anak agar mau mendengarkan instruksi yang disampaikan guru		
	Penggunaan	1. Guru mengenalkan anak mengenai peran yang akan dimainkan sesuai dengan tema/subtema	Observasi	Guru
		2. Guru memberi contoh kegiatan bermain peran		
		3. Guru menyiapkan anak yang terpilih sebagai pemeran yang akan berperan sesuai dengan tema/subtema		
		4. Guru mengarahkan pemain yang berperan sesuai dengan tema/subtema		
		5. Guru membimbing jalannya bermain peran sesuai dengan tema/subtema dan guru mengkondisikan anak yang berperan sebagai pembeli agar disiplin dalam mengikuti jalan cerita		
		6. Guru memberikan reword kepada semua anak yang telah berperan yaitu berupa pujian		
	Penilaian	1. Guru melakukan penilaian sesuai dengan indikator yang telah ditentukan	Observasi	Guru
		2. Guru menilai kemampuan anak pada saat proses bermain peran berlangsung		

		3. Guru melakukan tanya jawab dengan anak seputar peran yang dilakukan oleh anak		
		4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bercerita mengenai peran yang dilakukan anak		
		5. Guru melakukan refleksi dengan melibatkan anak		

Keterangan:

<b>Kriteria :</b>	<b>Total Skor :</b>	<b>Presentase</b>
Kurang : 1	Kurang : 1 – 12	Kurang : 0 – 25%
Cukup : 2	Cukup : 13- 24	Cukup : 26 -50%
Baik : 3	Baik : 25 – 36	Baik : 51 – 75%
Sangat Baik : 4	Sangat Baik : 37 – 48	Sangat Baik : 76 - 100%

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran

Variabel	Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Keterampilan Sosial	Mengetahui perasaan teman dan merespon secara wajar	1. Anak membantu atau menolong teman yang sedang kesulitan	Observasi dan Dokumentasi	Anak
		2. Anak mampu berempati kepada temannya		
	Bersikap kooperatif dengan teman	1. Anak mampu bekerja sama	Observasi dan Dokumentasi	
		2. Anak mampu mematuhi peraturan yang ada		
		3. Anak mampu menunggu giliran dalam bermain		
		4. anak mampu berpartisipasi aktif dalam bermain		
	Menunjukkan sikap toleran	1. Anak mampu memahami persamaan dan perbedaan satu sama lain	Observasi dan Dokumentasi	
		2. Anak mampu menghargai sesama teman		

## Kriteria Penilaian Keseluruhan

1. BB ( Belum Berkembang ) Jika deskriptor yang dicapai <25% (1-2 indikator)
2. MB ( Mulai Berkembang ) Jika deskriptor yang dicapai <26% - 50% (3-4 indikator)
3. BSH ( Berkembang Sesuai Harapan ) Jika deskriptor yang dicapai <51% - 75% (5-6 indikator)
4. BSB ( Berkembang Sangat Baik ) Jika deskriptor yang dicapai <76% - 100% (6-8 indikator)