

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tindakan yang di gunakan guru serta mengatasi masalah kecerdasan interpersonal pada anak usia TK yang terjadi dilapangan.

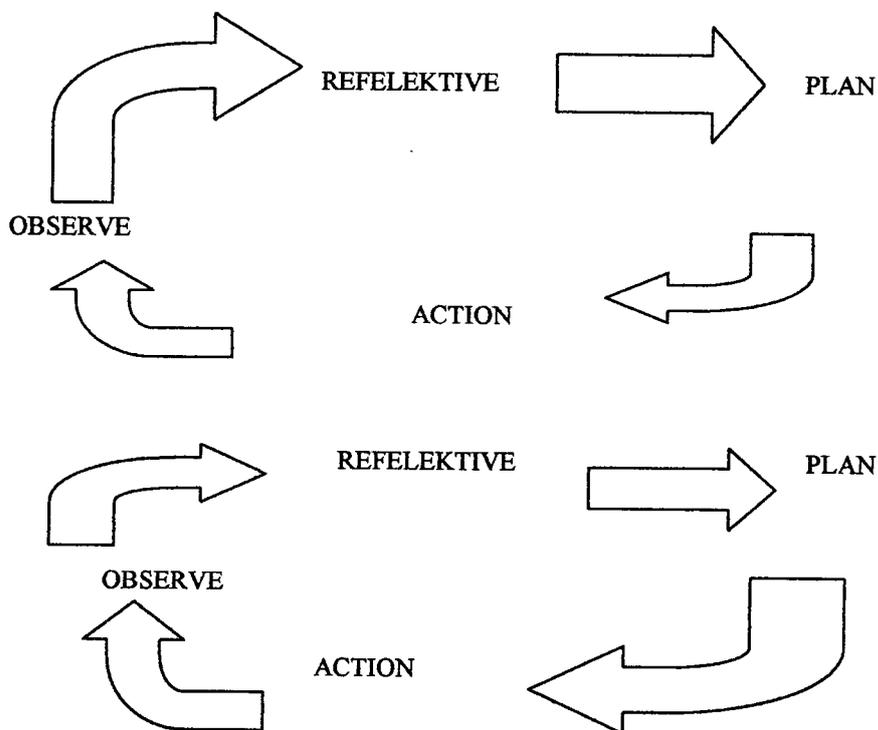
Tujuan dari pada penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan masalah penelitian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki praktek pembelajaran. Beberapa alasan dilaksanakan penelitian tindakan kelas yang merupakan suatu kebutuhan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisnya antara lain:

1. Penelitian tindakan kelas menawarkan satu cara baru untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan atau profesionalisme guru dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas (Suyanto, 1997:7), dengan melakukan penelitian tindakan kelas guru dapat memperbaiki praktek pembelajaran menjadi lebih efektif.
2. Penelitian tindakan kelas tidak membuat guru meninggalkan tugasnya. Artinya guru tetap melakukan kegiatan mengajar seperti biasa. Namun pada saat yang bersamaan dan secara terintegrasi guru melaksanakan penelitian. Oleh karena itu, kegiatan penelitian tindakan kelas dapat dikatakan tidak mengganggu kelancaran pembelajaran di kelas.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu berbentuk siklus, Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2006) yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Rancangan Model Desain Kemmis dan Mc Taggart ini berupa komponen-komponen dengan satu rangkaian yang terdiri empat komponen yaitu *plan* (perencanaan), *action* (tindakan), *observe* (pengamatan), dan *reflective* (refleksi). Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu kelas.

Untuk lebih jelasnya berikut ini dikemukakan desainnya:



Gambar 3.1

Model Desain Kemmis dan Mc Taggart (Hermawan et,al,2007:128)

Untuk pelaksanaannya jumlah siklus sangat tergantung pada permasalahan yang dihadapi dan perlu dipecahkan.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia TK melalui permainan bola tangan terdiri dari rencana (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), dan reflective (*refleksi*).

a. Tahapan Perencanaan (*planning*)

Pada tahap awal penelitian adalah mencari permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu dengan studi pendahuluan, masalah yang dicari adalah hal yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal anak usia TK melalui permainan bola tangan.

1) Permintaan izin kepada Kepala TK Cempaka Arum

Permintaan izin diperoleh dengan lancar, kepala Sekolah memberikan izin dalam penelitian ini.

2) Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil observasi maka penulis merinci permasalahan yang akan dikemukakan diantaranya:

(a) Bagaimana kondisi awal pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak TK Cempaka Arum tahun ajaran 2011/2012?

(b) Bagaimana pelaksanaan permainan bola tangan di Taman Kanak-Kanak Cempaka Arum dalam meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak tahun ajaran 2011/2012?

(c) Bagaimana kecerdasan interpersonal anak TK Cempaka Arum setelah dilakukan pembelajaran melalui permainan bola tangan tahun ajaran 2011/2012?

- 3) Menentukan peralatan yang digunakan untuk melaksanakan permainan bola tangan (seperti bola, corong, peluit, kalender bekas dll).
- 4) Membuat kisi-kisi instrumen penelitian

Tabel 3.1
KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA TK MELALUI PERMAINAN BOLA TANGAN

VARIABEL	KOMPONEN	INDIKATOR	PERNYATAAN	ALAT PENGUMPUL DATA	HASIL PENGAMATAN			KET
					B	C	K	
A. Kecerdasan interpersonal	1. Komunikasi	<p>a. Mau mengemukakan pendapat secara sederhana (kurikulum: 2004)</p> <p>b. Menjawab pertanyaan sederhana (Zainal Aqib: 2011)</p> <p>c. Mengkomunikasikan gagasan melalui gerak tubuh (kurikulum 2004)</p>	<p>1) Anak dapat mengatakan kata "over" keteman satu kelompok (tim) dalam hal mengoper bola.</p> <p>2) Anak dapat mengatakan kata "tangkap" keteman satu kelompok (tim) dalam hal menangkap bola.</p> <p>3) Anak dapat merespon overan dari teman satu kelompok</p> <p>4) Anak dapat menerima lemparan dari teman satu kelompok.</p> <p>5) Anak dapat merespon sinyal atau kode yang dapat diberikan temannya ketika bermain bola tangan.</p>	Wawancara observasi & dokumentasi				
	5) Hubungan dengan orang lain	d. Senang bermain dengan teman tidak bermain sendiri (kurikulum	6) Anak dapat berteman dengan siapa saja tidak mengenal warna kulit, suku, dll					

		<p>m2004)</p> <p>e. Sabar menunggu giliran dan menunda keinginan selama 3-5 menit (Yuliani & Bambang2005)</p> <p>f. Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (Zainal aqib:2011:95)</p>	<p>7) Anak mampu berbaris dengan rapi ketika pembagian kelompok (tim)</p> <p>8) Anak mampu menunggu giliran ketika namanya dipanggil</p> <p>9) Anak mampu mengikuti aturan teknik permainan bola tangan.</p> <p>10) Anak mengikuti aturan permainan bola tangan.</p>					
	3.Kasih Sayang	<p>g. Menunjukkan rasa kasih sayang kepada saudara-saudaranya (Yuliani&bambang:2005)</p>	<p>11) Anak memberikan kasih sayang kepada teman dengan cara memeluk</p> <p>12) Anak memberikan kasih sayang dengan tersenyum</p> <p>13) Anak memberikan kasih sayang dengan "tos"</p> <p>14) Anak membereskan bola</p> <p>15) Anak mampu menyimpan peralatan yang dipakai permainan bola tangan</p>					
	4.Berbagi	<p>h. Mampu berbagi mainan atau makanan dengan orang lain, memuji, memberi semangat atau menolong orang lain (Yuliani&bambang:2005)</p>	<p>16) Anak dapat berbagi bola pada teman satu tim</p> <p>17) Anak dapat meminjamkan bola yang bukan giliran mainnya</p> <p>18) Anak mau berbagi bola pada temannya tanpa diminta</p> <p>19) Anak dapat meminjamkan bola yang bukan giliran mainnya</p> <p>20) Anak mampu meminjamkan bola ketika bola harus berada didaerah lawan.</p>					
	5.Kepemilikan	<p>i. Memelihara</p>	<p>21) Anak dapat</p>					

		<p>milik sendiri(kurikulum 2004)</p>	<p>meminjamkan bola miliknya kepada orang lain 22) Anak dapat membedakan barang milik sendiri dan orang lain 23) Anak dapat menjaga barang milik sekolah 24) Anak mampu bekerja sama dengan saling meminjamkan bola 25) Anak mampu menggunakan barang milik orang lain dengan baik dan benar</p>					
	6. Kepedulian/perhatian	<p>j. Memperlihatkan keprihatinan atas anak yang terluka atau mengalami kesulitan(Yuliani&bambang: 2005)</p>	<p>26) Anak membantu teman-teman satu tim yang terjatuh 27) Anak mampu memberikan tanggung jawab dengan menjaga kekompakan 28) Anak membantu menggandeng teman yang terjatuh 29) Anak mampu memberikan tanggung jawab dengan menjaga kekompakan dalam satu tim 30) Anak selalu menjaga kekompakan dengan perannya masing-masing</p>					
	7. Perasaan	<p>k. Mampu mengekspresikan sejumlah emosi melalui tindakan kata-kata atau ekspresi wajah seperti tangis dan kekecewaan(Yuliani&bambang:2005)</p>	<p>31) Anak dapat menerima kekalahan dengan lapang dada 32) Anak tidak menampilkan perilaku suka mengejek temannya 33) Anak selalu memberikan semangat(support) kepada temannya 34) Anak tidak memukul, mencubit, temannya 35) Anak menampakkan wajah yang sedih</p>					

			ketikalah dalam permainan bola tangan.					
8. Pemilihan	l. Mampu memilih teman bermain (Yuliani & Bambang: 2005)		36) Anak mau bermain bola dengan teman tanpa didampingi orang tua 37) Anak mau bermain dan memilih permainan yang disukai teman 38) Anak mau bermain bola dengan teman namun harus ditunggu orang tuanya 39) Anak mau bekerja sama dalam menggunakan bola saat ia bermain dengan temannya 40) Anak berpartisipasi dalam permainan bola tangan					
9. Kehidupan	m. Dapat melaksanakan tugas kelompok (kurikulum: 2004) n. Menceritakan pengalaman kejadian secara sederhana dengan urutan (kurikulum: 2004)		41) Anak dapat bermain dari awal sampai berakhir dalam permainan bola tangan 42) Anak mengerti dengan perannya sebagai penjaga gawang, pemain penyerang dll. 43) Anak mampu merespon pertanyaan yang diberikan guru 44) Anak mampu menceritakan permainan bola tangan yang telah dilaksanakan 45) Anak mampu memberikan pengalaman secara jelas kepada teman-temannya					
10. Mengatasi masalah	o. Anak mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan		46) Anak tidak berpihak pada salah satu teman yang sedang berselisih 47) Anak mencegah apabila ada anak					

		budaya setempat (Zainal Aqib:2011)	yang mau berbuat anarkis 48) Anak tidak mudah bertengkar dengan temannya 49) Anak mampu menyelesaikan permasalahan dengan tidak menggunakan kekerasan 50) Anak mampu mengajak anak yang berselisih dengan saling berjabat tangan					
--	--	------------------------------------	---	--	--	--	--	--

- 5) Mengkondisikan anak pada saat kegiatan akan di laksanakan.
- 6) Teknik pengumpul data yaitu: lembar observasi, catatan lapangan dan studi dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan dari penelitian ini adalah terdiri dari enam siklus, Siklus I dengan melakukan persiapan diantaranya:

1. Kegiatan awal

a) Kegiatan awal sebelum dilaksanakan permainan bola tangan:

- Berdoa'a salam.
- Bercakap-cakap kegiatan yang akan di laksanakan yaitu fokus pada permainan bola tangan.
- Mengajak anak ke halaman yang luas, setelah sampai lapangan Guru mengkondisikan anak dengan membuat lingkaran dan berdo'a salam dan bernyanyi.
- Guru Melaksanakan pemanasan kepada anak.

- Guru mengkomunikasikan permainan yang akan dilaksanakan serta alat yang digunakan.
- Guru menjelaskan tentang aturan-aturan permainan.

b) Kegiatan inti pelaksanaan bola tangan:

- Anak TK dibagi dua kelompok
- Setiap anggota kelompok (tim) diberikan nama kelompok disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung. Kemudian anak menyebar di tengah lapangan.
- Pemimpin kelompok melakukan suten.
- Pemenangnya memegang bola pertama, pada aba-aba “mulai” bola dilempar keteman seregu.
- Bola yang dapat ditangkap dengan baik dari teman seregu mendapat nilai satu.
- Regu lain berusaha merintangi lemparan bola dan menangkapnya, kemudian bola dilempar pada teman seregu.
- Regu yang melempar kegawang paling banyak dan mendapat nilai paling banyak adalah pemenangnya.
- Setiap anggota regu harus bekerja sama dengan baik dan bermain dengan menghargai pemain lawan.

c) Kegiatan Penutup

- Guru mengevaluasi proses kegiatan pembelajaran dengan melalui permainan bola tangan yaitu anak menceritakan permainan yang telah dilaksanakan.

- Berdo'a dan memberi dan membalas salam.
- Pulang (anak kembali ke kelas untuk istirahat makan).

2. Pelaksanaan Siklus 2

Kegiatan siklus 2 merupakan lanjutan dari pada siklus I dan persiapan sama, seperti siklus I. Lembar observasi yang pakai masih tetap dan mengulang kembali permainan bola tangan.

- ## 3. Pelaksanaan Siklus III adalah penerapan permainan bola tangan persiapan sama dengan siklus II. Apabila masih belum ada perubahan maka dilanjutkan ke siklus berikutnya.

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Untuk melakukan observasi, peneliti dibantu oleh seorang observer untuk menemukan temuan-temuan penting selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mempermudah observer dalam melakukan observasi, observer dibekali lembar observasi, lembar catatan lapangan, selanjutnya catatan tersebut digunakan sebagai salah satu data yang dianalisis. Setiap kendala yang terjadi di lapangan dicatat serta dianalisis sekemampuan penulis.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Dalam tahap refleksi dilakukan setelah peneliti melaksanakan satu siklus yang difokuskan pada berbagai aspek, antara lain: kendala yang dihadapi oleh anak dan guru selama kegiatan permainan bola tangan berlangsung dan merefleksi anak yang mengalami peningkatan dalam kecerdasan interpersonal. Aktivitas anak dalam kegiatan, evaluasi hasil belajar, serta catatan lapangan. Refleksi dilakukan untuk menganalisa semua data yang terkumpul. Dari hasil

analisa tersebut, peneliti mengambil kesimpulan yang akan dijadikan dasar untuk membuat rencana tindakan berikut.

D. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Cempaka Arum, Komplek Griya Cempaka Arum Blok G4 no 1 rt 01/rw05 Kelurahan Ranca Numpang, Kecamatan Gedebage kode pos: 40613. Penelitian adalah satu kelas yaitu anak kelompok B. penelitian lebih memfokuskan kepada permainan bola tangan meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia TK Cempaka Arum.

E. Definisi Operasional

Untuk membatasi istilah Definisi Operasional dalam penelitian yang dilaksanakan, maka peneliti memberikan penjelasan yang terdiri dari Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Taman Kanak-Kanak dan Pelaksanaan Permainan Bola Tangan dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Sesuai yang dikemukakan Gardner dalam Moleong, (2004:44-47) kecerdasan interpersonal di uraikan sebagai berikut ini: kemampuan mempersepsikan dan membedakan dalam modus, maksud tertentu, motivasi dan perasaan dari orang lain. Di dalam kecerdasan ini termasuk kepekaan ekspresi muka, suara dan gerak. Memiliki kemampuan untuk membedakan hal-hal dari banyak jenis tanda-tanda interpersonal memiliki kemampuan untuk bereaksi secara efektif terhadap tanda-tanda demikian secara pragmatik. (Agustin , 2006;36-42).

Ada beberapa komponen yang di kemukakan Yudha (2008:60) bisa diterapkan dalam kegiatan keseharian yang bisa membantu anak mengembangkan kemampuan interpersonalnya, antara lain: (a) Komunikasi yaitu komunikasi verbal yaitu sering memancing anak mengungkapkan pendapat mengenai berbagai hal. Sementara kemampuan komunikasi non verbal bisa digali melalui bahasa tubuh dan ekspresi wajah. (b) Hubungan dengan orang lain kemampuan menjalin hubungan secara akrab dan hangat dengan orang lain. (c) Kasih sayang, memiliki rasa kasih sayang pada sesama, orangtua, teman, guru, dan orang lain, bahkan terhadap makhluk hidup lainnya. (d) Berbagi, anak harus dibiasakan untuk berbagi, mengenalkan kepada anak bahwa dalam hidup, memerlukan bantuan orang lain. (e) Kepemilikan, mengajarkan rasa tanggung jawab dengan menjaga barang miliknya dan milik orang lain. (f) Kepedulian /perhatian, terkandung masalah empati, rasa sayang, di ajarkan untuk peduli pada sesamanya. (g) Perasaan, membantu anak mengendalikan emosi atau perasaan, bertujuan agar anak juga dapat ikut berempati merasakan perasaan orang lain. (h) Pemilihan, mengajarkan anak untuk memilih sesuatu yang benar-benar disukai, bukan karena pengaruh atau tekanan dari orang lain. (i) Kehidupan, mengajarkan anak kehidupan tidak lepas dari tanggung jawab dan komitmen. (j) mengatasi masalah, sebagai kemampuan menghadapi dan mengatasi konflik. Mengajarkan anak untuk mandiri, belajar sabar, berbagai permainan yang melibatkan kelompok, bisa menjadi latihan untuk mengatasi masalah.

2. Haris (1986:3) bahwa: “suatu permainan beregu, dan dapat dimainkan oleh semua orang dari segala usia.” Permainan bola tangan dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal karena anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan pendapat Mahendra (2000:40) menyatakan bahwa manfaat dari permainan bola tangan “ sudah mengandung daya tarik secara internal, mengingat hakikat permainan yang terkandung didalamnya menyatakan banyak peluang untuk “bermain”. Permainan bola tangan bisa diajarkan dengan pendekatan bermain langsung tanpa membekali anak dengan keterampilan dasar. Bola tangan diajarkan di Sekolah bukan atas tujuan supaya anak bisa bermain bola tangan, tetapi agar anak mengambil manfaat dari permainan itu, baik secara motorik (keterampilan), maupun secara fisik (kebugaran jasmani) disamping manfaat mental, emosional dan sosialnya, tanpa kehilangan daya tariknya.

F. Teknis Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data tersebut secara objektif, diperlukan teknik yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan panduan bagi observer dalam mengadakan pengamatan terhadap jalannya kegiatan penelitian.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang digunakan untuk mencatat temuan-temuan penting selama penelitian berlangsung.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Alat ini berguna untuk membantu peneliti mendeskripsikan, menganalisis dan membuat refleksi dari setiap tindakan dalam pembelajaran. Foto-foto yang diambil dari setiap tindakan yaitu pada saat pembelajaran berlangsung.

G. Validasi Data

Endah (2006) Validasi dan keobjektifan merupakan persoalan penting dalam kegiatan ilmiah. Eisner (Wiriaatmadja, 2007) mengungkapkan bahwa validasi data adalah istilah alternatif dengan standar yang rasional untuk menilai kredibilitas penilaian kualitatif

- 1) *Member chek* yaitu memeriksa kembali kebenaran dan keterangan atau informasi data yang diperoleh dari peneliti selama observasi, wawancara dan catatan lapangan berlangsung dari sumber data. Dalam kegiatan ini dilakukan guna menguji seberapa besar kebenaran yang ada didalam data tersebut.
- 2) *Trianggulasi* yaitu memeriksa kembali kebenaran data dengan cara konfirmasi kepada guru pedamping dan memberikan pendapat pada

saat sedang bimbingan berupa temuan-temuan yang baru, sebagaimana peneliti penyusunan laporan.

- 3) *Audit Trail* yaitu memeriksa kembali catatan yang ditulis oleh peneliti atau kesalahan dalam metode yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil keputusan
- 4) *Expert Opinion* yaitu pada tahap ini dilakukan konsultasikan atau pengecekan dari hasil temuan penelitian kepada para ahli dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal kemudian sebagai pembimbing untuk memperoleh arahan terhadap masalah-masalah penelitian yang dikemukakan.