



Metode ini digunakan berdasarkan pada munculnya suatu permasalahan yang dirasakan oleh guru di *Play Groups Smart Steps* mengenai kurangnya keterampilan sosial anak yang ditunjukkan dengan perilaku anak yang sulit untuk bermain secara berkelompok, anak sulit untuk berbagi mainan atau makanan dengan temannya, dan anak lebih sering bermain soliter, sehingga peneliti dan guru akan berkolaborasi atau bekerjasama untuk memecahkan permasalahan yang

Dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan. Kolaborasi juga dapat dilakukan oleh dua orang guru, dia yang dengan cara bergantian mengamati. Ketika sedang mengajar, dia adalah seorang guru, ketika sedang mengamati, dia adalah seorang peneliti.

Arikunto (2006: 17) menyatakan bahwa:

digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Collaborative Action Research*.

Metode Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research Classroom*) yang

Penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Tindakan Kelas yaitu:

Research Classroom, menurut Hopkins (Wriatmadja, 2005:11) metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Action*

A. Metode Penelitian

METODE PENELITIAN

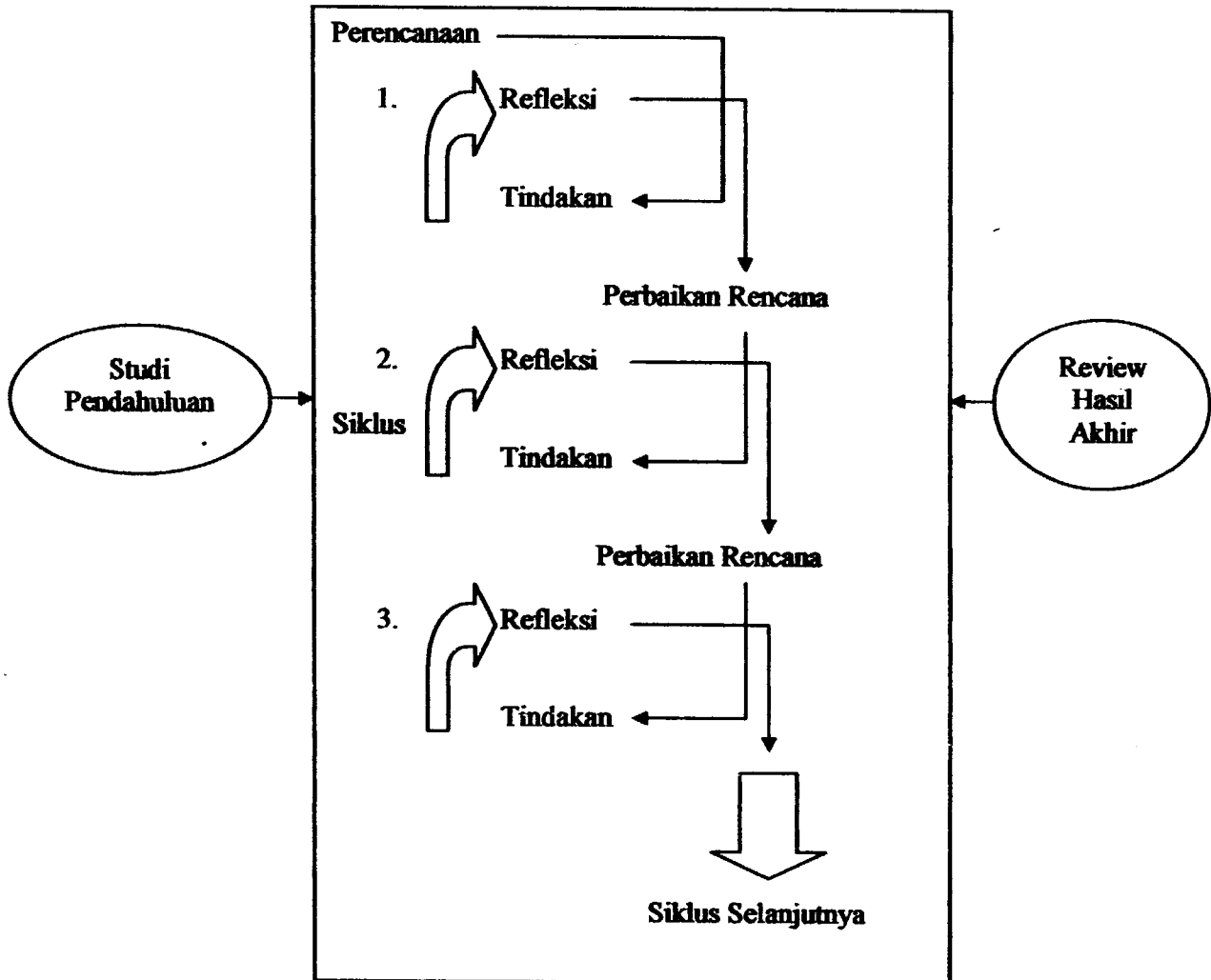
BAB III

sedang terjadi dengan menerapkan metode bermain peran yang dianggap tepat untuk meningkatkan proses belajar mengajar terutama keterampilan sosial anak.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan yang akan memotret kondisi awal keterampilan sosial anak-anak *Play Group Smart Steps* dan melakukan penelaahan mengenai metode bermain peran. Tahap kedua adalah perencanaan siklus-siklus yang akan dilakukan. Tahap ketiga adalah reviu hasil akhir. Secara lebih rinci desain penelitian digambarkan pada bagan 3.1 di bawah ini.

DESAIN PENELITIAN PTK



Bagan 3.1

Desain Penelitian
Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Dengan Metode Bermain Peran

1. Studi pendahuluan

Dalam studi pendahuluan peneliti dan guru akan mengamati gambaran keterampilan sosial anak *Play Group Smart Steps* sebelum diberikan tindakan. Dalam tahap ini pula, peneliti akan mengamati proses pengajaran guru di dalam kelas serta penelaahan mengenai metode bermain peran.

2. Siklus

Pada tahap ini dilakukan perencanaan, ada beberapa hal yang dilakukan yaitu: a. peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menyusun rencana tindakan, b. memilih fokus pengalaman yang akan dijadikan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial, c. membuat rancangan kegiatan yang akan dilakukan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan mengenai tindakan kelas. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pengamatan langsung maupun tidak langsung untuk mencatat semua peristiwa yang terjadi pada saat proses tindakan, pengaruh tindakan, kendala tindakan, langkah-langkah tindakan, serta permasalahan lain yang mungkin timbul selama pelaksanaan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial berlangsung. Pengamatan ini akan dibuat dalam bentuk catatan untuk perbaikan pada pelaksanaan siklus selanjutnya. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru sudah melaksanakan tindakannya, kemudian peneliti dan guru akan berkomunikasi dan bekerjasama untuk mendiskusikan rancangan tindakan. Kegiatan refleksi ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru untuk menentukan dan

menyusun pembelajaran serta untuk mendapatkan masukan bagi perbaikan (*revisi*) rencana siklus selanjutnya.

3. Review hasil akhir

Peneliti akan melakukan analisis secara mendalam mengenai hasil pelaksanaan tindakan untuk kemudian dibuat kesimpulan mengenai peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran di *Play Groups Smart Steps*.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data dengan pengamatan (observasi), wawancara kepada guru, dan studi dokumentasi.

1. Pengamatan (observasi)

Pengamatan digunakan untuk mengetahui kondisi objektif mengenai keterampilan sosial dan kegiatan bermain peran. Pengamatan ini akan dilakukan sebelum tindakan dimulai, pada saat pelaksanaan tindakan, dan setelah diberikan tindakan. Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan observasi ini, maka akan dibuat suatu daftar ceklis dan catatan lapangan.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menelaah lebih jauh tentang manfaat bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Wawancara ini terdiri dari beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada guru.

2. Dalam Hurlock (1978: 329) bermain peran adalah bentuk bermain aktif di masa anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain

1. Menurut Widati (Handayani, 2004: 8) keterampilan sosial merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya. Hal ini bermula dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan lainnya. Helms & Turner (1984: 225) pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi yaitu anak dapat bekerjasama (*Cooperating*) dengan teman; anak mampu menghargai (*altruism*) teman, baik menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman; anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman, anak mampu membantu (*helping other*) kepada orang lain.

D. Definisi Operasional

3. Studi dokumentasi
Studi dokumentasi digunakan untuk menggambarakan mengenai kegiatan yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Studi dokumentasi akan membantu peneliti dalam memperoleh data mengenai proses peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. Dokumentasi ini dibuat sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian yang sesungguhnya di lokasi penelitian.

ketimbang yang sebenarnya. Menurut Smilansky (Padmonodewo, 2003: 107) bahwa bermain peran memiliki beberapa elemen yaitu: bermain dengan melakukan imitasi; bermain pura-pura seperti suatu objek; bermain peran dengan menirukan gerakan; persisten; interaksi; dan komunikasi verbal.

E. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *Play Group Smart Steps* yang beralamat di Jalan Sulanjana No.11A Telf. (022) 4235359. Subjek dalam penelitian ini adalah anak dan guru *Play Groups Smart Steps*. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada informasi dari guru yang menyatakan bahwa anak-anak di *Play Group Smart Steps* kurang memiliki keterampilan sosial, hal ini ditandai dengan perilaku anak yang sulit untuk bermain secara berkelompok, anak sulit untuk berbagi mainan atau makanan dengan temannya, dan anak lebih sering bermain soliter. Hal ini menandakan bahwa keterampilan sosial anak di *Play Groups Smart Steps* perlu ditingkatkan, dalam hal ini peneliti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial dan metode bermain peran.

F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti perlu melalui berbagai prosedur pelaksanaan penelitian untuk mempermudah dalam pengambilan data. Prosedur ini terdiri dari:

1. Menentukan permasalahan yang akan diteliti dilihat dari permasalahan yang terjadi di lapangan dan membutuhkan perbaikan dengan segera.
2. Mengembangkan instrumen untuk alat ukur dalam melakukan penelitian peningkatan keterampilan sosial anak dengan metode bermain peran.
3. Peneliti melakukan pengumpulan data sesuai dengan instrumen yang telah ditentukan sebelumnya. Pengumpulan data ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Data ini akan dibuat berupa deskripsi yang akan memberikan penjelasan mengenai peningkatan keterampilan sosial anak dengan metode bermain peran.
4. Analisis terhadap data yang ada, sehingga akan diperoleh data yang dianggap tepat dan memberikan kebaikan untuk pembelajaran pada anak usia dini mengenai keterampilan sosial.
5. Setelah melakukan langkah-langkah di atas, selanjutnya peneliti akan menyusun kesimpulan dari data yang telah diperoleh di lapangan mengenai peningkatan keterampilan sosial anak usia dini dengan metode bermain peran.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri (Sugiono, 2007: 222). Peneliti akan menjadi alat dalam melakukan penelitian ini sehingga peneliti juga harus memahami materi yang akan diteliti yaitu keterampilan sosial anak usia dini dan metode bermain peran.

Dalam penelitian ini dibutuhkan suatu alat ukur yang akan membantu peneliti dalam mengumpulkan data mengenai peningkatan keterampilan sosial anak dengan metode bermain peran. Untuk itu maka peneliti membuat pedoman wawancara dan kisi-kisi instrumen yang akan diturunkan menjadi sebuah daftar ceklis. Secara lebih jelas akan diuraikan dibawah ini:

Tabel 3.1

Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Peranan bermain peran terhadap keterampilan sosial anak.
2.	Dampak metode bermain peran ini terhadap guru yang mengajarkan keterampilan sosial pada anak.
3.	Peningkatan keterampilan sosial anak setelah diterapkan metode bermain peran.
4.	Kesulitan yang dihadapi pada penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial ini.
5.	Kelebihan yang diperoleh dari penerapan metode bermain peran ini.

Tabel 3.2
Format Observasi Keterampilan Sosial

No	Aspek Keterampilan Sosial
1.	Kerjasama.
2.	Berbagi.
3.	Menghargai.
4.	Membantu orang lain.

Aspek keterampilan sosial di atas akan diuraikan menjadi beberapa indikator penelitian yaitu:

1. Kerjasama yang terdiri dari:
 - Bermain sendiri.
 - Bermain dengan satu anak.
 - Bermain bersama dalam satu permainan.
 - Mengerjakan tugas bersama.
2. Berbagi yang terdiri dari:
 - Berbagi sesuatu dengan teman.
 - Memberi sesuatu dengan teman.
 - Meminjamkan mainan kepada teman.
 - Bergiliran mainan dengan teman.
3. Menghargai yang terdiri dari:
 - Meminta izin ketika meminjam barang teman.
 - Meminta maaf ketika bersalah.

- Mengucapkan kata tolong ketika membutuhkan bantuan.
 - Memperhatikan orang yang berbicara.
4. Membantu orang lain yang terdiri dari:
- Membantu teman yang membutuhkan.
 - Menunjukkan kesenangan ketika orang lain senang.
 - Peduli terhadap teman.
 - Setia kawan.

Tabel 3.3

Format Observasi Bermain Peran

No	Aspek Bermain Peran
1.	Bermain dengan melakukan imitasi.
2.	Bermain pura-pura seperti suatu objek.
3.	Bermain dengan menirukan gerakan.
4.	Persisten.
5.	Interaksi.
6.	Komunikasi verbal.

Aspek dari bermain peran pun akan diuraikan menjadi indikator-indikator yaitu:

1. Bermain dengan melakukan imitasi yang terdiri dari:
 - Gerakan yang dilakukan langsung pada diri anak.
 - Bermain meniru orang lain.

- Bertingkah laku sesuai dengan perannya.
 - Meniru perilaku orang lain.
2. Bermain pura-pura seperti suatu objek terdiri dari:
- Menirukan suara objek diluar diri anak.
 - Berperan menjadi objek selain manusia.
 - Menggunakan benda yang berbeda fungsinya.
 - Menganggap sebuah benda seolah-olah hidup.
3. Bermain dengan menirukan gerakan yang terdiri dari:
- Bermain menirukan gerakan binatang.
 - Menirukan gerakan objek lain.
 - Menirukan gerakan orang lain.
 - Meniru gerakan sesuai dengan peran.
4. Persisten yang terdiri dari:
- Bermain dengan tekun.
 - Melakukan kegiatan selama 10 menit.
 - Berkonsentrasi saat melakukan kegiatan.
 - Tidak berpindah-pindah saat melakukan kegiatan.
5. Interaksi yang terdiri dari:
- Menjalinkan hubungan dengan teman.
 - Dapat merespon perilaku teman.
 - Dapat mempertahankan hubungan.
 - Berteman dengan orang lain.

6. Komunikasi verbal yang terdiri dari:

- Dapat berkomunikasi dengan teman.
- Berbicara sesuai dengan peran.
- Menjawab pembicaraan dengan lawan bicara.
- Menjaga pembicaraan agar bertahan lama.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan berbagai data yang ditulis dalam bentuk deskripsi atau laporan yang berupa kata-kata dari berbagai kejadian-kejadian yang terjadi selama penelitian berlangsung. Penelitian kualitatif mempunyai tujuan untuk menggambarkan dan mengungkapkan serta menggambarkan dan menjelaskan suatu masalah yang terjadi.

Ungkapan di atas sesuai dengan pernyataan Syaodih (2007: 60) "...bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok."

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah deskriptif kualitatif, dalam Sugiono (2007: 246) ada tiga tahap menganalisis data yaitu: *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing* (penarikan kesimpulan). Adapun keterangan yang lebih jelas akan peneliti paparkan di bawah ini:

1. *Data reduction* (reduksi data)

Peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan. Data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk naratif. Peneliti mencatat semua data mengenai keterampilan sosial anak usia dini dengan metode bermain peran. Kejadian yang terjadi selama penelitian berlangsung, peneliti ungkapkan dengan bentuk kata-kata.

2. *Data display* (penyajian data)

Setelah dilakukan mereduksi data tersebut maka peneliti menyajikan data dengan cara merangkum dan memilih data-data yang penting dan berkaitan dengan peningkatan keterampilan sosial anak dengan metode bermain peran. Data tersebut akan diseleksi agar fokus terhadap bidang yang diteliti dan diolah dari data mentah menjadi suatu informasi yang bermakna dan berkaitan dengan peningkatan keterampilan sosial anak dengan metode bermain peran.

3. *Conclusion drawing* (penarikan kesimpulan)

Penarikan kesimpulan adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian luas. Peneliti akan menyimpulkan data yang telah diperoleh di lapangan sesuai dengan teori yang ada.

I. Validitas Data

Validitas data yang digunakan untuk menguji kebenaran dari data yang diperoleh dalam penelitian ini, dilakukan dengan cara uji kredibilitas yang meliputi:

1. Triangulasi

Pengecekan mengenai data dari sumber yang sama tetapi teknik pengumpulan data yang berbeda. Dari hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi akan dikumpulkan menjadi satu. Apabila ketiga data tersebut telah sama antara satu dengan yang lainnya, maka data tersebut telah sesuai.

2. Member check

Data yang telah diperoleh peneliti akan didiskusikan kembali dengan guru. Apabila guru telah sepakat dengan temuan dan penafsiran peneliti maka data yang diperoleh telah sesuai. Peneliti akan meminta guru untuk menandatangani hasil temuan peneliti agar lebih otentik.

3. Diskusi dengan ahli (*Expert Opinion*)

Data yang telah diperoleh dilapangan akan peneliti diskusikan dengan seseorang yang ahli dalam bidang keterampilan sosial dan metode bermain peran. Apabila data yang diperoleh telah sesuai dengan pendapat ahli maka data tersebut telah sesuai.

Apabila pengujian data tersebut telah dilakukan maka data-data yang peneliti peroleh dilapangan dapat dinyatakan valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Sugiono (2007: 268) "...bahwa dalam penelitian kualitatif temuan atau data dapat dinyatakan

valid apabila tidak ada perbedaan antar yang dilaporkan dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti”.