

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah membawa manusia kepada era globalisasi yang penuh dengan tantangan. Menghadapi era globalisasi ini, bangsa Indonesia menapaki rentang yang sangat menentukan yaitu membangun masyarakat yang maju mandiri. Hal ini terbentuk dari adanya Sumber Daya Manusia yang berkualitas.

Untuk mewujudkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas tersebut, salah satunya dapat ditempuh melalui jalur pendidikan yaitu sekolah. Dalam hal ini sekolah memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan pengalaman belajar bagi anak. Pendidikan diharapkan mampu membentuk warga negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas dan terampil, demokratis, berkepribadian, berbudi pekerti luhur dan mampu mengaktualisasikan dirinya dengan penuh tanggung jawab. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya”.

Dalam upaya merealisasikan tujuan Pendidikan Nasional tersebut, pendidikan moral menduduki atau memiliki arti penting dalam rangka dan pembentukan manusia yang aktif, kritis, kreatif dan inovatif. Pendidikan moral sebagai pembelajaran nilai memiliki sasaran bukan semata-mata pengalihan atau transfer pengetahuan belaka, akan tetapi lebih ditekankan pada pembentukan sikap. Oleh karena itu, pembelajaran moral harus menyentuh semua aspek, baik aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotor dengan lebih menitikberatkan pada aspek afektif.

Berdasarkan pendapat di atas menunjukkan bahwa pendidikan moral tidak hanya penyampaian materi saja. Tetapi yang lebih penting adanya perubahan sikap siswa sebagai hasil belajar. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya komponen-komponen pembelajaran yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmad (1991: 98) bahwa:

“komponen-komponen pembelajaran itu adalah tujuan, siswa, metode, situasi, evaluasi. Semua komponen ini kemudian di satukan dalam sebuah desain pembelajaran”.

Salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar adalah metode pembelajaran. Metode merupakan pola atau strategi yang digunakan sebagai alat untuk terjadinya interaksi antara guru dan murid yang berlangsung dalam pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan harus disesuaikan dengan sifat dan jenis pembelajaran yang disampaikan.

Yang menarik dari keberadaan pendidikan moral saat ini adalah di satu sisi pendidikan moral dipandang sangat penting bagi pembentukan karakter individu dan komponen utama kepribadian bangsa, namun di sisi lain pembelajaran yang disampaikan tidak menarik dan membosankan. Selain itu pendidikan moral di Taman Kanak-kanak tidak cukup jika hanya sebatas pembiasaan dan rutinitas harian semata atau terintegrasi dengan pembelajaran lain, sehingga tujuan pendidikan moral menjadi belum maksimal karena untuk mencapai tujuan tersebut, selain dengan melaksanakan dua program diatas, proses pendidikan moral juga memerlukan sebuah kegiatan yang terstruktur dan terencana.

Hal lain yang membuat proses pendidikan moral belum maksimal yaitu metode dalam penyampaian materi yang terkesan mendoktrin, memaksakan dan membosankan. Hal tersebut tidak selaras dengan prinsip pembelajaran di TK, yang harusnya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi dan pikirannya, tidak dikekang serta dipaksa. Jika kondisi tersebut dibiarkan, mengakibatkan kurang berkembangnya potensi dan nalar anak sehingga munculnya rasa malas dan lebih parah lagi anak tidak mau mengikuti pembelajaran.

Kesan tersebut timbul bukan tanpa alasan jika dipandang dari proses pembelajaran, hal ini diakibatkan secara substansif, pendidikan moral kurang menyentuh kebutuhan anak atau cara penyampaiannya yang kurang membangkitkan motivasi belajar. Guru hanya terpaku pada satu metode saja misalnya ceramah. Dominasi guru juga masih tampak dalam proses belajar mengajar sehingga konsekuensinya anak dikondisikan untuk tidak berani

mengemukakan pendapat dan tidak mampu mengaktualisasikan dirinya secara utuh.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran moral, respon yang ditunjukkan anak memperlihatkan rendahnya motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut diakui oleh guru bahwa dengan metode pembelajaran yang sekarang belum mampu membangkitkan motivasinya.

Metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru hanya terpaku pada satu metode saja yakni metode ceramah. Metode tersebut membutuhkan perhatian dan konsentrasi anak yang cukup untuk bisa memahami isi pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, anak dikondisikan untuk duduk melingkar dan dipaksa untuk mendengarkan cerita/materi yang disampaikan guru. Anak tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan durasi yang panjang, perhatian dan konsentrasi anak belum mampu untuk dapat menangkap isi pembelajaran yang ingin dicapai. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Kondisi tersebut memunculkan sikap anak yang terlihat bosan, mengalihkan perhatian kepada teman disampingnya, gelisah, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta belum dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Hal-hal tersebut mengindikasikan rendahnya motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain hal tersebut diatas, guru juga mengungkapkan bahwa hasil belajar anak masih rendah. Hal tersebut terlihat dalam kesehariannya bahwa anak belum

menunjukkan perubahan yang signifikan dalam sikap moralnya, seperti anak susah untuk meminta maaf atas kesalahannya dan mengacuhkan temannya yang membutuhkan pertolongan. Selain itu kebiasaan moralnya juga belum menunjukkan perubahan yang signifikan, hal tersebut terlihat dari anak masih harus diingatkan untuk mengucapkan “terima kasih” jika sudah dibantu atau diberi sesuatu dan masih belum mau berbagi dengan teman-temannya.

Berangkat dari kondisi diatas, guru dituntut untuk mampu mengubah pembelajaran yang terkesan monoton, membosankan dan verbalistik seperti yang di uraikan diatas. Salah satu alternatifnya dengan memperbaiki pola pembelajaran yang lebih berorientasi pada kebutuhan siswa. Pola pembelajaran ini memungkinkan siswa aktif terlibat keseluruhan potensinya baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dengan demikian, guru diharapkan memiliki kemampuan dalam memilih, menentukan dan menggunakan metode pembelajaran yang mampu menciptakan situasi yang kondusif sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan keberhasilan anak dalam belajar. Iklim yang dikembangkan oleh guru sangat mempengaruhi terhadap motivasi belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Kosasih Djahiri (1985: 28) bahwa

“Guru harus memiliki strategi yang merupakan sejumlah metode/cara atau pola dalam mengajarkan sesuatu. Dan guru pun harus menguasai metode mengajar serta dapat menggunakan pendidikan dengan baik”.

Lebih lanjut Wahab (1986: 115) mengatakan bahwa “penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas”. Sejalan dengan pendapat di atas, Soemantri (2001: 44) menyatakan bahwa: “disamping itu juga guru harus dapat menumbuhkan percaya diri serta sikap perilaku yang kreatif dan inovatif”.

Salah satu metode pembelajaran dalam proses pendidikan moral yang mampu membangkitkan daya kreatif dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkaji nilai atau perilaku moralnya adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode bermain peran memberikan jawaban terhadap kelemahan-kelemahan dalam proses belajar mengajar dalam pendidikan moral dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peranan tertentu seperti terdapat dalam kehidupan sosial (Djayadiastra 1984: 34).

Proses pendidikan moral merupakan program pembelajaran yang cenderung sarat dengan nilai-nilai afektif. Metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang mengundang dan melibatkan serta mengembangkan afektual anak. Dengan diimplementasikannya metode bermain peran yang syarat dengan nilai-nilai moral dalam pembelajaran kelas diharapkan dapat memotivasi anak dalam belajar sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk mengembangkan potensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga

negara demokratis serta bertanggung jawab sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional.

Metode bermain peran (*role playing*) adalah satu bentuk metode pembelajaran yang disiapkan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan dan menampilkan semua potensinya, mampu menampilkan kemandirian dan mengaktualisasikan diri dalam memecahkan masalah. Dengan cara keingintahuannya maka anak termotivasi untuk lebih melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar.

Implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut berdasar pada hasil penelitian Wulansari (2006) terhadap 60 sampel siswa di salah satu SMU. Bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar anak sebesar 67 % pada mata pelajaran PKN.

Selain itu studi deskriptif yang dilakukan Wahyuningtiyas (2007) pada beberapa sampel siswa di salah satu Sekolah Menengah Umum juga memberikan hasil yang serupa yakni penggunaan metode *role playing* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak pada waktu pelajaran PKN.

Motivasi sebagai faktor dari dalam diri, mempengaruhi keberhasilan belajar anak, menurut Prasetya, Irawan (1994: 42) dijelaskan sebagai berikut:

“Dalam proses belajar memotivasi anak tercermin melalui ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses, meskipun dihadap banyak kesulitan. Motivasi juga ditunjukkan melalui intensitas unjuk kerja dalam melakukan suatu tugas”.

Berdasarkan penjelasan dan dikuatkan dengan beberapa hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk menampilkan semua potensinya, mampu menampilkan kemandirian dan mengaktualisasikan diri dalam memecahkan masalah dengan rasa keingintahuannya maka anak termotivasi untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar, dengan begitu proses penanaman nilai-nilai atau norma-norma yang akan diberikan menjadi lebih mudah dipahami dan dihayati oleh para anak.

Dalam penelitian di atas pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) diimplementasikan terhadap anak-anak SMP & SMU artinya usia rata-rata mereka sudah beranjak remaja, dengan semua karakteristik perkembangan. Namun dalam hal ini, penulis mencoba untuk mengimplementasikan pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) kepada anak-anak usia dini, dimana pada anak tersebut berada pada masa “*Golden Age*” untuk memberikan stimulasi bagi setiap aspek perkembangannya. Hal ini diperkuat juga oleh Solehudin, M (1997: 23) bahwa.

“Masa anak-anak adalah suatu fase yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan semua aspeknya, baik kognitif, sosial, emosi, bahasa, moral & keperibadiannya”.

Pada masa anak-anak itulah semua pengalaman hidupnya akan terekam dan membekas sampai dewasa. Maka stimulasi yang diperoleh dari lingkungan

luar akan mempengaruhi baik terhadap pengetahuannya maupun terhadap kepribadiannya.

Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak di dalam proses pembelajaran moral, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam kajian ini, dalam skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DALAM PEMBELAJARAN MORAL”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat penulis identifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya pelaksanaan pendidikan Moral di Taman Kanak-Kanak yang tidak cukup sebatas pada taraf pembiasaan atau terintegrasi dengan pembelajaran lain. Tetapi diperlukan suatu pembelajaran yang terprogram dan terstruktur.
2. Masih rendahnya motivasi anak-anak untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar dalam pendidikan moral.
3. Metode penyampaian dalam proses pendidikan moral cenderung mendoktrin, memaksakan dan membosankan.
4. Guru kurang memiliki kemampuan untuk melaksanakan metode dalam proses pembelajaran moral yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka secara umum permasalahan skripsi ini dapat dirumuskan dalam pernyataan sebagai berikut “Bagaimanakah implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan motivasi belajar anak” Yang secara spesifik dapat dijabarkan kedalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pendidikan moral di TK, baik ditinjau dari perspektif guru, kepala sekolah, sikap positif anak-anak, fasilitas pendukung dan proses belajar mengajarnya.
2. Bagaimana implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) di TK yang meliputi:
 - a. Persiapan pembelajaran.
 - b. Pelaksanaan pembelajaran.
 - c. Evaluasi pembelajaran.
3. Bagaimana implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan motivasi belajar anak yang terkait dengan:
 - a. Ketertarikan terhadap guru.
 - b. Tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan.
 - c. Ingin selalu bergabung dengan kelompok kelas.
 - d. Tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri.
4. Hambatan-hambatan apa saja yang dihadapi anak atau guru dalam menggunakan metode bermain peran (*role playing*) tersebut.

5. Upaya-upaya apa saja yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi masalah atau hambatan dalam penggunaan metode bermain peran (*role playing*).

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak dalam pendidikan moral di TK melalui implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*).

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui bagaimana kondisi awal pelaksanaan pendidikan moral di TK, baik ditinjau dari perspektif guru, kepala sekolah, sikap positif anak-anak, fasilitas pendukung dan proses belajar mengajarnya.
- b. Untuk memperbaiki proses implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) baik dilihat dari:
 - 1) Langkah persiapan.
 - 2) Proses pelaksanaan.
 - 3) Evaluasi pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan motivasi belajar anak dalam pendidikan moral yang terkait dengan:
 - 1) Ketertarikan terhadap guru.
 - 2) Tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan.

- 3) Ingin selalu bergabung dengan kelompok kelas.
 - 4) Tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri.
- d. Mendeskripsikan hambatan-hambatan apa saja yang dihadapi oleh anak & guru terkait dengan implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) tersebut.
- e. Untuk mengetahui upaya-upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi masalah atau hambatan dalam implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) tersebut.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan terutama dalam aspek pembelajaran moral di Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi khususnya

- a. Bagi guru
 - 1) Dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran moral supaya menjadi lebih baik.
 - 2) Dapat memperbaiki atau menyempurnakan proses pembelajaran moral anak di sekolah melalui implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*).

- 3) Lebih memperhatikan kebutuhan anak dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi atau minat anak yang tinggi untuk belajar khususnya dalam pendidikan moral.
- 2) Meningkatkan kemampuan belajar dan berpikir kritis serta melatih keterampilan belajar.
- 3) Memudahkan anak untuk menerima isi atau pesan moral yang dalam proses pembelajaran yang disampaikan

F. Fokus Penelitian

Fokus penelitian atau titik perhatian dalam penelitian ini adalah terhadap implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*). Sedangkan peningkatan motivasi belajar yang diharapkan juga difokuskan dalam proses pembelajaran moral atau bukan motivasi belajar secara umum.

G. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi salah penafsiran dan untuk memperoleh kesatuan arti serta pengertian judul dalam penelitian ini, perlu kiranya diberikan penjelasan mengenai istilah-istilah dalam judul penelitian ini:

1. Metode Bermain Peran

Seperti halnya simulasi dalam arti penyederhanaan daripada simulasi dan main peran yang sebenarnya tujuannya untuk mengajak siswa melakoni

atau mengalaminya sendiri hal atau keadaan atau kehidupan yang disajikan secara artificial (buatan), menghidupkan atau memfungsikan daya imajinasi dan indra anak serta sistem nilainya melalui games yang disajikan. (Djahiri A.K, 1996: 90)

2. Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah kepada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. (Sardiman, 2000: 73).

Dapat dijabarkan dalam indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Tertarik kepada guru
Artinya tidak membenci atau bersikap acuh tak acuh
- b. Tertarik kepada pembelajaran yang disampaikan
Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru
- c. Ingin selalu bergabung dengan kelompok kelas
Ingin identitas dirinya diakui oleh orang lain
- d. Tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri
Selalu mengingat pesan yang disampaikan dan mempelajarinya kembali dan selalu terkontrol dalam lingkungannya

Motivasi belajar ini difokuskan dalam proses pendidikan moral di Taman Kanak-Kanak.

H. Metode Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi lebih efektif dan mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan (di TK). Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

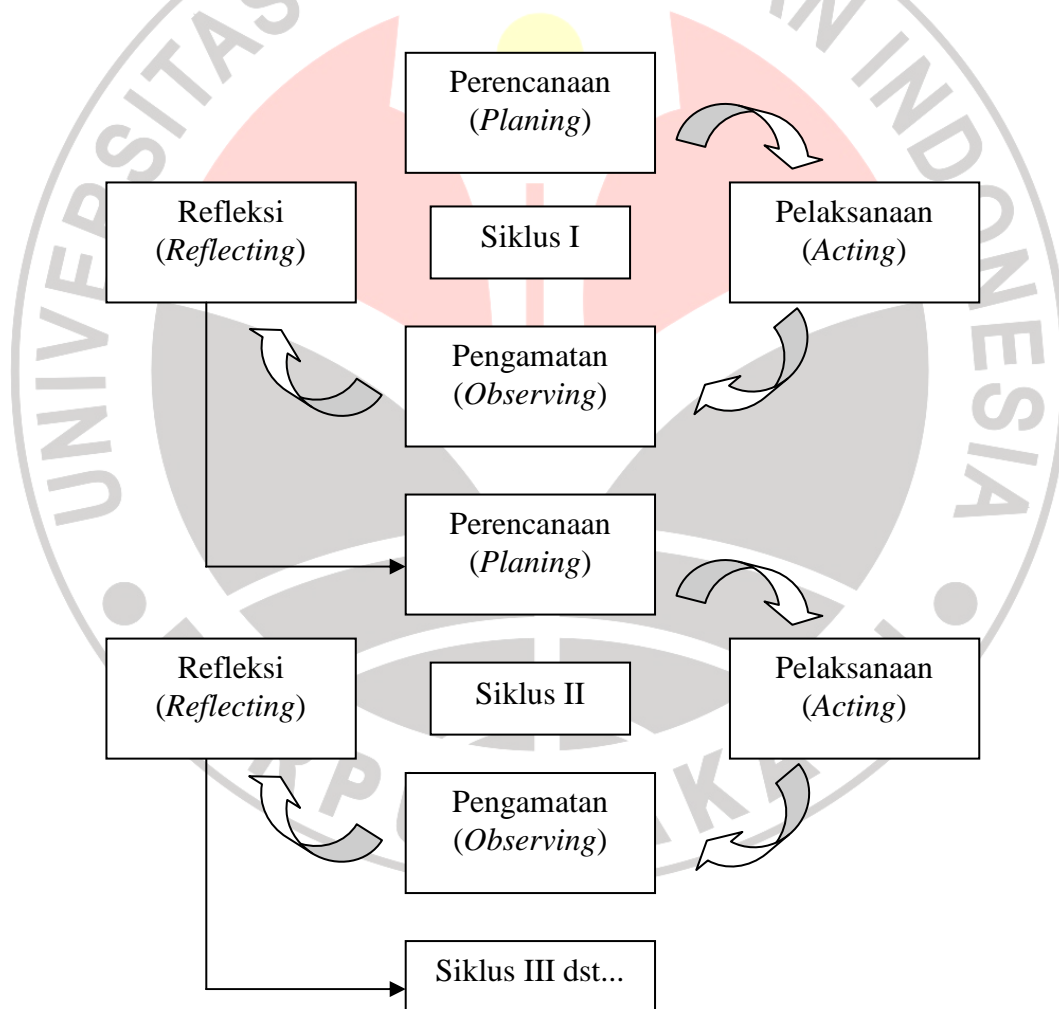
Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) menurut Suharsimi Arikunto (2006: 57) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelas bekerja sama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.

Selaras dengan pernyataan tersebut, Raka Joni dkk (Atmadinata, 2005: 52) menyebutkan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki praktek pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki cara belajar siswa. Dengan PTK diharapkan keterampilan guru dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dikelas semakin meningkat.

Penggunaan PTK langsung ditujukan kepada kepentingan partisipatif dan kolaboratif, artinya PTK diharapkan dapat mendorong dan membangkitkan para guru agar memiliki kesadaran diri, melakukan refleksi, kritik diri terhadap aktivitas maupun kinerjanya bagi peningkatan iklim pembelajaran yang lebih kondusif di lingkungan kerjanya.

Kemmis dan Mc Taggart (Wiriaatmadja, 2005: 66-67) menjelaskan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu siklus spiral yang terdiri atas komponen perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selanjutnya akan diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Siklus diatas akan dilaksanakan secara kontiniu sampai peneliti menemukan solusi yang bisa merubah proses pembelajaran kearah yang lebih baik sehingga permasalahan yang terjadi dapat diperbaiki dan diselesaikan dengan optimal. Selain itu dengan siklus seperti ini peneliti juga akan memperoleh alternatif jalan keluar untuk menentukan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada tindakan berikutnya. Untuk lebih jelasnya siklus tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini berikut disajikan dalam bagan 1.1.



Bagan 1.1
(Siklus Penelitian Tindakan Kelas)

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui:

- a. Observasi, ialah pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan observasi kita peroleh satu gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial yang sukar diperoleh dengan metode-metode lain.
- b. Studi literatur penelitian kepustakaan, ialah teknik penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan macam-macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, misalnya berupa buku, majalah, jurnal ilmiah, surat kabar dan lain-lain (Kartono. K, 1996: 33)
- c. Wawancara ialah suatu percakapan, tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih yang duduk berhadapan secara fisik dan diarahkan pada masalah tertentu dengan tujuan memperoleh informasi faktual, untuk menaksir dan menilai kepribadian individu, atau tujuan-tujuan konseling/penyuluhan atau tujuan terapeutis. (Kartono. K, 1996: 187)
- d. Studi dokumenter ialah sumber data yang dapat digunakan untuk mengkaji, menafsirkan bahan atau meramal dan digunakan sebagai pelengkap. Studi dokumentasi ini terdiri dari silabus yang dipakai guru, foto dan gambar elektronik lainnya..

Dalam teknik pengumpulan data, peneliti bersifat partisipatif kolaboratif. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data seobjektif mungkin.

2. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi di analisis kedalam bentuk deskriptif. Analisis data dilakukan secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif. Hal ini diperjelas oleh Fraenkel dan Wallen (Kurniati E 2006:66) yang menyebutkan bahwa:

“analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif secara mendasar dilakukan dengan cara mensintesis informasi yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber seperti hasil observasi, dan analisis dokumen ke dalam bentuk deskripsi yang berhubungan dengan masalah yang diamati.”

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang merespon, memberikan informasi tentang data penelitian (Suharsimi. A, 1996: 116). Yang dijadikan subjek penelitian ini adalah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 7 yang beralamat di Jl. Sindang Sirna No. 7 Bandung. Adapun objek penelitiannya adalah anak-anak kelas TK B yang berjumlah 16 murid.