

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. (Saputra, 2021:1) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian sebagai usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan (Hadi dalam Toharuddin, 2021:1). Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan. (Aqib, 2018:12). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Terutama dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

Secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas yakni penelitian, tindakan, dan kelas. Pertama, penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Kedua, tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni guru. Ketiga, kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung. (Saputra, 2021: 3-4).

Menurut Hopkins bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Dari penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang bersifat reflektif dan berkonteks pada kondisi, keadaan dan situasi yang ada dalam kelas yang dilaksanakan secara sistematis, empiris dan terkontrol untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran pendidik di dalam kelas.

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek dari siswa/siswi yang berusia 5-6 tahun di TK IT Tahfidz Insan Mulia, penelitian dilakukan pada bulan Mei-Juni Tahun Ajaran

2024. Yaitu di kelas B1 yang berjumlah 26 orang anak. Tindakan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

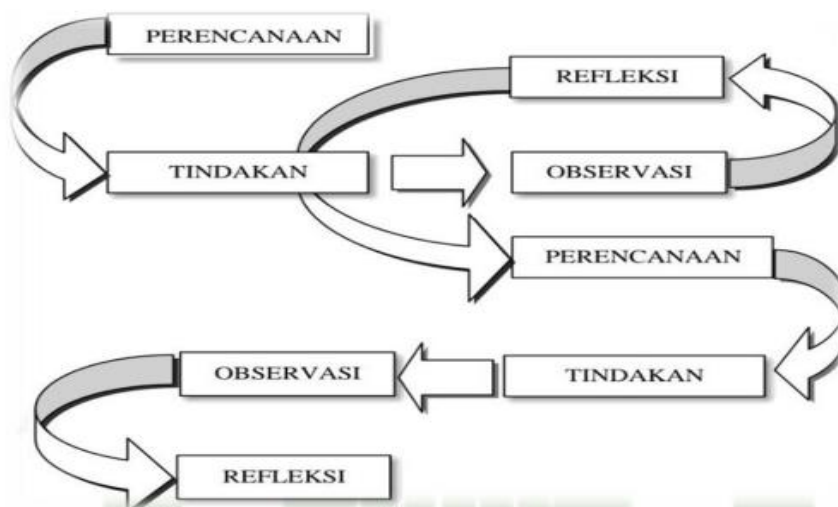
Penelitian dilakukan di TK IT Tafidz Insan Mulia Tahun Ajaran 2023-2024. Penelitian dilakukan pada semester genap T.A. 2023-2024 sampai selesai.

3.4 Prosedur Penelitian

Pada penelitian tindakan, peneliti memakai model yang diterapkan pada PTK yaitu model Kemmis dan MC. Taggart (Susilo dkk, 2011:12) yaitu:

- 1) tahap 1 : menyusun rancangan tindakan (perencanaan). Yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan.
- 2) Tahap 2 : pelaksanaan tindakan. Yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancah, yaitu mengenakan tindakan di kelas.
- 3) Tahap 3 : pengamatan. Yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat.
- 4) Tahap 4 : refleksi atau pantulan, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Secara keseluruhan keempat tahapan dalam PTK ini membentuk suatu siklus, yang biasanya terdiri dari 2 siklus. Siklus ini kemudian diikuti oleh siklus-siklus lain secara berkesinambungan seperti sebuah serial. Biasanya siklus I dilakukan sebagai dasar atau acuan untuk melaksanakan siklus sebelumnya. (Zainal Aqib dan M. Chotibuddin, 2018:5).



Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Parnawi, 2020:12)

Penelitian tindakan secara bekerjasama dengan guru. Penelitian akan dilakukan kurang lebih dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Yang meliputi perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan, dan refleksi. Langkah-langkah dalam setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan, guru dan peneliti akan bekerjasama dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

- Observasi dan wawancara untuk memperoleh gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses pembelajaran di TK IT Tafidz Insan Mulia
- Mengerjakan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya merumuskan persoalan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
- Mengatur perangkat pembelajaran, antara lain: mempersiapkan sumber atau bahan dalam pembelajaran seperti mengatur Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan bekerjasama antara peneliti dan guru
- Menyediakan media, alat, dan bahan pembelajaran.
- Menata lembar observasi/lembar pengamatan proses perkembangan sosial anak.
- Menyusun alat penilaian pembelajaran sesuai indikator pencapaian.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan dengan peneliti akan berperan sebagai guru. Guru akan berperan sebagai pengamat dan memberikan saran dan masukan dalam pelaksanaan sehingga peneliti mengetahui kesalahan dalam pelaksanaan tindakan dan akan dijadikan perbaikan dalam siklus selanjutnya. Pelaksanaan adalah implementasi dari rencana yang sudah dibuat. Setelah diperoleh gambaran keadaan di kelas B1 pada saat kegiatan meningkatkan perkembangan sosial, aktifitas peserta didik, dan sarana belajar. Maka dilakukan tindakan yaitu, melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Penerapan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *role playing* untuk melihat metode permainan ini dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak dua kali setiap siklus. Tahap ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disusun yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam untuk memulai pembelajaran.

- Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik
- Guru dan anak berdo'a sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.
- Bernyanyi dan tepuk-tepuk.
- Mengkondisikan peserta didik agar siap untuk belajar.
- Melaksanakan kegiatan pemanasan terlebih dahulu sebelum melaksanakan permainan *role playing*.
- Mengintruksikan tentang permainan yang akan dilakukan dan peraturan dalam permainan.

b. Kegiatan Inti

- Menyediakan media yang akan digunakan dalam permainan.
- Bermain permainan berkelompok dan menyebutkan jawaban dari pertanyaan guru.
- Menanyakan perasaan anak setelah bermain.
- Setelah selesai permainan, minta anak mencuci tangan serta membereskan alat dan bahan.
- Beristirahat makan bersama

c. Kegiatan Penutup

- Tanyakan kepada peserta didik apa nama permainan yang dilakukan dan apakah permainan yang mereka lakukan menyenangkan
- Guru menyampaikan pembelajaran besok hari
- Berdo'a setelah kegiatan belajar

c. Tahap Pengamatan

Supardi dalam Khairun Nisya (2019:65) menyatakan bahwa observasi yang dimaksud pada tahap II adalah pengumpulan data. Dengan kata lain, observasi adalah alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pada prinsipnya, tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, yang meliputi kehadiran siswa, keaktifan siswa dalam kelompok, kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap ini observer/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi sosial anak, peneliti menggunakan observasi keaktifan anak, kepercayaan diri anak, anak mudah bergaul dengan teman sebayanya dan sebagainya. Hasil pengamatan yang didapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Saat melakukan tindakan, guru akan membantu peneliti dalam melaksanakan pengamatan agar kondisi dan keaktifan anak saat melaksanakan kegiatan pembelajaran lebih maksimal dan lebih dimengerti. Pengamatan juga dilakukan untuk mendapatkan kemudahan dalam melaksanakan tujuan dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan terhadap tindakan dan kelemahan yang harus di rubah agar tindakan selanjutnya lebih maksimal. Pengamatan berfungsi sebagai proses dokumentasi, dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan, artinya melihat perubahan apa saja yang telah terjadi dalam proses hasil perkembangan peserta didik.

d. Tahap Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Refleksi juga sering disebut dengan istilah “memantul”. Dalam hal ini, peneliti seolah memantulkan pengalamannya ke cermin, sehingga tampak jelas penglihatannya, baik kelemahan dan kekurangannya. (Khairun Nisya, 2019:66).

Jika setelah melakukan siklus I dan hasilnya belum menunjukkan hasil yang memuaskan atau hasilnya belum menunjukkan peningkatan terhadap perilaku yang diinginkan maka akan dilakukan kembali tahapan selanjutnya yaitu siklus II. Perencanaan pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, akan tetapi pada siklus II mengalami perbaikan dalam siklus I. hasil observasi atau penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka mengembangkan prestasi belajar.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Tahapan ini dirancang dengan membuat perencanaan tindakan sesuai dengan hasil perkembangan sosial anak setelah di laksanakan siklus satu dan akan di laksanakan sesuai kekurangan dan perubahan yang didasari oleh hasil pengamatan sebelumnya. Perencanaan ini dilakukan seperti perencanaannya sebelumnya dengan membuat ulang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), membuat formasi kelompok dan media atau alat yang akan dipakai saat permainan role playing dan memberikan informasi tambahan sebelum memulai kegiatan bermain. Untuk siklus II ini guru tetap menjadi pengamat dan peneliti akan berperan sebagai guru.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan ini akan dilakukan dengan memberikan tindakan dengan metode kegiatan *role playing* sesuai perbaikan yang di dapat dari hasil siklus sebelumnya. Jika pada tindakan siklus I, guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan dan peraturan dalam permainan secara berkelompok sesuai dengan pengetahuannya, maka pada tindakan siklus II, guru akan mengarahkan anak untuk lebih bekerjasama dan aktif lagi dalam menjalankan permainan secara berkelompok yang akan dimainkan oleh anak. Pelaksanaan setiap siklus akan dilakukan dengan dua kali pertemuan.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan kali ini akan dilakukan seperti siklus I. guru dan peneliti akan berperan sebagai pengamat. Instrument yang dibuat berupa indikator yang harus di capai anak dalam aspek perkembangan sosialnya.

d. Tahap Refleksi

Untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan yang didapat dari tindakan sebelumnya dan tindakan setelahnya, maka diperlukanlah refleksi. Menganalisis perbedaan hasil dari siklus I dan siklus II, dapat mendapatkan gambaran dampak tindakan yang dilakukan, apa saja yang perlu ditingkatkan untuk mendapatkan hasil yang bijaksana dari kegiatan yang dilakukan di luar, kemudian mengambil kesimpulan dari hasil tindakan yang telah dilakukan, apakah metode *role playing* ini dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau langkah yang paling strategis bagi peneliti untuk mengambil dan memperoleh data. Teknik pengumpulan data dalam PTK meliputi: catatan anekdot, jurnal atau catatan harian, catatan lapangan, deskripsi perilaku ekologis, analisis dokumen, portofolio, angket, wawancara, observasi, rekaman suara, rekaman video, dan foto kegiatan. (Husna Farhana, dkk, 2019:69) untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini maka pengumpulan data yang digunakan penulis adalah:

1. Dokumentasi

Menurut Amirin menyatakan bahwa dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, baik dokumentasi tertulis, gambar, maupun elektronik. Didalam

melaksanakan metode dokumentasi peneliti meneliti benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, majalah, peraturan-peraturan dan sebagainya. Peneliti memakai metode dokumentasi ini untuk mendapatkan data atau informasi kepentingan peneliti, yang meliputi: 1) Sejarah Berdirinya TK IT Tahfidz Insan Mulia, 2) Profil TK IT Tahfidz Insan Mulia, 3) Visi dan misi TK IT Tahfidz Insan Mulia, 4) Data guru TK IT Tahfidz Insan Mulia, 5) Data siswa TK IT Tahfidz Insan Mulia, 6) Dokumentasi kegiatan *Role Playing*

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung dengan objek peneliti, metode ini di gunakan untuk mengumpulkan data dengan keadaan peserta didik dan lingkungan sekolah lain itu observasi juga dilakukan untuk melihat keadaan pada saat proses belajar mengajar memperoleh data atau informasi tentang aktivitas pembelajaran di TK IT Tahfidz Insan Mulia melalui kegiatan role playing diamati menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi. Dengan menggunakan instrumen sebagai alat bantu dalam mengetahui perkembangan anak sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Lembar observasi ini untuk mengetahui aktivitas anak selama pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan dengan memperhatikan kegiatan anak selama proses pembelajaran guna untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada anak mengenai perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Observasi yang dilakukan pada penelitian tindakan ini adalah mengamati kegiatan guru dan kegiatan pembelajaran peserta didik secara langsung. Observasi ini dilakukan seminggu 3 kali pertemuan. Pengamatan yang dilakukan harus didampingi oleh lembar observasi sebagai pedoman penilaian terhadap objek yang akan diteliti. Lembar observasi ini dilakukan dalam bentuk “checklist” (Dimiyati, 2013:93) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak TK IT Tahfidz Insan Mulia

Indikator	Sub Indikator	Item
a. Bermain dengan teman sebaya	1) Dapat bermain dengan teman lain dilingkungan sekolah	2
	2) Dapat merasakan perasaan yang empati terhadap teman sebaya dan meresponnya dengan baik	2
	3) Dapat berbagi dengan orang lain	2
b. Bersifat kooperatif dengan teman sebaya	1) Dapat melakukan kerja sama yang baik dengan teman sekelompok pada saat melakukan kegiatan bermain	2
	2) Dapat membantu teman yang kesulitan pada saat kegiatan belajar berlangsung	2
	3) Dapat melakukan hal yang membuat permainan kelompok berjalan dengan baik	2
c. Bertanggungjawab	1) Dapat menyelesaikan tugas sampai selesai	2
	2) Dapat merapikan kembali alat tulis ketempat semula	2
	3) Dapat menaati peraturan yang berlaku di kelas	2
	4) Dapat bertanggung jawab atas perilaku untuk kebaikan diri sendiri	2
Jumlah		20

Tabel 3. 2 Lembar Penilaian Kemampuan Sosial Emosional Anak TK IT Tahfidz Insan Mulia

No	Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat bermain dengan anak lain dilingkungannya					
2	Anak dapat bermain dengan teman sebayanya					
3	Anak dapat merasakan perasaan senang dan peduli terhadap temannya					
4	Anak mau bersosialisasi dengan temannya					
5	Anak dapat melakukan kerjasama dengan kelompok pada saat melakukan kegiatan bermain					
6	Anak dapat membantu teman yang kesulitan pada saat proses kegiatan belajar berlangsung					
7	Anak dapat melakukan konsentrasi dan kerjasama dengan kelompok sehingga permainan berjalan dengan baik					
8	Anak dapat melakukan sesuatu sesuai dengan perintah dari guru hingga selesai.					
9	Anak dapat menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan baik					
10	Anak dapat bertanggung jawab atas sikapnya terhadap teman sebaya					

Keterangan :

- 1) BB = Belum Berkembang
- 2) MB = Mulai Berkembang
- 3) BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- 4) BSB = Berkembang Sangat Baik

Kriteria Penilaian

BB = Jika 1 deskriptor yang diamati (0 – 25% = Kurang)

MB = Jika 2 deskriptor yang diamati (26 – 50% = Cukup)

BSH = Jika 3 deskriptor yang diamati (51 – 75% = Baik)

BSB = Jika descriptor yang diamati (76 – 100% = Sangat Baik)

Tabel 3. 3 Lembar Observasi Guru dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing di TK IT Tahfidz Insan Mulia

No	Aspek yang diamati	Respon	
		Melakukan	Tidak Melakukan
1.	Merancang RPPH		
2.	Mengucapkan salam sebelum melakukan pembelajaran		
3.	Mengajak anak untuk berdoa sebelum pembelajaran		
4.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran		
5.	Memberi materi yang sesuai dengan tema		
6.	Menjadi fasilitator dan dokumentator anak		
7.	Mengamati proses kerja anak		
8.	Berdoa setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran		
9.	Memberitahu kegiatan untuk besok dan mengucapkan salam		

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Roleplaying di TK IT Tahfidz Insan Mulia

No	Indikator Perkembangan Sosial Emosional			Keterangan
	1	2	3	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Keterangan angka :

1. Dapat bermain dengan teman sebaya
2. Dapat bersifat kooperatif dengan teman
3. Dapat menyelesaikan tugas dengan percaya diri

Skor penilaian :

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB :Berkembang Sangat Baik

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif di dalam PTK menggunakan statistik deskriptif, dengan rumus persentase ketuntasan individual, dan klasika. Menurut (Sugiyono dalam Maisarah, 2020:78) rumus menghitung persentase ketuntasan individual yang diperoleh setiap anak yaitu sebagai berikut:

$$P_i = x \cdot 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan individual

F = Jumlah pencapaian indikator

N = Jumlah keseluruhan indikator

Anak dikatakan mengalami peningkatan apabila jumlah persentase yang mencapai keberhasilan lebih besar dari 65% ($\geq 65\%$). (Sugiyono dalam Maisarah, 2020: 78) mengemukakan rumus persentase keberhasilan klasikal (PKK) sebagai berikut:

$$\text{PKK} = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 65\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

Kelas dikatakan mengalami peningkatan, siklus tidak berlanjut, dan penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil apabila skor PKK mencapai minimal 80%.

3.7 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan hasil penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya perkembangan keterampilan sosial anak yaitu menunjukkan sifat bekerjasama, memiliki sifat berbagi, memiliki sifat simpati dan empati, tidak memiliki sifat mementingkan diri sendiri dan memiliki sifat tolong menolong, serta bersikap toleransi. Peningkatan keberhasilan dapat ditandai dengan membandingkan hasil karya dari awal prapenelitian (pretest) dan setelah diberikan tindakan (post test). Jadi dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dikatakan berhasil apabila tingkat nilai mencapai 80% anak dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui metode kegiatan *role playing*.