

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain peran di kelompok B Taman Kanak-kanak Wana Jaya, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak –kanak Wana Jaya, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Penelitian ini didahului dengan kegiatan observasi pra penelitian, dilakukan untuk mencari data dan subjek penelitian. Setelah itu dirancang siklus I yang akan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2016/2017, yaitu ,mulai dari bulan Juli - Agustus 2016. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dilakukan secara rutin 3 kali dalam seminggu yaitu setiap hari Senin, Rabu dan Jumat. Waktu pelaksanaan dimulai pada pukul 08.00. Berikut rincian waktu mulai dari observasi hingga ke siklus I.

**Tabel 3.1**  
**Rincian Waktu Observasi Pra Penelitian hingga Siklus I**

No	Tanggal	Keterangan
1.	18-20 Juli 2016	Observasi di TK Wana Jaya
2.	21 Mei 2016	Meminta izin untuk melakukan penelitian, mendiskusikan tentang metode bermain peran bersama guru kelas, dan memberitahu kepada anak akan diadakan kegiatan bermain peran
3.	25 Juli 2016	Pertemuan ke-1
4.	27 Juli 2016	Pertemuan ke-2
5.	28 Juli 2016	Pertemuan ke-3
6.	2 Agustus 2016	Pertemuan ke-4
7.	5 Agustus 2016	Pertemuan ke-5
8.	8 Agustus 2016	Pertemuan ke-6

### **C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus**

#### **Penelitian**

##### **1. Metode Intervensi Tindakan**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode action research penelitian tindakan kelas. Kember menyatakan bahwa "*action research is portrayed as a cyclical or spiral process involving steps of planning, acting, observing and*

*reflecting*<sup>1</sup>. Dapat diartikan secara bebas bahwa penelitian tindakan digambarkan sebagai proses siklus atau spiral yang melibatkan langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Jadi penelitian tindakan merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan secara berulang secara tetap dan teratur. Kegiatan tersebut melingkupi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dan dilakukan secara berulang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendapat lain yang dikemukakan adalah "*action research is that it is a quite straightforward practical approach to tackling issues of substance*"<sup>2</sup>. Dapat diartikan secara bebas bahwa penelitian tindakan adalah pendekatan praktis yang cukup mudah untuk mengatasi masalah-masalah substansi. Jadi penelitian tindakan merupakan salah satu pendekatan yang sesuai digunakan untuk mengatasi masalah dalam mendukung perubahan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Ebbut dalam Kunandar yang mendefinisikan penelitian tindakan adalah

"Kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-

---

<sup>1</sup> David Kember, *Action Learning and Action Research* (USA: British Library, 2000), hal. 25.

<sup>2</sup> *Ibid.*, hal. 27.

tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan dalam pembelajaran”<sup>3</sup>.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa penelitian tindakan merupakan upaya perbaikan yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki hasil pembelajaran. Contohnya ketika kemampuan memecahkan masalah anak yang belum muncul dalam suatu kelas maka guru menggunakan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuannya.

Berdasarkan pemaparan di atas menjelaskan bahwa pengertian penelitian tindakan yaitu upaya guru dalam memperbaiki hasil pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah inti yang muncul di dalam kelas. Tindakan guru yang diberikan kepada anak merupakan hasil yang telah direncanakan secara matang yang berguna untuk mengatasi masalah tersebut. Kegiatan yang dilakukan meliputi langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi agar penelitian yang dilakukan dapat terarah untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

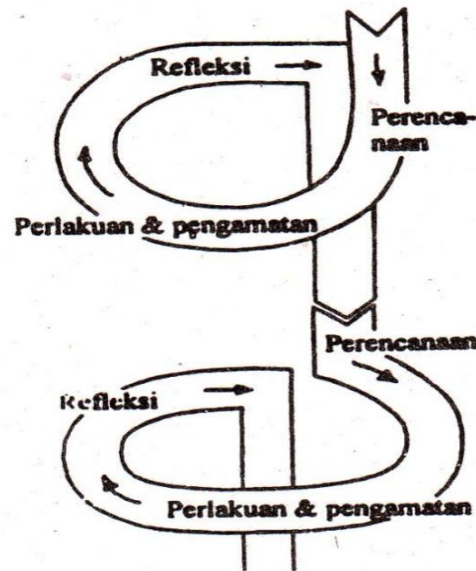
## **2. Disain Intervensi Tindakan**

Disain intervensi tindakan penelitian ini menggunakan model Kemmis & McTaggart<sup>4</sup>. Pada hakikatnya berupa perangkat-

---

<sup>3</sup> Kunandar, *Langkah Mudah penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008), hal. 43.

perangkat atau untaian-untai dengan satu perangkat yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dilakukan berulang sampai terdapat peningkatan.



Gambar 3.1 Model Spiral Penelitian Tindakan Kemmis & McTaggart

Siklus diawali dengan adanya masalah, sehingga terjadinya perencanaan tindakan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kemudian setelah merencanakan tindakan, perencanaan tersebut dilaksanakan dan diobservasi tingkat keberhasilannya. Langkah selanjutnya merefleksi tindakan yang telah dilakukan, seperti kelebihan dan kekurangan dari tindakan tersebut,

<sup>4</sup> Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagatma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2009), hal. 21.

hal ini dilakukan untuk menentukan apakah tindakan ini perlu dilanjutkan kesiklus selanjutnya atau tidak.

#### **D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak di TK Wana Jaya yang berada pada rentang usia 5 - 6 tahun di kelompok B Taman Kanak-kanak Wana Jaya. Subjek yang dipilih merupakan anak-anak yang belum muncul kemampuan memecahkan masalah di dalam kelas yaitu sebanyak lima anak. Tujuh anak ini masih belum muncul kemampuan memecahkan masalah yang dapat dilihat di kelas misalnya tidak adanya disiplin anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Subjek dipilih melalui pengamatan pada observasi pra penelitian dan hasil diskusi dengan guru kelas yang berperan sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Peneliti bertindak sebagai perencana tindakan, pelaksana tindakan dan evaluator selama penelitian berlangsung.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

##### **1. Peran Peneliti**

Peran peneliti dalam penelitian ini sebagai perencana tindakan, pelaksana tindakan dan sebagai evaluator tindakan. Peneliti

melakukan pengamatan ketika pra penelitian terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Setelah memiliki hasil penelitian, maka peneliti berdiskusi bersama kolaborator membuat perencanaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.

## **2. Posisi Peneliti**

Posisi peneliti yaitu sebagai pelaksana utama yang terlibat melakukan pelaksanaan dan pengamatan tindakan. Peneliti dalam penelitian ini terlibat langsung dalam kegiatan bermain peran dan mengumpulkan data mengenai kemampuan pemecahan masalah anak di TK Wana Jaya. Peneliti juga mengamati dan mempelajari perilaku subyek untuk melihat adakah peningkatan atau tidak dalam penelitian ini. Peneliti bekerjasama dengan guru, dalam penelitian ini guru kelas sebagai kolaborator.

## **F. Tahapan Intervensi Tindakan**

Tahap intervensi tindakan dilakukan berdasarkan siklus yang sebelumnya dijelaskan, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

### **1. Kegiatan Pra-Penelitian**

Sebelum melakukan kegiatan penelitian untuk siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan persiapan penelitian. Pra-

penelitian dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah anak yang berada di kelas B TK Wana Jaya Jakarta Selatan. Peneliti mengumpulkan data dan informasi anak yang menjadi subjek penelitian. Data dan informasi didapatkan berdasarkan pengamatan langsung oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan, ditemukan tujuh anak di kelompok B TK Wana Jaya yang belum terlihat kemampuan pemecahan masalah saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Peneliti mengumpulkan data dan informasi anak yang menjadi subjek penelitian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti menentukan waktu pelaksanaan tindakan yaitu pada bulan Juli hingga Agustus 2016. Tindakan direncanakan untuk dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan pada siklus I. Peneliti juga mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan saat penelitian.

## **2. Kegiatan Siklus I**

Setelah peneliti melakukan persiapan pra-penelitian, kemudian peneliti melakukan tindakan dengan tahapan sebagai berikut:



a. Perencanaan Tindakan (Planning)

Perencanaan tindakan merupakan perencanaan penyusunan rancangan untuk membuat suatu siklus. Perencanaan disusun berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan kolaborator. Peneliti merencanakan waktu pembelajaran, merancang satuan kegiatan harian, mempersiapkan media yang akan digunakan saat kegiatan berlangsung, membuat instrument untuk menilai tindakan anak, menyiapkan alat pengumpul data seperti catatan lapangan dan lembar pedoman observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Setelah peneliti merencanakan lalu menyiapkan media dan tempat, peneliti dan kolaborator memulai pelaksanaan tindakan sesuai dengan program yang telah dirancang. Program tindakan pada siklus ini terdiri dari enam kali pertemuan, masing-masing pertemuan berdurasi 1 x 45 menit disesuaikan dengan waktu belajar yang dijadwalkan dari sekolah. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan

**Tabel 3.2**  
**Satuan Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Materi : Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain peran  
 Metode : Bermain peran  
 Tujuan : Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah  
 Waktu : 6 kali pertemuan @ ± 1 x 45 menit

<b>Waktu Pelaksanaan</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Media</b>	<b>Kegiatan Bermain Peran</b>	<b>Alat Pengumpul Data</b>
Pertemuan 1	Bermain peran "Keluarga"	Properti bermain peran di rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan tempat dan media bermain</li> <li>• Guru menentukan topic terlebih dahulu</li> <li>• Guru memberikan gambaran masalah yang akan dimainkan</li> <li>• Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</li> <li>• Guru memberikan stimulasi dan arahan pada anak</li> <li>• Guru dan anak melakukan diskusi tentang pelaksanaan bermain peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar instrument</li> <li>• Catatan lapangan</li> <li>• Kamera</li> </ul>
Pertemuan 2	Bermain peran "Tamasya ke Kebun Binatang"	Tiket, uang-uangan, topeng bergambar hewan, kamera mainan keranjang makanan		
Pertemuan 3	Bermain peran "Pergi Ke Kantor Pos"	Surat, amplop, perarangko, kotak pos pensil		
Pertemuan 4	Bermain peran "Menabung di Bank"	Uang-uangan, buku tabungan, cap, formulir tabungan, pensil, meja		
Pertemuan 5	Bermain peran "Café Ice Cream"	Daftar menu, kapas, keras Samson, kertas krep, lem, meja, uang-uangan		
Pertemuan 6	Bermain peran "Sekolahku"	Tas, buku, pensil, spidol, papan tulis		

c. Pengamatan Tindakan (Observing)

Pengamatan tindakan dalam penelitian ini adalah pengamatan terhadap perilaku anak. Pengamatan berupa berbagai hal yang menarik. Mengamati anak dapat dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok. Pengamatan dapat dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, saat berlangsungnya pembelajaran dan saat selesainya pembelajaran. Jadi setiap adanya perubahan pada anak dapat teramati. Pada tahap ini peneliti mengamati pelaksanaan kegiatan lapangan dengan menggunakan lembar catatan lapangan (CL). Observasi ini dilakukan untuk melihat perubahan tindakan yang dilakukan oleh anak. Lembar catatan lapangan dapat menjelaskan semua tindakan yang dilakukan anak sehingga data yang dihasilkan dapat terlihat dan tertuang dalam bentuk tulisan dan sewaktu-waktu dapat dilihat kembali datanya untuk keperluan penelitian.

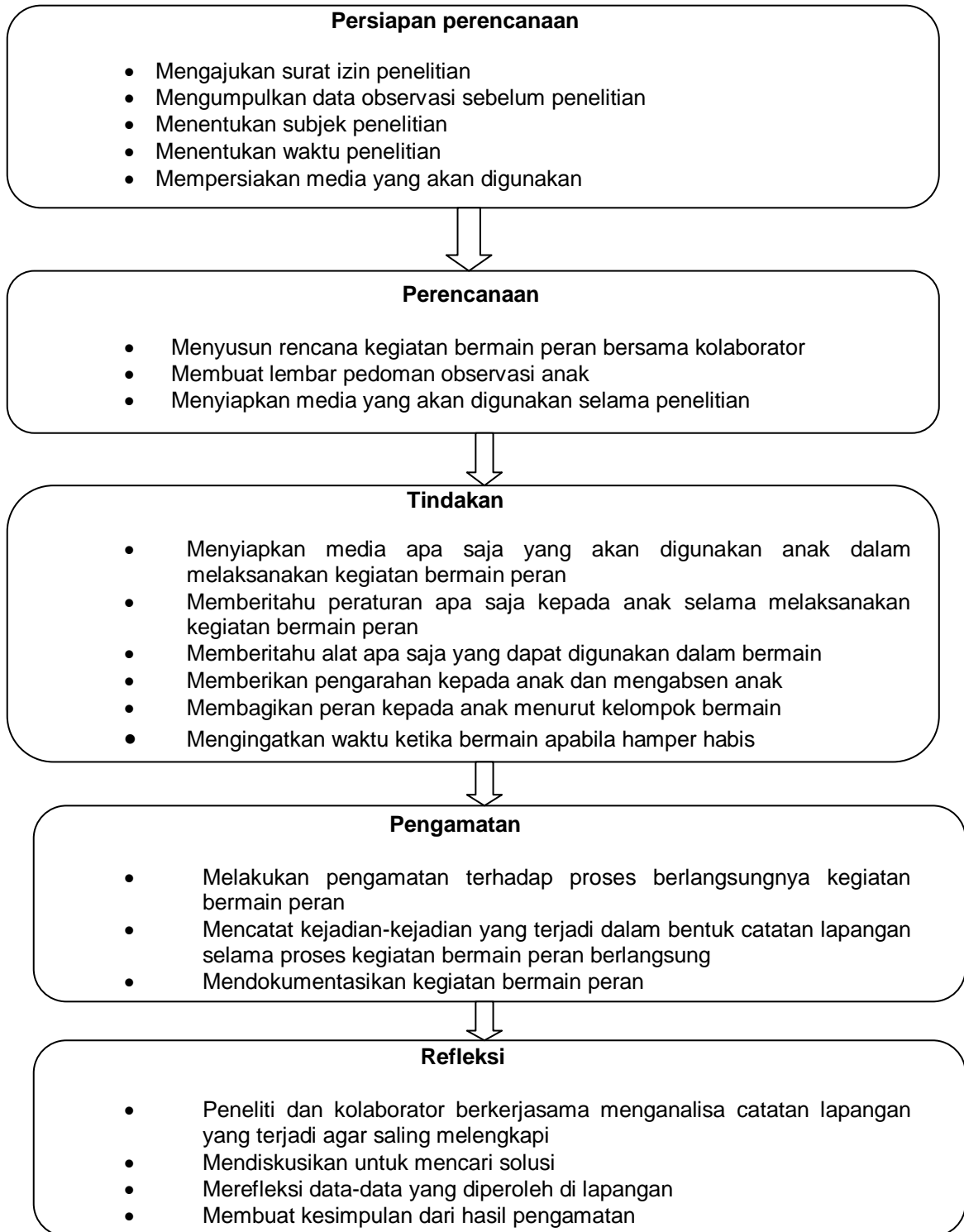
d. Refleksi Tindakan (Reflecting)

Refleksi merupakan evaluasi yang dilakukan bersama kolaborator. Adanya refleksi berguna untuk menganalisa faktor-faktor apa saja yang menjadi penghambat. Hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dianalisis dan evaluasi sehingga dapat diperoleh kesimpulan dari seluruh pelaksanaan siklus. Hasil refleksi dan

analisis data yang dilakukan merupakan acuan untuk pembuktian hipotesis tindakan yaitu melihat pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kemampuan pemecahan masalah anak.

Gambaran secara keseluruhan tindakan pada siklus ini dapat dilihat dari desain pembelajaran berikut ini:

## Desain Pembelajaran Siklus I



### 3. Kegiatan Siklus II

Berdasarkan hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I, peningkatan skor kemampuan pemecahan masalah anak saat bermain peran belum mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II sebagai berikut:

#### a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada hasil siklus I, peneliti langsung menyusun perencanaan untuk pelaksanaan penelitian tindakan siklus II, pada siklus II peneliti merencanakan kembali waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, serta menyiapkan pengumpulan data berupa lembar pemantau tindakan, lembar observasi, dan alat dokumentasi. Pada siklus II pemilihan kegiatan pada setiap kegiatan yaitu dilihat dari cara pembuatannya yang rumit ke termudah, hal ini dilakukan karena anak sudah mulai terbiasa melakukan kegiatan bermain peran bersama dengan teman kelompoknya, dan pada siklus II ini diharapkan anak sudah lebih terlihat kemampuan pemecahan masalah.

#### b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahapan ini, peneliti bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang telah dirancang sebelumnya, yaitu melaksanakan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di kelompok B Taman Kanak-

kanak Wana Jaya. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan durasi 45 menit per pertemuan. Waktu pelaksanaan tindakan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3**  
**Waktu Pertemuan Siklus II**

<b>No.</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Pertemuan</b>
1	10 Agustus 2016	Pertemuan ke-7
2	11 Agustus 2016	Pertemuan ke-8
3	16 Agustus 2016	Pertemuan ke-9
4	19 Agustus 2016	Pertemuan ke-10

Deskripsi untuk rancangan satuan pelaksanaan tindakan pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Satuan Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Materi : Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain peran  
 Metode : Bermain peran  
 Tujuan : Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah  
 Waktu : 6 kali pertemuan @ ± 1 x 45 menit

<b>Waktu Pelaksanaan</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Media</b>	<b>Kegiatan Bermain Peran</b>	<b>Alat Pengumpul Data</b>
Pertemuan 7	Bermain peran "Pergi ke Bioskop"	Uang-uangan, papan daftar pertunjukan film laptop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan tempat dan media bermain</li> <li>• Guru menentukan topic terlebih dahulu</li> <li>• Guru memberikan gambaran masalah yang akan dimainkan</li> <li>• Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</li> <li>• Guru memberikan stimulasi dan arahan pada anak</li> <li>• Guru dan anak melakukan diskusi tentang pelaksanaan bermain peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar instrument</li> <li>• Catatan lapangan</li> <li>• Kamera</li> </ul>
Pertemuan 8	Bermain peran "Pasar Tradisional"	Uang-uangan, plastic, buah-buahan, sayur-sayuran.		
Pertemuan 9	Bermain peran "Berobat ke Rumah Sakit"	Peralatan mainan dokteran		
Pertemuan 10	Bermain peran "Pergi ke Supermarket"	Uang-uangan, plastic, buah-buahan, sayur-sayuran, keranjang		



c. Pengamatan Tindakan (*observing*)

Pada tahapan ini pendekatan observasi yang digunakan adalah pengamatan sejawat, yaitu observasi yang dilakukan oleh kolaborator terhadap pembelajaran. Hal ini dilakukan agar mampu meyakinkan guru dan meringankan beban data dalam analisis, sehingga data yang didapatkan bersifat objektif. Peneliti dan kolaborator secara bersama-sama mengamati tindakan yang dilakukan oleh siswa, kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan di catatan lapangan. Objek yang diamati yaitu kemampuan kerjasama anak. Laporan observasi digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan dalam membuat program perbaikan tindakan selanjutnya. Format catatan lapangan dapat dilihat pada lampiran. Adapula alat yang mendukung berjalannya observasi yaitu alat dokumentasi berupa kamera, yang akan menunjukkan hasil dari kegiatan yang sudah dilaksanakan.

d. Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

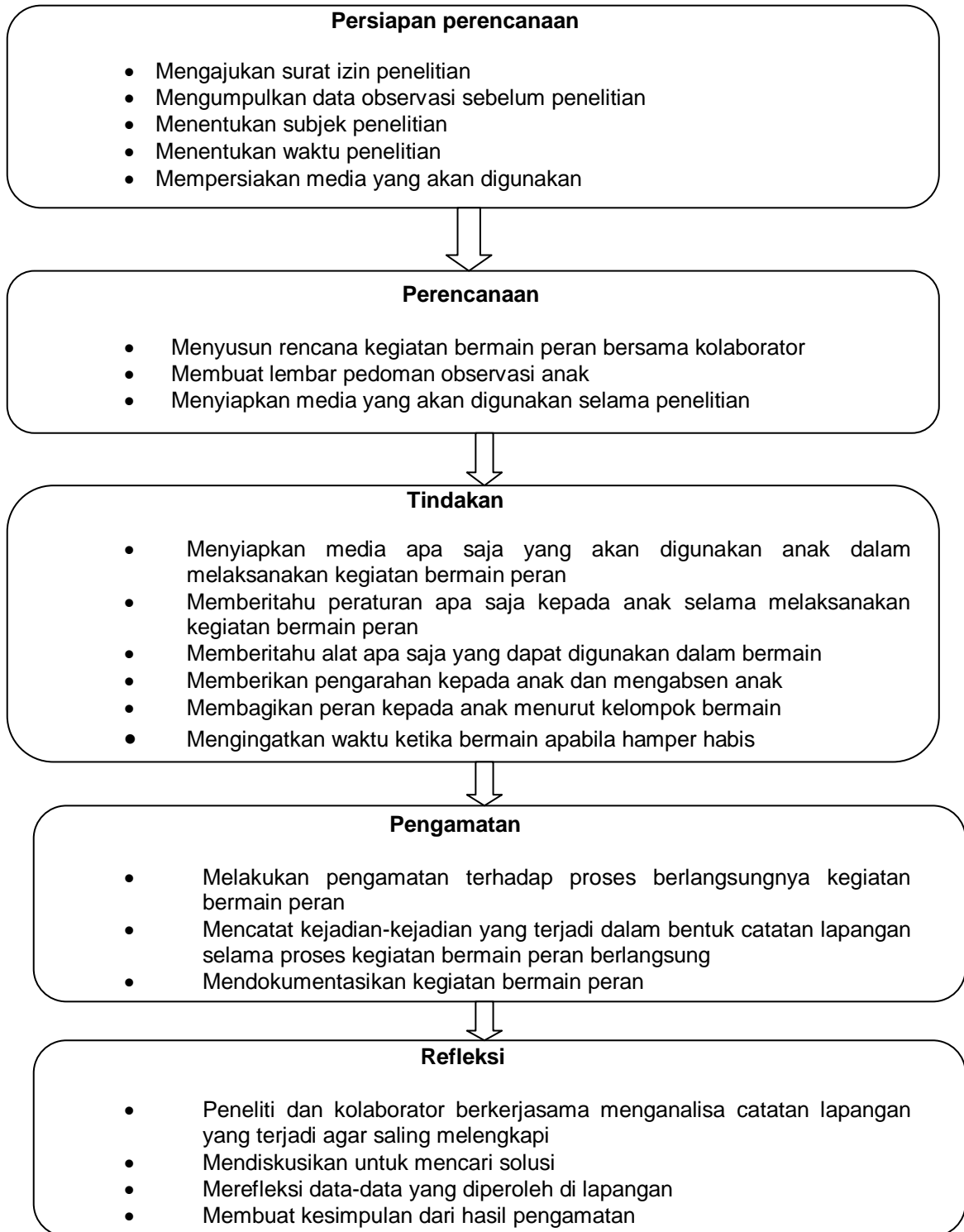
Refleksi merupakan evaluasi yang dilakukan bersama kolaborator. Adanya refleksi berguna untuk menganalisa faktor-faktor apa saja yang menjadi penghambat, hal ini dapat dilihat dari catatan lapangan. Peneliti melakukan perbandingan antara kemampuan anak pada siklus I dan siklus II. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dianalisis dan evaluasi sehingga dapat

diperoleh kesimpulan dari seluruh pelaksanaan siklus. Hasil refleksi dan analisis data yang dilakukan merupakan acuan untuk pembuktian hipotesis tindakan yaitu melihat pengaruh kegiatan bermain peran terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

Apabila terjadi peningkatan skor kemampuan kerjasama anak namun masih belum mencapai target dari hasil persentase yang dilakukan sebesar 71% untuk indikator secara keseluruhan, maka peneliti melanjutkan pada siklus II. Sebaliknya apabila pada siklus I terjadi peningkatan skor kemampuan kerjasama dengan perolehan yang sudah ditetapkan sebelumnya, maka penelitian tidak dilanjutkan pada siklus II. Jika setelah melaksanakan siklus II, namun presentase kemampuan kerjasama anak masih belum mencapai presentase yang cukup tinggi, maka peneliti tidak dilanjutkan pada siklus III, hanya dilakukan evaluasi yang mendalam tentang yang sudah dilaksanakan.

Gambaran secara keseluruhan tindakan pada siklus II, hal ini dapat dilihat dari desain pembelajaran berikut ini:

## Desain Pembelajaran Siklus II



### **G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan**

Hasil intervensi yang diharapkan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain peran di TK Wana Jaya. Adapun perubahan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan pemecahan masalah anak di dalam kelas, jadi anak memiliki hubungan yang positif terhadap temannya, dapat menyelaikan masalahnya, disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan menghormati orang lain.

Indikator keberhasilan tindakan merupakan kesepakatan antara peneliti dengan kolaborator. Peneliti dan kolaborator membuat kesepakatan yaitu kenaikan sebesar 71% dengan menentukan suatu keberhasilan tindakan yang dilihat dari adanya peningkatan yang diperoleh pada saat hasil observasi. Dengan demikian dapat terlihat adanya peningkatan yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan siklus II.

### **H. Data dan Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain peran. Data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua macam yaitu data pemantau tindakan dan data penelitian. Data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol

kesesuaian. Adapun sumber data pemantau tindakan yaitu kegiatan bermain peran yang dilaksanakan di TK Wana Jaya, dan data penelitian yaitu tentang variable penelitian yakni kemampuan pemecahan masalah. Sumber data penelitian adalah anak di kelompok B TK Wana Jaya. Data ini diperlukan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran kemampuan pemecahan masalah pada anak.

## **I. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik non tes. Teknik non tes yaitu teknik yang digunakan dalam menjangkau data pemantauan tindakan, dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, wawancara dan instrumen. Observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran berlangsung oleh peneliti dan kolaborator. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data. Observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan,

atau kalau perlu dengan pengecapan.<sup>5</sup> Jadi observasi dilaksanakan oleh seluruh panca indera dengan tujuan mengumpulkan data yang muncul. Dalam penelitian tindakan ini peneliti terlibat langsung terhadap observasi, maka jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan.

Observasi partisipan dikatakan peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.<sup>6</sup> Peneliti terlibat langsung dalam pengamatan yang dilakukan oleh subjek. Peneliti juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan yang dilakukan sumber data seolah-olah sebagai bagian dari subjek.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan hasil konkret dalam penelitian.

Menurut Willig dokumentasi merupakan:

*“Documentation increases reflexivity throughout the research process and it demonstrates the ways in which the researcher’s assumptions, values, sampling decisions, analytic technique, interpretations of context, and so on have shaped the research.”<sup>7</sup>*

Dokumentasi meningkatkan reflektivitas selama proses penelitian dan hal ini menunjukkan cara-cara dimana para peneliti

---

<sup>5</sup>Ihat Fatimah, Rudi Susilana, dan Nur Aedi, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: UPI PRESS, 2007),hal.181.

<sup>6</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010),hal.310.

<sup>7</sup> Carla Willig, *Introducing Qualitative Research in Psychology Second Edition* (New York: Open University Press, 2008),hal.46.

dalam memberikan asumsi, menilai, contoh keputusan, teknik analisis, interpretasi dari konteks, dan sebagainya pada sebuah penelitian. Jadi dokumentasi digunakan untuk melengkapi data. Alat yang digunakan dalam mendokumentasikan penelitian ini adalah kamera.

### **3. Wawancara**

Wawancara menurut Arikunto adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.<sup>8</sup> Jadi wawancara dilakukan secara lisan dengan mengajukan pertanyaan dari peneliti. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang dipersiapkan sebelumnya dan dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung guna menghasilkan data penelitian tentang kemampuan kerjasama anak. Teknik ini diharapkan wawancara berlangsung dengan santai dan tidak membuat jenuh sehingga dapat memperoleh informasi yang banyak.

## **4. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan**

### **a. Definisi Konseptual**

---

<sup>8</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.198.

Kemampuan pemecahan masalah adalah kesanggupan anak untuk menemukan solusi dalam membentuk hubungan yang positif, menyelesaikan konflik, belajar disiplin dan menghormati orang lain. Cara memecahan masalah merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan seseorang dalam mengatasi masalahnya. Masalah merupakan sebuah kondisi ketidaksesuaian yang selalu mengiri manusia dimulai dari usia dini hingga dewasa. Kemampuan ini sangat penting dimiliki anak agar berkembang menjadi pribadi yang unggul.

Bermain peran adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan anak secara langsung dengan melibatkan semua indera pada anak untuk merekam pengalamannya dengan cara memperagakan berbagai macam peran. Melalui bermain peran, anak dapat berdiskusi sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

#### **b. Definisi Operasional**

Kemampuan pemecahan masalah adalah skor yang dari perilaku anak yang diukur dengan 5 aspek yaitu aktif mendengarkan, negosiasi, menetapkan batasan, memahami ingkungan dan afirmasi. Skor yang diperoleh dari anak melalui instrument pedoman observasi yang telah disediakan.



### **c. Kisi-kisi Instrumen**

Instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan pemecahan masalah. Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila adanya perubahan berupa peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak selama proses pembelajaran yang menggunakan kegiatan bermain peran berlangsung.

Adapun instrumen untuk mengumpulkan data penelitian adalah instrumen dalam bentuk lembar pedoman observasi pemecahan masalah anak. Dalam lembar tersebut kemunculan masing-masing butir mempunyai skala 1 (satu) sampai 4 (empat) yang masing-masing indikator diberikan tanda checklist (√). Kemudian di akhir siklus nilai tersebut akan diakumulasikan dan dibuat persentasenya (%). Berikut instrumen yang akan digunakan:

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah Anak**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sebaran Butir</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Aktif mendengarkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat memperhatikan dan memberi respon saat berkomunikasi</li> </ul>	1, 8	2
2.	Negosiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat berdiskusi untuk mencari solusi</li> </ul>	4, 6	2
3.	Menetapkan batasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menciptakan peraturan untuk disepakati bersama</li> </ul>	2, 9	2
4.	Memahami lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat beradaptasi terhadap lingkungan</li> </ul>	5, 7	2
5.	Afirmasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat memberikan penegasan terhadap perilaku positif</li> </ul>	3, 10	2

**Tabel 3.6**  
**Skor Penilaian untuk Kemunculan Indikator**

<b>Kemunculan Indikator</b>	<b>Skor</b>
Belum Muncul	1
Kadang-kadang (1-2 kali muncul)	2
Sering (2-3 kali muncul)	3
Selalu (3 kali muncul)	4

#### d. Panduan Pemantau Tindakan

Tindakan dalam penelitian ini adalah pemberian kegiatan bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu alternatif kegiatan yang dapat dilakukan sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Adapun tabel panduan pemantau tindakan bagi guru dan anak selama kegiatan bermain peran berlangsung sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Instrumen Pemantau Tindakan**

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Anak
1.	Guru memberitahu, menjelaskan dan melakukan tanya jawab tentang tema yang akan dimainkan pada saat kegiatan bermain peran	Anak mendengarkan penjelasan dari guru dan aktif melakukan tanya jawab dengan guru terkait tema yang akan dimainkan
2.	Guru memberi kesempatan pada anak untuk memilih peran yang diinginkan	Anak memilih sendiri peran yang akan dimainkan
3.	Guru menjelaskan media yang akan di pakai, dan menyetujui peraturan-peraturan kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan	Anak mendengarkan saat guru menjelaskan tentang media dan membuat kesepakatan peraturan bersama
4.	Guru membimbing anak dalam melaksanakan kegiatan bermain peran	Anak melakukan kegiatan bermain peran
5.	Guru mengevaluasi kegiatan peran dengan cara tanya jawab dan memberikan respon positif atas pertanyaan dan jawaban anak	Anak menceritakan pengalamannya dan melakukan tanya jawab dengan guru tentang kegiatan bermain peran yang telah dilakukan

## J. Teknik Pemeriksaan dan Keterpercayaan (Trustworthiness) Studi

Kriteria teknik pemeriksaan kepercayaan (*trustworthiness*) studi untuk menguji keabsahan data terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan perhitungan secara menyeluruh tentang data dan memperlakukan tindakan dalam penelitian diperlukan teknik pemeriksaan keterpercayaan studi. Studi yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah yang dijelaskan oleh Guba, yaitu kredibilitas (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).<sup>9</sup> Keempat teknik ini memiliki tujuan masing-masing. Adapun pemaparan keempat teknik pemeriksaan keterpercayaan sebagai berikut

### 1. Kredibilitas (Credibility)

Kredibilitas (*Credibility*) dilakukan melalui pengamatan terus-menerus atau berkelanjutan. Peneliti bersama kolaborator membuat catatan lapangan dan mendiskusikan kejadian yang terjadi di lapangan serta merefleksikan dan mencari pemecahan masalahnya. Catatan lapangan berupa narasi yang digunakan untuk mengetahui aktivitas peneliti dalam proses belajar mengajar dan interaksi anak selama pembelajaran berlangsung. Peneliti juga

---

<sup>9</sup>Lexi. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004),hal.324.

menggunakan data tambahan yaitu dokumentasi untuk menghasilkan keabsahan data dalam penelitian ini.

## **2. Keteralihan (Transferability)**

Penyajian data yang disusun oleh peneliti disampaikan sesuai konteks, secara detail, jelas, dan terperinci dan secara transparan untuk diketahui guru kelas dan orang lain yang membaca penelitian ini dapat paham dan percaya pada data penelitian yang ditulis. Peneliti melampirkan data-data penting dan menuliskannya secara sistematis dan sesuai dengan prosedur yang benar. Pada lembar observasi yang telah diisi, data yang diperoleh kemudian ditransfer ke dalam bentuk angka kemudian dianalisis dan dilanjutkan dengan persentasinya.

## **3. Kebergantungan (Dependability)**

Penelitian ini selalu peneliti lakukan pemeriksaan data kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penelitian dimulai dari penentuan masalah, menentukan sumber data, menganalisa data, sampai pada pembuatan laporan penelitian ini selesai. Dosen pembimbing membimbing peneliti dalam pembuatan instrumen penelitian, dan mengevaluasi langkah-langkah aktivitas dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan bermain peran. Selain itu, peneliti meminta pendapat ahli (*expert*

*judgment*) untuk menilai kevalidan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian

#### **4. Kepastian (Confirmability)**

Data yang digunakan peneliti sebelumnya telah dikonfirmasi terlebih dahulu kepada para ahli atau dosen pembimbing. Apabila indikator yang kurang tepat dalam pengambilan data maka peneliti memperbaiki indikator tersebut. Setelah melaksanakan penelitian, peneliti bersama kolaborator merefleksikan setiap data yang terkumpul. Namun jika masih terdapat kurang tepatnya dalam pengukuran data, maka peneliti memperbaikinya lagi dengan berkonsultasi pada ahli yang tepat sehingga menunjukkan bahwa data yang didapat memenuhi standar kepastian.

### **K. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis**

#### **1. Analisis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus-menerus setiap siklus dengan presentase kenaikan. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisa data dari hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi selama penelitian.

Teknik analisis data kuantitatif digunakan bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak

melalui kegiatan bermain peran oleh peneliti dengan mencari rata-rata beserta persentasenya. Analisis data kualitatif dapat dilakukan dengan reduksi data, display, dan kesimpulan. Hal tersebut yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman melalui tahapan yaitu 1) reduksi data, (2) paparan display data, dan (3) kesimpulan.<sup>10</sup> Reduksi data merupakan proses menyeleksi, penyederhanaan, menentukan fokus, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan menjadi informasi yang bermakna. Paparan display data berkenaan dengan proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan naratif, termasuk dalam format matriks, grafik, dan atau diagram. Selanjutnya penarikan kesimpulan dilakukan dengan melihat kembali data untuk menimbang makna dari data yang sudah. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \cdot 100\%$$

Keterangan :

P = perbandingan pencapaian kemampuan pemecahan masalah anak

$\sum X$  = jumlah nilai/skor yang diperoleh subjek

N = skor maksimal

Persentase kenaikan = Persentase siklus I – Persentase pra penelitian

## 2. Interpretasi Hasil Analisis

Interprestasi hasil analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 cara yaitu interpestasi hasil analisis kuantitatif dan kualitatif. Interpestasi hasil analisis kuantitatif dapat dilakukan dengan memindahkan data yang telah dikumpulkan ke dalam bentuk angka dan nanti akan dilakukan dengan perhitungan statistik. Hal ini bertujuan untuk melihat perbedaan antara hasil pengamatan sebelum dan setelah melakukan tindakan. Untuk membuktikan persentase kenaikan keberhasilan penelitian dengan merujuk pada deskripsi hasil penelitian Mills yang menunjukkan pada angka 71%, maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk menentukan hasil intervensi tindakan yang diharapkan sebesar 71%. Peneliti bersama kolaborator menganggap bahwa dengan kenaikan 71% dianggap cukup untuk skor pencapaian minat belajar siswa, karena jika dibanding dengan skor 100% maka terlalu tinggi dan jika skor pencapaian 50% maka terlalu rendah, jadi sepakat skor pencapaian kemampuan kerjasama anak yaitu 71%.

Interpestasi hasil analisis kualitatif dapat dilakukan dengan menganalisis data yang ada pada catatan lapangan, observasi, dan dokumentasi. Data tersebut diperlukan bertujuan agar peneliti mendapatkan data penting tentang kemampuan kerjasama anak.



Hasil yang didapatkan akan ditarik kesimpulan terhadap adanya peningkatan kemampuan kerjasama anak.

#### **L. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Tidak lanjut dari penelitian ini adalah menjadikan kegiatan bermain peran sebagai solusi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di kelompok B TK Wana Jaya. Apabila tindakan dalam penelitian ini belum dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak, maka akan dilakukan pengkajian kembali untuk mencari penyebab ketidakberhasilan program tindakan tersebut. Diperlukan juga pengembangan perencanaan tindakan ini lebih difokuskan kegiatan bermain peran yang lebih baik.