

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Arikunto (2006) menjelaskan metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu, eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini adalah berupa permainan tradisional, yang berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak Taman Kanak-kanak.

Metode eksperimen terbagi menjadi dua jenis yaitu *True Experimental* (eksperimen murni) dan *Quasi Experimental* (eksperimen semu). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen, karena tidak memungkinkan dilakukannya penugasan random (*random assignment*). Alirahman (2010) menjelaskan bahwa metode kuasi eksperimen menggunakan kelas kontrol namun tidak menggunakan pengambilan kelompok secara acak (*random assignment*).

Sedangkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent experiment control group pre-test post-test design*. Observasi yang dilakukan pada *non equivalent experiment control group pre-test post-test design* dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen (Arikunto, 2006:85). Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen dinamakan

pre-test (O_1), dan observasi yang dilakukan setelah eksperimen dinamakan *post-test* (O_2). Lebih lanjut Arikunto menjelaskan perbedaan antara O_1 dan O_2 diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen. Adapun rancangan desain *non equivalent experiment control group pre-test post-test design* dapat digambarkan sebagai berikut.

<i>Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>Experiment Group</i>	O_1	X	O_2
<i>Control Group</i>	O_1	-	O_2

Keterangan :

O_1 : *Pre-test*

O_2 : *Post-test*

X : Perlakuan khusus (penerapan permainan tradisional)

- : Tidak diberi perlakuan khusus (penerapan konvensional), merupakan perbedaan antara O_1 dan O_2 yang diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau perlakuan yang diberikan sewaktu eksperimen.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 24 anak yaitu seluruh murid di kelompok B TK PGRI Margataruna terdiri dari kelompok B1 dan kelompok B2.

Mengingat penelitian ini bersifat kuasi eksperimen, maka kedua kelompok dipilih tanpa randomisasi namun menggunakan teknik *sampling* jenuh, dimana sampel diambil dari kelompok yang sudah ada. Sugiyono (2008) menjelaskan *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi

dijadikan sampel. Adapun jumlah sampel untuk setiap kelompok adalah 12 anak dari kelompok B2 sebagai kelompok kontrol, dan 12 anak dari kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen.

C. Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yaitu permainan ucing bal, sonlah, ucing hayam, gagarudaan, baren, tarik tambang, bakiak, boy-boyan, ucing patung, slepdur, te..te..mute, dan hu..huian. Dalam penelitian ini variabel bebas yaitu permainan tradisional yang merupakan *treatment* yang akan diberikan kepada subjek penelitian.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel *dependent*/variabel tergantung yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial anak.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Instrumen PKBS (*Preschool and Kindergarten Behavior Scale*) yang di kembangkan oleh Merrell (1994) yang sebelumnya telah dialihbahasakan oleh Sukma (2009). Berdasarkan

hasil kajian yang dilakukan oleh Sukma (2009, 54-62) terhadap instrumen Merrell diperoleh data sebagai berikut.

1. PKBS merupakan salah satu instrumen yang khusus mengukur keterampilan sosial dan masalah perilaku untuk anak usia 3-6 tahun. Dalam PKBS terdapat Skala A yang memuat tentang keterampilan sosial terdiri dari 34 item, skala A ini terdiri dari tiga dimensi yaitu *social cooperation* (kerjasama sosial), *social interaction* (interaksi sosial), dan *social independence* (kemandirian sosial). Secara detail item Instrumen PKBS Skala A keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Nomer Item Instrumen PKBS Skala A

Item Pernyataan Skala A	Nomor Item
A1 Kerjasama Sosial	2, 7, 10, 12, 16, 22, 23, 25, 28, 29, 30, 32
A2 Interaksi Sosial	5, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 24, 27, 33, 34
A3 Kemandirian Sosial	1, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 13, 18, 26, 31

2. Teknik Penilaian yang digunakan dalam PKBS adalah dengan cara memberikan skor dengan *rating scale* dan menggunakan kategori nilai 0, 1, 2, 3, dengan skor berkisar antara 0 – 102. Adapun nilai rinciannya sebagai berikut.

- 0 : tidak pernah
1 : jarang
2 : kadang-kadang
3 : sering

Walaupun instrumen KBS telah memiliki nilai pengkategorian keterampilan sosial tersendiri, namun karakteristik subjek penelitiannya

berbeda. Maka Sukma membuat nilai pengkategorisasian keterampilan sosial yang baru, dengan menggunakan rumus presentil. Adapun rumus dan rinciannya dapat dilihat pada tabel 3.2

$$c = \frac{n \cdot p}{100}$$

Keterangan :

c : posisi nilai
n : nilai total
p : persentil

Hasil pengkategorian tingkat keterampilan sosial adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2
Pedoman Kategorisasi Tingkat Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Rumus	Rentang	Kategori
$P_{25} = \frac{25 \times 102}{100} = 25,5$	0,0 – 25,5	Sangat Kurang
$P_{50} = \frac{50 \times 102}{100} = 51,0$	26,0 – 51,0	Kurang
$P_{75} = \frac{75 \times 102}{100} = 76,5$	51,5 – 76,5	Sedang
$P_{100} = \frac{100 \times 102}{100} = 102,0$	77,0 – 102,0	Tinggi

Penelitian ini juga menyajikan hasil pengkategorian keterampilan sosial perdimensi, adapun pedoman pengkategorisasian tingkat keterampilan sosial anak usia dini skala A pada setiap sub dimensi tersaji pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3
Pedoman Kategorisasi Tingkat Kemampuan Sosialisasi Anak TK pada
Setiap Sub Dimensi

PKBS Sub Dimensi A	Rumus	Rentang Nilai	Kategori
A1 Kerjasama Sosial	$P_{25} = \frac{25 \times 36}{100} = 9$	0 – 9	Sangat kurang
	$P_{50} = \frac{50 \times 36}{100} = 18$	10 – 18	Kurang
	$P_{75} = \frac{75 \times 36}{100} = 27$	19 – 27	Sedang
	$P_{100} = \frac{100 \times 36}{100} = 36$	28 - 36	Tinggi
A2 Interaksi Sosial	$P_{25} = \frac{25 \times 33}{100} = 8,25$	0 – 8,25	Sangat kurang
	$P_{50} = \frac{50 \times 33}{100} = 16,5$	8,26 – 16,50	Kurang
	$P_{75} = \frac{75 \times 33}{100} = 24,75$	16,51 – 24,75	Sedang
	$P_{100} = \frac{100 \times 33}{100} = 33$	24,76 - 33	Tinggi
A3 Kemandirian Sosial	$P_{25} = \frac{25 \times 33}{100} = 8,25$	0 – 8,25	Sangat kurang
	$P_{50} = \frac{50 \times 33}{100} = 16,5$	8,26 – 16,50	Kurang
	$P_{75} = \frac{75 \times 33}{100} = 24,75$	16,51 – 24,75	Sedang
	$P_{100} = \frac{100 \times 33}{100} = 33$	24,76 - 33	Tinggi

3. Instrumen PKBS ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Adapun hasilnya dijabarkan sebagai berikut.
 - a. Proses uji validitas, terdiri dari validitas isi melalui proses judgment oleh para ahli dibidangnya, kemudian uji validitas konstruk berdasarkan hasil perhitungannya disimpulkan bahwa instrumen ini memiliki nilai validitas yang kuat karena nilai korelasi lebih dari 0.3 nilai kritis. Lebih lanjut, nilai validitas item diperoleh berkisar antara 0.84 sampai 0.97, artinya instrumen ini memiliki nilai validitas item

yang signifikan dan instrumen ini memiliki kekuatan dan kemandirian yang baik.

- b. Proses uji reliabilitas instrumen PKBS skala A memiliki nilai reliabilitas *internal consistency* dengan nilai total 2,82. Dilanjutkan dengan uji reliabilitas *test-retest*, dengan nilai 0.58 – 0.69. Selanjutnya uji reliabilitas *interrater*, memiliki koefisien yang signifikan karena $p < 0.01$; $p < 0.001$. Artinya bahwa PKBS skala A memiliki tingkat kesalahan yang relatif kecil, maksudnya instrumen ini memiliki kemungkinan yang rendah dalam melakukan kesalahan pengukuran dan hasil pengukurannya dapat dipercaya.

(Kisi-kisi instrumen, serta instrumen *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dilampiran 2).

E. Pengembangan Pedoman Kegiatan Permainan Tradisional

Interfensi yang diberikan pada anak kelompok eksperimen di TK PGRI Margataruna adalah berupa permainan tradisional, sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial. Adapun untuk kesahihan dalam pelaksanaan penelitian maka pedoman kegiatan permainan tradisional ini telah melalui proses validasi isi yang dilakukan oleh dua orang dosen yaitu H. Mubiar Agustin dan Rudiyanto serta tiga orang guru Taman Kanak-kanak yaitu Ibu Imas, Ibu Itan dan Ibu Nida. Jenis-jenis permainan tradisional yang melalui proses validasi isi diantaranya permainan ucing bal, sonlah, ucing hayam, gagarudaan, baren, tarik tambang, bakiak, boy-boyan, ucing patung, slepdur, te..te..mute, dan hu..huiian. Sebelum melalui proses validasi, dalam pedoman kegiatan permainan tidak ada

kegiatan evaluasi, namun setelah melalui proses validasi isi maka pengembangan serta masukan yang diperoleh yaitu ditambahkan kegiatan evaluasi setelah permainan dilaksanakan. Lebih lanjut, masukan yang diperoleh dalam proses validasi ialah semua kegiatan permainan terbagi menjadi tiga bagian yaitu pra kegiatan, kegiatan dan pasca kegiatan. Hasil pengembangan serta masukan yang diperoleh menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai *treatment* dalam penelitian yang akan diberikan kepada anak kelompok eksperimen di TK PGRI Margataruna. (Pedoman kegiatan permainan terdapat pada lampiran 2).

F. Teknis Analisis Data

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian ini selanjutnya akan diolah menggunakan statistik non-parametrik. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data nominal dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini < 30 maka untuk pengolahan data digunakan statistik non-parametrik. Sugiyono (2008) menyebutkan bahwa salah satu syarat digunakannya statistik non-parametrik adalah data berupa nominal atau ordinal. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data tersebut diantaranya:

1. Tahap persiapan yaitu pengumpulan data atau pengecekan kembali data penelitian.
2. Menghitung atau melakukan tabulasi data dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Pengujian dilanjutkan dengan uji-z dengan menggunakan rumus uji U Mann-Whitney, untuk penghitungannya dibantu dengan menggunakan SPSS versi 17.0. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut.

a. Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak TK pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen sebelum dan setelah diberikan permainan tradisional

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, Hipotesis ini akan diuji pada $\alpha = 0,05$

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak TK pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen sebelum dan setelah diberikan permainan tradisional

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, Hipotesis ini akan diuji pada $\alpha = 0,05$

b. Mencari Nilai Z Tabel (Nilai kritis)

Diketahui $\alpha = 0,05$ (kurva *Two tailed*) untuk tingkat kepercayaan diatas

95%, maka rumus yang digunakan: $0.5 - \frac{\alpha}{2} = x$

$$0.5 - \frac{0.05}{2} = x$$

$$0.5 - 0.025 = 0.474 \text{ (tabel E)}$$

Jadi nilai Z tabel (nilai kritis) = ± 1.96

c. Mencari Nilai Z Hitung

Langkah-langkah perhitungan mencari nilai Z hitung adalah sebagai berikut.

- 1) Gabungkan data dari kelompok eksperimen dan kontrol, kemudian ranking setiap nilai.

- 2) Pilih kelompok dengan jumlah sampel yang paling kecil kemudian jumlahkan rankingnya (jika jumlah sampel kelompok eksperimen dan kontrol sama, maka pilih salah satu).
- 3) Mencari Z hitung

$$Z \text{ Hitung} = \frac{R - \mu_R}{\sigma_R}$$

Dimana:

$$\mu_R = \frac{n_1(n_1 + n_2 + 1)}{2}$$

$$\sigma_R = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

d. Simpulan yang diambil berdasarkan kriteria :

Jika nilai Z_{tabel} (nilai kritis) lebih kecil dari nilai Z_{hitung} maka H_0 diterima.

Jika nilai Z_{tabel} (nilai kritis) lebih besar dari nilai Z_{hitung} maka H_1 diterima.

G. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

- a. Mengadakan studi pendahuluan dengan observasi lapangan ke TK PGRI Margataruna mengenai masalah penelitian yakni permasalahan rendahnya keterampilan sosial anak.
- b. Melakukan studi kepustakaan.
- c. Membuat proposal penelitian.
- d. Melakukan observasi awal pada kelompok yang akan dijadikan sampel penelitian.
- e. Membuat surat izin penelitian pada instansi terkait.

- f. Membuat pokok bahasan yang akan digunakan dan mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional.
- g. Menyusun satuan pembelajaran, kisi-kisi instrumen keterampilan sosial.
- h. Menyusun dan menentukan instrumen yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- b. Melakukan tes awal atau *pre-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- c. Masing-masing kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan atau *treatment* pada waktu yang sama pula.
- d. Kelompok eksperimen menggunakan permainan tradisional, Sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode yang konvensional.
- e. Memberikan tes akhir atau *post-test* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- f. Pengumpulan data dan tabulasi.

3. Penyusunan Laporan Hasil Penelitian

- a. Mengolah data hasil eksperimen melalui pengujian statistik. Dengan membandingkan skor *pre-test* dan skor *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis.