

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang dilakukan menggunakan teknik eksperimen. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 107), bahwa Metode penelitian yang digunakan dalam eksperimen adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menentukan cara perlakuan tertentu berdampak pada tingkah laku target. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian subjek tunggal atau Single Subject Research (SSR). Menurut Sunanto, Penelitian subjek tunggal termasuk dalam kategori penelitian di mana desain eksperimen digunakan untuk menentukan pengaruh suatu perilaku terhadap perubahan tingkah laku seseorang (Sunanto, Takeuci & Nakata, 2006).

Menurut Rosnow Rosenthal (dalam Sunanto, 2006),

Desain subjek tunggal berfokus pada data sampel penelitian individu. Dalam desain penelitian ini, pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (juga dikenal sebagai perilaku sasaran) dilakukan berulang kali dalam periode tertentu, seperti minggu, hari, atau jam. Perbandingan ini tidak dilakukan antar individu atau kelompok, tetapi pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

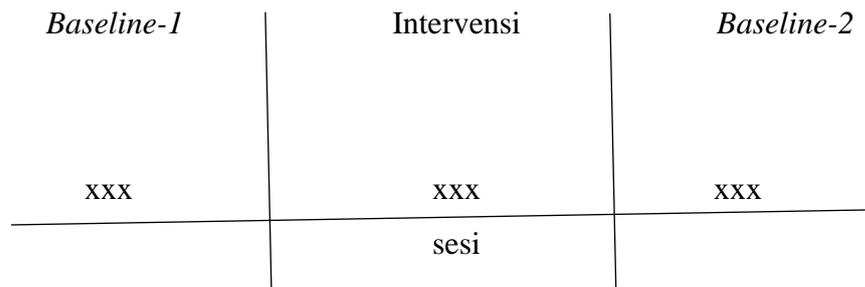
Pendapat lain mengemukakan bahwa Single Subject Research (SSR) merupakan studi eksperiment yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan (treatment) yang diberikan kepada subjek secara berulang selama periode waktu tertentu (Tawney dan Gas, 1984).

3.2 Desain Penelitian

Rosnow dan Rosenthal menyatakan bahwa ada dua macam desain penelitian SSR, yaitu desain subjek tunggal (*single subject design*) dan desain kelompok (*group design*) (Sunanto, Takeuci & Nakata, 2006). Desain subjek tunggal berfokus pada data individu sebagai sampel penelitian, sementara desain kelompok berfokus pada data dari kelompok individu.

Desain eksperimen subjek tunggal memiliki banyak desain, seperti yang dinyatakan oleh Sukmadinata (2006, hlm. 211), termasuk desain A-B, desain A-B-A, dan desain jamak.

Penelitian ini menggunakan desain kelompok dan desain pengulangan (reversal) dengan model A-B-A yang terdiri dari fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Digunakannya desain A-B-A penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa besar pengaruh metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia dini. Adapun penjelasan pola desain A-B-A sebagai berikut :



Gambar 3.1 Rancangan Desain Penelitian A-B-A

1. A (*baseline-1*), merupakan kondisi kemampuan awal keterampilan sosial sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Pada tahap ini, pengukuran dilakukan setiap pertemuan sebanyak tiga sesi, masing-masing dengan durasi waktu yang diperlukan.
2. B (intervensi), merupakan kondisi keterampilan sosial anak selama diberikannya perlakuan atau *treatment*. Metode bermain peran makro digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak pada tahap ini. Pengukuran dilakukan 3 sesi per pertemuan, masing-masing dengan durasi waktu yang disesuaikan dengan kebutuhan.
3. A (*baseline-2*), merupakan pengulangan kembali kondisi *baseline-1*, yang digunakan untuk mengevaluasi apakah ada dampak pada subjek setelah diberikan perlakuan di fase intervensi. Pengukuran dilakukan dalam 3 sesi per pertemuan, masing-masing dengan durasi waktu yang sesuai dengan kebutuhan.

Rancangan desain A-B-A untuk penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jumlah Hari Penggunaan Siklus A-B-A

Jumlah Hari	A1	B	A2
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Penelitian ini membutuhkan total 9 hari; ini terdiri dari baseline satu, yang akan berlangsung selama tiga hari, dan intervensi atau perawatan dilakukan selama tiga hari, dan baseline dua, yang akan berlangsung selama 3 hari sebagai akhir dari tahap penelitian.

3.3 Lokasi penelitian dan Partisipan Penelitian

3.3.1 Lokasi penelitian

Tempat penelitian ini adalah TK Negeri Pembina di Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya, penelitian ini dilakukan pada kelompok B3. Pertimbangan dalam pengambilan tempat penelitian ini dikarenakan berdasarkan hasil penguatan peneliti selama PLSP sehingga peneliti memilih lokasi penelitian tersebut.

3.3.2 Partisipan penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan seluruh anak kelompok B3 yang berjumlah 15 orang. Namun, peneliti lebih memfokuskan pada kepada tiga orang anak yang memiliki permasalahan dalam keterampilan sosial.

3.3.3 Subjek Penelitian

Target perilaku penelitian ini adalah tiga anak kelompok B di TK Negeri Pembina. Peneliti menemukan subjek penelitian berdasarkan apa yang peneliti lihat saat PLSP di TK Negeri Pembina, karena masih ada anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang kurang berkembang. Pengambilan subjek penelitian ini disesuaikan dengan judul yang diambil sebelumnya, yaitu anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun, lalu dipilih tiga orang anak yang dianggap kurang mampu bersosialisasi dengan teman yang lainnya.

Rosha Istiqomah, 2023

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.3.4 Karakteristik Subjek

A. Subjek SRJ

Subjek penelitian pertama bernama SRJ berusia 6 tahun dan berjenis kelamin perempuan berasal dari kota tasikmalaya. Secara sosial, SRJ kurang mampu berkomunikasi dengan teman-temannya bahkan cenderung menyendiri. Pada awal pertemuan SRJ terlihat tidak mudah bergaul dengan teman dikelasnya, bahkan ketika main diluarpun SRJ hanya bermain dengan adiknya saja.

B. Subjek ASA

Subjek penelitian kedua bernama ASA berusia 6 tahun dan berjenis kelamin laki-laki. Berasal dari kota Tasikmalaya. Secara sosial, ASA mampu berinteraksi namun hanya dengan teman yang dekat dengannya saja. Namun, apabila diajak bermain bersama teman yang lain ASA mau bergabung asal ada ajakan terlebih dahulu.

C. Subjek MZ

Subjek penelitian yang ketiga bernama MZ berusia 6 tahun berjenis kelamin dan berasal dari kota Tasikmalaya. Secara sosial, MZ kurang mampu berinteraksi dengan teman-temannya, ia bahkan sering bermain sendiri dan senang belajar sendiri.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel

Variabel dalam sebuah penelitian adalah aspek yang akan diteliti atau dipelajari. Hatch dan Farhady (sugiyono, 2017, hlm. 61) menyatakan bahwa Secara teori, variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang memiliki "variasi" dari satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Oleh karena itu, variabel yang akan diteliti dalam suatu penelitian harus diidentifikasi, dan hasil penelitian dapat digunakan untuk membuat kesimpulan tentang temuan penelitian. Dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas (*independent variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat.

Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi

sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017 : 39). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas (X) adalah metode bermain peran makro.

b. Variabel terikat (*dependent variabel*)

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017 : 39). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat (Y) adalah keterampilan sosial anak.

3.4.2 Definisi operasional variabel

a. Metode bermain peran makro

Penerapan metode bermain peran makro merupakan variabel bebas dari penelitian ini. Metode ini merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan sebuah tokoh dalam cerita dengan mendramatisasikan sikap ataupun tingkah laku yang diperankan. Adapun untuk melakukan kegiatan dengan menggunakan skenario untuk memainkan peran makro yang digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah dan persiapan kegiatan, termasuk media seperti alat permainan yang akan digunakan dan kostum.

b. Keterampilan Sosial

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial anak. keterampilan sosial tersebut diukur dengan melihat kemampuan anak dalam melakukan sosialisasi dengan temannya, anak mampu bergiliran ketika bermain dengan temannya dan anak mampu bekerja sama, empati dan kontrol diri.

3.5 Prosedur Penelitian

Rencana pelaksanaan untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan penelitian, peneliti membuat rencana pelaksanaan yang mencakup 9 pertemuan. Prosesnya adalah sebagai berikut:

3.5.1 Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa persiapan untuk penelitian yang akan dilakukan, termasuk:

- 1) Mengajukan permohonan izin sekolah untuk melakukan penelitian dan memberikan perlakuan kepada 3 orang anak untuk meningkatkan keterampilan sosialnya.

- 2) Menentukan sampel dan kelas penelitian dan memilih intervensi untuk subjek penelitian.
- 3) Menetapkan indikator sesuai aspek keterampilan sosial yaitu, bermain dengan teman sebaya, anak-anak mampu menunggu giliran untuk bermain peran, merespon secara wajar, berbagi dengan teman, menghargai hak, pendapat, dan karya orang lain, berkolaborasi dengan teman, menunjukkan toleransi, mengungkapkan emosi mereka dengan tepat, dan belajar tata krama dan sopan santun yang sesuai dengan nilai sosial dan budaya lokal.
- 4) Menentukan tema dan menyusun skenario yang akan dilaksanakan untuk bermain peran makro
- 5) Menentukan dan menyusun instrumen penelitian

3.5.2 Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini, pelaksanaan terdiri dari tiga tahapan, masing-masing dengan desain A-B-A, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

TAHAP BASELINE 1 (A1) – 3 HARI

- 1) Melakukan pengamatan saat anak bermain dikelas atau diluar kelas
- 2) Sebelum memulai pemberian perilaku, peneliti mencatat skor yang telah diambil
- 3) Mengawasi anak yang diteliti saat bermain dengan temannya

TAHAP INTERVENSI (B) – 3 HARI

Pada tahap pemberian treatment atau intervensi dilakukan selama satu jam setiap pertemuan setelah menyelesaikan fase Baseline-1. Setiap pertemuan subjek akan diberikan intruksi dan setiap anak akan diberi peran untuk menggunakan alat atau media yang telah disediakan. Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:

- a) Kegiatan awal, persiapan peralatan dan sumber daya yang akan digunakan serta menyediakan lingkungan yang akan digunakan agar nyaman untuk bermain peran.
- b) Kegiatan inti, memberikan tema atau cerita untuk anak melakukan dan berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Anak akan dilatih sesuai

dengan indikator pencapaian keterampilan sosial. Peneliti memberi kesempatan kepada anak-anak untuk bermain peran dan melakukan evaluasi secara bersamaan.

- c) Kegiatan penutup: merenungkan apa yang telah dilakukan

TAHAP BASELINE 2 (A2) – 3 HARI

Tahap Baseline-2 adalah tahap berikutnya, dimana pada tahap ini tahap kegiatan pengulangan dari Tahap Baseline-1 yang dilakukan untuk mengevaluasi dampak intervensi terhadap perkembangan keterampilan sosial anak.

3.5.3 Tahap akhir penelitian

- 1) Mencatat data hasil setelah pemberian perlakuan dan mengevaluasi hasil penelitian dan pemberian perlakuan
- 2) Mengucapkan terima kasih kepada setiap orang yang berpartisipasi dalam penelitian dan memberikan tanda terimakasih kepada anak
- 3) Menulis laporan selesai yang disajikan dalam skripsi, yang merupakan tugas akhir yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana.

3.6 Instrumen Penelitian

Saat mengumpulkan data, peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mendapatkan hasil yang lebih lengkap dan sistematis, serta hasil yang lebih cermat dan mudah diolah Arikunto (2006, hlm. 160). Namun, instrumen penelitian, menurut Sugiyono (2014, hlm. 148), adalah alat untuk mengumpulkan informasi atau mengukur fenomena alam dan sosial yang dilakukan dengan pengamatan. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.6.1 Observasi

Pemusatan perhatian terhadap suatu objek adalah bagian dari proses pengumpulan data menggunakan metode observasi. Menurut Marshall dengan observasi Peneliti akan melihat berbagai perilaku secara langsung dan memahami maknanya (sugiyono, 2009). Observasi dilakukan dengan mengamati anak saat pembelajaran dan saat anak bermain dengan temannya. Hasil observasi dijelaskan secara deskriptif dengan menguraikan data-data yang di dapat berdasarkan lembar pengamatan yang telah dibuat.

Rosha Istiqomah, 2023

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini menggunakan pedoman observasi keterampilan sosial anak yang terdiri dari beberapa indikator dan pertanyaan yang harus diamati. Hasil instrumen ini berasal dari kisi-kisi yang terdiri dari variabel deskripsi dan indikator yang disesuaikan dengan teori Gresham & Elliot yang kemudian dikembangkan dan digunakan pernyataan sebagaimana terdapat dalam tabel berikut ini.

3.6.2 Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Metode Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial anak

No.	Aspek	Indikator
1.	Kerjasama (<i>Cooperation</i>)	Anak memiliki kemampuan untuk mendengarkan saat orang lain berbicara. Anak dapat mengatasi masalah dengan teman
2.	Asersi (<i>Assertion</i>)	Bermain bersama teman Percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain
3.	Tanggung Jawab (<i>Responsibility</i>)	Mengerjakan kegiatan sesuai peran Anak dapat mengikuti peraturan
4.	Empati (<i>Empathy</i>)	Saling membantu dalam setiap kegiatan Anak dapat memahami perasaan orang lain
5.	Kontrol Diri (<i>Self Control</i>)	Anak dapat menunggu giliran bermain Anak dapat mengontrol emosi

3.6.3 Butir Instrumen Penelitian

Tabel 3.3

Format Pedoman Observasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro

Nama :

Hari/Tanggal :

Rosha Istiqomah, 2023

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sesi :

No.	Indikator	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mendengarkan saat orang lain berbicara				
2.	Anak dapat mengatasi masalah dengan teman				
3.	Mengerjakan kegiatan sesuai peran				
4.	Bermain bersama teman				
5.	Saling membantu dalam setiap kegiatan				
6.	Percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain				
7.	Anak dapat mengikuti peraturan				
8.	Anak dapat menunggu giliran bermain				
9.	Anak dapat memahami perasaan orang lain				
10.	Anak dapat mengontrol emosi				

3.6.4 Kriteria Penilaian Butir Soal

Kriteria penilaian dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan skor yang diperoleh pada saat melakukan pengamatan atau observasi, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 4
Rating skor alternatif jawaban

Alternatif jawaban	Skor
BB	1
MB	2
BSH	3
BSB	4

Skor Minimal : 1

Skor Maksimal : 4

Jumlah Skor Keseluruhan : 40

Pengolahan data menggunakan rumus presentase, yang berarti Jumlah skor total dijumlahkan dengan skor tertinggi dan kemudian dikali dengan 100 menggunakan rumus dibawah ini;

$$NP = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan :

SP : Skor perolehan

SM : skor maksimal

NP : nilai persen yang tercapai

Kriteria penilaian yang menjadi tolak ukur pemberian intervensi/treatment yang telah diberikan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.5
klasifikasi Kategori Skor

Klasifikasi	Kategori
25% - 50%	Rendah
55% - 70%	Sedang
75% - 85%	Tinggi
90% - 100%	Sangat Tinggi

Adapun teknik analisis data yang telah dilakukan dengan cara melihat apakah ada pengaruh metode bermain peran makro (x) terhadap keterampilan sosial (Y).

3.6.5 Uji Validasi Instrumen

Uji validasi instrumen ini dilakukan oleh para ahli yang sesuai dengan bidang keahlian untuk menguji layak tidaknya instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. validasi ini dilakukan oleh 2 orang validator yang dianggap sebagai ahli yaitu satu orang dosen dan satu orang guru kelas, yaitu sebagai berikut :

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Elan, M.Pd	Dosen PGPAUD Upi kampus Tasikmalaya
2.	Ade Heryanti, S.Pd. AUD	Wali kelas B

3.6.6 Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan data atau bukti yang disimpan dalam bentuk seperti rekaman suara, arsip foto, atau catatan harian dan lain sebagainya. Menurut Arikunto (2002, hlm. 206) dokumentasi adalah proses pencarian data tentang objek atau faktor, seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses pencarian, pengumpulan, atau penyusunan data secara istematis yang didasarkan pada hasil pengumpulan data sebelumnya, seperti dari observasi, wawancara, atau dokumentasi Sugiyono (2015, hlm. 333). Menurut Sunanto (2006, hlm. 21) Penelitian subjek tunggal memanfaatkan desain eksperimen untuk menentukan apakah perlakuan berdampak pada tingkah laku yang ingin diperbaiki. Untuk mengetahui hasil setelah perlakuan terhadap data yang digunakan untuk penelitian subjek tunggal, analisis data statistik deskriptif digunakan.

Dalam statistik deskriptif penyajian data dapat melalui grafik, tabel, diagram lingkaran, pictogram, pengukuran tendensi sentral, dan perhitungan presentasi. Pada penelitian ini penyajian hasil datanya menggunakan tabel dan grafik untuk mengetahui perubahan keterampilan sosial pada subjek. Grafik digunakan untuk

Rosha Istiqomah, 2023

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjukkan perubahan dalam tingkat kemampuan subjek selama setiap sesi pada fase baseline dan fase intervensi. Pendeskripsian data yang telah dikumpulkan digunakan untuk menganalisisnya, seperti yang ditunjukkan oleh data Sugiyono (2010, hlm. 297). Analisis data dalam kondisi dan antar kondisi digunakan untuk melakukan analisis data dalam penelitian ini. Di bawah ini adalah penjelasan tentang komponen analisis di dalam dan antar kondisi:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi adalah hasil analisis yang didapatkan oleh subjek dalam keadaan sebenarnya. seperti, pada baseline-1 fokus analisis adalah pada kondisi baseline-1. Ada lima jenis analisis kondisi.

- a. Panjang kondisi adalah yang menunjukkan jumlah setiap langkah yang dilakukan di setiap tahap.
- b. Estimasi kecenderungan arah adalah yang menunjukkan hasil pengumpulan data dalam bentuk garis.
- c. Tingkat stabilitas menunjukkan ketepatan hasil pada setiap tahap dalam kondisi tertentu dengan menganalisis seluruh data di rentang batas atas dan bawah.
- d. Tingkat perubahan adalah skor yang menunjukkan perbandingan antara sesi dalam kondisi satu dengan sesi berikutnya.
- e. Jejak data adalah kecenderungan level data dari setiap fase, yang dapat mendatar (tidak ada perubahan), menarik (perubahan), atau menurun (perubahan).
- f. Rentang adalah kelompok data yang ada dalam kondisi.

2. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi mencakup membandingkan setiap tahap. Ini mencakup:

a. Variabel yang diubah

Variabel yang di ubah ini adalah variabel yang menunjukkan banyaknya analisis yang dilakukan atau analisis lebih yang diterapkan pada variabel terikat. Fokus analisis adalah bagaimana intervensi berdampak pada pemberian perilaku atau intervensi.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Perubahan ini mengukur kondisi saat ini dan selanjutnya, seperti fase baseline-1 dan intervensi. Perubahan ini menunjukkan adanya perubahan yang terjadi pada subjek setelah diberikan perlakuan.

c. Perubahan pada stabilitas dan dampaknya

Menunjukkan seberapa stabil perubahan dalam data secara keseluruhan. Data dianggap stabil jika menunjukkan arah naik, turun, atau mendatar, dan efeknya dapat positif (+) meningkat, negatif (-) menurun, atau (=) tidak ada perubahan yang konsisten.

d. Perubahan level data

Melihat bagaimana data telah berubah, seperti dalam kondisi yang datanya sama dalam kondisi tersebut. Tumpang tindih adalah ketika beberapa data memiliki nilai yang sama dengan kondisi sebelumnya; sebaliknya, ketika tidak ada tumpang tindih, maka kedua kondisi mengalami perubahan.