

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Kasiram (2010) mengatakan metode eksperimen adalah pendekatan penelitian di mana suatu stimulasi atau kondisi diubah dan kemudian diamati bagaimana perubahan kondisi mempengaruhi objek yang terkena stimulasi. Penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 77) *quasi experimental design* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*.

Dalam penelitian ini, bentuk yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* untuk memperoleh data untuk melakukan penelitian eksperimen. Pada desain ini, kelompok kontrol dan eksperimen dipilih secara langsung dari pembagian sampel yang ditentukan bukan secara random dengan model *nonequivalent control group design*.

Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Design

Group	Pretest	Variable Terikat	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen menggunakan permainan kooperatif

O₃ : *Pretest* kelompok kontrol menggunakan permainan konvensional

O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen menggunakan permainan kooperatif

O₄ : *Posttest* kelompok kontrol menggunakan permainan konvensional

X : Diberi perlakuan menggunakan permainan kooperatif

- : Tidak diberi perlakuan menggunakan permainan kooperatif

Berdasarkan desain di atas, penelitian ini akan melibatkan dua kelompok : kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol dan eksperimen

tidak akan dipilih secara acak; sebaliknya, kelompok kontrol dan eksperimen akan dibandingkan, kemudian diberikan *pretest* dan *posttest*, dengan perlakuan yang berbeda.

Dalam desain ini, penentuan perubahan bergantung pada hasil *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Posttest* akan menunjukkan seberapa besar hasil perlakuan. Pada akhirnya, ini akan menunjukkan perbedaan antara dua kelompok yang menerima perlakuan yang berbeda.

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat pada peneliti ini yang pertama adalah peneliti sendiri sebagai peneliti utama yang melakukan penelitian. Partisipan yang kedua adalah guru kelompok B1, kelompok B2, dan kelompok B3 di RA Fatimatussa'adah sebagai observer saat peneliti melakukan penelitian di kelas. Partisipan yang ketiga adalah peserta didik kelompok B1, kelompok B2, kelompok B3 di RA Fatimatussa'adah dengan jumlah 35 anak, yang terdiri kelompok B1 dengan jumlah 14 anak, kelompok B2 dengan jumlah 8 anak, dan kelompok B3 dengan jumlah 13 anak.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di RA Fatimatussa'adah dengan total 44 anak. Peserta didik kelompok A dengan jumlah 9 anak. Peserta didik kelompok B1 dengan jumlah 14 anak. Peserta didik kelompok B2 dengan jumlah 8 anak. Peserta didik kelompok B3 dengan jumlah 13 anak.

3.3.2 Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelompok B1, kelompok B2 dan kelompok B3 di RA Fatimatussa'adah yaitu sebanyak 35 anak yang berkisar usia 5-6 tahun. Penelitian ini akan menggunakan teknik sampel *Purposive Sampling* di mana teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau standar khusus tertentu (Sujarweni, 2022, hlm. 72). Pemilihan teknik ini bertujuan agar peneliti dapat memilih sampel berdasarkan penilaian subjektif peneliti dan memilih sampel yang

Gaida Fitri Lutfiah, 2024

IMPLEMENTASI PERMAINAN KOOPERATIF DALAM UPAYA MENGEKSPANSI KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

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

dianggap layak serta sesuai untuk menjadi sampel dalam penelitian. Dengan menggunakan teknik sampel tersebut, peneliti mengidentifikasi kelompok Y sebagai kelompok eksperimen, dan kelompok Z sebagai kelompok kontrol.

Tabel 3. 2 Data Pengelompokan Sampel Penelitian

Kelas	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Y	Z	Laki-laki	Perempuan
Jumlah	7	10	8	9
Total	17		17	

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterampilan sosial emosional pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Observasi dilakukan oleh peneliti dan observer. Observer pada penelitian ini adalah guru kelompok B1, guru kelompok B2, guru kelompok B3 dan teman sejawat. Lembar observasi digunakan untuk mengamati anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen ini disusun dengan merujuk indikator aspek-aspek keterampilan sosial emosional menurut Daniel (2009) yaitu aspek mandiri, aspek patuh, aspek tenang, aspek percaya diri, aspek semangat, aspek konsisten, aspek toleran, aspek responsif, aspek aktif, aspek meniru

Lembar observasi yang digunakan dilengkapi dengan checklist yaitu ada daftar indikator yang telah dikumpulkan, lalu peneliti memberikan tanda checklist pada setiap perilaku yang muncul. Adapun 4 kategori penilaian yang diberikan yaitu : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Belum berkembang mendapat skor 1, mulai berkembang mendapat skor 2, berkembang sesuai harapan mendapat skor

3, dan berkembang sangat baik mendapat skor 4 dengan keterangan sebagai berikut :

BB	: Belum Berkembang	: 1
MB	: Mulai Berkembang	: 2
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan	: 3
BSB	: Berkembang Sangat Baik	: 4

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterampilan Sosial Emosional

Variabel	Dimensi	Aspek	Indikator	No. Item
Keterampilan sosial emosional	Aspek-aspek keterampilan sosial emosional	Mandiri	1. Anak mampu bekerja sama dengan temannya ketika bermain 2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan dengan baik	1,2
		Patuh	1. Anak dapat mengikuti aturan permainan yang sudah dijelaskan 2. Anak mampu menunggu giliran bermain	3,4
		Tenang	1. Anak mau mendengarkan ketika teman dan guru berbicara 2. Anak dapat mengikuti kegiatan bermain dari awal hingga akhir	5,6
		Percaya diri	1. Anak dapat mengungkapkan pendapatnya ketika bermain	7,8

			2. Anak mampu menceritakan hasil karyanya	
	Toleran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat berteman dengan siapa saja 2. Anak mau bergantian peralatan main yang ia gunakan saat sedang bermain 3. Anak tidak mengganggu temannya ketika bermain 	9,10,11
	Responsif		<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat memberikan tepuk tangan kepada temannya 2. Anak dapat membantu teman yang kesulitan pada saat proses kegiatan berlangsung 	12, 13
	Aktif dan Semangat		<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu semangat ketika melakukan kegiatan permainan 2. Anak aktif dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan pembelajaran 	14, 15

3.4.2 Dokumentasi

Metode dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data yaitu dengan memanfaatkan teknologi kamera untuk mendapatkan data berupa gambar dan video yang di mana menggambarkan keadaan saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu dokumentasi meliputi RPPH sebagai

bentuk atau tanda bukti bahwa permainan kooperatif benar-benar digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak RA Fatimatussa'adah Purwakarta. Hasil dokumentasi digunakan oleh peneliti dan observer untuk memastikan proses penelitian berjalan dengan baik dan lancar.

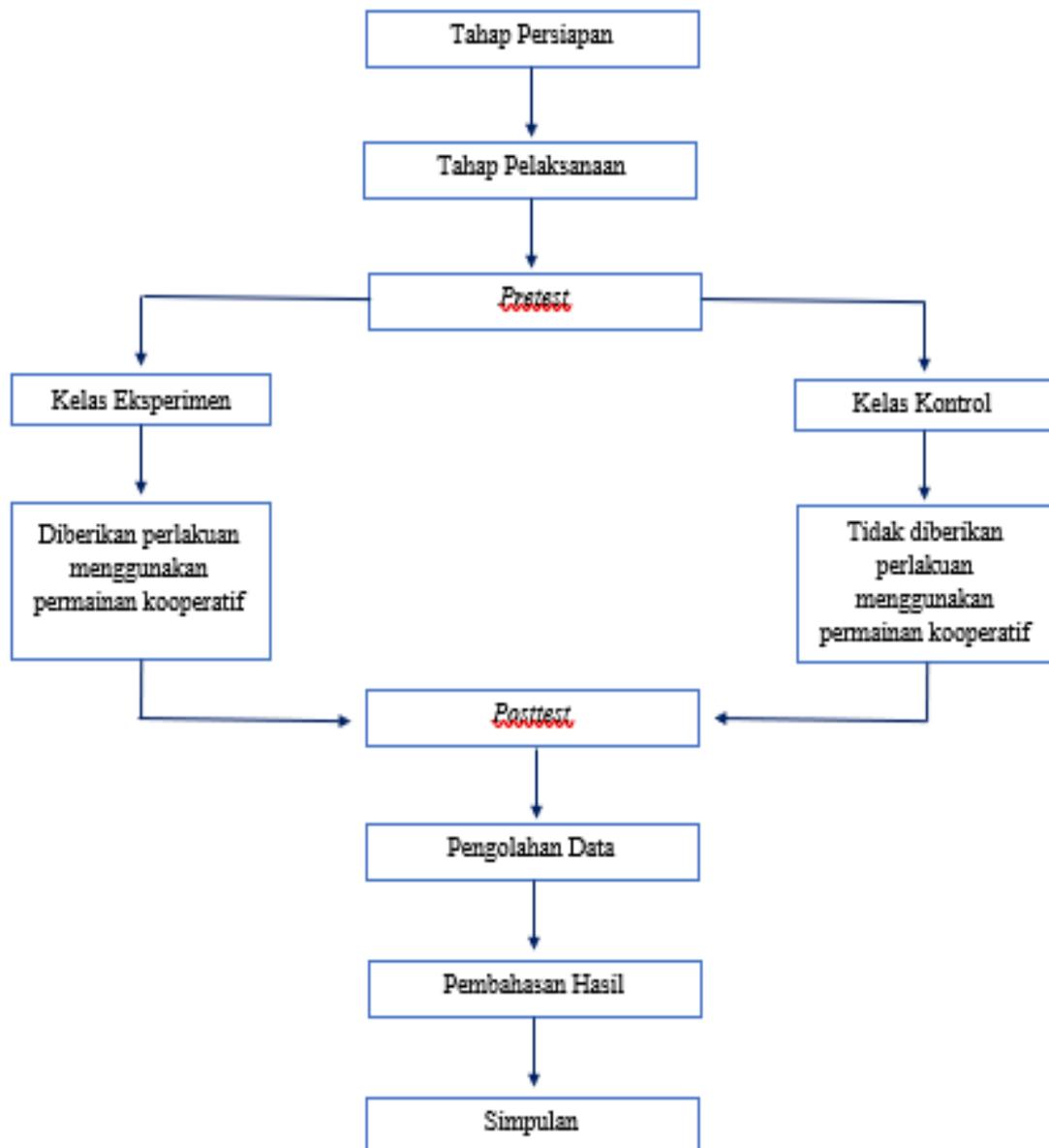
3.5 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
 - a. Melakukan studi pendahuluan atau studi literatur untuk mengidentifikasi suatu permasalahan terkait keterampilan sosial emosional anak usia dini.
 - b. Merumuskan permasalahan yang akan diteliti
 - c. Merancang instrumen penelitian
 - d. Melakukan validasi pada ahli dan melakukan uji coba instrumen
 - e. Melakukan uji keselarasan
 - f. Menetapkan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian
 - g. Mengurus perizinan kepada sekolah yang dituju
 - h. Melakukan observasi lapangan sebelum melakukan penelitian
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Memilih kelompok untuk digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - b. Sebelum menerima perlakuan, kedua kelompok menjalani *pretest* untuk mengevaluasi keterampilan sosial emosional anak usia dini
 - c. Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen melalui permainan kooperatif, tetapi tidak diberikan kepada kelas kontrol
 - d. Melakukan *posttest* (tes akhir) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah keterampilan sosial emosional anak telah berkembang setelah perlakuan melalui permainan kooperatif
3. Tahap akhir
 - a. Memberikan nilai pada lembar observasi

- b. Menghitung skor rata-rata awal dan penilaian akhir yang diperoleh oleh anak
- c. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang digunakan dengan Teknik analisis data yang digunakan

Dari uraian prosedur penelitian di atas maka diperoleh bagan alur penelitian, sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan Menyusun data yang diperoleh melalui hasil observasi dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2010) mengatakan bahwa tindakan yang dilakukan dalam analisis data, yang berarti mengelompokkan data berdasarkan jenis dan variabel responden, mentabulasi data berdasarkan masing-masing variabel dari populasi responden, menampilkan data untuk masing-masing variabel yang diteliti, dan kemudian melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Adapun teknik analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

3.6.1 Statistik deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan memberikan gambaran atau deskripsi tentang data yang telah dikumpulkan. Teknik analisis data statistik deskriptif ini, bertujuan untuk mendeskripsikan data hasil observasi dan tes dengan menggunakan *Ms. Office Excel tahun 2019* dalam perhitungannya. Data hasil observasi berupa aktivitas siswa akan dipaparkan secara deskriptif pada setiap tahap pembelajaran dengan menggunakan permainan kooperatif. Sedangkan, data hasil tes yaitu berupa perkembangan fisik motorik akan dilakukan pengolahan data dengan langkah-langkah berikut ini:

a. Menghitung rata-rata (*mean*)

Rata-rata (*mean*) ialah nilai yang mewakili suatu kelompok dengan cara mencari rata-rata nilai pada data tertentu. Hitungan data pada penelitian dengan menggunakan rata-rata (*mean*) digunakan untuk mengetahui nilai perkembangan keseluruhan data pada *pretest* dan data *posttest*.

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X : Mean (rata-rata)

$\sum xi$: Hasil *pretest* atau *posttest*

N : Banyak data

Gaida Fitri Lutfiah, 2024

IMPLEMENTASI PERMAINAN KOOPERATIF DALAM UPAYA MENGEKEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

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

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, selanjutnya hasil rata-rata tersebut dimasukkan ke dalam kategori perkembangan dengan rata-rata. Kategori pengukuran yang peneliti gunakan dikembangkan dari penelitian Jaya (2019) berikut ini:

Tabel 3. 4 Kategori Status Perkembangan Anak

Status Perkembangan	Rentangan Rata-rata
Belum Berkembang (BB)	1 – 1,75
Mulai Berkembang (MB)	1,76 – 2,5
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2,6 – 3,25
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3,26 – 4

b. Menghitung persentase (%)

Hitungan ini digunakan untuk mengetahui persentase keterampilan sosial emosional anak pada tahap *pretest* dan tahap *posttest* yang berada pada rentang BB, MB, BSH, dan BSB. Rumus yang digunakan untuk menghitung data dengan persentase sebagai berikut :

$$\text{Persen (\%)} = \frac{\text{jumlah bagian}}{\text{jumlah total}} 100\%$$

Setelah dianalisis dengan rumus tersebut, selanjutnya jumlah dari persentase yang telah didapatkan dapat dimasukkan ke dalam skala pengukuran berupa BB, MB, BSH, dan BSB. Skala pengukuran yang peneliti gunakan diadaptasi dari penelitian Agustina (2016) yang digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Persentase Kategori Penilaian

Nilai Persentase	Jenis Penilaian
0%-25%	BB (Belum Berkembang)
26%-50%	MB (Mulai Berkembang)
51%-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
76%-100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Gaida Fitri Lutfiah, 2024

IMPLEMENTASI PERMAINAN KOOPERATIF DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

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

c. N-gain

N-gain digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada data. Dalam hal ini, uji N-gain digunakan untuk menentukan besarnya peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada setiap kelas. Selain itu, uji ini juga menentukan seberapa efektif permainan kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Berikut rumus dalam menghitung data dengan menggunakan N-gain :

$$\frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$S_{posttest}$: Nilai posttest

$S_{pretest}$: Nilai pretest

S_{max} : Nilai maksimal

Setelah mendapatkan hasil penilaian dengan menggunakan rumus di atas, selanjutnya peneliti memberikan kategori nilai tersebut dengan mengacu pada Sukarelawa dkk. (2024) tabel di bawah ini :

Tabel 3. 6 Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
$G \leq 0,30$	Rendah
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq G \leq 0,00$	Terjadi penurunan

3.6.2 Statistik Inferensial

Pengolahan data pada penelitian ini juga menggunakan statistik inferensial. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasil diberlakukan untuk populasi.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data yang dikumpulkan dengan normal atau tidak normal. Uji ini dilakukan untuk menentukan statistik yang relevan untuk analisis data selanjutnya. Uji normalitas sebagai syarat untuk uji perbedaan rerata. Apabila data dapat terdistribusi dengan normal maka pengolahan data selanjutnya menggunakan parametrik yaitu uji-t untuk membandingkan rerata dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. akan tetapi apabila data terdistribusi dengan tidak normal maka statistik yang digunakan ialah non parametrik yaitu *Mann-Whitney*. Dalam pengujian normalitas data digunakan *test of normality* dari *Shapiro Wilks* dengan bantuan *SPSS Versi 29*. Hipotesis dalam uji normalitas skor *pretest* dan *posttest* dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen ialah sebagai berikut :

H_0 : Data terdistribusi dengan normal

H_1 : Data terdistribusi dengan tidak normal

Taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria H_0 diterima jika nilai signifikan (sig) $\geq 0,05$ dan H_0 ditolak jika nilai signifikan $\leq 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan subjek populasi apakah bersifat homogen atau heterogen. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *SPSS Versi 29* dengan uji *levene (levene test)* dengan menggunakan Uji-F adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$F_{\max} = \frac{S2_{\max}}{S2_{\min}}$$

Apabila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka bersifat homogen dan begitu pun sebaliknya $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka bersifat heterogen.

3.6.3 Uji Beda (Uji -T)

Apabila data *pretest* dan *posttest* sudah melalui uji normalitas dan uji homogenitas setelah itu dilakukan uji beda melalui SPSS. Uji beda dilakukan untuk mengetahui apakah sebanding atau tidak keterampilan sosial emosional anak sebelum diberikan perlakuan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sehingga peneliti dapat mengetahui perkembangan keterampilan sosial emosional yang dimiliki anak setara atau tidak. Untuk data dengan distribusi normal, uji-t digunakan, tetapi untuk data dengan distribusi tidak normal, *Mann Whitney* digunakan. Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol digunakan untuk penelitian ini. berikut ini adalah hipotesis yang digunakan :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: kedua sampel memiliki rata-rata sama

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: kedua sampel memiliki rata-rata berbeda

Keterangan :

μ_1 : rata-rata nilai kelas eksperimen

μ_2 : rata-rata nilai kelas kontrol

Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan taraf signifikansi 5% yaitu : H_0 akan diterima apabila nilai signifikansi (2-tailed) $\geq 0,05$

H_a akan diterima apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$.