

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mempelajari sampel atau populasi tertentu, dengan menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data dan tujuan untuk menguji hipotesis tertentu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif permainan tradisional mempengaruhi kemampuan kerja sama anak. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen.

Borg & Gall (1993, hlm. 324), menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat dandalkan secara ilmiah atau biasa disebut dengan validitas, karena memungkinkan adanya kontrol yang ketat terhadap variabel-variabel selain yang di uji. Menurut Emmory, penelitian eksperimen adalah suatu bentuk penyelidikan yang bertujuan untuk mengetahui variabel-variabel dan hubungan diantara variabel tersebut. Menurut konsep klasik eksperimen adalah suatu penelitian yang mengetahui pengaruh suatu variabel perlakuan (variabel bebas) terhadap suatu variabel pengaruh (variabel terikat).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen kuasi eksperimen. Eksperimen kuasi adalah pengembangan dari *true eksperimen design*. Desain ini memiliki kelompok/kelas kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel eksternal yang mempengaruhi terlaksananya eksperimen (Sugiono, 2018, hlm 45). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent pretest posttest control group design*. Desain ini mirip dengan *pretest posttest control group design*, namun dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (Sugiono, 2018, hlm. 46). Adapun desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

01	X	02
03	X	04

Gambar 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Pretest Posttest Control Group Design*

Keterangan:

- O1 : Nilai kemampuan awal kerja sama pada kelas eksperimen
- O2 : Nilai kemampuan akhir kerja sama pada kelas eksperimen
- O3 : Nilai kemampuan awal kerja sama pada kelas kontrol
- O4 : Nilai kemampuan akhir kerja sama pada kelas kontrol
- X : Perlakuan (*treatment*) terhadap kelas eksperimen melalui Permainan Tradisional

Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menguji efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia 5 hingga 6 tahun. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diperlakukan berbeda, pada kelas eksperimen perlakuan yang diberikan berupa permainan tradisional, sedangkan pada kelas kontrol tidak digunakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum diberikan perlakuan, setiap kelas terlebih dahulu melakukan tes kemampuan awal kerja sama anak usia 5 sampai 6 tahun dengan memainkan estafet, perlakuan kemudian diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan tes kemampuan akhir diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan kerja sama anak antara usia 5 dan 6 tahun.

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi pada penelitian ini yaitu berada di RA Al-Munawwar dan RA Daarul Falaah yang terletak di Desa Sukaratu, Kecamatan Sukaratu, Kabupaten Tasikmalaya. Yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu anak usia 5 sampai 6 tahun di kelompok B RA Al-Munawwar. Alasan memilih sekolah tersebut dikarenakan permainan tradisional sudah jarang dilakukan di sekolah tersebut.

2. Partisipan Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan menentukan *participant* nya yaitu yaitu siswa kelas B di RA Al-Munawwar dan kelas B di RA Daarul Falaah di Desa Sukaratu, Kecamatan Sukaratu, Kabupaten Tasikmalaya.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu bidang umum obyek/subyek yang sifat atau ciri-cirinya telah ditentukan untuk keperluan observasi dan penarikan kesimpulan oleh peneliti. Populasi sasaran penelitian ini terdiri dari anak kelompok B dengan usi 5 sampai dengan 6 tahun di RA Al-Munawwar dan kelas B di RA Daarul Falaah di Desa Sukaratu, Kecamatan Sukaratu, Kabupaten Tasikmalaya.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari suatu jumlah populasi (Sugiono, 2012, hlm. 40). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, di mana sampel di ambil sesuai dengan kebutuhan peneliti. Sampel yang dikumpulkan meliputi 6 individu kelas B RA Al-Munawwar sebagai kelas eksperimen dan 6 individu kelas B RA Daarul Falaah sebagai kelas control. Pemilihan sampel didasarkan pada konsistensi anak dalam memainkan permainan tradisional.

3.4 Variable dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas biasa disebut juga variabel *independent* di mana variabel *independent* adalah variabel yang menyebabkan perubahan atau menghasilkan variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2012 hlm. 39). Variabel *independent* pada penelitian ini merupakan Permainan Tradisional yang disimbolkan dengan huruf X.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kerja sama yang disimbolkan dengan huruf Y.

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

a. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu metode permainan yang mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan kerja sama anak usia dini. Permainan tradisional juga dianggap sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain yang diyakini

dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan fisik, sosial dan mental anak. (Kurniati, 2016, hlm. 35).

Menurut Sukintaka menyebutkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak di daerah yang sudah ada atau ada permainan secara tradisional. Menurut tradisi yang dimaksud permainan tradisional ini diturunkan secara turun temurun. Oleh karena itu, permainan tradisional ini telah dimainkan oleh anak-anak dari zaman ke zaman (Sukintaka, 1992, hlm. 91).

Permainan tradisional untuk kelas eksperimen yaitu permainan tradisional Gobak Sodor dan permainan Boy Boyan dimainkan di tempat terbuka seperti halaman dan lapangan sekolah. Adapun langkah-langkah permainan tradisional ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum kegiatan bermain permainan tradisional, anak diizinkan untuk melihat tempat yang akan digunakan saat bermain permainan tradisional gobak sodor atau saat akan mencoba melempar bola untuk menjatuhkan tumpukan genting saat akan bermain permainan tradisional boy-boyan.
 - 2) Memberi contoh cara bermain permainan tradisional gobak sodor dan boyboyan sesuai aturan.
 - 3) Memberikan kesempatan anak untuk mencoba bermain setelah dibagi menjadi dua kelompok
 - 4) Membiarkan anak bermain hingga menimbulkan aspek kerja sama dalam kelompok
- b. Kemampuan Kerja Sama

Menurut Ahmadi (dalam Nabila, 2017, hlm. 19) menyebutkan bahwa kerja sama atau dalam bahasa Inggris adalah *cooperation* adalah suatu bentuk interaksi di mana satu sama lain akan saling membantu untuk mencapai satu tujuan yang sama. Dalam penelitian ini, kemampuan kerja sama dieksplorasi pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Munawwar saat diberikan perlakuan berupa permainan tradisional dan RA Daarul Falaah sebagai kelas kontrol dengan diberikan perlakuan seperti pembelajaran tidak menggunakan permainan tradisional. Perkembangan kemampuan kerja sama anak dimulai ketika anak bermain dengan teman kelompok, berinteraksi dengan teman kelompok, berdiskusi untuk menyelesaikan permainan dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan permainan.

3.5 Data dan Instrument Penelitian

1. Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari subjek itu diperoleh (Arikunto, 2010, hlm. 57). Peneliti akan menggunakan sumber data sebagai berikut:

a. Data primer

Data primer adalah suatu data yang dikumpulkan peneliti langsung dari sumbernya (Sugiyono, 2018, hlm. 456). Data utama penelitian ini mengenai anak kelas B RA Al-Munawwar.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan peneliti untuk mendukung sumber data primer (Sugiyono, 2018, hlm. 456). Sumber data sekunder pada penelitian ini adalah panduan observasi dan dokumentasi.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang khusus diteliti. Fenomena tersebut dapat disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2016, hlm. 102). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan pencatatan. Teknologi observasi merupakan aktivitas manusia sehari-hari dan alat utamanya adalah penglihatan. (Sugiyono, 2016, hlm. 145). Dengan demikian, metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memadukan data penelitian. Peneliti dapat mengkaji data ini.

a. Kisi-Kisi Instrument Penelitian

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kerja Sama

Variabel	Aspek	Indikator
Kemampuan Kerja Sama	1. Kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain.	1. Anak dapat bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya
	(Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga	2. Adanya interaksi dengan teman sebaya

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kerja Sama (Lanjutan)

Variabel	Aspek	Indikator	
Pendidikan Negeri Yogyakarta (dalam Mariyatiningsih, 2014, hlm. 34)	Universitas	3. Anak mampu mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman.	
		2. Bermain dengan temannya. (Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Pendidikan universitas negeri Yogyakarta (dalam Mariyatiningsih, 2014, hlm. 34)	1. Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok. 2. Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok. 3. Anak dapat bergabung dan bermain dengan temannya saat istirahat.
		3. Berbagi serta Membantu orang lain. (Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (dalam Mariyatiningsih, 2014, hlm. 34)	1. Anak mampu bersedia berbagi dengan temannya. 2. Anak mampu mendorong anak lain untuk membantu orang lain. 3. Anak dapat menunjukkan sikap berbagi dengan temannya.

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kerja Sama (Lanjutan)

Variabel	Aspek	Indikator
4. Resonsif terhadap teman kelompok. (Morisson, 2012, hlm. 96)		1. Anak mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan
		2. Anak mampu merespon teman dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama
		3. Anak dapat menunjukkan respons simpati kepada teman.
5. Rasa tanggung jawab. (Rekysika Khasanah, 2017, hlm. 51)	(dalam	1. Anak mampu menunggu giliran dalam permainan.
		2. Anak mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas
		3. Anak mampu menyelesaikan permasalahan dengan teman.

Setelah kisi-kisi instrumen dirancang, selanjutnya divalidasi oleh ahli dan hasilnya “instrumen layak di uji coba tanpa revisi”. Instrumen diuji coba dengan menggunakan prosedur pelaksanaan berupa permainan tradisional kelompok. Berdasarkan lampiran 2.4 uji coba dilakukan pada satu orang anak dengan

dilakukan percobaan tiga penilai terhadap satu anak untuk menguji kesamaan instrumen dan hasil data sebagai berikut:

Tabel 3. 2

Tabulasi Uji Coba Instrumen

Penilai	Butir Indikator Instrumen														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Vika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Eneng	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Mela	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Setelah data ditabulasi, hasilnya dilakukan uji Kendall's pada aplikasi SPSS untuk memastikan indikator observasi dalam instrumen tidak diinterpretasikan berbeda secara signifikan oleh masing-masing pemeriksa atau pengamat.

Oleh karena itu, hasil pengujian hipotesis ditentukan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer yang menilai kemampuan kerja sama anak

H_1 : Terdapat perbedaan interpretasi indikator instrumen diantara ketiga observer yang menilai kemampuan kerja sama anak

Berdasarkan lampiran 2.5 di bawah ini disajikan hasil uji keselarasan Kendall's:

N	3
Kendall's W ^a	.333
Chi-Square	14.000
df	14
Asymp. Sig.	.450

a. Kendall's Coefficient of Concordance

Gambar 3.2

Hasil Test Statistik Uji Kendall's

Berdasarkan data tersebut, maka dilakukannya pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi (*p-value*):

Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan data di atas pada kolom Asymp. Sig (*asymptotic significance*) sebesar 0,450 lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga penilai atau observer dalam menilai kemampuan kerja sama.

3.6 Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu melalui beberapa tahapan, mulai dari pemilihan topik, penentuan judul hingga penentuan lokasi penelitian (Sugiyono, 2016, hlm. 17). Berbagai tahapan persiapan dan pelaksanaan yang dilakukan adalah:

1. Persiapan

Persiapan pada tahap ini peneliti mempersiapkan diri untuk melakukan penelitian dengan cara:

a. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan oleh penulis di RA Al-Munawwar. Studi pendahuluan ini dilakukan sebagai landasan bagi peneliti untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran. Peneliti mendapatkan permasalahannya adalah kurangnya kemampuan kerja sama anak-anak, terutama di kelas B, usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya sebagian siswa yang kesulitan dalam berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain selama proses pembelajaran, serta sebagian siswa tidak mau berbagi dengan orang lain pada saat pembelajaran berkelompok. Selain itu, guru sekolah semakin banyak mengandalkan metode demonstrasi dan menggunakan Lembar Kerja untuk Anak (LKA) yang cenderung individualis.

b. Merumuskan masalah

Setelah melakukan penelitian pendahuluan dan memahami masalah yang ada, langkah selanjutnya adalah merumuskan masalah. Peneliti mengembangkan empat rumusan masalah, yaitu bagaimana kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional di RA Al-Munawwar dan pembelajaran tidak menggunakan permainan tradisional di RA Daarul Falaah, bagaimana penerapan permainan tradisional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Munawwar dan pembelajaran tidak menggunakan permainan tradisional anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Falaah, bagaimana kemampuan kerja sama anak usia 5-6

tahun di RA Al-Munawwar sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional dan RA Daarul Falaah sesudah diberikan pembelajaran tidak menggunakan permainan tradisional dan bagaimana signifikansi perbedaan efektivitas kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di RA Al-Munawwar dan RA Daarul Falaah

c. Menyusun hipotesis

Pada penelitian mendatang, peneliti mengajukan hipotesis atau dugaan sementara bahwa efektivitas permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5 hingga 6 tahun di RA Al-Munawwar.

d. Menetapkan metode penelitian

Selanjutnya peneliti memilih metode penelitian yang akan digunakan, peneliti memilih pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan desain *nonequivalent pretest posttest control group design*. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional mempengaruhi kemampuan kerja sama anak.

e. Penyusunan instrumen penelitian

Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang berisi beberapa pertanyaan mengenai kemampuan kerja sama anak dalam permainan tradisional.

f. Setelah instrumen dibuat dan disempurnakan oleh ahli di bidangnya, dan dilakukan pengujian validasi instrumen untuk mengetahui efektivitas dan konsistensi instrumen.

g. Penentuan sampel penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari enam orang anak yang berusia 5 sampai 6 tahun dari kelas B RA Al-Munawwardan RA Daarul Falaah.

2. Pelaksanaan

Implementasi peneliti akan melakukan tahapan pelaksanaan, sebagai berikut:

a. Pengumpulan data mengenai sampel penelitian, peneliti memberikan tes kemampuan awal untuk mendapatkan data kemampuan awal kerja sama anak setelah itu, peneliti memberikan *treatment* berupa permainan tradisional untuk kelas eksperimen dan pembelajaran tidak menggunakan permainan tradisional untuk kelas kontrol.

- b. Memberikan *posttest* untuk melihat kemampuan akhir kerja sama yang sudah dikaitkan dengan permainan tradisional.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengambil dan menyusun secara konsisten data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya klasifikasikan data ke dalam kategori, lalu pilih data penting dan tarik kesimpulan agar lebih mudah dipahami (Sugiyono, 2018, hlm. 47).

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang dikumpulkan tanpa menarik kesimpulan atau generalisasi yang luas (Sugiyono, 2018, hlm. 47).

Analisis yang digunakan membantu menjawab pertanyaan penelitian, artinya membantu menjelaskan kemampuan kerja sama anak sebelum, proses dan sesudah perlakuan, terutama melalui permainan tradisional. Penggunaan statistik deskriptif diperlukan untuk melengkapi data penelitian. ini berguna untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian, yaitu mendeskripsikan kemampuan kerja sama anak sebelum, proses dan setelah diberikan perlakuan (*teratment*) yaitu melalui permainan tradisional.

Uji Normal Gain (N-Gain) dapat digunakan untuk analisis data pada penelitian ini. Keuntungan normal gain dapat dicapai dengan menghitung selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* dan membandingkannya dengan hasil skor ideal dan hasil *pretest*. Tujuan dari normal gain adalah untuk menunjukkan derajat efektivitas penggunaan permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak setelah mendapat perlakuan tersebut. Hasil *N-Gain* disajikan sebagai perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rumus normal gain adalah:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategori untuk normal gain adalah:

Tabel 3.3

Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah
$g = 0,0$	Tidak terjadi peningkatan
$-1.0 \leq g < 0.0$	Terjadi penurunan

Tabel 3.4

Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan suatu metode analisis data sampel dan hasilnya diterapkan pada populasi yang digeneralisasikan (Sugiyono, 2015, hlm. 58). Analisis statistik inferensial adalah seperangkat teknik yang digunakan untuk mengevaluasi, mengkaji, dan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh dari partisipan penelitian untuk menggambarkan norma populasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik nonparametrik untuk menganalisis data. Uji statistik nonparametrik tidak memerlukan atau mengandalkan asumsi khusus. Oleh karena itu, statistik nonparametrik juga sering disebut nonparametrik. Pada penelitian ini peneliti menganalisis data dengan

statistik nonparametrik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas dan uji mann *whitney u test*.

a. Uji Homogenitas

Tujuan Uji Homogenitas adalah untuk memverifikasi bahwa varian atau keragaman data dari satu atau lebih bersifat heterogen (tidak sama) atau homogen (sama). Kriteria berikut berlaku untuk data ini:

- 1) Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka data homogen
- 2) Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka data tidak homogen

b. Uji *Mann Whitney U Test*

Uji *Mann whitney U test* merupakan uji nonparametrik yang digunakan untuk data ordinal atau interval. Uji *maan whitney U Test* dapat digunakan untuk menganalisis mean dari dua data independen. Ada dua kemungkinan hipotesis:

H_a : Adanya pengaruh efektivitas permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun

H_o : Tidak ada pengaruh pengaruh efektivitas permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun

Kriteria yang menentukan hiptesis diterima atau ditolak yaitu:

- 1) Jika nilai Asymp. Sig $< 0,05$, maka H_a diterima
- 2) Jika nilai Asymp. Sig $> 0,05$, maka H_o ditolak