

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (dalam Adhi Kusumastuti, 2020, hlm. 2) Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan menyelidiki hubungan antara variabel-variabel.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilaksanakan untuk memberikan gambaran yang lebih rinci tentang suatu gejala atau fenomena. Hasil akhir dari penelitian ini umumnya berupa tipologi atau pola-pola yang berkaitan dengan fenomena yang sedang diselidiki (Adhi Kusumastuti, 2020).

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas B3 di RA Raihan (Persis 27), sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Kota Tasikmalaya. Kegiatan pengajaran berlangsung sepanjang hari, dimulai dari pagi hingga siang, dengan diselingi bermain dan istirahat untuk makan siang bagi anak-anak. PG RA Raihan berlokasi di Jl. Cempakawarna No. 99, Cilembang Kec. Cihideung, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46123.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan merupakan unsur pendukung yang terlibat dalam tahapan proses pelaksanaan penelitian. Komponen tersebut antara lain peneliti sendiri sebagai observer, guru kelas di sentra bermain peran dan peserta didik kelas B3 usia 5-6 tahun di sentra bermain peran di RA Raihan yang dijadikan sampel penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Corper (dalam Sugiyono, 2019, hal. 126). Populasi adalah total kumpulan elemen yang ingin kita simpulkan. elemen populasi adalah subjek – subjek yang menjadi sasaran pengukuran ini adalah unit studi. Populasi merupakan kumpulan seluruh elemen yang menjadi subjek dari generalisasi yang ingin dilakukan. Elemen populasi ini mencakup semua subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang akan diselidiki dalam penelitian tersebut. Dengan kata lain, populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dari situlah kesimpulan akan diambil (Sugiyono, 2019). dalam penelitian ini merupakan anak yang berusia 5-6 tahun yang berada di kelas B3.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan representasi sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Ketika populasi sangat besar dan peneliti tidak mampu mengkaji seluruhnya karena kendala seperti keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka sampel dapat digunakan sebagai pengganti. Informasi yang dipelajari dari sampel tersebut kemudian dapat diberlakukan untuk seluruh populasi (Sugiyono, 2019). Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel non-random di mana peneliti memilih sampel berdasarkan kriteria khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, agar hasilnya dapat menjawab pertanyaan penelitian. Contohnya, untuk penelitian tentang kualitas makanan, informannya adalah ahli di bidang makanan (Lenaini, 2021, hlm. 34). Adapun sampel yang digunakan yaitu kelas B3 sentra *role play* (5-6 tahun) di RA Raihan (Persis 27) yang berjumlah 8 orang karena keterbatasan data dengan ketidakhadiran dua anak, *purposive sampling* memastikan penelitian tetap fokus pada peserta yang ada dan relevan.

3.4 Variabel dan Definisi Operasioal Variabel

3.4.1 Variabel

Menurut Ibnu, dkk (dalam Adhi Kusumastuti, 2020, hlm. 16) Variabel merupakan suatu konsep yang memiliki lebih dari satu nilai, kategori, atau kondisi. Variabel merupakan konsep utama dalam penelitian kuantitatif yang dapat diukur dan diidentifikasi (Adhi Kusumastuti 2020). Jenis variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel mandiri. Variabel mandiri penelitian ini adalah kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan mengenai batasan dan metode pengukuran variabel yang akan diteliti (Ufah, 2021, hlm. 350). Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah kemampuan Interpersonal anak merujuk pada kemampuan mereka untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berhubungan dengan orang lain di sekitarnya. Kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun mengacu pada keterampilan dan kapasitas anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk hubungan dengan orang lain di sekitarnya. Pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan perkembangan kemampuan sosial dan emosional yang lebih kompleks. Adapun aspek dalam kemampuan interpersonal yaitu memahami pesan/informasi dari orang lain, kemampuan merespon informasi, dan kemampuan membangun hubungan yang harmonis.

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Data

Sumber data yang diperlukan untuk suatu penelitian dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian menggunakan alat pengukuran atau pengambilan data langsung. Di sisi lain, data sekunder adalah informasi yang diperoleh oleh peneliti dari sumber lain, bukan langsung dari subjek penelitian. Data sekunder umumnya berupa data dokumentasi atau laporan yang telah ada sebelumnya (Bambang Sudaryana, 2022).

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh secara langsung melalui observasi dengan kepala sekolah serta guru kelas model sentra *role play* di RA Raihan (27 Persis) Sementara itu, data sekunder yang digunakan oleh peneliti berasal dari artikel dan jurnal yang telah dipublikasikan sebelumnya.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian, digunakan metode khusus sesuai dengan tujuannya. Ada beberapa metode yang biasa digunakan, seperti wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Pemilihan metode tergantung pada karakteristik variabel yang diteliti. Misalnya, data historis tidak dapat dikumpulkan melalui observasi, tetapi bisa dengan dokumentasi atau wawancara. Jika responden cenderung tidak nyaman dengan media tertulis, maka wawancara bisa menjadi pilihan yang lebih baik (Gulo.W, 2002).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif, di mana teknik pengumpulan data dilakukan selama dua minggu dengan frekuensi satu kali per minggu. Dengan demikian, peneliti mengumpulkan data sebanyak dua kali. Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi panduan observasi terstruktur, yaitu observasi. Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2019, hal. 203) Mengemukakan bahwa observasi adalah sebuah proses yang kompleks, yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua aspek yang paling penting dari proses tersebut adalah proses pengamatan dan proses ingatan. Observasi sebagai metode pengumpulan data memiliki karakteristik yang khas jika dibandingkan dengan teknik lain seperti wawancara dan kuesioner. Sementara wawancara dan kuesioner melibatkan komunikasi dengan individu, observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga melibatkan objek-objek alam lainnya (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini melibatkan observasi anak-anak berusia 5-6 tahun di RA Raihan (Persis 27) sebagai subjek penelitian. Peneliti mengamati secara mendetail dan menggunakan alat perekam untuk merekam setiap tahapan pembelajaran di kelas sentra roleplay yang ada di RA Raihan (Persis 27). Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan dan mengukur masalah yang terkait dengan kemampuan interpersonal anak-anak selama pembelajaran sentra role play.

3.5.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur hal-hal yang kita amati dalam dunia alam atau sosial. Secara khusus, semua hal yang kita amati ini disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2019).

Tabel 3.1

Kisi – Kisi Lembar Instrumen Observasi Kemampuan Interpersonal
Anak Usia 5-6 Tahun di RA Raihan (27 Persis)

Variabel	Aspek	Indikator	Item Instrumen
Interpersonal	Memahami pesan/informasi dari orang lain. (Safaria, T. 2005; Satriani A. 2013)	Memahami pesan/informasi dari Guru.	Mampu menunjukkan pemahaman tentang bermain peran.
			Mampu memahami informasi tentang karakter yang akan dimainkan dan memerankannya sesuai dengan petunjuk guru.
		Mampu mengidentifikasi dan menangkap detail penting dalam arahan atau cerita yang diberikan.	Mampu mengidentifikasi dengan jelas tujuan atau tema utama dari permainan berperan yang sedang dimainkan.

			Mampu memahami konteks atau latar belakang cerita permainan berperan, termasuk waktu, tempat, dan situasi yang melingkupi adegan permainan.
		Mampu memfokuskan perhatian pada pesan yang disampaikan.	Mampu mendengarkan instruksi atau arahan yang diberikan oleh teman-temannya atau orang dewasa dengan penuh perhatian.
			Mampu mengabaikan distraksi atau aktivitas lain di sekitar mereka dan fokus sepenuhnya pada pesan yang disampaikan.

Kemampuan merespon informasi. (Safaria, A. 2005; Satriani A. 2013)	Mampu menunjukan respon yang cepat terhadap informasi yang diberikan oleh guru.	Mampu menyesuaikan perilaku atau tanggapan mereka sesuai informasi yang diberikan oleh guru.
		Mampu merespons instruksi atau arahan yang diberikan oleh guru dengan cepat secara verbal
	Mampu merespon dengan baik terhadap informasi yang diberikan teman sebayanya.	Mampu mengikuti arahan yang diberikan oleh teman-temannya.
		Anak mampu menanggapi peran dan dialog yang diberikan.
	Mampu mengikuti instruksi atau arahan berdasarkan informasi yang didupatkannya.	Mampu memainkan perannya berdasarkan informasi yang didapatkan.
		Mampu mengikuti instruksi yang diberikan dari awal hingga akhir permainan secara konsisten.

	Kemampuan membangun hubungan yang harmonis. (Safaria, A. 2005; Satriani A. 2013)	Mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial atau permainan kelompok dengan senang.	Mampu menunjukkan inisiatif untuk memulai percakapan secara langsung dengan teman sebayanya.
			Mampu menunjukkan inisiatif untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.
		Mampu menunjukkan sikap kepedulian terhadap peran orang lain.	Mampu menunjukkan kesiapan untuk membantu jika temannya membutuhkan bantuan dalam bermain peran.
			Mampu inisiatif memberikan bantuan kepada teman - temannya saat mereka kesulitan dalam bermain peran, seperti memberi petunjuk atau menawarkan ide.

		Anak aktif terlibat dalam kegiatan bermain peran bersama teman sebayanya.	Mampu menunjukkan minat yang kuat untuk berkolaborasi dan berinteraksi.
			Mampu mengikuti aturan main dan norma sosial yang telah disepakati bersama dalam bermain peran.

3.6 Proses Pengembangan Instrumen

Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi terstruktur yang akan dijadikan sebagai alat ukur untuk mendeteksi kemampuan interpersonal anak. Peneliti mengembangkan setiap indikator peneliti mengembangkan indikator menjadi item-item observasi berupa perilaku- perilaku interpersonal anak. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba instrumen untuk dilakukan analisis terkait validitas dengan uji kendall's setiap butir item. Jumlah item yang terdapat pada pedoman observasi terstruktur penelitian ini adalah 18 item.

1) Validitas Instrumen

Proses validasi terhadap instrument penelitian ini dilakukan 2 tahapan, tahapan tersebut antara lain:

- a. Proses validasi instrumen dilakukan dengan judgment ahli
- b. Proses validasi dilakukan pengukuran dengan menguji coba instrumen di lapangan, selanjutnya instrumen di uji coba yang dilakukan pada satu orang anak dengan 3 penilai guna menguji keselarasan instrument yang memuat hasil data dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2
Hasil Uji Coba Instrumen

Nomor Deskripsi Instrumen	P1	P2	P3
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	1	1	1
5	1	1	1
6	1	1	1
7	1	0	1
8	1	1	1
9	0	0	0
10	1	1	1
11	1	1	1
12	1	1	1
13	1	0	0
14	1	1	1
15	0	0	0
16	0	0	0
17	1	1	1
18	1	1	1

Setelah data ditabulasi kemudian hasil uji akan diuji keselarasannya menggunakan uji keselarasan Kendall's dengan program IBM SPSS Statistic 22, tujuan dari uji keselarasan ini adalah untuk memastikan bahwa indikator pada instrument diinterpretasikan tidak berbeda secara signifikan oleh setiap observer. Sehingga ditetapkan hipotesis hasil uji coba sebagai berikut:

- a. Ho: Tidak terdapat perbedaan interpretasi deskripsi instrumen dari ketiga observer dalam menilai kemampuan interpersonal anak pada kegiatan pembelajaran di sentra *roleplay*.
- b. H1: Terdapat perbedaan interpretasi deskripsi instrumen dari ketiga observer dalam menilai kemampuan interpersonal anak pada kegiatan pembelajaran di sentra *roleplay*.

Berikut adalah tabel hasil uji keselarasan Kendall's:

Gambar 3.1 Hasil Test Statistik Uji Kendall's

N	18
Kendall's W ^a	.083
Chi-Square	3.000
df	2
Asymp. Sig.	.223

a. Kendall's Coefficient of Concordance

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

- a. Jika signifikasi $> 0,05$, maka Ho diterima
- b. Jika signifikasi $< 0,05$, maka Ho ditolak

Berdasarkan data diatas pada kolom Asymp. Sig (*asymptotic significance*) sebesar 0,223 lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak artinya tidak terdapat perbedaan interpretasi indikator instrument dari ketiga observer dalam menilai kemampuan interpersonal anak pada kegiatan *roleplay*

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti serupa dengan prosedur yang telah digunakan oleh peneliti lain. Prosedur ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

3.7.1 Persiapan

Dalam penelitian ini, peneliti mempersiapkan hal – hal yang akan menunjang pelaksanaan penelitian yaitu dengan langkah – langkah sebagai berikut.

- 1) Menentukan topik penelitian
- 2) Melakukan kajian literatur mengenai topik yang diambil
- 3) Mengidentifikasi masalah
- 4) Menentukan perumusan masalah
- 5) Mengembangkan instrumen pengambilan data
- 6) Memilih lokasi penelitian
- 7) Menentukan subjek penelitian
- 8) Mendapatkan izin dari pihak sekolah yang akan diteiti
- 9) Melakukan validasi lembar instrumen observasi dengan ahli serta uji coba test Kendall's menggunakan IBM SPSS Statistics 22
- 10) Menjelaskan tujuan dan prosedur penelitian kepada kepala sekolah serta guru kelas sentra bermain peran

3.7.2 Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan kegiatan:

a. Pengumpulan data melalui observasi

Proses pengumpulan informasi dengan secara aktif memerhatikan dan mencatat perilaku atau kejadian pada subjek tertentu yang telah diidentifikasi sebelumnya, yaitu pengambilan data melalui pengamatan langsung pada subjek yang telah ditentukan.

b. Pengolahan data

3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan proses untuk menyederhanakan data dalam bentuk yang lebih mudah diinterpretasikan atau mudah dipahami orang yang membacanya. Dalam analisis data, berupaya untuk mengolah data menjadi sebuah informasi, informasi tersebut menjadi suatu karakteristik data yang mudah dipahami dan menjawab masalah terkait penelitian yang dilakukan (Majid, 2021). Adapun teknik analisi data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistic deskriptif. Menurut Sugiyono (dalam Majid 2021) Statistik deskriptif merupakan salah satu metode dalam menganalisis data dengan menggambarkan data yang sudah dikumpulkan, tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (generalisasi). Dalam teknik ini, akan diketahui nilai variabel independent dan dependennya.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, analisis data dilakukan pada data yang didapat berdasarkan observasi terstruktur, dan dokumentasi. Maka dari itu analisis data dalam penelitian dilakukan secara bertahap dan terencana. Data dalam penelitian ini berupa perilaku kemampuan interpersonal anak berdasarkan pedoman observasi terstruktur. Dalam mengisi pedoman observasi, observer memberikan tanda checklist pada skala kemunculan keterampilan intrapersonal yang sesuai. Model yang digunakan ialah model skala likert, yaitu untuk mengukur sikap seseorang. Setiap butir diberi skor 0-1, sesuai tingkat kemunculannya.

Tabel 3.3

Skala Kemunculan Kemampuan Interpersonal Anak

Butir Item	Skor opsi Alternative Respon	
1 – 18	Muncul	1
	Belum Muncul	0

Setelah data sudah menjadi skala 2 kemudian data di konversikan menjadi skala 5 pada kriteria yang sesuai dengan penilaian yaitu Kurang Sekali (KS), Kurang (K), Cukup (C), Baik (B) dan Sangat Baik (SB). Berikut ini kriteria pemberian skor kemampuan interpersonal anak usia 5 – 6 tahun.

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5 – 6 Tahun

Kriteria	Interval
Kurang Sekali	$X \leq 15$
Kurang	$15 < X \leq 17$
Cukup	$17 < X \leq 19$
Baik	$19 < X \leq 21$
Sangat Baik	$21 < X$

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5 – 6 Tahun pada Aspek Kemampuan Menggali Informasi/Menerima Informasi

Kriteria	Interval
Kurang Sekali	$X \leq 3$
Kurang	$3 < X \leq 5$
Cukup	$5 < X \leq 7$
Baik	$7 < X \leq 9$
Sangat Baik	$9 < X$

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5 – 6 Tahun pada Aspek Kemampuan Merespon Informasi

Kriteria	Skor
Kurang Sekali	$X \leq 3$
Kurang	$3 < X \leq 5$
Cukup	$5 < X \leq 7$
Baik	$7 < X \leq 9$
Sangat Baik	$9 < X$

Tabel 3.7

Kriteria Penilaian Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5 – 6 Tahun pada Aspek Kemampuan Membangun hubungan yang harmonis

Kriteria	Skor
Kurang Sekali	$X \leq 3$
Kurang	$3 < X \leq 5$
Cukup	$5 < X \leq 7$
Baik	$7 < X \leq 9$
Sangat Baik	$9 < X$

Oleh karena itu untuk melakukan analisis pada data-data tersebut peneliti menggunakan software berupa aplikasi komputer yaitu microsoft excel 2019.