

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menggunakan metode quasi eksperimen karena penelitian ini merupakan kegiatan sehari-hari dalam proses belajar mengajar yang tidak mungkin untuk mengontrol semua variable yang mempengaruhi variable bebas dan terikat secara ketat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yakni metode quasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan (*nonequivalent control groups design*) pada anak kelompok B TK Bunda Ganesha Kodya Bandung dan Rian Kumarajaya Kec. Padalarang Kabupaten Bandung Barat. Stouffer (1950) dan Campbell (1957) dalam Dicky Hastjarjo (2008:4) merumuskan eksperimen kuasi (*quasi experiment*) sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan.

Proses perbandingan tergantung kepada kelompok pembanding tak setara yang berbeda banyak hal dan bukan karena adanya perlakuan. Tugas peneliti dalam menafsirkan hasil rancangan eksperimen kuasi adalah memisahkan efek perlakuan dari efek yang disebabkan ketidaksetaraan awal diantara unit-unit

didalam masing- masing kelompok perlakuan. Perhatian utama penelitian hanya pada efek perlakuan. Untuk memperoleh pemisahan efek ini, peneliti harus menyatakan ancaman khusus terhadap validitas kesimpulan yang ditiadakan oleh penugasan acak dan peneliti harus berusaha memecahkan permasalahan ini. Eksperimen kuasi perlu secara eksplisit menyatakan faktor-faktor kausal tak relevan yang "tersembunyi" didalam *ceteris paribus* penugasan acak.

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji pengembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal pada anak usia dini yang sudah dan sedang berjalan. Sementara itu, pendekatan kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui validitas rasional program permainan tradisional. Pada tataran teknis dilakukan langkah sebagai berikut: metode analisis deskriptif, dan metode kuasi eksperimen.

Menurut Stouffer (1950) dan Campbell (1957) dalam Dicky Hastjarjo (2008:5) penelitian kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent pretest post test control group design melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini sesuai dengan pendapat Creswell, (2008:313) yang menyatakan bahwa peneliti dalam kuasi eksperimen ini menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi tidak secara acak dalam memasukkan sampling ke dalam dua kelompok tersebut. Dalam penelitian ini TK Bunda Ganesa sebagai kelompok control dan TK Rian Kumarajaya sebagai kelompok eksperimen. Desain melakukan pre test dan post test pada kedua kelompok tersebut untuk mengukur efektivitas perlakuan terhadap tingkat kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini pada dua kelompok

siswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok pertama (TK Rian Kumarajaya) yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional dan pada kelompok kedua yaitu kelompok kontrol (TK Bunda Ganesa) diberikan perlakuan sebagaimana biasanya atau konvensional. Perbedaan hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat menunjukkan efektif atau tidaknya perlakuan (pengembangan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal*) dengan menggunakan permainan tradisional yang diberikan kepada kelompok eksperimen

Metode analisis deskriptif dilaksanakan untuk menguraikan hasil kajian kuantitatif secara sistematis, faktual, akurat, mengenai fakta dan sifat yang terkait dengan substansi penelitian. Dalam hal ini dilakukan untuk menganalisis kecerdasan interpersonal dan intrapersonal pada anak usia dini (PAUD), faktor penyebab belum berkembang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini dan upaya yang dilakukan guru PAUD untuk menangani dan merangsang anak AUD agar kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak-anak berkembang dan meningkat.

2. Desain Penelitian

Bentuk desain eksperimen ini yaitu *Pretest-Posttest Nonequivalent Kontrol Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan penelitian tidak dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretes dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal apakah ada

perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil pretes yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. Pengaruh Perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$. Desain digambarkan sebagai berikut: (Sudjana: 2007:44)

A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

A = kelompok Eksperimen

B = Kelompok Kontrol

O₁ = Pretes sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperiment

O₂ = Postes setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

X₁ = Perlakuan menggunakan permainan tradisional

X₂ = Tidak mendapatkan perlakuan kontrol

O₃ = Pretes pada kelompok kontrol

O₄ = Postes pada kelompok kontrol

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Rian Kumarajaya Kecamatan Padalarang Kabupaten Bandung Barat dan TK Bunda Ganesa Kodya Bandung. Adapun Latar belakang pemilihan TK tersebut sebagai tempat penelitian adalah karena berdasarkan hasil studi awal kedua TK tersebut dilihat dari SDM, fasilitas dan pembelajarannya tergolong bervariasi dan tenaga gurunya cukup bervariasi dari

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI

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

yang tingkatan berasal dari Sarjana, sedang proses kuliah dan Diploma. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak dari kedua TK tersebut yaitu TK Bunda Ganesha dan TK Rian Kumarajaya kelompok B sebanyak 20 orang.

2. Populasi

Siswa siswi Kelas B TK Rian Kumarajaya berjumlah 20 orang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan aktif dan terdata sebagai siswa tahun pelajaran 2013/2014.

3. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dan cara mengambil sampel yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu, dan berbagai pertimbangan peneliti (Sugiyono, 2008: 124). Sampel yang dijadikan dalam penelitian ini adalah siswa kelas B TK Rian Kumarajaya di Desa Ngamparah Kecamatan Padalarang Kab. Bandung Barat tahun pelajaran 2013/2014. Ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Creswell (2008:313) yang menyatakan bahwa di bidang pendidikan, banyak situasi eksperimental terjadi di mana para peneliti perlu menggunakan kelompok utuh. Hal ini mungkin terjadi karena ketersediaan peserta atau karena pengaturan melarang pembentukan kelompok percobaan.

C. Definisi Operasional Variabel

Terdapat tiga konsep utama dari tema penelitian ini yaitu kecerdasan *interpersonal*, kecerdasan *intrapersonal* dan permainan tradisional.

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI

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

1. Definisi Konseptual

Menurut Armstrong (2009:32) kecerdasan *interpersonal* merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir tentang dirinya dan untuk merefleksikan pikiran, perasaan dan tindakannya. Sedangkan dalam Musfiroh (2011:272) kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, serta kemampuan memberikan respons secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi dan keinginan orang lain.

Sedangkan kecerdasan *intrapersonal* adalah kemampuan anak untuk memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kecerdasan intrapersonal merupakan akses menuju kehidupan emosional seseorang dan kemampuan membedakan emosi, pengetahuan akan kekuatan dan kelemahannya sendiri (Armstrong dalam Musfiroh, 2011:272).

Menurut James Danandjaja dalam Achroni, K. (2012:45) permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

2. Definisi Operasional

Kecerdasan *interpersonal* dalam penelitian ini adalah kemampuan anak kelompok B TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya untuk menjalin hubungan, kedekatan, suasana hati, komunikasi, bergaul dan berteman dengan teman-teman dan gurunya tahun pelajaran 2013/2014 yang diperoleh melalui observasi berdasarkan perilaku anak yang dapat dilihat sehari-hari oleh guru sehingga dapat

memperkirakan perasaan, suasana hati, temperamen dan keinginan teman dan gurunya yang dapat menyenangkan teman dan gurunya yang ditunjukkan dengan perilaku anak yang cenderung berperilaku sebagai berikut: berteman dengan siapa saja, suka membantu teman, menunjukkan keunggulan saat memimpin dalam kelompok, berkomunikasi secara efektif baik verbal maupun non verbal, mudah beradaptasi di tempat yang baru, suka dalam kegiatan berkelompok, memiliki empati dan perhatian yang besar kepada teman sebayanya dan terlihat sering mengajari teman sebayanya.

Sedangkan kecerdasan *intrapersonal* dalam penelitian ini adalah kemampuan anak Kelompok B TK Bunda Ganeshha dan Rian Kumarajaya tahun pelajaran 2013/2014 untuk memahami dirinya sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupan sendiri dimana selalu bersentuhan dengan pemikiran, gagasan dan kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan emosi anak itu sendiri sehingga tumbuhnya kestabilan emosional anak yang diperoleh dari data hasil observasi melalui gurunya berdasarkan perilaku anak yang nampak dan terlihat sehari-hari oleh guru yang ditunjukkan dengan perilaku sebagai berikut: mandiri dalam mengerjakan tugas-tugasnya, realistis terhadap kekurangan dan kelebihan sendiri, tidak suka meniru, mampu menghasilkan karyanya sendiri, memiliki penghargaan terhadap diri sendiri, paham akan tugas dan tanggung jawab, mampu mengekspresikan perasaannya dengan tepat serta mempunyai rasa percaya diri yang kuat dan berani mencoba sesuatu.

Permainan tradisional pada penelitian ini yaitu permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan

konsep yang tradisional pada jaman dulu seperti lompat tali, boy-boyan, gagarudaan dan ambil-ambilan yang bisa dilakukan oleh anak usia 5-7 tahun.

D. Instrumen Penelitian

1. Kisi –kisi Alat Pengumpul Data

Data yang dibutuhkan untuk dapat menerapkan permainan tradisional yang tepat, terpercaya, dan dapat digunakan bermain sambil belajar di Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini ini maka dikembangkan satu perangkat instrumen penelitian efektivitas permainan tradisional untuk mengembangka kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal dan intrapersonal untuk Anak Usia Dini

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kecerdasan Interpersonal	Berteman dengan siapa saja	Menunjukkan keinginan untuk berteman
		Memiliki teman sebaya lebih dari tiga orang
	Suka membantu teman	Menunjukkan keinginan untuk menolong teman
		Merasa terpanggil untuk mengulurkan bantuan
		Suka terlibat pada pekerjaan sosial
	Menunjukkan keunggulan saat memimpin	Didengar oleh teman-temannya
		Dapat mempengaruhi teman-temannya

Variabel	Indikator	Sub Indikator
	dalam kelompok	Mengambil peran yang cukup diperhitungkan dari teman-temannya
	Berkomunikasi dengan baik	Dapat mengungkapkan kejadian yang dialami dirinya dengan bahasa sendiri
		Dapat berbicara dan mendekati temannya dengan baik
	Mudah beradaptasi di tempat yang baru	Memperlihatkan minat untuk mendekati tempat yang baru ditemui
		Menunjukkan dorongan untuk bergaul dengan lingkungan dan teman yang baru ditemui
		Menunjukkan perhatian untuk bergaul di tempat yang baru
	Suka dalam kegiatan kelompok	Menunjukkan perhatian terhadap kegiatan bersama/ kelompok
		Menunjukkan perasaan senang bila mengerjakan pekerjaan secara kelompok
		Menunjukkan ketertarikan terhadap pekerjaan sosial
	Memiliki empati dan perhatian yang besar kepada teman sebayanya	Menunjukkan perhatian dan minat terhadap perasaan teman sebayanya
		Menunjukkan perhatian terhadap keinginan teman sebayanya
		Menunjukkan senang membantu teman yang sedang mengalami kesulitan
	Terlihat sering mengajari teman sebayanya	Menunjukkan perhatian yang baik untuk membantu teman sebayanya
		Menunjukkan rasa senang ketika mengajari teman sebayanya
		Menunjukkan rasa senang sebagai penengah atau mediator teman sebayanya

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kecerdasan Intrapersonal	Mandiri dalam mengerjakan tugas-tugasnya	Menunjukkan kesenangan untuk belajar dan bermain sendiri
		Mengerjakan pekerjaan dalam lingkungan yang jauh dari keramaian
		Lebih percaya diri
	Realistis terhadap kekurangan dan kelebihan diri sendiri	Dapat mengenali kekurangan dan kelebihan diri sendiri
		Menunjukkan perhatian terhadap kekurangan dan kelebihan diri sendiri
		Dapat melakukan suatu pekerjaan dengan kemampuan yang dimiliki diri sendiri
	Tidak Suka Meniru	Menunjukkan rasa senang dengan hal-hal yang berbeda dengan temannya
		Mempunyai tujuan yang jelas dalam melakukan sesuatu
		Mempunyai motivasi sendiri
	Mampu menghasilkan karyanya sendiri	Menunjukkan kemampuan membuat sendiri
		Senang bermain dan belajar sendiri untuk menciptakan benda yang dia inginkan
		Menunjukkan kemampuan diri sendiri sehingga berhasil dengan baik
	Memiliki penghargaan terhadap diri sendiri	Menunjukkan rasa senang dengan kemampuan yang dimiliki sendiri
		Mendorong perasaannya untuk berfikir positif
		Memiliki ketekunan dalam memacu dirinya sendiri

Variabel	Indikator	Sub Indikator
	Paham akan tugas dan tanggung jawabnya	Menunjukkan keinginan untuk melaksanakan tugasnya
		Menunjukkan kemampuan untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab sendiri
	Mampu mengekspresikan perasaannya	Dapat menahan perasaan sedih
		Dapat menahan perasaan kecewa
		Menunjukkan perasaannya sendiri yang baik-baik kepada orang lain
	Mempunyai rasa percaya diri yang kuat dan berani mencoba	Menunjukkan rasa ingin tahu sendiri yang tinggi
		Menunjukkan rasa ingin mencoba sendiri
		Memiliki ketekunan dalam belajar dan bermain sendiri
		Menunjukkan kemampuan dirinya sendiri dalam belajar dan bermain sendiri

2. Penimbangan Instrumen

Penimbangan instrumen dilakukan untuk memperoleh item angket yang layak dipakai, setiap item yang dikembangkan (sebanyak 60 item) dievaluasi oleh tiga orang penimbang yaitu Ibu Ocih Setiasih, Bapak Badruzaman dan Ibu Ipah Saripah untuk dikaji secara rasional dari segi isi dan redaksi item, serta ditelaah kesesuaian item dengan aspek-aspek yang akan diungkap. Setiap penimbang memberikan koreksinya terhadap item yang menurut penimbang kurang layak, baik

secara konstruk maupun keahsaannya, dilakukan revisi seperlunya sesuai dengan saran-saran para penimbang tersebut.

Pada langkah berikutnya, sebelum dilakukan uji coba instrumen, dihadirkan kepala dan guru TK yang tidak termasuk pada kelompok sampel sebanyak seorang kepala TK dan dua guru TK untuk melakukan uji keterbacaan terhadap setiap butir item dalam instrumen. Setiap masukan yang diberikan dijadikan bahan untuk perbaikan dan pengembangan instrumen yang akan diujicobakan.

3. Validitas dan Reliabilitas Item

a. Tahapan Uji Validitas

Pemilihan item dilakukan dengan uji validitas item menggunakan teknik korelasi *item-total product moment*. Langkah-langkah pengujian validitas adalah sebagai berikut.

Pertama, menghitung koefisien korelasi *product moment* (r) hitung (r_{xy}), dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto, 2002:72})$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Item soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh sampel

Kedua, Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika r hitung positif, dan r hitung $\geq 0,3$, maka butir soal valid
- 2) Jika r hitung negatif, dan r hitung $< 0,3$, maka butir soal tidak valid

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2008 : 188-189) menyatakan bahwa Item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $\geq 0,3$. Jadi, semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

Untuk lebih jelasnya tentang uji validitas, berikut adalah rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas data kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak.

Tabel 3.2
Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Data

No Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0.35	0.30	Valid	31	0.54	0.30	Valid
2	0.65	0.30	Valid	32	0.45	0.30	Valid
3	0.44	0.30	Valid	33	0.52	0.30	Valid
4	0.53	0.30	Valid	34	0.36	0.30	Valid
5	0.53	0.30	Valid	35	0.20	0.30	Invalid
6	0.72	0.30	Valid	36	0.47	0.30	Valid
7	0.74	0.30	Valid	37	0.86	0.30	Valid
8	0.39	0.30	Valid	38	0.35	0.30	Valid
9	0.38	0.30	Valid	39	0.67	0.30	Valid
10	0.71	0.30	Valid	40	0.41	0.30	Valid
11	0.42	0.30	Valid	41	0.57	0.30	Valid
12	0.38	0.30	Valid	42	0.74	0.30	Valid
13	0.43	0.30	Valid	43	0.57	0.30	Valid
14	0.44	0.30	Valid	44	0.64	0.30	Valid
15	0.43	0.30	Valid	45	0.73	0.30	Valid
16	0.54	0.30	Valid	46	0.31	0.30	Valid
17	0.40	0.30	Valid	47	0.35	0.30	Valid
18	0.69	0.30	Valid	48	0.44	0.30	Valid
19	0.63	0.30	Valid	49	0.37	0.30	Valid

No Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Kriteria
20	0.66	0.30	Valid	50	0.44	0.30	Valid
21	0.73	0.30	Valid	51	0.78	0.30	Valid
22	0.82	0.30	Valid	52	-0.39	0.30	Invalid
23	0.94	0.30	Valid	53	0.43	0.30	Valid
24	0.54	0.30	Valid	54	0.32	0.30	Valid
25	0.59	0.30	Valid	55	0.53	0.30	Valid
26	0.10	0.30	Invalid	56	0.51	0.30	Valid
27	0.80	0.30	Valid	57	0.53	0.30	Valid
28	0.82	0.30	Valid	58	0.19	0.30	Invalid
29	0.65	0.30	Valid	59	0.27	0.30	Invalid
30	0.08	0.30	Invalid	60	0.49	0.30	Valid

Berdasarkan Tabel 3.2 di atas diperoleh bahwa pernyataan yang tidak valid yaitu nomor 26, 30, 34, 52, 58, 59. Sehingga jumlah item yang valid sebanyak 54 pernyataan. Bagi item yang tidak valid hal ini berarti bahwa pernyataan tersebut belum bisa mengukur apa yang seharusnya diukur sedangkan bagi item yang valid hal ini berarti bahwa item tersebut dapat mengukur apa yang harus diukur.

b.Uji Reliabilitas

Setelah diuji validitas setiap item selanjutnya alat pengumpul data tersebut diuji tingkat reliabilitasnya. Realibilitas berhubungan dengan masalah ketetapan atau konsistensi tes. Reliabilitas tes berarti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) melalui tahapan sebagai berikut.

Pertama, menghitung nilai reliabilitas atau r hitung (r_{11}) dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

\sum_i^2 = Varians total

Kedua, mencari varians semua item menggunakan rumus berikut.

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (1999 : 149) yang disajikan pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3

Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Interval Koefesien	Tingkat Hubungan
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Proses pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak *MS Excel 2007*. Hasil pengujian didapatkan :

Jumlah varian (δ_i) = 34,91

Varian Total (δ_t) = 495,96

Reliabilitas = 0,95

Merujuk pada pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (1999 : 149) dapat ditarik kesimpulan bahwa reliabilitas instrumen pengungkap kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak TK berada pada kategori sangat kuat. Artinya, instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

E. Prosedur Penelitian

Dengan mengacu dan kepada pendapat Danim (2002:67) dan Moleong (1989:45), langkah-langkah penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) pra lapangan; (2) pelaksanaan studi; (3) analisis data dan (4) pelaporan penelitian.

Pra lapangan, yaitu kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum pengumpulan data berupa kegiatan studi literatur sebagai bahan untuk dijadikan rujukan terkait

dengan permasalahan yang dijadikan fokus dalam penelitian, kemudian penjajagan ke TK Bunda Ganesha dan TK Rian Kumarajaya yaitu upaya untuk memotret, mencari data dan informasi awal tentang permasalahan yang akan diteliti.

Pelaksanaan studi, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti di tempat penelitian yaitu pengumpulan data melalui observasi non partisipatif dan interview. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut melakukan observasi non partisipatif untuk memperoleh data tentang tingkat pencapaian kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak taman kanak-kanak Bunda Ganesa Bandung dan Rian Kumarajaya Padalarang Bandung Barat, kemudian berdasarkan hasil observasi, studi literatur dan interview dengan guru-guru kedua TK tersebut disusunlah sebuah Program Pembelajaran melalui Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kecerdasan *Interpersonal* dan *Intrapersonal* sebagai bahan untuk pelaksanaan studi.

Analisis Data, yaitu kegiatan pengolahan data yang diperoleh dari lapangan, dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan data lapangan yang diperoleh dari hasil lapangan maupun catatan lapangan;
- b. Menganalisis data lapangan;
- c. Menyusun laporan draf awal;
- d. Pengumpulan data lanjutan untuk melengkapi laporan awal;
- e. Pengolahan dan analisis data lanjutan.
- f. Mengadakan triangulasi penggalian dan mengidentifikasi data yang diperlukan untuk mencari keobjekan data yang sudah diperoleh

- untuk menguji keefektipan permainan tradisional dalam membantu mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak dini dini.
- g. Merancang program pembelajaran permainan tradisional untuk membantu mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal Taman Kanak kanak.
- h. Menguji coba program pembelajaran permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.

Pelaporan hasil penelitian, yaitu kegiatan penulisan drap tesis, dilakukan oleh peneliti setelah tahapan di atas selesai.

F. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif di ungkap dengan menggunakan angket. Untuk mengumpulkan data-data tersebut digunakan beberapa instrumen, yaitu catatan lapangan, wawancara, dokumentasi dan angket. Perekaman fakta melalui instrumen ini digunakan untuk melihat perkembangan perubahan yang terjadi selama pelaksanaan program pembelajaran melalui permainan tradisional setelah dilakukan pendamping.

2. Teknik Analisis Data

a. Analisis Profil Tingkat Pencapaian Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak Usia Dini di TK Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Langkah-langkah dalam membuat profil tingkat pencapaian kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan Skor maksimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor maksimal ideal = jumlah soal x skor tertinggi

Aspek	Skor Maksimal Ideal
Interpersonal	= 28 x 4 = 112
Intrapersonal	= 26 x 4 = 104

- 2) Menentukan Skor minimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor minimal ideal = jumlah soal x skor terendah

Aspek	Skor Minimal Ideal
Interpersonal	= 28 x 1 = 28
Intrapersonal	= 26 x 1 = 26

- 3) Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel:

Rentang skor = Skor maksimal ideal – skor minimal ideal

Aspek	Rentang Skor
Interpersonal	= 112 – 28 = 84
Intrapersonal	= 104 – 26 = 78

- 4) Mencari interval skor:

Interval skor = Rentang skor / 4

Aspek	Interval Skor
Interpersonal	= $84 / 4 = 21$
Intrapersonal	= $78 / 4 = 19,5$

Dari langkah-langkah diatas, didapat kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kategorisasi Profil Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak

Aspek	Kriteria	Interval
Interpersonal	BSB	92 – 112
	BSH	71 – 91
	MB	50 – 70
	BB	28 – 49
Intrapersonal	BSB	85 – 104
	BSH	66 – 84
	MB	46 – 65
	BB	26 – 45

b. Uji Hipotesis

Dalam menjawab pertanyaan penelitian tentang efektivitas pembelajaran melalui permainan tradisional terhadap pengembangan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesha dan Rian Kumarajaya dilakukan dengan teknik uji t independent (*independent sample t test*) melalui analisis data kecerdasan interpersonal dan intrapersonal siswa sebelum dan setelah melaksanakan permainan tradisional. Teknik uji ini dilakukan dengan cara membandingkan data

pretest dan posttest, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (diberi perlakuan dengan metode lain). Tujuan uji ini adalah untuk diperoleh fakta empirik tentang keefektifan pembelajaran dengan permainan tradisional untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal siswa tersebut dibandingkan dengan “metode lain” yang diterima oleh kelompok kontrol. Teknik pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan *software statistical product and service solutions* (SPSS) versi 18.0.

Adapun prosedur pengujian efektivitas tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama, menguji normalitas data pretest dan posttest kedua kelompok. Pengujian normalitas data dilakukan dengan dengan statistik uji Z Kolmogrov-Smirnov ($p > 0,05$) dengan menggunakan bantuan SPSS 18.0.

Kedua menguji homogenitas varians data pretest dan posttest kedua kelompok ($p > 0,05$) dengan bantuan SPSS 18.0.

Ketiga, uji perbedaan (efektivitas) pembelajaran melalui permainan tradisional terhadap pengembangan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak menggunakan uji t independent (*Independent sample t test*) dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

1) Hipotesis

$$H_0 : \mu_{\text{eksperimen}} = \mu_{\text{kontrol}}$$

Tidak ada perbedaan rata-rata kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

$$H_1 : \mu_{\text{eksperimen}} > \mu_{\text{kontrol}}$$

Rata-rata kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

2) Dasar pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai t hitung dengan t tabel atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan $\alpha=0,05$.

Jika pengambilan keputusan berdasarkan nilai t hitung, maka kriterianya adalah terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{\text{hitung}} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ didapat dari daftar tabel t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1 - \frac{1}{2}\alpha$. Untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak.

Jika pengambilan keputusan berdasarkan angka probabilitas (nilai p), maka kriterianya adalah:

- a) Jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak
- b) Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 diterima
- c) **Mencari nilai t hitung dengan rumus**

$$t_{\text{Hitung}} = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{Y}_1 = rata-rata data kontrol

\bar{Y}_2 = rata-rata data eksperimen

n_1 = banyak sampel kelas kontrol

n_2 = banyak sampel kelas eksperimen

s_1^2 = varians kelompok kontrol

s_2^2 = varians kelompok eksperimen

(Furqon, 2011:181)

c. Program Pembelajaran melalui Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kecerdasan *Interpersonal* dan *Intrapersonal* Taman Kanak-kanak

Program Pembelajaran melalui Permainan Tradisional untuk mengembangkan Kecerdasan *Interpersonal* dan *Intrapersonal* Anak usia Taman Kanak-kanak ini meliputi: rumusan judul, rumusan rasional program, rumusan tujuan program, rumusan capaian pengembangan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal*, ragam permainan, rumusan proses pembelajaran dan rumusan penilaian pembelajaran.

Secara garis besar program pembelajaran permainan tradisional yang telah disusun adalah sebagai berikut:

Pertama, secara rasional. Yang menjadi dasar pemikiran penyusunan program pembelajaran permainan tradisional untuk mengembangkan Kecerdasan *Interpersonal* dan *Intrapersonal* anak usia Taman Kanak-kanak yang ada di Kabupaten Bandung Barat beranjak dari kondisi nyata yang terjadi di lapangan yang ditemukan pada Taman Kanak-kanak salah satunya Taman Kanak-kanak Rian Kumarajaya yang menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak-anak secara umum masih belum berkembang sehingga perlu pengembangan. Oleh karena itu untuk

mengembangkan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak Taman Kanak-kanak perlu dirangsang dengan berbagai cara agar anak-anak mampu menunjukkan emosi yang baik, memiliki kemandirian, dan mampu memotivasi diri ke arah tingkah laku yang baik. Melalui bermainlah anak dirangsang untuk berkembang secara unik, baik perkembangan berfikir, emosi maupun sosial, . Salah satu bentuk permainan yang diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu alat bermain yang dapat digunakan oleh guru untuk membangun kedekatan, pengaruh dan membangun hubungan dengan anak-anak lain, sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan,tanpa tekanan, pada akhirnya selain motoriknya, kecerdasan anak (intelektual, sosio emosional, bahasa), kecerdansen *intrapersonal* maupun *interpersonal* dapat berkembang dengan baik.

Tujuan program pembelajaran permainan tradisional adalah sebagai pedoman untuk pelaksanaan dan penyusunan rencana kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak Taman Kanak-kanak.

Sasaran. Sasaran dari program permainan tradisional ini adalah untuk memudahkan guru dalam mengembangkan program pembelajaran di Taman Kanak-kanak, dalam rangka memfasilitasi anak Taman Kanak-kanak usia 5-7 tahun kelompok B TK Rian Kumarajaya Kabupaten Bandung Barat.

Ruang lingkup program permainan tradisional sesuai dengan standar kompetensi anak usia dini yaitu didasarkan pada perkembangan anak yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam mengembangkan kurikulum. Pengembangan materi pembelajaran untuk anak kelompok B, yaitu anak usia 5 - 7 tahun terdiri atas pengembangan aspek-aspek (a) Moral dan nilai-nilai agama, (b) Sosial emosional dan kemandirian, (c) Bahasa (d) Kognitif, (e) Fisik Motorik dan (f) Seni. Kemudian materi ini dijabarkan secara terinci meliputi keaksaraan, konsep matematika, pengetahuan alam, pengetahuan sosial, seni, teknologi, dan keterampilan proses yang mencakup eksplorasi, eksperimen, pemecahan masalah, koneksi, pengorganisasian, komunikasi dan informasi.

Capaian pengembangan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal sesuai dengan indikator yang telah diuraikan dalam instrumen penelitian di atas yaitu tercapainya perilaku anak yang berkembang sangat bagus kecerdasan *interpersonalnya* seperti memiliki perasaan, suasana hati, temperamen, keinginan yang cenderung berperilaku sebagai berikut: berteman dengan siapa saja, suka membantu teman, menunjukkan keunggulan saat memimpin dalam kelompok, berkomunikasi secara efektif baik verbal maupun non verbal, mudah beradaptasi di tempat yang baru, suka dalam kegiatan berkelompok, memiliki empati dan perhatian yang besar kepada teman sebayanya dan terlihat sering mengajari teman sebayanya.

Sedangkan Capaian kecerdasan *intrapersonal* dalam penelitian ini adalah tumbuhnya kestabilan emosional anak yang sangat bagus nampak dan terlihat sehari-hari oleh guru yang ditunjukkan dengan perilaku sebagai berikut: mandiri

dalam mengerjakan tugas-tugasnya, realistis terhadap kekurangan dan kelebihan sendiri, tidak suka meniru, mampu menghasilkan karyanya sendiri, memiliki penghargaan terhadap diri sendiri, paham akan tugas dan tanggung jawab, mampu mengekspresikan perasaannya dengan tepat serta mempunyai rasa percaya diri yang kuat dan berani mencoba sesuatu.

Ragam permainan. Adapun jenis-jenis permainan tradisional dalam program ini diantaranya adalah permainan loncat tinggi, gagarudaan, boi-boian dan ambil-ambilan.

Proses pembelajaran. Pembelajaran pada anak Taman Kanak-kanak sesuai dengan prinsip belajar melalui bermain dalam lingkungan yang kondusif dan menyenangkan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (fisik, sosial, emosional, dan kognitif, yang direncanakan dalam bentuk harian yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan istirahat/makan dan kegiatan akhir yang digelar dalam sentra atau klasikal.

Penilaian pembelajaran. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran sehingga dapat memperbaiki dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang harus dicapai.

Sebelum diujicobakan program pembelajaran permainan tradisional ini terlebih dahulu dijudge oleh dua guru TK kelompok B tersebut untuk mengetahui keterbacaan, kepraktisan dan kontribusi program terhadap pencapaian tujuan pendidikan dan tujuan proses belajar mengajar, yang meliputi: (a) Peluang

keterlaksanaan penerapan program, (b) Kesesuaian program dengan kebutuhan anak TK, (c) Kemampuan guru kelas di TK untuk menerapkan program (d) Pemahaman pengelola model, dan (e) Keterjalinan kerja sama.

In education, many eksperimental situation occur in which researchers need to use intact group. This might happens because of the availability of the participants or because the setting prohibits forming artificial group. Quasi experiments include assignment, but not random assignment of participants to groups. This is because the experimenter cannot artificially create groups for the experiment. For example, studying a new math program may require using exiting fourth-grade classes and designating one as the experimental groups and one as the control group. (Craswell, 313) Artinya: Di bidang pendidikan, banyak situasi eksperimental terjadi di mana researchers perlu menggunakan kelompok utuh. Hal ini mungkin terjadi karena ketersediaan peserta atau karena pengaturan melarang pembentukan buatan percobaan group. Quasi termasuk tugas, tapi tugas tidak acak peserta untuk kelompok. Hal ini karena eksperimen tidak dapat artifisial membuat grup untuk percobaan. Sebagai contoh, mempelajari program matematika baru mungkin memerlukan menggunakan keluar kelas kelas empat dan menunjuk salah satu sebagai kelompok eksperimen dan satu sebagai kelompok kontrol.

1. Metode Penelitian

Penelitian efektivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini pada Taman Kanak-kanak Bunda Ganesha Kodya Bandung dan Rian Kumalajaya Kec. Padalarang Kab. Bandung Barat menerapkan pendekatan penelitian deskriptif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik quasi eksperimen. Stouffer (1950) dan Campbell (1957) dalam Dicky Hastjarjo (2008:4) merumuskan eksperimen kuasi (*quasiexperiment*) sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan.

Proses perbandingan tergantung kepada kelompok pembanding tak setara yang berbeda banyak hal dan bukan karena adanya perlakuan. Tugas peneliti dalam menafsirkan hasil rancangan eksperimen kuasi adalah memisahkan efek

perlakuan dari efek yang disebabkan ketidaksetaraan awal diantara unit- unit didalam masing- masing kelompok perlakuan. Perhatian utama penelitian hanya pada efek perlakuan. Untuk memperoleh pemisahan efek ini, peneliti harus menyatakan ancaman khusus terhadap validitas kesimpulan yang ditiadakan oleh penugasan acak dan peneliti harus berusaha memecahkan permasalahan ini. Eksperimen kuasi perlu secara eksplisit menyatakan faktor-faktor kausal tak relevan yang "tersembunyi" didalam *ceteris paribus* penugasan acak.

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji pengembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal pada anak usia dini yang sudah dan sedang berjalan. Sementara itu, pendekatan kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui validitas rasional program permainan tradisional. Pada tataran teknis dilakukan langkah sebagai berikut: metode analisis deskriptif, dan metode kuasi eksperimen.

Menurut Stouffer (1950) dan Campbell (1957) dalam Dicky Hastjarjo (2008:5) penelitian kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent pretest post test control group design melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain melakukan pre test dan post test pada kedua kelompok tersebut untuk mengukur efektivitas perlakuan terhadap tingkat kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini pada dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional dan pada kelompok kedua yaitu kelompok kontrol diberikan perlakuan sebagaimana biasanya atau konvensional. Perbedaan hasil

pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat menunjukkan efektif atau tidaknya perlakuan (pengembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal) dengan menggunakan teknik permainan tradisional yang diberikan kepada kelompok eksperimen

Metode analisis deskriptif dilaksanakan untuk melakukan penyanderaan secara sistematis, faktual, akurat, mengenai fakta dan sifat yang terkait dengan substansi penelitian. Dalam hal ini dilakukan untuk menganalisis kecerdasan interpersonal dan intrapersonal pada anak usia dini (PAUD), faktor penyebab belum berkembang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini dan upaya yang dilakukan guru PAUD untuk menangani dan merangsang anak AUD agar kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak-anak berkembang dan meningkat.

Bentuk desain eksperimen ini yaitu *Pretest-Posttest Nonequivalent*

Kontrol

Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan penelitian tidak dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretes dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil pretes yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. Pengaruh Perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

Desain digambarkan sebagai berikut: (Sudjana: 2007:44)

A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	.	O ₁

Keterangan:

A = kelompok Eksperiment

B = Kelompok Kontrol

O₁ = Pretes sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperiment

O₂ = Postes setelah diberikan perlakuan pada kelompok kontrol

X₁ = Perlakuan menggunakan permainan kaulinan barudak

X₂ = Tidak mendapatkan perlakuan kontrol

O₃ = Pretes pada kelompok eksperiment

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak dari kedua TK yaitu TK Bunda Ganesha dan Rian Kumalajaya kelas B sebanyak 25 orang. Siswa siswi Kelas B TK Bunda Ganesha dan Rian Kumalajaya berjumlah 25 orang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan aktif dan terdata sebagai siswa tahun pelajaran 2013/2014.

Sedangkan pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dan cara mengambil sampel yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu, dan berbagai pertimbangan peneliti (Sugiyono, 2008: 124).

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data yang dikumpulkan

dalam penelitian ini yaitu data kualitatif berupa hasil observasi, catatan

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI

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

lapangan, wawancara dan dokumentasi sedangkan data kuantitatif di ungkap dengan menggunakan angket. Untuk mengumpulkan data-data tersebut digunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi, catatan lapangan, wawancara, dokumentasi dan angket. Perekaman fakta melalui instrumen ini digunakan untuk melihat perkembangan perubahan yang terjadi selama bermain sambil belajar melalui permainan pembelajaran setelah dilakukan pendamping.