

BAB III METODE PENELITIAN

Metode merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan. Berlandas pada tujuan penelitian ini yang berdasar pada masalah penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini akan memberikan perlakuan terhadap anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya untuk melihat peningkatan kecerdasan emosionalnya melalui permainan tradisional “kaulinan barudak”. Oleh karena itu, penelitian ini menganut pada Sugiyono (2012, hlm 72) yang memberikan penjelasan terkait penelitian dengan adanya perlakuan disebut penelitian eksperimen. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode eksperimen untuk melihat peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional “kaulinan barudak”.

Selain itu Sugiyono (2012) juga memberikan penjelasan bahwa metode penelitian eksperimen berkaitan dengan adanya unsur pengolahan nilai dan ukuran sebagai bahan dilakukannya evaluasi ketuntasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Istilah mengukur dan menilai berarti hubungannya dengan pengolahan angka-angka matematis yang bersifat statis. Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai media pengolahan data yang di dapat.

Penelitian ini akan melihat peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya melalui permainan tradisional “kaulinan barudak”. Sehingga dengan pendekatan kuantitatif peneliti dapat melihat apakah kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun dapat meningkat secara signifikan atau tidak setelah diterapkan permainan tradisional “Kaulinan Barudak” dalam kegiatan belajar anak di TK.

A. Desain Penelitian

Gilar Gandana, 2015

***MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”***

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

Desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Quasi Eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Dimana Creswell (2010, hlm 132) mengemukakan terkait desain penelitian Quasi Eksperimen dengan teknik *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design* adalah:

In this design, a popular approach to quasi experiment, the experimental group A and the group B are selected without random assignment. Both groups take a pretest and posttest, and only the experimental group received the treatment.

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok (Kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol) yang homogen berdasarkan hasil uji homogenitas sebelum dilakukan eksperimen dan kegiatan eksperimen/ujicoba dan perlakuan hanya dilakukan pada kelas eksperimen saja, sedangkan di kelas kontrol diterapkan proses pembelajaran melalui permainan secara konvensional.

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan *Pretest* terhadap dua kelas anak yang berusia 5-6 tahun. Dua kelas tersebut akan diambil satu kelas eksperimen dari TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya dan satu kelas kontrol dari TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya. Kedua kelas tersebut tidak dipilih secara random melainkan diambil berdasarkan kriteria homogenitas tertentu.

Syaodih dan Agustin (2013: hal 29) mengemukakan bahwa “Hasil pretest yang baik bila rata-rata nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol.” Jika nilai pretest dari kedua kelas tersebut tidak berbeda secara signifikan, maka kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Setelah kedua kelas tersebut dinyatakan homogen, maka peneliti dapat memulai untuk melakukan penelitian dengan memberikan treatment untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun dengan permainan tradisional “kaulinan barudak” kepada kelas eksperimen dan permainan konvensional kepada kelas kontrol. Proses treatment tersebut dilakukan selama 6 minggu dengan intensitas 2 kali dalam satu minggu. Dalam proses tersebut, peneliti akan melakukan observasi untuk mencatat setiap kejadian dalam bentuk narasi. Setelah

itu peneliti akan melakukan *posttest* pada kedua kelas tersebut untuk membandingkan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan penerapan permainan tradisional “kaulinan barudak” dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan penerapan permainan tradisional “kaulinan barudak” (konvensional). Pembendungan tersebut dilakukan dengan cara mengukur masing-masing anak berdasarkan kelas kemudian dilihat hasilnya apakah peningkatan kecerdasan emosional anak lebih unggul di kelas eksperimen atau kelas kontrol.

Untuk lebih jelas dapat dilihat gambaran dari *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design* yang berdasar pada Creswell (2010):

Tabel 3.1
Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pretest Kelompok Eksperimen

O₃ : Pretest Kelompok Kontrol

X : Ada Perlakuan (Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak”)

- : Tidak ada Perlakuan (Permainan Konvensional)

O₂ : Posttest Kelompok Eksperimen Setelah Perlakuan.

O₄ : Posttest Kelompok Kontrol tanpa Perlakuan

Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini mengacu pada Syaodih dan Agustin (2013), yakni sebagai berikut:

1. Memilih dua kelas anak usia 5-6 tahun yakni satu kelas di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya dan satu kelas di TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya yang akan dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini.
2. Memberikan pelatihan kepada guru-guru di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya yang akan dijadikan kelas eksperimen terkait kegiatan bermain

anak-anak di sekolah dengan menggunakan permainan tradisional “kaulinan barudak” untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.

3. Melakukan kesepakatan dengan guru-guru TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya bahwa dalam penelitian ini gurulah yang melakukan pembimbingan dan memandu anak-anak bermain sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan di sekolah tersebut.
4. Sebelum melaksanakan pembimbingan dan memandu anak bermain, masing-masing guru melakukan *pretest* terlebih dahulu menggunakan instrumen observasi terstruktur yang telah dirancang oleh peneliti untuk melihat kemampuan awal anak di masing-masing kelas tersebut sekaligus untuk melihat homogenitas kemampuan anak.
5. Treatment dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik konvensional. (proses treatment dilakukan 14 kali dalam jangka waktu 5 minggu dengan frekuensi 3 kali treatment dalam satu minggu)
6. Setelah dilakukan treatment selama 5 minggu, kemudian masing-masing guru melakukan *posttest* kepada kedua kelas tersebut dengan menggunakan instrumen observasi terstruktur yang sama seperti yang digunakan pada *pretest* untuk dilihat perbandingan hasilnya.
7. Langkah terakhir peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah di dapat untuk melihat dan membandingkan peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional “kaulinan barudak” dengan peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan konvensional.

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan bagian-bagian atau komponen pendukung yang terlibat dalam proses pelaksanaan penelitian. Komponen tersebut antara lain peneliti sendiri sebagai observer proses bermain anak, guru kelas B1 TK Negeri Pembina dan guru kelas B TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya sebagai pembimbing sekaligus pemandu kegiatan bermain anak di sekolah, dan anak-anak

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”**

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

usia-5-6 tahun di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya yang dijadikan sampel sebagai subjek penelitian.

C. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya. Lokasi kedua TK tersebut tepatnya di sekitar Kota Tasikmalaya. TK Negeri Pembina berlokasi di sekitar jalan lingkar Dadaha dan TK Nurul ‘Ilmi berlokasi di sekitar jalan Benda. Lokasi penelitian ini sangat berkaitan dengan populasi dan sampel penelitian.

2. Populasi Penelitian

Sugiyono (2012: hlm 80) mengemukakan bahwa “Populasi merupakan wilayah generalisasi.” Wilayah generalisasi disini maksudnya adalah lingkup wilayah penelitian atas dasar keberlakuan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu dapat juga dikatakan sebagai suatu objek atau subjek yang memiliki karakteristik yang dipandang unik baik berdasarkan kualitas maupun kuantitas untuk di teliti lebih dalam kebenarannya secara ilmiah oleh peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian terhadap anak usia dini di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya. Alasan peneliti melakukan penelitian di TK tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal berikut:

- a. TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya merupakan TK-TK yang dinyatakan belum menerapkan permainan tradisional “kaulinan barudak” sebagai media belajar seraya bermain anak-anak di sekolah;
- b. TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi keduanya berlokasi strategis dan masih tersedia lokasi yang berbau alam sebagai tempat untuk diterapkannya permainan tradisional;
- c. Guru-guru di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya belum pernah mendapatkan pelatihan penerapan permainan tradisional “kaulinan barudak” sebagai media kegiatan belajar seraya bermain anak;

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”**

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

- d. Guru-guru di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya belum pernah melakukan pengukuran dan penilaian dengan secara khusus terhadap kecerdasan emosional anak di sekolah;
- e. Guru-guru di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya belum pernah melakukan tindakan secara khusus untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak di sekolah;
- f. TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya sama-sama memiliki misi untuk menjadi pelopor atas penanaman dan pengembangan kecerdasan emosional bagi anak khususnya di Kota Tasikmalaya.

3. Sampel Penelitian

Sugiyono (2012: hlm 81) mengemukakan bahwa sampel merupakan perwakilan atau bagian dari populasi penelitian. Pengambilan sampel dalam sebuah penelitian harus didasarkan terhadap syarat-syarat tertentu, antara lain pengambilan sampel dilakukan jika jumlah populasi terlalu besar dan memungkinkan dengan populasi besar tersebut tidak dapat mengfisienkan waktu penelitian, kemudian dilakukan pengambilan sampel dalam sebuah penelitian jika terdapat sampel yang benar-benar representatif atau mewakili semua objek maupun subjek dalam populasi. Proses pemilihan sampel penelitian ini pun dilakukan sekaligus melalui pretest dan uji homogenitas untuk melihat kelas yang benar-benar layak digunakan sebagai sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil sampel dua kelas anak-anak yang berusia sekitar 5-6 tahun (satu kelas di TK Negeri Pembina dan satu kelas di TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya). Alasan peneliti mengambil sampel tersebut karena beberapa hal berikut:

- a. Anak usia 5-6 tahun merupakan masa transisi dan puncak untuk mematangkan kecerdasan emosional di jenjang pendidikan anak usia dini sebelum memasuki pendidikan di sekolah dasar.
- b. Anak usia 5-6 tahun cenderung sudah mulai mampu bermain dengan aturan. Karena dalam permainan tradisional banyak mengandung aturan-aturan yang bersifat kompleks dan mendidik.

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”**

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

- c. Fisik anak usia 5-6 tahun cenderung sudah mendekati kematangan dan mampu melakukan kegiatan yang lebih ekstra dalam bermain. Karena dalam permainan tradisional “kaulinan barudak” banyak kegiatan yang langsung bersentuhan dengan fungsi fisik (motorik kasar dan motorik halus).
- d. Anak usia 5-6 tahun cenderung sudah mampu berbicara dengan artikulasi jelas. Karena dalam permainan tradisional “kaulinan barudak” banyak sekali kegiatan yang bersifat sosial dan memerlukan interaksi secara verbal.

D. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa istilah yang sering digunakan, oleh karena itu untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah tersebut maka peneliti akan memberikan definisi operasional terhadap istilah-istilah berdasarkan variabel yang digunakan.

1. Kecerdasan emosional

Kecerdasan emosional dalam penelitian ini maksudnya adalah kecakapan anak dalam menyikapi perasaannya sendiri yang dapat dilihat melalui perilaku kemampuan anak itu sendiri seperti kemampuan menyadari diri sendiri, kemampuan mengelola emosi diri sendiri, kemampuan memotivasi diri sendiri, kemampuan bersikap empati, dan kemampuan menjalin hubungan sosial

2. Permainan tradisional “kaulinan barudak”

Permainan tradisional “kaulinan barudak” dalam penelitian ini maksudnya adalah jenis permainan anak-anak tempo dulu dan media setiap permainan tersebut secara dominan menggunakan media yang alami. Selain itu berdasarkan beberapa teori yang telah dikaji terkait permainan tradisional “kaulinan barudak” didalamnya terdapat kandungan- kandungan yang bermuatan unsur stimulus terhadap setiap perkembangan kepribadian, potensi, dan kecerdasan anak. Dalam penelitian ini peneliti mengutamakan untuk fokus melihat peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional “kaulinan barudak”.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini dirancang berdasarkan variabel yang diturunkan pada indikator berdasarkan dimensi-dimensinya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengamatan secara langsung terhadap aktivitas anak untuk diambil data sebagai bahan analisis yang akan dilakukan oleh peneliti secara objektif untuk melihat peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 melalui permainan tradisional “kaulinan barudak” di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya.

Instrumen yang digunakan sebagai alat untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah pedoman observasi terstruktur. Pandangan peneliti yang berlandas pada Sugiyono (2012) bahwa dengan menggunakan instrumen tersebut dapat memberikan kontribusi dan membantu peneliti untuk melihat peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina dan TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya.

Sebelum instrumen tersebut digunakan dalam penelitian, peneliti meminta judgment dari beberapa ahli sebagai validator instrumen yang dipandang relevan dengan penelitian ini. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba instrumen tersebut terlebih dahulu di kelas lain yang dipandang sama dengan kelas yang akan dijadikan objek penelitian. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk melihat dan memastikan bahwa instrumen ini valid dan reliabel. Sehingga instrumen tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Instrumen observasi terstruktur dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan menggunakan pilihan alternatif penilaian (3) Sering Muncul, (2) Kurang Muncul, dan (1) Belum Muncul.

Instrumen observasi yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini direncanakan berdasarkan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Gilar Gandana, 2015

*MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”*

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

No	Definisi Operasional	Dimensi	Indikator
1.	Kemampuan menyadari diri sendiri	Kemampuan mengetahui perasaan sendiri	Mampu memahami kekurangan diri
			Mampu memahami potensi diri
		Memiliki tolak ukur yang realistis berdasarkan kemampuan sendiri	Mampu melakukan analisis terhadap setiap persoalan
			Mampu menghadapi persoalan berdasarkan rasio dan perasaan
2.	Kemampuan mengelola emosi diri sendiri	Kemampuan memanfaatkan emosi diri secara positif	Mampu berperilaku produktif atas segala perasaan diri
			Mampu mengeksplorasi perasaan tanpa menyakiti diri sendiri dan orang lain
		Kemampuan mengatur emosi sesuai dengan situasi dan kondisi diri	Mampu menunda kenikmatan
			Mampu bertindak sesuai dengan keadaan
		Memiliki pertahanan diri dalam menghadapi setiap persoalan	Mampu bersikap Waspada
			Mampu mempertahankan argumen
3.	Kemampuan memotivasi diri sendiri	pemanfaatan emosi yang paling dalam untuk menggerakkan dan menuntun diri menuju sasaran	Mampu mengungkapkan hasrat
			Mampu menggerakkan hasrat
		Memiliki inisiatif dalam menyelesaikan setiap persoalan atas dasar kenyamanan diri sendiri dan orang lain	Mampu mengemukakan ide untuk mencapai tujuan bersama
			Mampu menciptakan solusi secara tepat terhadap setiap persoalan yang terjadi
4.	Kemampuan bersikap empati	Pengertian diri pada perasaan orang lain	Mampu berperilaku sesuai dengan kebutuhan orang lain

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "KAULINAN BARUDAK"**

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

			Mampu bersikap peka pada situasi orang lain
		Penyelarasan perasaan diri sendiri dengan orang lain	Mampu menyatukan perasaan
			Mampu menyamakan persepsi
5.	Kemampuan menjalin hubungan sosial	Pembinaan hubungan interpersonal	Mampu berinteraksi
			Mampu melakukan musyawarah
		Pembinaan hubungan intrapersonal	Mampu mengemukakan rasa cinta dan kasih sayang kepada temannya
			Mampu menyelesaikan perselisihan
	Mampu memberikan pengaruh secara positif kepada temannya		

F. Proses Pengembangan Instrumen

Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi terstruktur yang akan dijadikan sebagai alat untuk melihat peningkatan kecerdasan emosional anak. Peneliti mengembangkan setiap indikator menjadi item-item observasi berupa perilaku-perilaku emosi anak. setelah itu, peneliti melakukan uji coba instrumen untuk dilakukan analisis terkait validitas, dan reliabilitas setiap butir pernyataan / butir observasi tersebut. Jumlah item pernyataan yang terdapat dalam pedoman observasi terstruktur penelitian ini adalah 63 item. Jika dalam hasil uji coba masih terdapat item-item yang tidak valid atau tidak reliabel maka peneliti akan membuang item tersebut atau menggantinya dengan item yang baru.

1. Validitas Instrumen

Proses validasi terhadap instrumen penelitian ini dilakukan 2 tahapan. Tahapan tersebut antara lain:

- a. Proses validasi instrumen dilakukan dengan jugment 3 orang ahli. (1) Ahli bidang kecerdasan emosional anak / psikolog; (2) Ahli bidang permainan

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "KAULINAN BARUDAK"**

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

tradisional “kaulinan barudak”, dan (3) Ahli bidang pendidikan anak usia dini.

- b. Proses validasi dilakukan pengukuran dengan menguji coba instrumen di lapangan. Untuk mengukur validitas butir-butir pernyataan observasi merujuk kepada Akdon (2008, hlm 57) dapat dilakukan secara manual dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien Korelasi

$\sum x$ = Jumlah Skor Item

$\sum y$ = Jumlah Skor Total (Seluruh Item)

n = Jumlah Responden

Adapun untuk melihat apakah koefisien validasi setiap item observasi dinyatakan valid atau tidak terhadap tujuan yang akan diukur merujuk kepada Arikunto (2008, hlm 75) dapat dilakukan dengan membandingkan antara R_{xy} dengan R tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3
Interpretasi Koefisien Validasi

Indeks Validitas	Keterangan
$0,80 < R_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < R_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < R_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < R_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < R_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Berikut hasil uji validitas instrumen yang telah di olah menggunakan aplikasi *Ms. Excel 2007 for Windows*.

Tabel 3.4
Hasil Validasi Instrumen

Nomor Item	Koefisien Korelasi	Keterangan	
1	0,42	Valid	Sedang

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”**

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

2	0,51	Valid	Sedang
3	0,53	Valid	Sedang
4	0,44	Valid	Sedang
5	0,52	Valid	Sedang
6	0,45	Valid	Sedang
7	0,41	Valid	Sedang
8	0,39	Valid	Rendah
9	0,42	Valid	Sedang
10	0,39	Valid	Rendah
11	0,49	Valid	Sedang
12	0,47	Valid	Sedang
13	0,45	Valid	Sedang
14	0,54	Valid	Sedang
15	0,48	Valid	Sedang
16	0,47	Valid	Sedang
17	0,49	Valid	Sedang
18	0,28	Valid	Rendah
19	0,43	Valid	Sedang
20	0,27	Valid	Rendah
21	0,43	Valid	Sedang
22	0,401	Valid	Sedang
23	0,51	Valid	Sedang
24	0,51	Valid	Sedang
25	0,497	Valid	Sedang
26	0,53	Valid	Sedang
27	0,57	Valid	Sedang
28	0,48	Valid	Sedang
29	0,49	Valid	Sedang
30	0,53	Valid	Sedang
31	0,53	Valid	Sedang
32	0,45	Valid	Sedang
33	0,51	Valid	Sedang
34	0,39	Valid	Rendah
35	0,29	Valid	Rendah
36	0,54	Valid	Sedang

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”**

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

37	0,53	Valid	Sedang
38	0,53	Valid	Sedang
39	0,64	Valid	Tinggi
40	0,54	Valid	Sedang
41	0,559	Valid	Sedang
42	0,51	Valid	Sedang
43	0,64	Valid	Tinggi
44	0,303	Valid	Rendah
45	0,26	Valid	Rendah
46	0,61	Valid	Tinggi
47	0,25	Valid	Rendah
48	0,55	Valid	Sedang
49	0,49	Valid	Sedang
50	0,42	Valid	Sedang
51	0,37	Valid	Rendah
52	0,37	Valid	Rendah
53	0,47	Valid	Sedang
54	0,59	Valid	Sedang
55	0,48	Valid	Sedang
56	0,59	Valid	Sedang
57	0,53	Valid	Sedang
58	0,63	Valid	Tinggi
59	0,403	Valid	Sedang
60	0,68	Valid	Tinggi
61	0,83	Valid	Sangat Tinggi
62	0,44	Valid	Sedang
63	0,65	Valid	Tinggi

Berdasarkan data hasil validasi instrumen ini dapat di disederhanakan menjadi bentuk simpulan bahwa dari 63 item observasi secara umum dinyatakan valid semua dengan indeks validasi 1 item yang dinyatakan sangat tinggi, 6 item yang dinyatakan tinggi, 45 item yang dinyatakan sedang, dan 11 item yang dinyatakan rendah. Setelah diketahui bahwa semua item pernyataan observasi

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”**

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

dinyatakan valid, maka dalam penelitian ini peneliti memakai semua item observasi untuk digunakan sebagai alat pengambilan data.

2. Reliabilitas instrumen

Untuk mengukur reliabilitas butir-butir pernyataan observasi merujuk kepada Suherman (1993, hlm 156) dapat digunakan rumus *alpha cornbach*, sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k \cdot r}{1 + (k - 1)r}$$

Keterangan:

- α = Koefisien Keandalan alat Ukur
 r = Koefisien rata-rata Korelasi antar Item
 k = Jumlah Item

Tolok ukur untuk mempersatukan derajat reliabilitas butir pernyataan observasi merujuk kepada Suherman (1993, hlm 156) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Interpretasi Indeks Derajat Reliabilitas

Harga Reliabilitas	Keterangan
$\alpha \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < \alpha \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < \alpha \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < \alpha \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < \alpha \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Berikut hasil uji reliabilitas instrumen menggunakan aplikasi IBM SPSS 20.

Tabel 3.6
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	63

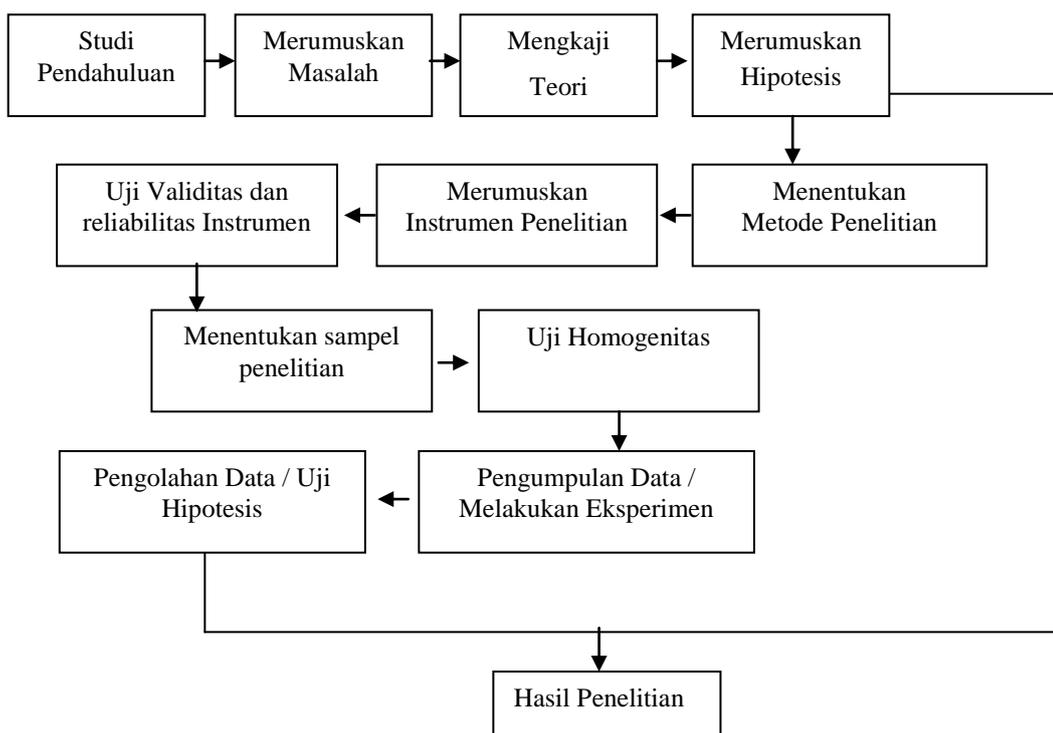
Berdasarkan hasil uji statistik reliabilitas instrumen menyatakan bahwa rata-rata reliabilitas dari 63 item pernyataan observasi adalah $\alpha = 0,935$ artinya

instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dengan indeks derajat reliabilitas sangat tinggi.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:

Gambar 3.1
Prosedur Penelitian



H. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik pengumpulan data

Berhubung penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen *quasi*, sehingga teknik pengumpulan data dalam penelitian ini pun dilakukan ketika sebelum, proses, dan sesudah dilakukan kegiatan eksperimen. Karena data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah berupa kemampuan awal anak, keterampilan proses anak, dan kemampuan anak setelah belajar seraya bermain melalui permainan tradisional yang dilaksanakan selama 5 minggu berturut-turut dengan frekuensi kegiatan eksperimen 3 kali dalam satu

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "KAULINAN BARUDAK"**

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

minggu. Sehingga, dalam penelitian ini peneliti mengambil data kurang lebih 14 kali termasuk *pretest* dan *posttest*. Adapun alat yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain:

a. Pedoman observasi terstruktur

Pedoman observasi terstruktur merupakan sebuah alat pengumpulan data yang di rancang oleh peneliti dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data-data yang diambil melalui pedoman observasi terstruktur dalam penelitian ini berupa perilaku emosional anak sebelum diterapkan permainan tradisional “kaulinan barudak”, dan setelah diterapkan permainan tradisional “kaulinan barudak” di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya sebagai kelas eksperimen dan di TK Nurul ‘Ilmi Kota Tasikmalaya sebagai kelas kontrol.

b. Catatan lapangan

Untuk memperlengkap dan memperjelas data penelitian, peneliti mengambil data berupa keterampilan proses anak ketika melakukan kegiatan dengan catatan lapang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui catatan lapangan didasarkan pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini terkait standar penilaian perkembangan hasil belajar anak usia dini yang dianjurkan untuk menggunakan standar penilaian proses terhadap potensi-potensi anak dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti ini, peneliti akan mendapatkan data secara autentik. Selain itu, catatan lapangan yang di lakukan oleh peneliti juga sebagai bahan deskriptif dan penyempurna untuk memperkuat argumen data penelitian. Dalam catatan lapangan ini peneliti mengambil data berdasarkan realita berupa fenomena-fenomena yang terjadi dalam proses belajar seraya bermain anak di lokasi penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yakni data-data berupa dokumen yang berkaitan dengan penelitian yang meliputi data siswa, media dan alat permainan yang digunakan dalam penelitian, langkah-langkah atau aturan-aturan

permainan dalam kegiatan pembelajaran, foto-foto kegiatan anak bermain, dan data lain yang dipandang berkaitan dengan penelitian. Pengumpulan data melalui dokumentasi ini dilakukan oleh peneliti untuk dijadikan sebagai bukti nyata dilakukannya penelitian dan sebagai bahan untuk mengabsahkan data-data lain dalam penelitian ini.

2. Teknik analisis data

Berdasarkan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, maka analisis data pun dilakukan terhadap data-data yang didapat berdasarkan instrumen observasi terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi. Maka dari itu analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan secara bertahap supaya penelitian ini dapat berjalan efektif dan efisien sesuai dengan perencanaan.

Berhubung data yang diambil dalam penelitian ini berupa perilaku kecerdasan emosional anak berdasarkan pedoman observasi terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi, maka peneliti akan melakukan pengolahan data dengan tahapan-tahapan yang berdasar pada Syaodih dan Agustin (2013: hlm 43-48) berikut ini:

a. Tahap penyeleksian data

Tahapan penyeleksian data dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti sebagai bahan pemetaan data-data yang akan diolah dan dianalisis. Peneliti melihat kelengkapan data penelitian sebelum dilakukan pengolahan. Karena jika tahapan ini tidak dilakukan oleh peneliti, maka dikhawatirkan terdapat kekurangan data dan menyebabkan terjadi kekeliruan dalam pengolahan data. Sehingga dalam tahapan penyeleksian data ini peneliti harus benar-benar teliti terhadap kelengkapan data penelitian.

b. Memberikan skor sesuai dengan sistem penskoran yang digunakan

Tahapan ini dilakukan setelah data-data penelitian benar-benar lengkap. Pemberian skor pada setiap data yang didapat sesuai dengan teknik yang telah ditetapkan sebelumnya. Teknik penskoran yang dilakukan dalam penelitian ini

merujuk pada Sugiyono (2012) menggunakan skala *Likert* dengan pola 3 skor opsi alternatif pilihan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.7
Pola Skor Opsi Alternatif Respons

Pernyataan/ Butir Item	Skor Opsi Alternative Respon (Likert)		
	Sering Muncul (SM)	Kurang Muncul (KM)	Tidak Muncul (BM)
<i>I-63</i>	3	2	1

Adapun kriteria dari skala tersebut dinyatakan sering muncul (3) jika anak memunculkan perilaku-perilaku kecerdasan emosional minimalnya 3 kali ketika melakukan kegiatan dalam jangka waktu satu hari di sekolah; dinyatakan kurang muncul (2) jika anak memunculkan perilaku-perilaku kecerdasan emosional 1-2 kali ketika melakukan kegiatan dalam jangka waktu satu hari di sekolah, dan; dinyatakan belum muncul (1) jika anak tidak sama sekali memunculkan perilaku-perilaku kecerdasan emosional dalam jangka waktu satu hari kegiatan di sekolah.

Tabel tersebut dibuat sesuai dengan kebutuhan berdasarkan jumlah anak dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini. Oleh karena itu peneliti menyiapkan tabel observasi terstruktur yang harus diisi oleh guru sesuai dengan jumlah anak yang ada pada masing-masing kelas dalam penelitian ini.

c. Penentuan konversi skor

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengolahan dan analisis terhadap data-data yang telah didapat berdasarkan instrumen observasi yang digunakan. Untuk mengukur kemampuan perilaku emosional anak dalam tahapan ini didasarkan pada kategori pengukuran yang telah ditetapkan dalam sistem penskoran yaitu, Sering Muncul (SM)=3, Kurang Muncul (KM)=2, dan Belum Muncul (BM)=1.

Indikator skor kemunculan tersebut dilihat dari frekuensi kemunculan perilaku anak sesuai dengan setiap item observasi terstruktur yang telah disediakan. Indikator skor kemunculan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”**

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

Indikator Skor Kemunculan

Frekuensi Kemunculan	Skor
≥ 3 kali	3
1-2 kali	2
0	1

Oleh karena itu untuk melakukan analisis terhadap data-data tersebut peneliti memerlukan *software* berupa aplikasi komputer. Aplikasi tersebut adalah *Microsoft Excel 2003/2007 for Windows dan IBM SPSS 20*.

d. Menentukan perkembangan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun berdasarkan data yang telah dikonversikan.

Langkah-langkah pada proses ini adalah sebagai berikut:

1) Data yang telah dikonversikan kemudian diolah ke dalam data statistik menjadi bentuk mean, median, modus, nilai minimum, nilai maksimum, dan sum dengan rumus-rumus sebagai berikut:

a) Mean

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata hitung
 x_i = Nilai sampel ke-i
 n = Jumlah sampel

b) Median

$$Me = x_{ii} + \left(\frac{\frac{n}{2} - f_{kii}}{f_i} \right) p$$

Keterangan:

Me = median
 x_{ii} = Batas Bawah Median
 n = Jumlah data
 f_{kii} = Frekuensi kumulatif di bawah kelas median
 f_i = Frekuensi data pada kelas median
 p = Panjang interval kelas

c) Modus

$$Mo = b + \left(\frac{b}{b_1 + b_2} \right) p$$

Keterangan:

Mo = Modus
 b = Batas bawah kelas interval dengan frekuensi terbanyak
 b_1 = Frekuensi terbanyak dikurangi frekuensi kelas sebelumnya
 b_2 = Frekuensi terbanyak dikurangi frekuensi kelas sesudahnya

Gilar Gandana, 2015

MENINGKATKAN KECERDASAN EMOS

MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "KAULINAN BARUDAK"

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

- d) Nilai minimum merupakan nilai terkecil dari semua datum
- e) Nilai maksimum merupakan nilai terbesar dari semua datum
- f) Jumlah merupakan total atau \sum dari semua datum
- 2) Uji Normalitas, tahapan ini dilakukan untuk melihat distribusi data yang didapat dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas ini akan menunjukkan apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini akan dilakukan melalui uji *kolmogrov smirnov*, yaitu membandingkan *sig.* dengan α (0,05). Jika $sig > \alpha$ (0,05), maka data dinyatakan berdistribusi normal. Namun jika $sig < \alpha$ (0,05), maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.
- 3) Uji Homogenitas, dilakukan untuk melihat persamaan data berupa skor kecerdasan emosional antara anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Uji homogenitas ini dilakukan dengan cara *test of homogeneity of variance*. Data antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dinyatakan homogen jika nilai $sig. > \alpha$ (0,05), namun jika nilai $sig. < \alpha$ (0,05) maka data antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dinyatakan tidak homogen.
- 4) Pengujian N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun antara sebelum dan sesudah diterapkan permainan tradisional “kaulinan barudak”. Pengujian ini dilakukan menggunakan aplikasi Ms. Windows Excel 2007 dengan rumus g faktor (N-Gain) sebagai berikut:

$$g = \frac{Posttest - Pretest}{SkorIdeal - Pretest}$$

Adapun klasifikasi indeks gain yang menjadi ukuran hasil uji tersebut antara lain:

Tabel 3.9
Klasifikasi Indeks Gain

Gilar Gandana, 2015

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “KAULINAN BARUDAK”**

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

Nilai	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 > g > 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

5) Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional “kaulinan barudak”.

- a) Jika data berdistribusi normal maka peneliti melakukan pengolahan data dengan statistik parametrik. Statistik parametrik yang dilakukan yakni menggunakan uji t 2 sampel Independen. Untuk melakukan uji t 2 sampel Independent, maka dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{2}{n_2}}}$$

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata skor anak kelompok eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata skor kelompok kontrol

n_1 = banyaknya jumlah anak pada kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya jumlah anak pada kelompok kontrol

S_1^2 = nilai variansi data dari masing-masing kelompok

- b) Jika data berdistribusi tidak normal maka peneliti akan melakukan pengukuran dan pengolahan data dengan statistik non parametrik. Statistik non parametrik yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Mann-Whitney* sebagai berikut:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 - 1)}{2} - R_1$$

$$\mu_u = \frac{n_1 n_2}{2} \text{ dan } \sigma_u = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

Keterangan:

n_1 = jumlah data pada kelompok eksperimen

n_2 = jumlah data pada kelompok kontrol

R_1 = jumlah ranking data pada kelompok eksperimen

e. Menyusun laporan penelitian

Tahapan penyusunan laporan penelitian merupakan tahapan terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahapan ini dilakukan setelah semua proses pengolahan dan analisis data selesai dilakukan berdasarkan prosedur pengolahan dan analisis data penelitian. Dalam penyusunan laporan ini peneliti akan melaporkan berikut deskripsi dari setiap perhitungan data penelitian yang telah dilakukan. Sehingga dengan disertai deskripsi dalam laporan penelitian ini akan memberikan penjelasan secara komprehensif terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada akhirnya pada tahap ini akan didapat kesimpulan terkait peningkatan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional “kaulinan barudak”.