BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk pada pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia dini, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2014, hlm. 107) menyatakan bahwa "metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan".

Terdapat beberapa bentuk metode penelitian eksperimen, yaitu *Pre-Experimental, True Experimental Design, Factorial Design* dan *Quasi Experimental* (Sugiyono, 2014, hlm.109). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Exsperimental* (eksperimen semu).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa *Nonequivalent Control Group Design* yakni terdapat dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) yang tidak dipilih secara random, kemudian diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelompok tersebut. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia dini. Berikut merupakan bagan 3.1 desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*:

Bagan 3.1
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

O_1	X	O_2
O_3		O_4

(Sugiyono, 2014, hlm.116)

Keterangan :

O1 = tes awal (*pre test*) pada kelompok eksperimen.

O3 = tes awal (*pre test*) pada kelompok kontrol.

X = perlakuan terhadap kelompok eksperimen.

O2 = tes akhir (*post test*) pada kelompok eksperimen.

O4 = tes akhir (*post test*) pada kelompok kontrol.

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia dini. Karakteristik partisipan dalam penelitian ditentukan menurut kriteria yaitu, anak usia dini pada masa *golden age*, dimana dalam segi akademis maupun non akademis dapat dijadikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

"Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya" (Sugiyono, 2014, hlm. 117). Senada dengan pendapat Margono (1997) yang menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki kerakteristik tertentu dalam penelitian.

Populasi yang menjadi subjek penelitian mengenai pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia dini yakni TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 80 anak, terdiri dari 45 anak perempuan dan 35 anak laki-laki. Berikut tabel 3.1 berisi rincian data populasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 tahun ajaran 2014/2015.

Tabel 3.1

Populasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 Bandung

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 11			
Kelas	**Laki-laki**	**Perempuan**	**Jumlah**
A1 (Siti Khodijah)	6	12	18
A2 (Siti Fatimah)	7	11	18
B1 (Abu Bakar)	4	6	10
B2 (Umar bin Khotob)	6	5	11
B3 (Usman bin Affan)	6	5	11
B4 (Abi bin Abu Thalib)	6	6	12
Total	**35**	**45**	**80**

2. Sampel

Setelah penetapan populasi target sebagaimana diungkapkan di atas, maka peneliti akan mengambil bagian dari populasi atau sampel, karena dengan menggunakan sampel ini akan lebih mudah, hemat tenaga, waktu, serta biaya dibandingkan dengan penelitian terhadap populasi.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014, hlm. 118). Sample dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 (Usman bin Affan) dan B4 (Kelas Ali bin Abi Thalib) TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 Bandung, tahun ajaran 2014/2015. Sampel dalam penelitian untuk kelompok kontrol sebanyak 11 anak, dan kelompok eksperimen sebanyak 12 anak. Berikut tabel 3.2 berisi rincian sampel penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athafal 11 Bandung.

Tabel 3.2
Sampel TK Aisyiyah Bustanul Athafal (ABA) 11 Bandung

TK Aisyiyah Bustanul Athafal 11 Bandung				
Kelas	**Kontrol**		**Eksperimen**	
	Perempuan	**Laki-laki**	**Perempuan**	**Laki-laki**
B3	5	6		
B4			6	6
Total	**11**		**12**	
	23			

D. Definisi Operasional

Variabel yang dioprasionalkan dalam penelitian ini adalah Keterampilan Sosial dan Bermain Peran Makro. Definisi dari kedua variabel tersebut dioprasionalkan berdasarkan definisi konseptual yang dipaparkan pada BAB II. Berikut definisi oprasional dari kedua variabel.

1. Keterampilan Sosial

Setidaknya ada lima keterampilan sosial pada anak, yang meliputi keterampilan berkomunikasi yaitu kemampuan anak untuk memahami dan merespon pembicaraan orang lain, serta mengembangkan kemampuan mendengarkan ketika orang lain menyampaikan sesuatu. Keterampilan dalam membuat humor yaitu anak dapat membuat orang lain tersenyum dan merasa bahagia. Keterampilan menjalin persahabatan yaitu kemampuan anak memahami kebutuhan orang lain. Keterampilan berperan dalam kelompok yakni kemampuan anak untuk bisa menyesuaikan diri di dalam lingkungan atau kelompok. Keterampilan bersopan santun dalam pergaulan yaitu anak mempunyai tata krama sesuai nilai dan norma yang berlaku di lingkungan.

2. Bermain Peran Makro

Kegiatan melalui bermain peran makro merupakan kegiatan dimana anak memerankan tokoh dari pengalaman sehari-hari (tema sekitar kehidupan nyata seperti menjadi dokter, koki, dan lain-lain). Adapun pelaksanaan kegiatan bermain peran makro ini menggunakan skenario yang menggambarkan langkah-langkah kegiatan, mulai dari media seperti kostum dan alat permainan yang digunakan (untuk keamanan seperti halnya menjadi karakter koki yang memerlukan alat seperti gunting, pisau, dan alat berbahaya lainnya tidak digunakan, akan tetapi menggunakan alat peraga yang menyerupai atau ukuran yang sama dengan tingkat keamanannya yang terjamin), serta skenario yang telah dibuat dituliskan indikator keterampilan sosial anak yang harus dicapai anak. Untuk melakukan kegiatan bermain peran makro dapat di lihat skenario di lampiran B.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014, hlm. 148). Sedangkan menurut Arikunto (2006, hlm 160) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah diolah, serta teknik pengumpulan data instrumen dengan menggunakan pedoman observasi.

1. Alat Pengumpul Data

Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data seperti: observasi, dan dokumentasi. Menurut Wahyudin dan Agustin (2012, hlm. 59) observasi adalah suatu teknik yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang perkembangan dan permasalahan anak dengan cara pengamatan untuk memperoleh informasi.

Format observasi yang digunakan peneliti bersifat terstruktur yang berbentuk daftar ceklist untuk digunakan menilai kriteria anak dalam proses penerapan metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak. Menurut Sudjana (1990: 79) *checklist* atau daftar cek adalah skala yang penilaiannya tidak dibuat dalam bentuk rentang nilai tetapi hanya mendeskripsikan apa adanya dan kategori jawabannya ditentukan misalnya ada-tidak ada, dilakukan-tidak dilakukan, muncul-belum muncul dan lain-lain.

Teknik penilaian dalam penelitian ini menggunakan teknik skala *Guttman*, dimana data yang diperoleh hanya ada dua interval yaitu “ya-tidak” atau muncul-tidak muncul”, dan lain-lainnya. Sebagaimana pernyataan yang diungkapkan Sugiyono (2014, hlm. 139) bahwa jawaban dapat dibuat skor tertinggi satu dan terendah nol, dan jika perlakuan yang diharapkan belum muncul diberikan skor 0. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala nilai yang menggunakan kategori nilai 1 dan 0. Adapun tabel 3.3 berisi penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Keterampilan Sosial

Item Pernyataan Keterampilan Sosial Anak usia Dini	Kriteria Penilaian Keterampilan Sosial	
	1	0
	Muncul	Tidak Muncul

2. Kisi-kisi Instrumen

Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen yang berisi pada lingkup aspek; variabel, dimensi, indikator, pernyataan, dan no item. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial Anak

Keterampilan sosial menurut Shapiro (Azzet, 2010, hlm. 70) adalah keterampilan yang meliputi keterampilan berkomunikasi, keterampilan dalam membuat humor, keterampilan menjalin persahabatan, keterampilan berperan dalam kelompok, keterampilan bersopan santun dalam pergaulan.

Variabel	Dimensi / Aspek	Indikator	Pernyataan	No Item
Keterampilan Sosial	Keterampilan Berkomunikasi	1. Memahami komunikasi dengan anak atau orang lain.	1) Anak dapat bercakap-cakap atau mengobrol dengan beberapa anak lain secara baik. 2) Anak dapat menyapa orang lain seperti "selamat pagi, sedang apa?".	1 2
		2. Merespon pembicaraan dengan anak atau orang lain.	1) Anak dapat menjawab pertanyaan anak/orang lain dengan tepat. 2) Anak dapat melakukan bila diperintah	3 4

			guru/orang dewasa lainnya. 3) Anak dapat berbicara dengan wajar bilamana dikoreksi oleh guru.	5
	Keterampilan dalam membuat humor	1. Memahami bagaimana membuat orang lain tersenyum atau gembira melalui humor.	1) Anak dapat membuat humor yang membuat orang lain tertawa. 2) Anak memahami humor temannya. 3) Anak tidak mudah marah bila diajak humor oleh anak lain selama tidak berlebihan. 4) Anak dapat tersenyum atau tertawa bersama anak-anak lainnya saat bermain.	6 7 8 9
	Keterampilan menjalin persahabatan	1. Memahami kebutuhan orang lain.	1) Anak dapat berbagi barang-barang yang dimiliki (misal makanan atau minuman) dengan temannya. 2) Anak dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan pada saat melakukan kegiatan. 3) Anak dapat meminjamkan	10 11 12

			mainan miliknya atau barang lainnya pada teman /orang lain yang membutuhkan.	
		2. Memiliki rasa menghargai pada orang lain.	1) Anak tidak mencela hasil karya temannya yang tidak sesuai dengan harapan. 2) Anak dapat mendengarkan temannya menceritakan hasil karyanya. 3) Anak mendengarkan guru yang sedang bercerita. 4) Anak tidak memotong pembicaraan.	13 14 15 16
		3. Menjalin persahabatan dengan anak lain.	1) Anak memiliki satu atau dua orang kawan akrab atau sahabat.	17
	Keterampilan dalam kelompok	1. Memiliki sikap kerja sama dengan teman.	1) Anak dapat ikut serta dalam kegiatan kelompok. 2) Anak dapat bekerjasama dengan temannya dalam kerja kelompok. 3) Anak dapat bermain dengan anak lain.	18 19 20
		2. Menyesuaikan diri di dalam	1) Anak dapat bermain bersama temannya.	21

		kelompok.	2) Anak dapat bekerjasama dalam tugas yang memerlukan kerja kelompok. 3) Anak dapat bermain dalam permainan yang membutuhkan kerjasama, misal main congklak atau bola.	22 23
	Keterampilan bersopan santun dalam pergaulan	1. Mengetahui tata krama dan sopan santun yang berlaku di lingkungan sekitar.	1) Anak dapat memberi dan membalas salam pada guru. 2) Anak dapat meminta maaf atas tingkah laku yang tidak sengaja yang membuat orang lain marah. 3) Anak dapat mengucapkan "terima kasih" atas pemberian dari orang lain. 4) Anak dapat mendengarkan orang lain saat berbicara. 5) Anak dapat mengajak temannya untuk bermain bersama.	24 25 26 27 28
		2. Menaati peraturan yang ada.	1) Anak dapat membuang sampah pada tempatnya. 2) Anak dapat merapihkan meja dan kursi setelah melakukan	29 30

			kegiatan. 3) Anak dapat merapihkan alat tulis setelah digunakan. 4) Anak dapat merapihkan mainan pada tempatnya.	31 32

1. Instrumen Penelitian

Berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun pada langkah sebelumnya, peneliti kemudian membuat instrumen penelitian yang terdiri item atau pernyataan yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mengukur pengaruh metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia dini. Berikut instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti pada tabel 3.5.

Tabel 3.5

Instrumen Keterampilan Sosial Anak

Item Pernyataan	M	BM
1. Anak dapat bercakap-cakap atau mengobrol dengan beberapa anak lain secara baik.		
2. Anak dapat menyapa orang lain seperti “selamat pagi, sedang apa?”.		
3. Anak dapat menjawab pertanyaan anak/orang lain dengan tepat.		
4. Anak dapat melakukan bila diperintah guru/orang dewasa lainnya.		
5. Anak dapat berbicara dengan wajar bilamana dikoreksi oleh guru.		
6. Anak dapat membuat humor yang membuat orang lain tertawa.		
7. Anak memahami humor temannya.		
8. Anak tidak mudah marah bila diajak humor oleh anak lain selama tidak berlebihan.		
9. Anak dapat tersenyum atau tertawa bersama anak-anak lainnya saat bermain.		
10. Anak dapat berbagi barang-barang yang dimiliki (misal		

makanan atau minuman) dengan temannya.		
11. Anak dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan pada saat melakukan kegiatan.		
12. Anak dapat meminjamkan mainan miliknya atau barang lainnya pada teman /orang lain yang membutuhkan.		
13. Anak tidak mencela hasil karya temannya yang tidak sesuai dengan harapan.		
14. Anak dapat mendengarkan temannya menceritakan hasil karyanya.		
15. Anak mendengarkan guru yang sedang bercerita.		
16. Anak tidak memotong pembicaraan.		
17. Anak memiliki satu atau dua orang kawan akrab atau sahabat.		
18. Anak dapat ikut serta dalam kegiatan kelompok.		
19. Anak dapat bekerjasama dengan temannya dalam kerja kelompok.		
20. Anak dapat bermain dengan anak lain, misal berteman dengan teman diluar lingkungan kelasnya.		
21. Anak dapat bermain bersama temannya.		
22. Anak dapat bekerjasama dalam tugas yang memerlukan kerja kelompok		
23. Anak dapat bermain dalam permainan yang membutuhkan kerjasama, misal main congklak atau bola.		
24. Anak dapat memberi dan membalas salam pada guru.		
25. Anak dapat meminta maaf atas tingkah laku yang tidak sengaja yang membuat orang lain marah.		
26. Anak dapat mengucapkan “terima kasih” atas pemberian dari orang lain.		
27. Anak dapat mendengarkan orang lain saat berbicara.		
28. Anak dapat mengajak temannya untuk bermain bersama.		
29. Anak dapat membuang sampah pada tempatnya.		
30. Anak dapat merapihkan meja dan kursi setelah melakukan kegiatan.		
31. Anak dapat merapihkan alat tulis setelah digunakan.		
32. Anak dapat merapihkan mainan pada tempatnya.		

2. Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen (Arikunto, 2006, hlm.144). Pengujian validitas alat ukur penggunaan penelitian dapat menunjukan seberapa besar

alat untuk penelitian mampu mengukur variabel yang terdapat dalam suatu penelitian. Dengan kata lain validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukan tingkat akurasi suatu alat ukur.

Sugiyono (2014) mengemukakan ada beberapa tahapan untuk pengujian validitas, yaitu:

1) Validasi Isi (*Content Validity*)

Peneliti mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat dengan ahli yang terlibat dengan dua dosen yang ahli di bidang pendidikan anak usia dini yakni ibu Vina Andriani, M. Ed., P.h.d, dan ibu dr. Nur Faizah Romadona, M.Kes. *Judgment* instrumen dilakukan untuk merefisi instrumen apabila terdapat kesalahan atau kekeliruan dalam pembuatannya. Instrumen yang yang telah diuji dan mendapatkan penilaian yang cukup baik, dan dapat digunakan langsung dalam penelitian.

2) Validasi Item

Setelah di *judgment* oleh para ahli, maka instrumen tersebut di validitas item dengan cara di uji coba. Uji coba di lakukan di TK Adzkia pada hari Rabu, 20 Mei 2015. Instrumen yang diuji cobakan berjumlah tiga puluh dua item pernyataan kepada sebelas anak. Setelah dilakukan uji coba, kemudian dilakukan penyeleksian item pernyataan dengan cara melihat nilai validasi hasil istrumen. Menurut Arikunto (2006, hlm. 168) menyatakan bahwa isntrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu validitas dan reliabilitas.

Melalui bantuan program IBM SPSS 20 diperoleh hasil uji validitas instrumen penelitian dirangkum pada tabel 3.6 sebagai berikut. Untuk hasil perhitungan uji validasi secara lengkap terlampirkan.

Tabel 3.6
Hasil Perhitungan Uji Validasi Instrumen
Keterampilan Anak Usia Dini

No. Item	r pbis	Validasi

1	0,843	Valid
2	0,437	In Valid
3	0,843	Valid
4	-0,086	In Valid
5	0,857	Valid
6	0,094	In Valid
7	0,536	In Valid
8	0,843	Valid
9	0,536	In Valid
10	0,843	Valid
11	0,720	Valid
12	0,505	In Valid
13	-0,219	In Valid
14	0,694	Valid
15	0,843	Valid
16	0,857	Valid
17	0,843	Valid
18	0,857	Valid
19	0,857	Valid
20	0,053	In Valid
21	0,711	Valid
22	0,857	Valid
23	0,857	Valid
24	C	In Valid
25	0,291	In Valid
26	0,320	In Valid
27	0,843	Valid
28	0,843	Valid
29	C	In Valid
30	0,822	Valid
31	0,822	Valid
32	C	In Valid

Setelah perhitungan validasi dilakukan, diketahui yang memenuhi kriteria validasi butir item yaitu nomor 1, 3, 5, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 27, 28, 30, dan 31, sedangkan butir item yang memiliki kriteria tidak valid yaitu nomor 2, 4, 6, 7, 9, 12, 13, 20, 24, 25, 26, 29, dan 32 sehingga dengan demikian item yang tidak valid dianggap tidak dipergunakan lagi (hapus).

Berdasarkan tabel di atas diproleh 19 item yang valid dan 13 item yang tidak valid. Secara lebih rinci penyebaran item yang valid dan tidak valid pada setiap aspek dapat dilihat pada table 3.7 berikut, di bawah ini:

Tabel 3.7

Rincian Validitas Item

No	Dimensi	Item Valid	Invalid
1.	Keterampilan Berkomunikasi	1, 3, 5	2, 4
2.	Keterampilan dalam Membuat Humor	8	6, 7, 9
3.	Keterampilan Menjalin Persahabatan	10, 11, 14, 15, 16, 17	12, 13
4.	Keterampilan berperan dalam Kelompok	18, 19, 21, 22, 23	20
5.	Keterampilan Bersopan Santun dalam Pergaulan	27, 28, 30, 31	24, 25, 26, 29, 32
Total Item		19	13

Item yang valid berarti item tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur, sedangkan item yang tidak valid artinya item tersebut tidak dapat mengukur item yang seharusnya diukur dan tidak digunakan lagi dalam memperoleh data penelitian.

b. Realibilitas

Setelah uji validitas item dari variabel keterampilan anak usia dini maka langkah selanjutnya adalah menguji apakah item tersebut realible. Reliabilitas adalah tingkat konsistensi hasil yang dicapai oleh sebuah alat ukur, meskipun dipakai secara berulang-ulang pada subjek yang sama atau berbeda. Sehingga suatu instrumen dikatakan reliabel jika mampu mengukur hasil secara konsisten. Sejalan dengan hal tersebut menurut Arikunto (2006, hlm.178) berpendapat bahwa reliabilitas mengandung pengertian bahwa suatu

instrumen bisa dipercaya serta dapat dipergunakan sebagai alat pengumpul data apabila instrumen tersebut sudah dianggap baik.

Hasil realibilitas keterampilan sosila anak usia dini diperoleh dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 20, berikut tersaji pada tabel 3.8.

Tabel 3.8
Uji Realibilitas Instrumen

Crobach's Alpha	N of Item
.945	**32**

Selanjutnya nilai r dikonsultasikan dengan menggunakan cara tradisional yaitu dengan menggunakan interpretasi terhadap koefisien kolerasi yang diperoleh dari nilai r yang terdapat pada tabel 3.9, berikut tabel pedoman untuk meberikan interpretasi koefisien korelasi

Tabel 3.9

Pedoman untuk Memberikan Interpretasi

Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat tinggi

Merujuk pada tabel interpretasi nilai koefisien korelasi, maka reliabilitas instrumen ini dinyatakan sangat tinggi, karena 0,945 berada diantara 0,80 – 1,000. Dengan kata lain, instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat digunakan untuk penelitian.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yakni tahap pra eksperimen, eksperimen, dan pasca eksperimen, yaitu penelitian pengaruh

pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia dini Kelompok B3 (Usman bin Affan) dan kelompok B4 (Ali bin Abi Thalib) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 Bandung, tahun ajaran 2014/2015 sebagai berikut.

1. Pra Eksperimen
   a. Penyusunan dan bimbingan draf skripsi kepada pembimbing I dan II.
   b. Membuat surat ijin penelitian pada instasi terkait.
   c. Pengembangan instrumen penelitian, pengajuan validasi instrumen oleh ahli serta mengadakan uji coba instrumen penelitian di liar sampel penelitian untuk menguji valiasi dan reliabilitas di TK Adzkia Bandung pada hari Rabu, 20 Mei 2015.
   d. Mengkalkulasikan hasil uji coba untuk mengetahui hasil validasi dan reliabilititas item pernyatan dari instrumen.
   e. Menyiapkan rencana kegiatan, skenario bermain peran makro, dan bahan ajar untuk mengembangkan metode bermain peran makro.
2. Eksperimen
   a. Menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
   b. Pelaksanaan *pre test* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilaksanakan dua hari di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 Bandung. Pelaksanaan hari pertama *pre test* untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 29 Mei 2015. Pada kelas pagi yakni kelompok kontrol dengan jumlah 11 anak yang hadir semua pada pelaksanan pretest, sedangkan pada kelas siang pada kelompok eksperimen dengan jumlah anak 11 anak, akan tetapi satu anak yang tidak hadir karena sakit.

      Untuk pelaksanaan *pre test* di hari kedua pada hari sabtu tanggal 30 Mei 2015 pada kelompok eksperimen yaitu sebanyak 12 anak. Sehingga anak-anak dalam penelitian ini dapat mengikuti *pretest* di hari kedua dengan lengkap.
   c. Pelaksanaan *treatment* pada kelompok eksperimen mendapat bahan ajar dengan pemberian metode bermain peran makro, sedangkan kelompok

kontrol mendapat bahan ajar tanpa pemberian metode bermain peran makro, yang dilaksanakan selama dua minggu.

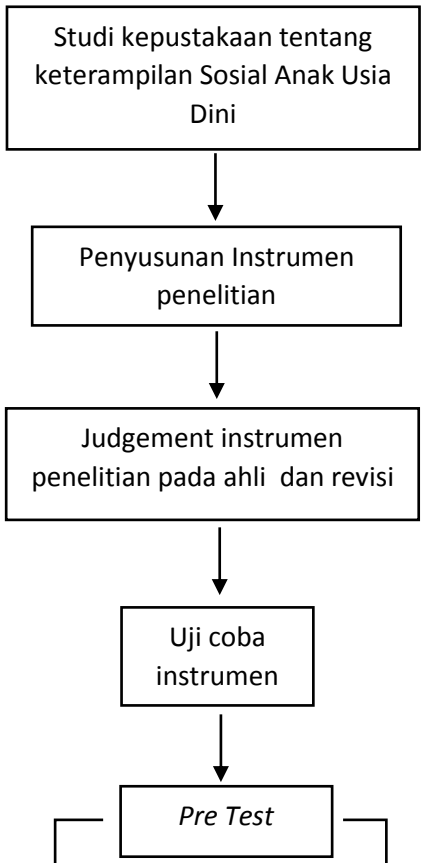
d. Memberikan tes akhir (*post test*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

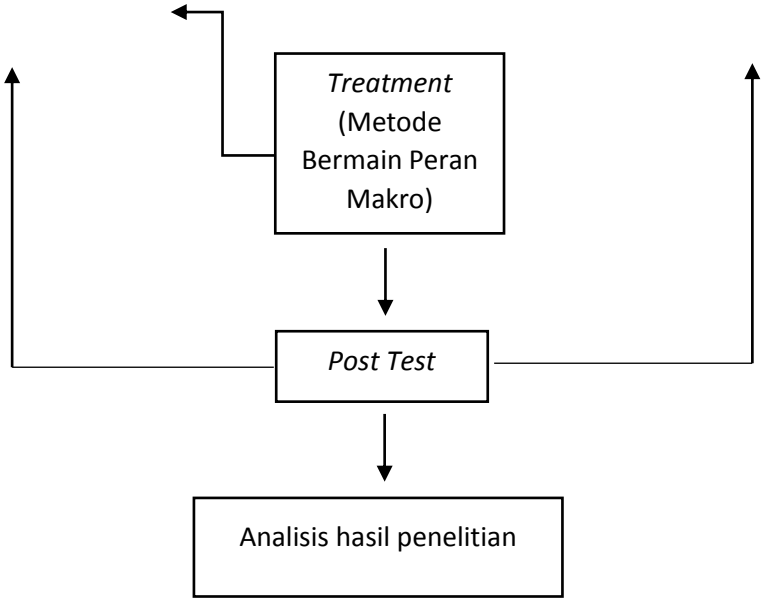
3. Pasca Eksperimen

a. Mengolah data hasil-hasil eksperimen melalui pengujian statistik, dengan membandingkan skor *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis.

Adapun alur kegiatan penelitian sebagai berikut:





Bagan 3.2

Alur Penelitian

G. Analisis Data

Pengolahan terhadap data-data hasil penelitian ini dilakukan dengan menggunakan cara sebagai berikut:

1. Profil keterampilan sosial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Untuk mengetahui bagaimana keterampilan sosial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan cara:

a. Menentukan skor maksimal ideal yang diproleh sampel:

Menghitung jumlah item pernyataan keterampilan sosial anak

Menentukan skor maksimal ideal yang diperoleh sampel

Skor maksimal ideal = jumlah item × skor tertinggi

Adapun pengkategorian skor maksimal keterampilan sosial anak adalah pada tabel 3.11 sebagai berikut:

Tabel 3.10
Skor Maksimal Ideal

Aspek	Skor Maksimal

Keseluruhan	= 19 × 1 = 19
Keterampilan Berkomunikasi	= 3 × 1 = 3
Keterampilan Menbuat Homor	= 1 × 1 = 1
Keterampilan Menjalin Persahabatan	= 2 × 1 = 2
Keterampilan Berperan Dalam Kelompok	= 4 × 1 = 4
Keterampilan Bersopan Santun	= 9 × 1 = 9

b. Menentukan skor minimal ideal yang diproleh sampel

Skor minimal ideal = jumlah item × skor terendah, tersaji pada tabel 3.12

Tabel 3.11
Skor Minimal Ideal

Aspek	Skor Minimal
Keseluruhan	= 19 × 0 = 0
Keterampilan Berkomunikasi	= 3 × 0 = 0
Keterampilan Menbuat Homor	= 1 × 0 = 0
Keterampilan Menjalin Persahabatan	= 2 × 0 = 0
Keterampilan Berperan Dalam Kelompok	= 4 × 0 = 0
Keterampilan Bersopan Santun	= 9 × 0 = 0

c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel

Rentang skor = skor maksimal ideal – skor minimal ideal, pada tabel 3.13 berikut:

Tabel 3.12
Rentang Skor

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	= 19 - 0 = 19
Keterampilan Berkomunikasi	= 3 - 0 = 3
Keterampilan Menbuat Homor	= 1 - 0 = 1
Keterampilan Menjalin Persahabatan	= 2 - 0 = 2
Keterampilan Berperan Dalam Kelompok	= 4 - 0 = 4
Keterampilan Bersopan Santun	= 9 - 0 = 9

d. Menentukan panjang interval dengan membegi rentang skor dengan angka 3 (tiga kategori)

Iterval skor = rentang skor : 3

Tabel 3.13

Interval Skor

Aspek	Interval Skor
Keseluruhan	= 19 / 3 = 6,3
Keterampilan Berkomunikasi	= 3 / 3 = 1
Keterampilan Menbuat Homor	= 1 / 3 = 0,6
Keterampilan Menjalin Persahabatan	= 2 / 3 = 0,6
Keterampilan Berperan Dalam Kelompok	= 4 / 3 = 1,3
Keterampilan Bersopan Santun	= 9 / 3 = 3

Dari langkah-langkah diatas, didapat kriteria profil keterampilan sosial anak TK Kelompok B, dapat dilihat pada tabel 3.14.

Tabel 3.14
Kategorisasi Profil Keterampilan Sosial Anak

Aspek	Kriteria	Interval
Keseluruhan	Tinggi	14 – 19
	Sedang	7 – 13
	Rendah	0 – 6
Keterampilan Berkomunikasi	Tinggi	3
	Sedang	2
	Rendah	1
Keterampilan Menbuat Homor	Tinggi	2
	Sedang	1
	Rendah	0
Keterampilan Menjalin Persahabatan	Tinggi	2
	Sedang	1
	Rendah	0
Keterampilan Berperan Dalam Kelompok	Tinggi	4
	Sedang	2 – 3
	Rendah	0 – 1
Keterampilan Bersopan Santun	Tinggi	7 – 9
	Sedang	4 – 6
	Rendah	0 – 3

2. Uji Statistik Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Keterampilan Sosial Anak

Sehubungan dengan persyaratan yang harus memenuhi yang harus dipenuhi sebelum penelitian yaitu dapat menentukantenknik analisis mana

yang boleh digunakan, maka diadakan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh, apabila hasil data uji normalitas menunjukan ada berdistribusi normal maka menggunakan statistik parametrik dan jika data tida berdistribusi normal maka menggunakan statistik non parametrik.

Pengujian normalitas dan homogenitas varians data dalam penelitian ini menggunakan uji kolmogrov dan uji F (p > 0,05) dengan membandingkan signifikasi hasil uji (*p value*) dengan taraf signifikasi. Tujuan uji normalitas adalah untuk membuktikan bahwa :

a. Sampel telah diambil secara proposional dari populasinya
b. Variabel yang diteliti telah memenuhi kriteria distribusi normal. Apabila hasil yang diperoleh lebih besar dari taraf signivikasi, maka data tersebut berdistribusi normal. Penghitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS 20 untuk pengujian data sampel dari variabel.

Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Ha : sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Kriteria penetapan:

Jika signifikasi > 0,05, sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Jika < 0,05, sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Dalam pengujian hipotesis, kriteria untuk menolak atau tidak menolak Ho berdasarka P-*value* adalah jika P-*value* < α maka Ho ditolak dan jika P-*value* ≥ α maka Ho tidak dapat ditolak. Dalam program IBM SPSS 20 digunakan istilah *significance* yang disingkat Sg untuk P-*value* dengan kata lain P-*value* = *sig*.

3. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, pengaruh metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia dini di TK merupakan metode pembelajaran bermain peran makro yang dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Hipotesis nol (H_o) pada penelitian yang dilakukan terhadap pengaruh pembelajaran dengan menggunakan bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia dini tersebut dirumuskan sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak.