

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan metode penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik *role playing*, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, serta teknik analisis data dalam skripsi ini.

A. Desain Penelitian

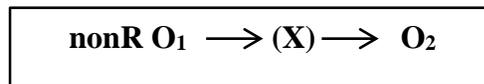
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena pendekatan kuantitatif memungkinkan dilakukan pencatatan dan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik, mulai dari pengumpulan data *pretest* maupun *posttest*, lalu pengolahan data, penafsiran sampai penyajian hasil perhitungannya (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pencatatan hingga akhir, menggunakan perhitungan statistik untuk mengolah hasil pencatatan sehingga pendekatan kuantitatif paling sesuai dengan penelitian ini.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode quasi eksperimen, yaitu metode manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi *role playing* terhadap kompetensi sosial anak yang diamati, manipulasi yang dilakukan berupa *role playing* dan diberikan kepada kelompok anak yang telah terbentuk secara alamiah (Creswell, 2016) yakni TK A Bunda Asuh Nanda, setelah itu dilihat pengaruhnya (Latipun, 2011).

Desain penelitian yang digunakan adalah desain perlakuan ulang (*one group pre and posttest design*), yakni desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok anak prasekolah yaitu TK A Bunda Asuh Nanda serta melakukan pengukuran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *role playing* pada anak (Creswell, 2016; Latipun, 2011). Desain ini lebih baik dibandingkan *one group posttest*, karena pengamatan akan membandingkan *pretest* dengan *posttest* yang menunjukkan adanya perubahan atau tidak (Heppner, et al, 2008). Hal ini didukung oleh pernyataan Doll (1965a) bahwa pengukuran kompetensi sosial dapat

menggunakan *pretest-posttest design*. Namun perubahan yang terjadi bisa saja karena adanya proses pematangan, pertumbuhan dan perkembangan anak yang tidak ada hubungannya dengan *treatment*, menurut Hepner hal ini dapat diatasi dengan melakukan pencatatan untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi karena diberikan *treatment*, peneliti menggunakan *anecdotal record* untuk mencatat kompetensi sosial anak setiap diberikan *role playing* (Heppner, et al, 2008; Nilsen, 1997).

Dalam penelitian ini terdapat satu kelompok anak prasekolah (usia 4-5 tahun) yang diberikan perlakuan berupa *role playing* sebanyak delapan kali, dan diberikan pengukuran sebelum dan sesudah memperoleh *role playing*. Secara skematis dapat digambar sebagai berikut:



Gambar 3.1

One group pre and posttest design (Latipun, 2011)

Keterangan

- O₁ : Pengukuran kompetensi sosial sebelum diberikan treatment berupa *role playing*
- (X) : Treatment dengan menggunakan *role playing*
- O₂ : Pengukuran kompetensi sosial sesudah diberikan treatment berupa *role playing*

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di TK Bunda Asuh Nanda Kota Bandung. Bentuk pengambilan sampel dengan cara sampling purposive (*purposive sampling*). Adapun karakteristik partisipan yang dijadikan sampel adalah sebagai berikut:

1. Anak berusia 4-5 tahun dan merupakan siswa di TK Bunda Asuh Nanda Kota Bandung.

2. Anak memiliki kompetensi sosial pada periode I – II pada lembar *Vineland Social Maturity Scale* (penjelasan lebih lanjut pada bagian instrumen penelitian).

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu *role playing* dan kompetensi sosial. *Role playing* dalam penelitian ini menjadi variabel bebas, yaitu variabel yang di manipulasi untuk dipelajari efeknya pada variabel terikat, sedangkan kompetensi sosial menjadi variabel terikat yakni variabel yang berubah jika berhubungan dengan variabel bebas (Creswell, 2011 & 2016; Latipun, 2011). Berikut paparan secara oprasional dalam penelitian ini:

1. *Role playing* (variabel bebas) adalah suatu teknik bermain dengan kegiatan anak menjadi seseorang/ melakukan suatu kegiatan menggunakan alat yang diberikan oleh peneliti (masak-masakan, boneka dan perlengkapan pakaian boneka, dagang-dagangan, pos-posan, alat profesi, *face painting*, telfon-telfonan, dan pancing-pancingan).
2. Kompetensi Sosial (variabel terikat) adalah kematangan anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari sesuai dengan usianya, kemampuan diterima dalam lingkungannya, dan bertanggung jawab pada aturan yang berlaku (Doll, 1965a & 1965b). Secara oprasional kompetensi sosial akan diukur menggunakan *Vineland Social Maturity Scale (VSMS)*, karena alat ukur yang tepat dalam mengukur kompetensi sosial adalah VSMS dimana anak akan terlihat matang atau tidaknya dalam kompetensi sosial (Doll, 1965a & 1965b), terdapat 8 aspek yang akan terlihat dalam kompetensi sosial, yaitu:
 - a. *Self-help general (SHG): eating and dressing oneself*. SHG merupakan kemampuan menolong dirinya sendiri seperti makan dan berpakaian sendiri.
 - b. *Self-help eating (SHE): the child can feed himself*. SHE merupakan kemampuan seorang anak dalam menggunakan perlatan makan dan minum, serta menyuapi diri sendiri.
 - c. *Self-help dressing (SHD): the child can dress himself*. SHD merupakan kemampuan seorang anak dalam berpakaian sendiri dan keterampilan

mengenakan pakaian seperti mengikat tali simpul, membuka dan menutup kancing.

- d. *Self-direction (SD): the child can spend money and assume responsibilities.* SD merupakan pemahaman anak mengenai uang dan kemampuan anak dalam menggunakan uang, menentukan pilihan sendiri, mampu memimpin dirinya sendiri.
- e. *Occupation (O): the child does things for himself, cuts things, uses a pencil, and transfer objects.* O merupakan kemampuan anak dalam melakukan pekerjaan untuk dirinya seperti menggunting, menggunakan pensil, memindahkan benda-benda sesukanya.
- f. *Communication (C): the child talks, laughs, and reads.* C merupakan kemampuan anak dalam berkomunikasi seperti berbicara, tertawa, dan mengikuti instruksi sederhana.
- g. *Locomotion (L): the child can move about where he want to go.* L merupakan kemampuan motorik anak, anak dapat bergerak atau berpindah kemanapun ia inginkan.
- h. *Socialization (S): the child seeks the company of others, engages in play, and competes.* S merupakan kemampuan anak dalam bersosialisasi seperti berteman dengan teman lainnya, terlibat dalam permainan dengan anak lain dan berkompetisi.

D. Prosedur Perancangan dan Pelaksanaan Teknik *Role playing*

Dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan mengenai prosedur perancangan teknik *role playing* dan prosedur pelaksanaan teknik *role playing* secara garis besar, sebagai berikut:

1. Prosedur perancangan teknik *role playing*

Perancangan teknik *role playing* disusun oleh peneliti dan divalidasi oleh dua pakar psikologi perkembangan, yaitu Dr. Tina Hayati Dahlan, M.Pd., Psikolog dan Alia Zarman, M.Psi., Psikolog. Beberapa masukan-masukan yang diberikan seperti teknik *role playing* di buat secara mendetail dari peralatan yang diberikan hingga

perangkat yang digunakan dalam teknik *role playing*, bahasa yang digunakan adalah bahasa yang dimengerti oleh usia anak prasekolah dan instruksi sederhana di buat secara urut hal tersebut disesuaikan dengan tahapan anak prasekolah.

2. Prosedur pelaksanaan teknik *role playing*

Dalam penelitian ini pelaksanaan teknik *role playing* dilakukan sebanyak delapan sesi oleh peneliti yakni seminggu dua kali (selasa dan kamis) selama empat minggu berturut-turut. *Role playing* dilakukan dalam ruangan kelas yang diikuti oleh sembilan anak TK A Bunda Asuh Nanda, setiap pukul 09.30 sampai 10.00 anak-anak memulai melakukan *role playing* yang sebelumnya diarahkan terlebih dahulu oleh peneliti. Setiap pelaksanaan *role playing* peneliti dibantu oleh dua orang tim pengamat dalam mengobservasi, tim pengamat terdiri dari empat orang yang bertugas untuk mencatat perilaku anak kedalam lembar *anecdotal record* yang telah disediakan. Pelaksanaan teknik *role playing* yang mendetil dapat dilihat pada lampiran 3, secara garis besar akan dijelaskan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
 Prosedur Pelaksanaan Teknik *Role Playing*

| Sesi | Waktu | Perangkat | Tujuan | Kompetensi sosial yang diharapkan muncul | Aktivitas yang dilakukan |
|-------------------------------|----------------|---|---|--|--|
| Sesi 1 24 November 2015 | 15-30 menit | Perekam : - Kamera - Bolpoin - <i>Anecdotal record</i> - Lembar VSMS Eksperimen : - <i>Playdough</i> - Meja - Kursi - Celemek - Peralatan makan (sendok, garpu, piring, | Untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan <i>self-help general, self-help eating, occupation, locomotion, communication</i> dan <i>socialization</i> | - Anak dapat menghindari hal yang membahayakan dalam menggunakan peralatan masak-masakan, mampu melakukan pekerjaan rumah tangga sederhana seperti mencuci piring, dan membersihkan peralatan. - Anak dapat berpura-pura menggunakan peralatan makan seperti piring, cangkir, | 1) Fasilitator dan tim pengamat memperkenalkan diri kepada anak-anak TK A Bunda Asuh Nanda dan sebaliknya. Fasilitator dan Tim pengamat menyiapkan alat-alat serta memberikan arahan mengenai apa yang akan dilakukan. 2) Anak-anak mengambil |

| | | | | | |
|-----------------------|----------------|--|--------------------------|---|--|
| | | <p>gelas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peralatan masak (kompor, panci, pisau, talenan, penggoreng, dsb) | | <p>sendok, dan garpu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat memindahkan dan mengatur makan maupun peralatan masak sesuai dengan keinginan sendiri. - Anak dapat mengikuti instruksi, menyebutkan nama peralatan yang diketahui. - Anak dapat bergerak atau berpindah tempat sesuai yang diinginkan. - Anak dapat bermain dengan teman-temannya dan berperan menjadi ahli masak. | <p>peralatan.</p> <ul style="list-style-type: none"> 3) Setelah berlangsung 30 menit, fasilitator akan mengingatkan bahwa waktunya merapikan peralatan. 4) Fasilitator menutup <i>role playing</i> dan mengingatkan kelompok eksperimen untuk hadir kembali. |
| Sesi 2 26 November | 15-30 menit | <p>Perekam :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera | Untuk memfasilitasi anak | <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat memahami nilai uang, mengatur | 1) Fasilitator memberikan arahan |

| | | | | | |
|------|--|---|--|--|---|
| 2015 | | <ul style="list-style-type: none"> - Bolpoin - <i>Anecdotal record</i> - Lembar VSMS <p>Eksperimen :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uang-uangan - Kasir - Barang yang dijual (makanan, buah-buahan, dsb) - Meja - Kursi | <p>dalam mengembangkan <i>self-help general, self-direction, occupation, locomotion, communication</i> dan <i>socialization</i>.</p> | <p>keuangan sendiri, dan mengerti fungsi dari uang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak berpura-pura melakukan interaksi jual beli dengan temannya, berperan sebagai pedagang dan pembeli. - Anak dapat menceritakan kembali apa yang ia beli dan menghitung kembali apa yang dibeli. - Anak dapat bergerak untuk berpura-pura membeli sesuatu. | <p>mengenai hal yang akan dilakukan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Anak-anak mengambil alat-alat 3) Setelah berlangsung sekitar 30 menit, fasilitator akan mengingatkan untuk membereskan peralatan. 4) Fasilitator menutup <i>role playing</i> kedua dan mengingatkan kelompok eksperimen untuk hadir minggu selanjutnya untuk bermain kembali. |
|------|--|---|--|--|---|

| | | | | | |
|---------------------------------------|------------------------|---|---|--|---|
| <p>Sesi 3 1 Desember 2015</p> | <p>15-30 menit</p> | <p>Perekam : - Kamera - Bolpoin - <i>Anecdotal record</i> - Lembar VSMS</p> <p>Eksperimen : - Pakaian profesi - Alat profesi (dokter, pilot, polisi, atlet, pemain musik, penata rambut, arsitek, pembalap)</p> | <p>Untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan <i>self-help general, self-help dressing, occupation, locomotion, communication</i> dan <i>socialization</i>.</p> | <p>- Anak dapat berpura-pura menjadi orang lain, dapat menyelesaikan rintangan seperti menyesuaikan pakaian dengan alat profesi, menali dan menutup kancing sendiri, menggunakan pakaian beserta peralatan yang disediakan sesuai dengan peran yang ia mainkan, tidak meminta bantuan saat menggunakan alat bermain maupun melepas pasang pakaian, dapat mengikat simpul pakaiannya sendiri,</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1) Fasilitator menjelaskan mengenai apa yang akan dilakukan 2) Anak-anak mengambil baju dan alat-alat profesi. 3) Setelah berlangsung sekitar 30 menit, fasilitator akan mengingatkan bahwa waktunya merapikan baju dan alat profesi 4) Fasilitator menutup <i>role playing</i> yang ketiga dan mengingatkan kelompok eksperimen untuk |
|---------------------------------------|------------------------|---|---|--|---|

| | | | | | |
|---------------------------------------|------------------------|--|---|---|---|
| | | | | <p>mampu merintis bermain sendiri, memindahkan benda sesuai keinginannya, mengambil dan menyebutkan alat profesi yang digunakan.</p> <p>- Anak dapat melakukan aktivitas sesuai profesi yang dipilih, mendekati teman dan berinteraksi, bermain bersama dengan berperan menjadi tokoh lain.</p> | <p>hadir untuk bermain selanjutnya.</p> |
| <p>Sesi 4 3 Desember 2015</p> | <p>15-30 menit</p> | <p>Perekam :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera - Bolpoin - <i>Anecdotal</i> | <p>Untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan</p> | <p>- Anak dapat menggunakan peralatan memancing, mengaitkan kail,</p> | <p>1) Fasilitator menjelaskan apa yang akan dilakukan</p> |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|
| | | <p><i>record</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lembar VSMS <p>Eksperimen :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kail pemancing - Jaring - Ember - Binatang laut | <p><i>self-help general, self-help eating, self-direction, occupation, locomotion, communication dan socialization.</i></p> | <p>mengetahui apa yang harus dihindari dalam memancing, mengetahui apa yang boleh dimakan dan tidak, mengolah hasil apa yang didapat, memindahkan ikan yang dipancing ke dalam tempat yang disediakan, mengambil peralatan pancingan dan mengetahui kegunaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyebutkan nama hewan laut beserta peralatan yang digunakan, mengikuti instruksi, menceritakan apa yang didapat, minta | <ul style="list-style-type: none"> 2) Anak-anak mengambil alat pancingan dan binatang laut. 3) Setelah berlangsung sekitar 30 menit, fasilitator akan mengingatkan bahwa waktunya merapikan permainan. 4) Fasilitator menutup <i>role playing</i> yang keempat |
|--|--|---|---|--|---|

| | | | | | |
|------------------------------|----------------|--|---|---|---|
| | | | | diperhatikan dan dapat berperan sebagai orang lain. | |
| Sesi 5 8 Desember 2015 | 15-30 menit | <p>Perekam :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera - Bolpoin - <i>Anecdotal record</i> - Lembar VSMS <p>Eksperimen :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Face painting crayon</i> - Gambar tokoh (Frozen, Batman, Spiderman, Iron man, Hulk, Captain | <p>Untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan <i>self-help general, occupation, locomotion, communication</i> dan <i>socialization</i>.</p> | <p>- Anak dapat memilih gambar sesuai dengan yang ia inginkan serta melakukan aktivitas sesuai dengan tokoh lain tersebut, mampu bergerak mengelilingi ruang kelas dan halaman sesuai yang diinginkan bersama teman-teman, menuruni dan menaiki tangga, mendekati orang yang dikenal, melakukan perlombaan siapa yang paling hebat, minta</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1) Fasilitator menjelaskan apa yang akan dilakukan pada <i>role playing</i> kali ini. 2) Anak-anak memilih gambar dan digambarkan oleh Tim Pengamat. 3) Setelah berlangsung sekitar 15 - 30 menit, fasilitator akan mengingatkan bahwa waktunya sudah berakhir. 4) Fasilitator menutup |

| | | | | | |
|-------------------------------|----------------|--|---|--|---|
| | | America, Princess disney, Little Pony, dsb) | | diperhatikan, mencuci tangan serta mencuci muka tanpa dibantu, mengeringkan muka dan tangannya sendiri. | <i>role playing</i> yang kelima dan mengingatkan kelompok eksperimen untuk datang hari selanjutnya. |
| Sesi 6 10 Desember 2015 | 15-30 menit | Perekam : - Kamera - Bolpoin - <i>Anecdotal record</i> - Lembar VSMS Eksperimen : - Alat tulis (pensil, peraut, pensil warna, penghapus) | Untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan <i>self-help general, occupation, locomotion, communication</i> dan <i>socialization</i> . | - Anak dapat mengambil benda-benda yang dekat dan menggunakannya, mencengkam ibu jari dengan telunjuk saat menggunakan peralatan tulis, dapat menggunakan pensil, alat warna, peraut, lem, dan gunting. - Anak mampu menggambar dan | 1) Fasilitator memberi arahan mengenai apa yang akan dilakukan pada <i>role playing</i> kali ini. 2) Anak-anak mengambil peralatan dan memulai menggambar. 3) Setelah berlangsung sekitar 30 menit, |

| | | | | | |
|--|------------------------|---|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Kertas - Lem - Gunting - Stiker - Amplop - Kotak pos | | <p>menulis dengan menggunakan alat tulis, menceritakan apa yang digambar, meminta diperhatikan saat menggambar, melakukan hal bersama dengan teman lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak berperan menjadi pak pos. | <p>fasilitator akan mengingatkan bahwa waktunya merapikan alat tulis.</p> <p>4) Fasilitator menutup <i>role playing</i> yang keenam dan mengingatkan kelompok eksperimen untuk hadir minggu selanjutnya untuk bermain kembali.</p> |
| <p>Sesi 7 15 Desember 2015</p> | <p>15-30 menit</p> | <p>Perekam :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera - Bolpoin - <i>Anecdotal record</i> | <p>Untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan <i>self-help general, occupation,</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu berinteraksi melalui mainan telfon dan <i>handphone,</i> menjawab sesuai yang ditanyakan oleh | <p>1) Fasilitator menjelaskan apa yang akan dilakukan</p> <p>2) Anak-anak mengambil telfon</p> |

| | | | | | |
|-----------------------|----------------|---|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Lembar VSMS <p>Eksperimen :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Telepon - <i>Handphone</i> - Boneka | <i>locomotion, communication dan socialization.</i> | peneliti atau temannya, menceritakan pengalaman kepada teman-teman dan peneliti, menceritakan dirinya sebagai orang lain, dan bermain dengan meja sederhana. | atau handphone 3) Setelah berlangsung sekitar 30 menit, fasilitator akan mengingatkan bahwa waktunya merapikan telfon dan handphone dan pulang. 4) Fasilitator menutup <i>role playing</i> yang ketujuh dan mengingatkan kelompok eksperimen untuk hadir hari selanjutnya untuk bermain kembali. |
| Sesi 8 17 Desember | 15-30 menit | Perekam : <ul style="list-style-type: none"> - Kamera | Untuk memfasilitasi anak | - Anak memberikan nama kepada boneka | 1) Fasilitator menjelaskan apa |

| | | | | | |
|------|--|---|--|---|---|
| 2015 | | <ul style="list-style-type: none"> - Bolpoin - <i>Anecdotal record</i> - Lembar VSMS <p>Eksperimen :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Boneka - Rumah boneka - Pakaian boneka - Peralatan rumah tangga (sapu, setrika, dsb) | <p>dalam mengembangkan <i>self-help general, self-help dressing, occupation, locomotion, communication</i> dan <i>socialization</i>.</p> | <p>dan memainkannya, mampu berinteraksi kepada boneka dan melibatkan teman-temannya, dapat bermain secara bersama/ kelompok (dalam rumah)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu melakukan aktivitas pekerjaan rumah seperti menyapu, membersihkan rumah, dan menonton. - Anak dapat menyebutkan dan menggunakan peralatan kerja dalam rumah, mengerjakan aktivitas seperti mengenakan baju, menyetrika, | <p>yang akan dilakukan pada <i>role playing</i> kali ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Fasilitator memperlihatkan boneka dan beberapa jenis baju serta meminta Anak untuk mengambil satu boneka. 3) Anak mengambil boneka dan jenis pakaian. 4) Setelah berlangsung sekitar 30 menit, fasilitator akan mengingatkan bahwa waktunya merapikan bonekanya. |
|------|--|---|--|---|---|

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | menyisir sendiri, menata peralatan dalam rumah. | 5) Fasilitator menutup <i>role playing</i> yang terakhir, dan berpamitan kepada anak-anak. |
|--|--|--|--|---|--|

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan *Vineland Social Maturity Scale* (VSMS), yaitu suatu skala pengukuran kompetensi sosial yang bersifat progresif dalam hal merawat dirinya, berpartisipasi pada kegiatan yang mengarah untuk berdiri sendiri sehingga ia mampu dilepas dari ketergantungan pada orang dewasa sepenuhnya. Skala pengukuran ini merupakan alat yang berguna untuk mengukur kematangan anak dalam kompetensi sosialnya. Item-item skala ini disusun sesuai tingkat kesukaran, hal tersebut menunjukkan tingkat kematangan dalam kompetensi sosial (Doll, 1965). Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.2

Instrumen *Vineland Social Maturity Scale* (VSMS)

| Aspek Kematangan Sosial | Item | No. Item |
|--------------------------------|---|-----------------|
| <i>Self-help general</i> | Mempertahankan Keseimbangan | 2 |
| | Mencekau benda-benda yang dekat | 3 |
| | Tengkurap (Telungkup) | 5 |
| | Meraih benda-benda di dekatnya | 6 |
| | Duduk tanpa pertolongan | 8 |
| | Berusaha berdiri sendiri | 9 |
| | Minum dari cangkir atau gelas dengan bantuan | 11 |
| | Mencengkam dengan ibu jari dan telunjuk | 13 |
| | Berdiri sendiri | 15 |
| | Tidak berliur | 16 |
| | Mengatasi rintangan-rintangan | 23 |
| | Meminta pergi ke toilet | 35 |
| | Menghindari hal-hal sederhana yang membahayakan | 41 |

| | | |
|---------------------------|---|----|
| | Mengurus diri sendiri di toilet | 51 |
| <i>Self-help eating</i> | Memamah makanan | 20 |
| | Minum dari cangkir atau gelas tanpa bantuan | 25 |
| | Makan menggunakan sendok | 28 |
| | Membedakan substansi-substansi yang boleh dimakan | 30 |
| | Membuka bungkus kembang gula | 33 |
| | Makan menggunakan garpu | 38 |
| | Mengambil minum tanpa bantuan | 39 |
| | | |
| <i>Self-help dressing</i> | Berhasil membuka kaos kaki | 21 |
| | Membuka pakaian | 37 |
| | Mengeringkan tangannya sendiri | 40 |
| | Mengenakan pakaian tanpa bantuan | 42 |
| | Menutup kancing pakaian | 47 |
| | Mencuci tangan tanpa dibantu | 50 |
| | Mencuci muka tanpa dibantu | 52 |
| | Berpakaian sendiri tanpa perlu mengikat/simpul | 54 |
| <i>Self direction</i> | Dapat dipercaya/ memahami nilai uang | 60 |
| <i>Occupation</i> | Mencoret dengan pensil/kapur gambar | 19 |
| | Memindahkan benda-benda | 22 |
| | Mengambil/membawa benda-benda yang dikenal | 24 |
| | Merintis cara untuk bermain sendiri | 36 |
| | Memotong dengan menggunakan gunting | 43 |
| | Membantu pekerjaan rumah tangga yang ringan | 48 |
| | Menggambar dengan pensil atau kapur | 55 |
| | Menggunakan sepatu roda, seluncur kereta- | 57 |

| | | |
|----------------------|---|----|
| | keretaan | |
| <i>Communication</i> | “Mendekat” ; tertawa | 1 |
| | Bersibuk diri tanpa ditemani | 7 |
| | “Bicara” meniru suara | 10 |
| | Menuruti petunjuk-petunjuk sederhana | 17 |
| | Menyebut nama-nama yang dikenalnya | 31 |
| | Berbicara dengan kalimat-kalimat pendek | 34 |
| | Menceritakan pengalaman-pengalamannya | 44 |
| <i>Locomotion</i> | Bergerak dilantai | 12 |
| | Berjalan di kamar tanpa di awasi | 18 |
| | Bergerak di sekeliling rumah atau halaman | 29 |
| | Mendaki tangga tanpa bantuan | 32 |
| | Menuruni tangga selangkah tiap anak tangga | 45 |
| | Pergi ke tetangga tanpa perlu pengawasan | 53 |
| | Dapat pergi ke sekolah tanpa pengawasan | 61 |
| <i>Socialization</i> | Mendekati orang-orang yang dikenal | 4 |
| | Minta diperhatikan | 14 |
| | Bermain dengan anak-anak lain | 27 |
| | Bermain bersama dengan anak-anak kelompok bermain | 46 |
| | “Berperan” bergaya untuk orang lain | 49 |
| | Turut berlomba dalam permainan-permainan | 56 |
| | Bermain dengan permainan meja sederhana | 59 |

Adapun beberapa langkah yang dilakukan dalam pengisian, penilaian, penyekoran dalam pengambilan data sebagai berikut:

Dalam pengisian lembar VSMS, peneliti melakukannya dengan cara menginterview ibu setiap anak TK A Bunda Asuh Nanda, peneliti menentukan usia kronologis anak, kemudian peneliti memulai mengisi lembar VSMS dari periode (III-

IV), karena kriteria dalam pengisian lembar VSMS adalah mengisi satu periode di atas usia kronologis anak (Doll, 1965a & 1965b), selanjutnya peneliti memberikan penilaian pada setiap item yang ditanyakan, kemudian peneliti menghentikan pertanyaan, apabila anak tidak dapat melakukan hal dalam lembar VSMS sebanyak tiga kali berturut-turut.

Dalam penilaian lembar VSMS (Doll, 1937 & 1965a & 1965b) memiliki suatu ketentuan yaitu, apabila anak dapat melakukan hal yang terdapat dalam item maka peneliti memberikan tanda *plus* (+) yang artinya anak mendapat nilai 1, sedangkan apabila anak tidak dapat melakukan item tersebut, maka peneliti memberikan tanda *minus* (-) yang artinya anak mendapat nilai 0. Ketika anak dapat melakukan hal yang tertera dalam lembar VSMS, namun masih perlu dibantu orang tua maka peneliti memberikan nilai (\pm) yang artinya anak mendapat nilai 0,5 serta apabila anak tidak diberikan kesempatan orang tua untuk melakukan hal yang terdapat dalam VSMS maka anak akan diberi tanda No Opportunity (NO) dan mendapat nilai 0.

Dalam penyekoran lembar VSMS terdapat beberapa ketentuan, berikut ini (Doll, 1955 & 1965a):

- a. *Basal score*/ skor dasar yaitu, skor yang diperoleh dari periode yang memiliki nilai terbanyak secara berurutan.
- b. *Credits*/ skor tambahan yaitu, skor yang diperoleh setelah skor dasar
- c. *Total score*/ skor total yaitu, skor yang diperoleh dari awal sampai akhir penilaian
- d. *Social quotient* yaitu nilai kematangan kompetensi sosial anak, dimana skor total yang telah dikonversikan kedalam “ *Table for Converting Total Score of VSMS*” (lampiran) atau dapat disebut *social age* (Sa) dibandingkan dengan nilai usia kronologi anak/*chronological age* (Ca).

Adapun kriteria *Vineland Social Maturity Scale* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, ketika rentang *social age* < *chronological age* dapat dikatakan anak memiliki kompetensi sosial yang kurang, sebaliknya apabila rentang nilai *social age* > *chronological age* maka kompetensi sosial anak dapat dikatakan di atas rata-rata

dan anak yang memiliki rentang *social age = chronological age* maka kompetensi sosial yang dimiliki anak tersebut telah sesuai dengan usianya (Doll, 1965a & 1965b).

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara sebagai berikut:

Observasi adalah penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap subjek yang diteliti (Beaty, 1990; Nilsen, 1997). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan sebanyak delapan kali, yaitu ketika anak diberikan *role playing* dengan tujuan untuk mengamati perilaku anak yang muncul dengan mengacu pada lembar VSMS dan dicatat menggunakan *anecdotal record* oleh tim pengamat. *Anecdotal record* merupakan catatan yang akurat, mendetail mengenai hal yang aktual berdasarkan fakta yang terjadi pada anak, dan penggunaan *anecdotal* ini sangat sesuai untuk merekam/mencatat perkembangan anak dalam hal merawat diri sesuai dengan alat ukur VSMS yang digunakan dalam penelitian (Nilsen, 1997). Dalam pengisian *anecdotal record* peneliti beserta tim pengamat dibimbing dan dilatih terlebih dahulu oleh seorang psikolog perkembangan yaitu Dr. Tina Hayati Dahlan, M.Pd., Psikolog.

Selain observasi, penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur yang dilakukan secara tatap muka dan memiliki satu daftar pertanyaan sesuai dengan lembar VSMS meliputi wawancara dengan orang tua dan wali kelas untuk mengetahui data anak pada saat *pretest* dan *posttest* (Stewart & Cash, 2012). Dalam pengisian VSMS peneliti dibimbing dan dilatih terlebih dahulu oleh seorang psikolog perkembangan yaitu Alia Zarman, M.Si., Psikolog

G. Prosedur Penelitian

Dalam Prosedur penelitian, penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap persiapan, tahap pengumpulan data dan tahap akhir. Berikut penjabaran prosedur penelitian :

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan peneliti menentukan latar belakang penelitian, studi literatur mengenai *role playing* dan kompetensi sosial, studi pendahuluan untuk mendapatkan populasi, serta menentukan waktu dengan cara mewawancarai Kepala sekolah maupun Walikelas, menetapkan sampel penelitian sesuai dengan kriteria yang ditentukan, peneliti membuat proposal kegiatan penelitian, mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk teknik *role playing*, kemudian mempersiapkan prosedur teknik *role playing* yang divalidasi oleh pakar psikologi perkembangan, lalu peneliti serta tim pengamat mengikuti latihan pengisian *anecdotal record* dengan pakar psikologi yaitu Tina Dahlan, M.Pd., Psikolog, setelah itu peneliti mengikuti bimbingan dan latihan pengadministrasian alat ukur VSMS oleh Alia Zarman, M.Si., psikolog sebelum melakukan pengumpulan data.

2. Tahap Pengumpulan Data

Setelah kepala sekolah dan walikelas menentukan waktu, pada tahap pengumpulan data peneliti memberikan jadwal untuk *pretest* dan pelaksanaan *role playing*, serta *posttest*. Tanggal 16 sampai dengan 19 November 2015 peneliti melakukan *pretest* dengan cara mewawancarai ibu partisipan, untuk mendapatkan data sebelum *role playing* dilakukan, peneliti menginterview menggunakan lembar VSMS sebagai alat ukur kompetensi sosial yang telah ditetapkan pada tahap persiapan.

Setelah mendapat data *pretest* kemudian peneliti melakukan *role playing* sebanyak delapan sesi yakni seminggu dua kali (selasa dan kamis) dari tanggal 24 November 2015 hingga 17 Desember 2015, yaitu empat minggu berturut-turut. *Role playing* dilakukan dalam ruangan kelas yang diikuti oleh sembilan anak TK A Bunda Asuh Nanda, setiap pukul 08.00-09.00 anak melakukan rutinitas seperti biasanya yaitu berdoa dan bernyanyi, dilanjutkan 09.00-09.30 peneliti mempersiapkan peralatan eksperimen dan memberikan instruksi seperti pada prosedur teknik *role playing* (Lampiran 3), kemudian 09.30-10.00 anak-anak memulai melakukan *role playing* yang sebelumnya diarahkan terlebih dahulu oleh peneliti dan 10.00-10.15 anak telah

merapikan alat bermain dan bersiap pulang. Setiap pelaksanaan *role playing* peneliti dibantu oleh dua orang tim pengamat dalam mengobservasi, tim pengamat terdiri dari empat orang yang bertugas untuk mencatat perilaku anak kedalam lembar *anecdotal record* yang telah disediakan.

Setelah delapan treatment dilakukan, kemudian peneliti mengambil data *posttest* pada tanggal 21 hingga 24 Desember 2015. *Posttest* dilakukan dengan cara menginterview kembali sembilan ibu partisipan dengan alat ukur yang sama yaitu VSMS.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir yang akan dilakukan peneliti adalah membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, melakukan pengolahan data, membuat laporan hasil penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis komparatif, yaitu analisis untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan *role playing*. Data dalam penelitian ini berupa ordinal dengan jumlah sampel 9 anak, hal ini termasuk sampel sedikit < 30 partisipan karena dengan sampel sedikit maka peneliti menggunakan statistik nonparametrik (Siegel, 1988; Silalahi, 1999) dengan Uji Wilcoxon (Siegel, 1988; Silalahi, 1999). Uji Wilcoxon digunakan untuk menguji perbedaan antar data berpasangan, menguji komparasi antar dua pengamatan (*before* dan *after*) dan mengetahui efektifitas suatu perlakuan yang diberikan (Siegel, 1988; Siregar, 2013; Suliyanto, 2014).