BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen digunakan untuk mengetahui perbandingan peningkatan kemampuan empati anak di kelas antara anak yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan pada data berupa angka *(numerical)* yang pengolahan datanya dilakukan dengan metode statistik.

Konteks penelitian ini, pendekatan kuantitatif ditujukan untuk mengetahui perubahan antara sebelum dilakukan intervensi *(treatmant)* dan setelah dilakukan intervensi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain *Nonequivalent Groups Pretest-Posttest Design.* Dalam desain ini penentuan kelompok eksperimen melalui prosedur *proposive sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan dengan secara sengaja yang menyesuaikan dengan tujuan peneliti. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kontribusi perlakuan terhadap tingkat kemampuan empati pada dua kelompok anak yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perlakukan diberikan terhadap dua kelompok dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda. Kelompok pertama yang disebut sebagai kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan kelompok kedua disebut sebagai kelompok kontrol yang merupakan kelompok dengan melaksanakan pembelajaran sebagaimana biasanya (konvensional). Adapun desain penelitiannya mengadaptasi dari Sugiono (2010), digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (E)	O1	X	O2
Kontrol (K)	O3	-	O4

Keterangan:

X : Perlakuan model pembelajaran dengan metode bermain peran

O1 : Pretes kelompok eksperimen

O2 : Postes kelompok eksperimen

O3 : Pretes kelompok kontrol

O4 : Postes kelompok kontrol

B. Prosedur Penelitian

Studi ini diawali dengan menyusun rancangan penelitian dalam bentuk proposal. Proposal tersebut di antaranya memuat latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, asumsi penelitian, hipotesis serta prosedur dan metode penelitian. Proposal ini selanjutnya diajukan untuk disahkan agar mendapatkan persetujuan dan rekomendasi, dengan demikian proses bimbingan dapat berjalan dengan baik.

Prosedur penelitian meliputi langkah-langkah sebagai berikut

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini di awali dengan studi literatur terhadap program pembelajaran anak usia dini yang berguna untuk menganalisis konsep-konsep penting yang akan diajarkan, kemudian menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dikembangkan pada definisi konsep, indikator kemampuan empati dan dikembangkan, media dan penilaian serta alokasi waktu. Kemudian, studi pengembangan bermain peran akan dikembangkan melalui lembaran observasi yang kemudian akan didiskusikan dengan dosen pembimbing.

2. Tahap kunjungan

Pada tahapan ini, peneliti mengunjungi TK Kemala Bhayangkari dan TK Braga, kedua TK terdapat di Kelurahan Sumur Bandung Kota Bandung untuk meminta izin pelaksanaan dan menyerahkan surat izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang bersangkutan. Tahap berikutnya mendiskusikan dengan guru kelas mengenai pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah dan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran sekaligus menetapkan jadwal penelitian.

3. Tahap pelaksanaan

Pada tahapan pelaksanaan, dilakukan aplikasi metode bermain peran. Tahap pelaksanaan pembelajaran terdiri dari dua tahap, yaitu tahap persiapan pra pembelajaran dan proses pembelajaran. Persiapan pra pembelajaran menyangkut (a) pengenalan konsep materi ; (b) menyiapkan alat-alat atau media yang dibutuhkan dalam bermain peran ; (c) memilih partisipan dan menyiapkan lembar pengamatan ; (d) memberikan latihan bermain peran dan (e) diskusi dan evaluasi. Sedangkan dalam tahap proses pembelajaran menyangkut hal sebagai berikut (a) pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan empati anak sebelum mengikuti pembelajaran ; (b) implementasi metode bermain peran yang sesuai dengan prosedur pelaksanaan sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran secara konvensional ; (c) pemberian postest untuk melihat peningkatan kemampuan empati anak didik.

4. Tahap analisis

Setelah kegiatan pelaksanaan, data yang diperoleh akan dianalisis secara statistik untuk memperoleh data kuantitatif. Selain itu membuat kesimpulan dari hasil penelitian

C. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah TK yang berada di Kecamatan Sumur Bandung kota Bandung. Pemilihan TK sebagai lokasi penelitian dengan menggunakan sejumlah kriteria tertentu agar diperoleh TK yang memadai (homogen) bagi dilakukannya uji model baik untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tempat atau lokasi penelitian di TK Bhayangkari dan TK Braga yang kedua TK tersebut berada di Kecamatan Sumur Bandung Kota Bandung. Kedua TK ini memiliki visi dan misi yang berbeda-beda.

Kedua TK ini dianggap representatif untuk dijadikan tempat penelitian karena kedua TK tersebut belum pernah sama sekali menerapkan metode pembelajaran

bermain peran. Sehingga kedua sekolah ini dianggap sesuai untuk diujicobakan model pembelajaran bermain peran.

2. Populasi Penelitian

Sugiyono (2013, hlm. 119) mendefinisikan populasi sebagai generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan penjelasan di atas, yang menjadi pupulasi dalam penelitian ini adalah TK Kemala Bhayangkari dan TK Braga Bandung. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 2 sekolah sehingga tidak dapat digeneralisasikan.

3. Sampel Penelitian

Sugiyono (2013, hlm. 120) mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel digunakan sebagai ukuran sampel di mana ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk mengetahui besarnya sempel yang akan diambil dalam melaksanakan suatu penelitian

Penelitian dilakukan di TK Kemala Bhayangkari dan TK Braga Bandung. Di mana TK Kemala Bhayangkari merupakan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode pembelajaran bermain peran dengan jumlah anak didik 14 anak didik dan TK Braga Bandung merupakan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran seperti biasa atau bersifat konvensional dengan jumlah anak didik 16 anak didik. Jumlah anak tersebut langsung ditetapkan sebagai sampel atau subyek penelitian.

D. Definisi Oprasional

a. Empati

Golleman (2015, hlm.401) menggemukakan tiga ciri-ciri kemampuan empati yang harus dimiliki oleh setiap manusia antra lain: 1) mendengarkan dengan baik saat orang lain berbicara, artinya setiap individu mampu memberikan perhatian dan menjadi pendengar yang baik dari segala permasalahan yang diungkapkan orang lain kepadanya, 2) menerima sudut pandang orang lain, artinya individu mampu memandang permasalahan dari titik pandang orang lain sehingga akan

menimbulkan toleransi dan kemampuan menerima perbedaan dan 3) peka terhadap perasaan orang lain, artinya individu mampu membaca dan merasakan perasaan orang lain dari isyarat verbal dan nonverbal seperti nada bicara, ekspresi wajah dan gerak tubuh.

Empati merupakan kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain. Menurut Feschbach (dalam Cress & Holm, 2000, hlm. 595) kemampuan empati sebagai kemampuan seseorang untuk menunjukkan respon afeksi kepada orang lain yang diperoleh dari kemampuannya untuk membedakan antara perspektif dirinya dengan perspektif orang lain. Sejalan dengan pandangan Hodges dan Klein (2001, hlm. 135) menyatakan empati merupakan kemampuan dengan berbagai definisi yang berbeda dan mencakup spketrum yang luas, berkisar pada orang lain yang menciptakan keinginan untuk menolong, mengalami emosi yang serupa dengan emosi orang lain, mengetahui yang dirasakan dan dipikirkan orang lain dan membedakan garis antara dirinya sendiri dan orang lain.

Kemampuan empati anak usia dini dalam penelitian ini mencakup kemampuan mendengarkan dengan baik saat guru dan teman berbicara artinya anak mampu memberikan perhatian dan menjadi pendengar yang baik, kemampuan menerima sudut pandang guru dan teman serta kemampuan untuk peka terhadap perasaan teman dan guru yang artinya merasakan perasaan orang lain dari isyarat verbal dan nonverbal pada saat bicara seperti ekpresi wajah dan gerak tubuh

b. Bermain Peran

Bermain peran mempunyai arti bermain dengan melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, sedangkan peran berarti pemain dalam bagian sandiwara. Bermain peran dari pengertian tersebut adalah memainkan atau berperan melakukan sesuatu dalam sandiwara. Menurut Sagala (2008, hlm. 213) berpendapat metode bermain peran merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisirkan cara, tingkah laku dalam hubungan sosial. Jenis permainan ini memungkinkan anak-anak untuk secara intelektual dengan beberapa aspek yang mereka miliki dalam

kehidupan sehari-hari. Bermain peran merupakan saat-saat yang penting dalam perkembangan kreativitas, pertumbuhan intelektual dan keterampilan sosial. Pendapat di atas didukung oleh Sudjana (1989, hlm. 76) menyatakan bahwa, bermain peran adalah sebuah metode mengajar dalam mengadakan hubungan dengan anak pada saat berlangsungnya pengajaran.

Bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan yang akan digunakan. Moeslichatoen (2004, hlm. 47),menjelaskan bahwa bermain peran adalah bermain yang menggunakan imajinasi dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti suatu benda, situasi tertentu atau orang tertentu yang di dalam dunia nyata tidak dilakukan. Bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek di mana cerita itu tidak dapat diterapkan. Menurut Vygotsky dan Erikson (dalam Mutiah, 2010, hlm. 115), menyatakan bermain peran disebut juga bermain simbolik, pura-pura, make *believe* atau bermain drama yang memiliki peranan penting untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosional anak pada usia tiga sampai enam tahun.

Ibrahim dan Syaodih (2003, hlm. 107) mengungkapkan bermain peran merupakan metode yang sangat sering digunakan dalam pengajaran nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Saat bermain peran terdapat nilai-nilai yang bersifat estetik, etik, religius dan sosial. Melalui kegiatan bermain peran, anak akan belajar bahasa (mengungkapkan dan menerima), menempatkan diri di lingkungan sekitar, berfikir dan berbagai ilmu kehidupan.

Menurut Shaftel & Shaftel (dalam Nuraini, 2013, hlm. 55) langkah-langkah dalam kegiatan metode bermain peran, adalah; a) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran, b) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, c) guru menetapkan permainan yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan, d) guru memberikan kesempatan kepada

anak didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dakan pemeranan simulasi.

E. Validitas Internal dan Validitas Eksternal

1. Validitas Internal

Validitas internal merujuk pada persoalan apakah temuan penelitian itu bersesuaian dengan realitas yang ada. Pada penelitian ini terdapat ancaman utama terhadap validitas internal atau dengan kata lain disebut sumber-sumber validitas internal (Alwasilah, 2002; Sugiono, 2013). Salah satu dari ancaman validitas internal adalah munculnya suatu kejadian yang bukan bagian dari perlakuan eksperimen, tetapi memiliki dan mempengaruhi perfomansi pada variabel bebas (Emzir, 2007; Notoatmodjo, 2012; Neuman, 2013).

Ancaman terhadap validitas internal dalam penelitian ini adalah *history effect* (efek sejarah) dan kematangan (*maturation effect*). Neuman (2013) mengungkapkan bahwa *history effect* mengacu kepada munculnya suatu kejadian yang bukan bagian dari perlakuan eksperimen, tetapi memiliki dan mempengaruhi penelitian. Dimana, secara *history effect* penelitian ini dipengaruhi oleh faktor pola asuh orangtua. Secara tidak langsung, pola asuh orangtua terhadap anak dapat mempengaruhi perkembangan moral anak khususnya empati anak yang terlihat dari proses peniruan atau imitasi (Yusuf, 2012; Desmita, 2008).

Ancaman terhadap validitas internal lainnya dalam penelitian ini adalah *maturation effect* (efek kematangan). Notoatmodjo (2012) mengungkapkan bahwa *maturation effect* merupakan hasil ancaman terhadap validitas internal dalam percobaan, karena proses-proses alami baik secara biologis maupun psikologis dalam pertumbuhan yang terjadi selama percobaan berlangsung. Dimana, secara *muturation effect* penelitian ini dipengaruhi oleh faktor fisik. Semakin bertambah usia, hormon antara wanita dan pria berbeda. Perempuan memiliki lebih banyak oksitoksin sehingga lebih fokus pada orang lain yang terkait empati sementara pria memiliki lebih banyak testosteron sehingga lebih fokus pada keadilan dan

hak yang tidak memiliki hubungan dengan empati (Wuying, Jiamei, Lianqi & Wenyi, 2014).

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian tidak mengontrol faktor *history effect* dan *maturation effect*. Oleh karena itu, validitas internal dalam penelitian ini masih rendah atau lemah.

2. Validitas Eksternal

Menurut Alwasilah (2002, hlm. 187) validitas eksternal merujuk pada ide sejauh mana temuan-temuan penelitian itu dapat diterapkan pada situasi-situasi lain, yakni digeneralisasi ke populasi. Generalisasi eksternal merujuk pada generalisasi sebuah penelitian sampel dan populasi. Penelitian ini tidak menggunakan *random sampling* sehingga penelitian tidak dapat digeneralisasikan. Selain itu, populasi dalam penelitian sangat kecil yaitu berjumlah 14 anak untuk kelompok eksperimen dan 16 anak untuk kelompok kontrol sehingga tidak bisa digeneralisasikan ke dalam satu wilayah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau alat yang digunakan dalam menggali dan mengumpulkan data atau informasi mengenai subjek penelitian. Dalam penelitian, selain menggunakan metode yang tepat, memilih teknik dan alat pengumpulan data juga penting untuk memberikan jawaban terhadap pokok pembahasan penelitian dan mencapai tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi/pengamatan. Observasi sebagai alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Sugiyono (2008:203), menyatakan bahwa observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila respon yang diamati tidak tidak terlalu besar.

Selain itu, teknik pengumpulan data lainnya adalah dokumentasi. Alasan dipilihnyadokumentasi agar dapat memperoleh data langsung dari tempat

penelitian, seperti peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan dan data yang relevan (Akdon, 2008). Pada tahap pengumpulan data, langkah yang dilakukan menentukan sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan isntrumen yang digunakan.

Tabel 3.2
Tabel Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Siswa	Kemampuan empati anak sebelum dan setelah mendapatkan perlakukan	Observasi (Prestet dan Postest)	Non tes pernyataan operasional tentang kemampuan empati
2.	Guru	Tanya jawab mengenai metode bermain peran	Wawancara	Non tes
3.	Siswa	Pelaksanaan kegiatan bermain peran	Dokumentasi	Non Tes

G. Proses Perlakuan

Pada penelitian ini ditentukan dua sekolah sebagai subyek penelitian yaitu TK Kemala Bhayangkari dan TK Braga Bandung. Sekolah pertama TK Kemala Bhayangkari merupakan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode pembelajaran bermain peran dan TK Braga Bandung merupakan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran seperti biasa atau bersifat konvensional.

Selanjutnya pada sekolah eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, dengan langkah pembelajaran sebagai berikut: 1) tahap persiapan dengan langkah kegiatan (a) guru menentukan permainan peran yang akan dilaksanakan. Guru menata ruangan

kelas yang mendukung kegiatan untuk bermain peran dan (b) guru menyiapkan bahan dan media yang diperlukan serta skenario cerita yang harus diperankan oleh anak. 2) Tahap awal, dengan langkah kegiatan (a) anak-anak berbaris dan masuk ke dalam kelas dan duduk melingkar, (b) guru mengajak anak untuk berdoa dan membaca surat pendek serta bernyanyi, (c) guru memberikan informasi kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan, (d) guru memberikan motivasi kepada anak untuk mengikuti kegiatan. 3) Tahap inti, dengan langkah kegiatan (a) guru memperkenalkan media yang akan digunakan dalam bermain peran, (b) guru menceritakan skenario bermain peran melalui gambar maupun cerita, (c) guru memilih anak secara langsung atau mempersilahkan kepada anak untuk memilih peran, (d) anak melakukan permainan sesuai dengan peran yang sudah ditetapkan dan guru membimbing anak dalam melaksanakan permainan, (e) guru melakukan refleksi dan melakukan penekanan terhadap nilai yang diajarkan. 4) tahap penutup, dengan langkah kegiatan (a) guru duduk bersama anak untuk memberikan pijakan pengalaman setelah kegiatan bermain peran selesai, (b) guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan atau berpendapat tentang kegiatan serta pengalaman anak setelah bermain peran, (c) guru memberikan penekanan kembali nilai-nilai empati yang diajarkan, (d) guru berbincang-bincang tentang kegiatan yang dilaksanakan besok, (e) guru mengajak anak untuk berdoa.

H. Instrumen Penelitian

a. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat bantu peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 102) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan melakukan pengukuran akan diperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan yang objektif pula.

Instrument penelitian ini menggunakan skala likert. Pertama, skala likert digolongkan kedalam skala ordinal. Jamieson (dalam Budiaji, 2013, hlm. 126)

menyatakan bahwa kategori respon pada skala likert mempunyai tingkatan tetapi jarak diantarakategori tidak dapat dianggap sama, sehingga skala likert adalah kelas skala ordinal.

Penelitian ini dengan meneliti variabel-variabel yang akan diteliti. Dari variabel-variabel tersebut dibuat definisi oprasionalnya yang kemudian mengembangkan indikator variabel yang akan diukur. Dari indikator ini dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2008, hlm. 149). Indikator yang dikembangkan disusun ke dalam kisi-kisi instrument.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Kemampuan Empati Anak
(Sebelum Uji Coba)

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
Kemampuan empati anak usia dini	Mendengarkan teman dan guru saat berbicara	1. Memperhatikan orang lain saat berbicara 2. Berkomunikasi dengan orang lain	1, 2, 3, 4 5, 6, 7, 8, 9	1. Anak mendengarkan perkataan teman. 2. Anak dapat menunggu guru menyelesaikan pembicaraan. 3. Anak tidak bercanda dengan teman lain saat guru bercerita. 4. Anak dapat menatap guru saat berbicara 5. Anak dapat berdiskusi secara lisan mengenai kegiatan yang dilakukan selama seharian. 6. Anak dapat mengemukakan pendapat jika diminta guru mengenai peristiwa yang

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
				terjadi. 7. Anak dapat bertanya langsung kepada temannya tentang sesuatu yang terjadi misalnya mengapa menangis dan mengapa marah. 8. Anak dapat mengekspresikan atau mengungkapkan kebutuhan dengan jelas misalnya menginginkan suatu mainan. 9. Anak dapat menunggu giliran dalam menjawab pertanyaan guru.
	Menerima sudut pandang teman dan guru	3. Menerima pendapat orang lain 4. Menghargai keberadaan orang lain.	10, 11, 12 13, 14, 15	10. Anak duduk tenang saat guru bercerita. 11. Anak dapat mengikuti peraturan dalam suatu permainan. 12. Anak senang bermain bersama dengan temannya. 13. Anak meminta ijin ketika meminjam sesuatu kepada teman. 14. Anak mengantri saat melakukans sesuatu misalnya

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
				mencuci tangan 15. Anak dapat mengucapkan terimakasih saat menerima sesuatu.
	Peka terhadap perasaan teman dan guru	5. Mengekspresikan perasaan dengan tepat 6. Peduli dengan kondisi orang lain 7. Toleransi dengan teman	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 24, 25, 26, 27, 28 29, 30, 31, 32, 33, 34	16. Anak meminta maaf jika melakukan kesalahan. 17. Anak memberi maaf bila ada teman yang melakukan kesalahan. 18. Anak menyapa teman dan guru saat bertemu. 19. Anak membalas sapaan teman dan guru saat bertemu. 20. Anak dapat menceritakan timbulnya perasaan sedih dan senang. 21. Anak memberikan pujian dengan berbagai cara saat teman mendapatkan penghargaan dari guru seperti bertepuk tangan. 22. Anak meminta tolong bila menghadapi kesulitan. 23. Anak tersenyum dan tertawa bersama teman. 24. Anak menghibur

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
				teman yang bersedih dengan berbagai cara misalnya menghapus air mata dan mengajak bermain kembali. 25. Anak memberikan bantuan kepada teman saat menyelesaikan tugas apabila ada teman yang mengalami kesulitan. 26. Anak menolong teman seperti membantu teman yang terjatuh. 27. Anak meminjamkan mainannya. 28. Anak membantu guru merapikan meja yang sudah dipakai. 29. Anak suka berbagi mainan dengan teman. 30. Anak berbagi bekal bila ada teman yang lupa membawa bekal. 31. Anak bersabar menunggu teman menyelesaikan pekerjaannya. 32. Anak dapat menggunakan barang milik

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
				temannya dengan hati-hati. 33. Anak dapat bergantian melihat atau memegang media yang baru dari guru. 34. Anak tidak memilih-milih teman.

b. Penimbangan Instrumen (*Expert Judgment*)

Penimbangan instrument dilakukan untuk memperoleh item-item yang valid yang dapat mengukur permasalahan empati anak didik. Instrumen penelitian ditimbang oleh dua orang pakar untuk mengkaji dan ditelaah dari segi isi, redaksi kalimat serta kesesuaian item dengan aspek-aspek yang akan diungkapkan (apakah item tersebut layak digunakan untuk mengungkapkan atribut yang dikehendaki oleh peneliti sebagai perancang instrumen).

Kedua penimbang tersebut adalah Vina Adriany, M.Ed., Ph.D dan Dr. H. Mubiar Agustin, M. Pd yang merupakan pakar dari pendidikan anak usia dini. Penimbangan perlu dilakukan guna mendapatkan instrumen yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Bila terdapat item pernyataan yang tidak sesuai maka butir pernyataan tersebut akan dibuang atau hanya direvisi yang akan kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Hasil penelitian dosen penimbang, pada instrumen penelitian ini mengalami revisi bahasa dan terdapat item-item yang tidak digunakan karena tidak digunakan karena tidak memenuhi kualifikasi.

Instrumen yang telah memperoleh penilaian dari kedua pakar kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para penimbang tersebut. Setelah instrumen diperbaiki. Item-item instrument yang memenuhi kualifikasi dihimpun dan diperbaiki sesuai kebutuhan sehingga dihasilkan seperangkat isntrument yang siap untuk digunakan dalam pengumpulan data terhadap subjek penelitian.

I. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan di dua TK yaitu TK An-Nahl jalan Van Deventer No 14 Bandung dengan jumlah dua belas anak dan TK Kepodang jalan Kebon Sirih No 18 Bandung dengan jumlah delapan belas anak.

Pemilihan item yang layak pakai dilakukan melalui pengujian validitas item menggunakan teknik korelasi *item-total product moment* dengan angka kasar. Langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut.

1) Menghitung koefisien korelasi product moment/ r hitung (r_{xy}), dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2002: 78)

Keterangan:
r_{XY} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
X = Item soal yang dicari validitasnya
Y = Skor total yang diperoleh sampel

Kemudian untuk menguji keberartian koefisien korelasi yang diperoleh digunakan statistik uji :

$$t_{hitung} = \frac{r}{\sqrt{\frac{1-r^2}{N-2}}}$$

Keterangan:
r = Nilai koefisien korelasi
N = Jumlah sampel

(Santoso, 2001)

Setelah diperoleh nilai t_{hitung} maka, langkah selanjutnya adalah menentukan t_{tabel} dengan df = n – 2 = 30 – 2 = 28 dengan nilai df = 28 dan pada nilai alpha sebesar 0,05% didapat nilai $t_{(0,05;28)}$ = 2,05

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika t_{hitung} positif, dan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka butir soal valid
2. Jika t_{hitung} negatif, dan $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka butir soal tidak valid

Hasil uji validitas kemampuan empati anak usia dini dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.4
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Data Empati Anak

No	r Hitung	t Hitung	t Tabel	Kriteria
1	0.75	6.08	2.05	Valid
2	0.44	2.60	2.05	Valid
3	0.18	0.95	2.05	Invalid
4	0.54	3.38	2.05	Valid
5	0.61	4.09	2.05	Valid
6	0.71	5.41	2.05	Valid
7	0.63	4.31	2.05	Valid
8	0.62	4.13	2.05	Valid
9	-0.12	-0.66	2.05	Invalid
10	0.04	0.19	2.05	Invalid
11	0.36	2.06	2.05	Valid
12	0.52	3.19	2.05	Valid
13	0.66	4.68	2.05	Valid
14	0.09	0.47	2.05	Invalid
15	0.71	5.31	2.05	Valid
16	0.74	5.85	2.05	Valid
17	0.38	2.16	2.05	Valid
18	0.76	6.13	2.05	Valid
19	0.72	5.48	2.05	Valid
20	0.58	3.74	2.05	Valid
21	0.70	5.21	2.05	Valid
22	0.41	2.38	2.05	Valid
23	0.52	3.26	2.05	Valid
24	0.78	6.70	2.05	Valid
25	0.84	8.04	2.05	Valid
26	0.67	4.82	2.05	Valid
27	0.66	4.69	2.05	Valid
28	0.37	2.10	2.05	Valid
29	0.42	2.44	2.05	Valid
30	0.39	2.25	2.05	Valid
31	0.38	2.20	2.05	Valid
32	0.39	2.26	2.05	Valid
33	-0.03	-0.17	2.05	Invalid

No	r Hitung	t Hitung	t Tabel	Kriteria
34	0.14	0.75	2.05	Invalid

Berdasarkan Tabel 3.6 di atas diperoleh bahwa dari 34 pernyataan tentang empati diperoleh bahwa 28 pernyataan yang valid dan 6 pernyataan yang tidak valid yaitu nomor 3, 9,10,14,33,34. Bagi item pernyataan yang valid hal ini berarti bahwa pernyataan tersebut dapat mengukur kemampuan empati anak usia dini. Bagi item pernyataan yang tidak valid hal ini berarti bahwa item tersebut tidak dapat mengukur kemampuan empati anak usia dini.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Empati Anak
(Sesudah Uji Coba)

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
Kemampuan empati anak usia dini	Mendengarkan teman dan guru saat berbicara	1. Memperhatikan orang lain saat berbicara 2. Berkomunikasi dengan orang lain	1, 2, 3 4, 5, 6, 7	1. Anak mendengarkan perkataan teman. 2. Anak dapat menunggu guru menyelesaikan pembicaraan. 3. Anak dapat menatap guru saat berbicara. 4. Anak dapat berdiskusi secara lisan mengenai kegiatan yang dilakukan selama seharian. 5. Anak dapat mengemukakan pendapat jika diminta guru mengenai peristiwa yang terjadi. 6. Anak dapat bertanya langsung kepada temannya tentang

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
				sesuatu yang terjadi misalnya mengapa menangis dan mengapa marah. 7. Anak dapat mengekspresikan atau mengungkapkan kebutuhan dengan jelas misalnya menginginkan suatu mainan.
	Menerima sudut pandang teman dan guru	3. Menerima pendapat orang lain 4. Menghargai keberadaan orang lain.	8, 9 10, 11	8. Anak dapat mengikuti peraturan dalam suatu permainan. 9. Anak senang bermain bersama dengan temannya. 10. Anak meminta ijin ketika meminjam sesuatu kepada teman. 11. Anak dapat mengucapkan terimakasih saat menerima sesuatu.
	Peka terhadap perasaan teman dan guru	5. Mengekspresikan perasaan dengan tepat 6. Peduli dengan kondisi orang lain 7. Toleransi dengan teman	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 20, 21, 22, 23, 24 25, 26, 27, 28	12. Anak meminta maaf jika melakukan kesalahan. 13. Anak memberi maaf bila ada teman yang melakukan kesalahan. 14. Anak menyapa teman dan guru saat bertemu. 15. Anak membalas sapaan teman dan

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
				guru saat bertemu. 16. Anak dapat menceritakan timbulnya perasaan sedih dan senang. 17. Anak memberikan pujian dengan berbagai cara saat teman mendapatkan penghargaan dari guru seperti bertepuk tangan. 18. Anak meminta tolong bila menghadapi kesulitan. 19. Anak tersenyum dan tertawa bersama teman. 20. Anak menghibur teman yang bersedih dengan berbagai cara misalnya menghapus air mata dan mengajak bermain kembali. 21. Anak memberikan bantuan kepada teman saat menyelesaikan tugas apabila ada teman yang mengalami kesulitan. 22. Anak menolong teman seperti membantu teman yang terjatuh. 23. Anak

Variabel	Subvariabel	Indikator	Item	Pernyataan
				meminjamkan mainannya. 24. Anak membantu guru merapikan meja yang sudah dipakai. 25. Anak suka berbagi mainan dengan teman. 26. Anak berbagi bekal bila ada teman yang lupa membawa bekal. 27. Anak bersabar menunggu teman menyelesaikan pekerjaannya. 28. Anak dapat menggunakan barang milik temannya dengan hati-hati.

2. Uji Reliabilitas

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

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

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

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

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari
$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item
σ_t^2 = Varians total
n = banyaknya soal

Kedua, mencari varians semua item menggunakan rumus berikut.

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

(Arikunto, 2002, hlm. 109)

$\sum X$ = Jumlah Skor

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor

N = banyaknya sampel

Sugiyono (2008, hlm. 172) menyatakan bahwa Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi
Koefesien 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	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Empati Anak Usia Dini

Variabel	Reliabilitas	Kriteria	Keterangan
Kemampuan Empati Anak	0,914	Sangat Kuat	Reliabel

3. Profil Empati Anak

Langkah analisis untuk memperoleh profil empati anak dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 3.8
Kategorisasi Variabel Empati Anak

Kriteria	Interval
Sangat tinggi	4,21 – 5,00
Tinggi	3,41 – 4,20
Sedang	2,61 – 3,40
Rendah	1,81 – 2,60
Sangat rendah	1,00 – 1,80

(Sudjana, 1996)

4. Uji Efektivitas

Dalam menjawab pertanyaan penelitian tentang uji perbedaan dilakukan dengan teknik uji t independent *(independent sample t test)* melalui analisis data empati anak sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran bermain peran. Teknik uji ini dilakukan dengan cara membandingkan data *normalized gain*, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (diberi perlakuan dengan metode lain). Tujuan uji ini adalah untuk diperoleh fakta empirik tentang efektifitas pembelajran bermain perantersebut dibandingkan dengan "metode lain" yang diterima oleh kelompok kontrol. Teknik pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan *software statistical product and service solutions* (SPSS) versi 18.0.

Menurut Coletta & Steinert (2007) prosedur pengujian perbedaan tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama* menghitung data *normalized gain* (N-Gain) dengan rumus sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{postest-pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}}$$

Kedua, menguji normalitas data *gains* kedua kelompok. Pengujian normalitas data *gains* dilakukan dengan dengan statistik uji Z Kolmogrov-Smirnov (p>0,05) dengan menggunakan bantuan SPSS 18.0.

Ketiga, menguji homogenitas varians data *gains* kedua kelompok (p>0,05) dengan bantuan SPSS 18.0.

*Keempat*uji perbedaan menggunakan uji t independent (*Independent sample t test*) dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

a. Hipotesis

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

Tidak ada perbedaan peningkatan rata-rata empati anak antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

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

Peningkatan rata-rata empati anak kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol

b. Dasar pengambilan keputusan

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

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

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

1) Jika nilai p < 0,05, maka H_0 ditolak
2) Jika nilai p > 0,05, maka H_0 diterima

c. Mencari nilai t hitung dengan rumus

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

Di mana :

$\overline{Y}_1$ = rata-rata data kelompok kontrol

$\overline{Y}_2$ = rata-rata data kelompok eksperimen

n_1 = banyak sampel kelompok kontrol

n_2 = banyak sampel kelompok eksperimen

s_1^2 = varians kelompok kontrol

s_2^2 = varians kelompok eksperimen

(Furqon, 1997:167)