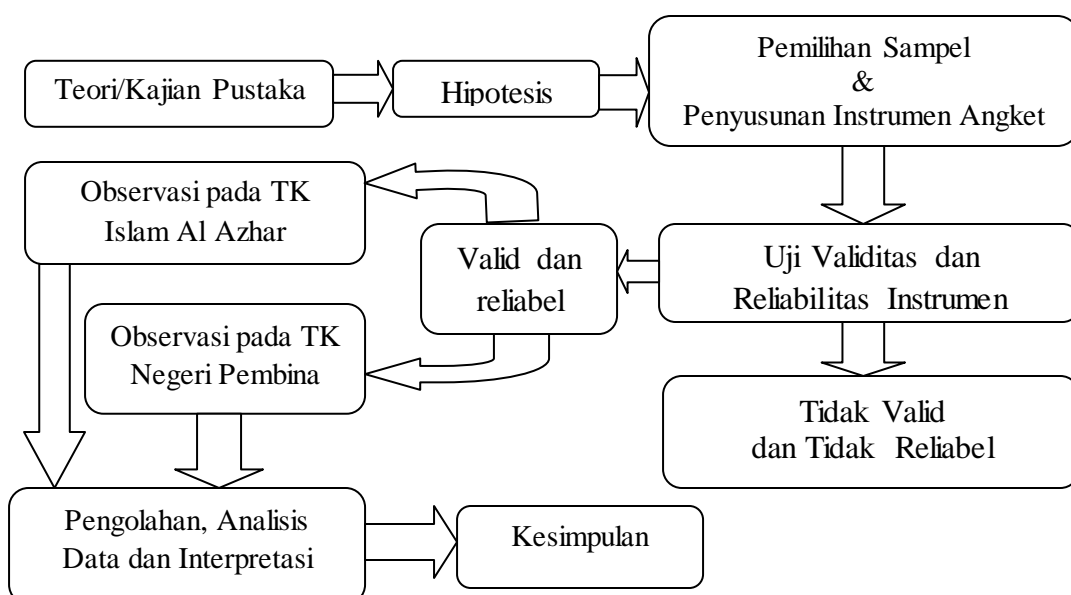


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Alur Penelitian Komparatif

Metode penelitian adalah cara penemuan kebenaran atau pemecahan masalah secara terencana, sistematis dan teratur (Purwanto, 2008 : 164). Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016: 3). Penelitian yang bertujuan untuk mengadakan perbandingan kondisi yang ada di dua tempat, melihat apakah kondisi di kedua tempat tersebut sama atau tidak, dan/atau menentukan kondisi mana yang lebih baik antara kedua tempat tersebut adalah penelitian komparatif (Arikunto, 2010 : 6). Sukmadinata (2013 : 56) menyatakan bahwa penelitian yang diarahkan untuk mengetahui apakah antara dua atau lebih dari dua kelompok ada perbedaan dalam aspek atau variabel yang diteliti disebut dengan penelitian komparatif. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengobservasi dan membandingkan kemampuan bermain sosial (*social play*) antara anak TK Negeri Pembina dengan anak TK Islam Al Azhar di Kota Cirebon. Berdasarkan definisi metode penelitian dari beberapa ahli di atas, maka metode dalam penelitian ini adalah metode komparatif. Adapun alur dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut.



Bening Aulia Bestari, 2017

PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERMAIN SOSIAL (SOCIAL PLAY) ANTARA ANAK TAMAN KANAK KANAK (TK) NEGERI PEMBINA DENGAN TAMAN KANAK KANAK (TK) AL AZHAR KOTA CIREBON

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

Gambar 3.1 Alur Penelitian

B. Lokasi, Populasi, dan Sampel

1. Lokasi

Penelitian ini mengambil tempat di dua lokasi, yaitu TK Negeri Pembina Kota Cirebon Jl. Gunung Rinjani N0. 02 Perumnas dan TK Islam Al Azhar Jl. Kampung Melati No. 07 Kesambi Kota Cirebon Provinsi Jawa Barat.

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010 : 173). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak tingkat B TK Negeri Pembina dan TK Islam Al Azhar Kota Cirebon. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada adanya tujuan tertentu disebut teknik *purposive sampling* (Arikunto, 2010 : 183). Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan dana, maka pengambilan sampel pada penelitian ini tidak didasarkan pada *strata, random* atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Pada penelitian ini, penulis mengambil sampel sebanyak masing-masing 30 anak dari tingkat B TK Negeri Pembina dan tingkat B TK Islam Al Azhar. Penentuan tingkat B yang dijadikan sampel penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa pada tingkat B kemampuan bermain sosial anak sudah lebih terlihat dibandingkan tingkat A. Pada tingkat B biasanya kemampuan bermain anak lebih beragam dan kompleks dibandingkan dengan tingkat A, perbedaan sikap serta konflik lebih terlihat saat anak memasuki tingkat B.

C. Analisis Instrumen

Dalam penelitian ini, penulis berusaha mengukur kemampuan bermain sosial anak TK dari kedua sekolah menggunakan instrumen lembar observasi bermain sosial menurut Beaty (1998) yang telah dikembangkan seperti dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Bermain Sosial Menurut Beaty

No	Item	Penilaian			Keterangan
		Muncul	Berkembang	Belum Muncul	
1.	Duduk diam sendiri melihat anak lain bermain				
2.	Berjalan berkeliling sendirian tanpa bermain				
3.	Mengikuti guru kemana pun pergi dan tidak ikut bermain				
4.	Mengucilkan diri dan bermain sendiri				
5.	Bermain di dekat temannya tetapi dengan mainan sendiri dan tidak berinteraksi dengan teman yang lain				
6.	Anak terlihat berbincang dengan anak lain tetapi tidak ikut dalam permainan (hanya mengamati)				
7.	Anak sudah mulai berteman dengan sebayanya tetapi masih bermain sendiri pada jarak yang cukup jauh				
8.	Anak sudah mulai berteman dengan sebayanya dan bermain di dekat temannya dengan mainan sendiri				
9.	Bermain bersama teman sebayanya tetapi dengan mainan sendiri dan mulai membangun interaksi				
10.	Bermain di dekat temannya menggunakan mainan yang serupa				

Bening Aulia Bestari, 2017

PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERMAIN SOSIAL (SOCIAL PLAY) ANTARA ANAK TAMAN KANAK KANAK (TK) NEGERI PEMBINA DENGAN TAMAN KANAK KANAK (TK) AL AZHAR KOTA CIREBON

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

11.	Berbagi mainan dengan temannya tetapi permainan berlangsung sendiri-sendiri dan tidak memengaruhi				
No	Item	Penilaian			Keterangan
		Muncul	Berkembang	Belum Muncul	
12.	Bermain bersama temannya dengan mainan yang sama tetapi tidak terjadi kesepakatan ataupun kerjasama (tidak kooperatif) sehingga anak bebas meninggalkan permainan kapan pun dia				
13.	Sudah mulai bermain dengan anak lain dalam permainan secara berkelompok				
14.	Bermain bersama teman secara berkelompok dan sudah mulai kooperatif (kerjasama) tetapi belum terdapat perbedaan peran dalam bermain				
15.	Bermain bersama teman secara berkelompok dan sudah mulai kooperatif (kerjasama) tetapi sudah terdapat perbedaan peran dalam bermain				
16.	Mengizinkan teman lain yang hendak bergabung dalam permainan bersama (bergabung dalam kelompok)				
17.	Bergabung dengan teman lain yang sedang bermain secara berkelompok.				
18.	Menambah teman dalam permainan (mengajak teman lain bergabung dalam permainan)				
19.	Mampu berdiskusi untuk berbagi peran dalam permainan kelompok				
20.	Tetap bermain dalam permainan sesuai dengan perannya				
	Mampu mempertahankan peran sendiri				

Bening Aulia Bestari, 2017

PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERMAIN SOSIAL (SOCIAL PLAY) ANTARA ANAK TAMAN KANAK KANAK (TK) NEGERI PEMBINA DENGAN TAMAN KANAK KANAK (TK) AL AZHAR KOTA CIREBON

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

21.	dan temannya sesuai kesepakatan awal sampai permainan selesai				
22.	Mampu menasihati teman yang bermain tidak sesuai perannya				
No	Item	Penilaian			Keterangan
		Muncul	Berkembang	Belum Muncul	
23.	Menyelesaikan permasalahan yang timbul dengan teman dalam permainan				
24.	Menyelesaikan pertengkaran/ketidakcocokan dengan teman atau antar teman agar permainan dapat berlangsung hingga selesai				

Untuk mengetahui kualitas butir pernyataan dilakukan analisis butir pernyataan yang meliputi validitas, dan reliabilitas. Butir pernyataan yang tidak memenuhi salah satu kriteria (kualitasnya rendah), maka pernyataan tersebut perlu direvisi atau dibuang.

1. Validitas butir soal

Validitas instrumen dikatakan sah atau valid apabila pernyataan tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran hasil instrumen dengan kriteria. Jadi validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen (Akdon, 2008 : 143 – 147). Untuk menguji validitas setiap butir pernyataan, skor-skor yang ada pada butir pernyataan yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Sebuah butir pernyataan akan memiliki validitas yang tinggi jika skor butir tersebut memiliki dukungan yang besar terhadap skor total. Dukungan setiap butir pernyataan dinyatakan dalam bentuk korelasi, sehingga untuk mendapatkan validitas suatu butir pernyataan digunakan rumus korelasi.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* (Akdon, 2008 : 145)

Bening Aulia Bestari, 2017

PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERMAIN SOSIAL (SOCIAL PLAY) ANTARA ANAK TAMAN KANAK KANAK (TK) NEGERI PEMBINA DENGAN TAMAN KANAK KANAK (TK) AL AZHAR KOTA CIREBON

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

$$\frac{(n \cdot \sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan: r_{hitung} = Koefisien korelasi
 ΣX_i = Jumlah Skor Item
 ΣY_i = Jumlah skor total (seluruh item)
 n = Jumlah responden

Selanjutnya dihitung dengan uji-t dengan rumus:

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

Keterangan: t = Nilai t_{hitung}
 r = Koefisien korelasi hasil r_{hitung}
 n = Jumlah responden

Setelah itu dicari t_{tabel} . Distribusi (tabel t) menurut Akdon (2008: 144) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$)

Kaidah keputusannya : jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya
 $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan *software* SPSS v.18 dengan kriteria pengujian

jika $\text{Sig. (2-tailed)} > \alpha (0,05)$, maka terima H_0 artinya data tidak valid, sebaliknya

jika $\text{Sig. (2-tailed)} < \alpha (0,05)$, maka terima H_1 artinya data valid.

Hasil uji validitas instrumen angket dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Hasil Uji Validitas Lembar Observasi *Social Play*

Item Pernyataan	Korelasi r	Sig. (2-Tailed)	Taraf Signifikansi (α)	Keputusan
1	0,240	0,200	0,05	Tidak Valid
2	0,279	0,135		Tidak Valid
3	0,279	0,135		Tidak Valid
4	0,047	0,807		Tidak Valid
5	0,402	0,028		Valid
6	0,381	0,038		Valid
7	0,450	0,013		Valid
8	0,663	0,000		Valid

Bening Aulia Bestari, 2017

PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERMAIN SOSIAL (SOCIAL PLAY) ANTARA ANAK TAMAN KANAK KANAK (TK) NEGERI PEMBINA DENGAN TAMAN KANAK KANAK (TK) AL AZHAR KOTA CIREBON
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9	0,583	0,001		Valid	
10	0,565	0,001		Valid	
11	0,366	0,047		Valid	
12	0,561	0,001		Valid	
13	0,593	0,001		Valid	
14	0,326	0,079		Tidak Valid	
15	0,372	0,043		Valid	
Item Pernyataan	Korelasi r	Sig. (2-Tailed)	Taraf Signifikansi (α)	Keputusan	
16	0,472	0,009	0,05	Valid	
17	0,037	0,846		Tidak Valid	
18	0,026	0,892		Tidak Valid	
19	0,089	0,640		Tidak Valid	
20	0,192	0,310		Tidak Valid	
21	0,294	0,115		Tidak Valid	
22	-0,084	0,658		Tidak Valid	
23	-0,080	0,672		Tidak Valid	
24	-0,232	0,218		Tidak Valid	

Berdasarkan data pada Tabel 3.2, didapat pernyataan yang valid sebanyak 11 item pernyataan, diantaranya item pernyataan nomor 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, dan 16. Maka item pernyataan tersebut yang akan digunakan pada lembar observasi penelitian, selanjutnya item pernyataan yang telah valid akan berubah nomor urutnya pada lembar observasi secara berturut-turut menjadi nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dan 11. Sedangkan item pernyataan yang tidak valid adalah item pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, dan 24. Item pernyataan yang tidak valid tersebut selanjutnya tidak akan digunakan dalam instrumen lembar observasi penelitian. Hasil uji validitas menggunakan *software* SPSS v.18 selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran B.1.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen adalah tingkat keajegan dari instrumen yang digunakan atau sejauh mana instrumen tersebut dapat menghasilkan skor yang ajeg (konsisten). Analisis reliabilitas seluruh instrumen dilakukan menggunakan rumus *Spearman Brown* (Akdon, 2008 : 150) sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas internal seluruh intern
 r_b = Korelasi *Product Moment* antara belahan (ganjil genap) atau (genap-ganjil)

Kaidah keputusannya : Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ berarti Reliabel, sebaliknya
 $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ berarti Tidak Reliabel

Harga dari r_b dapat ditentukan dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* (Akdon, 2008):

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien korelasi
 $\sum X_i$ = Jumlah Skor Item
 $\sum Y_i$ = Jumlah skor total (seluruh item)
 n = Jumlah responden

Adapun klasifikasi koefisien reliabilitas menurut Sundayana (2015 : 70) dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3
Koefisien Korelasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Sundayana, 2015 : 70

Item pernyataan yang dipakai dalam uji reliabilitas ini adalah item pernyataan yang telah dinyatakan valid pada uji validitas sebelumnya. Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada item pernyataan yang telah valid, hasil uji reliabilitas menggunakan *software* SPSS v.18 dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4

Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi *Social Play*

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket *social play* didapat nilai reliabilitas sebesar 0,806, maka butir pernyataan dalam angket *social play* memiliki reliabilitas sangat tinggi sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian. Hasil pengujian reliabilitas menggunakan *software* SPSS v.18 ini dapat dilihat pada Lampiran B.2.

D. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, masing-masing anak diamati oleh seorang *observer* yang bertugas menilai kemampuan sosial bermain anak selama kegiatan belajar dan juga selama beberapa saat di luar jam belajar (sekolah). Panduan penilaian kemampuan bermain sosial anak adalah berupa lembar observasi kemampuan bermain sosial menurut Beaty (1998). Adapun contoh lembar observasi kemampuan bermain sosial (Beaty, 1998 : 120) dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5
Lembar Observasi Kemampuan Bermain Sosial

No	Kegiatan Anak	Penilaian			Keterangan
		Muncul	Berkembang	Belum Muncul	
1.	Bermain di dekat temannya tetapi dengan mainan sendiri dan tidak berinteraksi dengan teman yang lain				
2.	Anak terlihat berbincang dengan anak lain tetapi tidak ikut dalam				

Bening Aulia Bestari, 2017

PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERMAIN SOSIAL (SOCIAL PLAY) ANTARA ANAK TAMAN KANAK KANAK (TK) NEGERI PEMBINA DENGAN TAMAN KANAK KANAK (TK) AL AZHAR KOTA CIREBON
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	permainan (hanya mengamati)				
3.	Anak sudah mulai berteman dengan sebayanya tetapi masih bermain sendiri pada jarak yang cukup jauh				
No	Kegiatan Anak	Penilaian			Keterangan
		Muncul	Berkembang	Belum Muncul	
4.	Anak sudah mulai berteman dengan sebayanya dan bermain di dekat temannya dengan mainan sendiri.				
5.	Bermain bersama teman sebayanya tetapi dengan mainan sendiri dan mulai membangun interaksi				
6.	Bermain di dekat temannya menggunakan mainan yang serupa				
7.	Berbagi mainan dengan temannya tetapi permainan berlangsung sendiri-sendiri dan tidak saling memengaruhi				
8.	Bermain bersama temannya dengan mainan yang sama tetapi tidak terjadi kesepakatan ataupun kerjasama (tidak kooperatif) sehingga anak bebas meninggalkan permainan kapan pun dia mau				
9.	Sudah mulai bermain dengan anak lain dalam permainan secara berkelompok				

10.	Bermain bersama teman secara berkelompok dan sudah mulai kooperatif (kerjasama) tetapi sudah terdapat perbedaan peran dalam bermain				
No	Kegiatan Anak	Penilaian			Keterangan
		Muncul	Berkembang	Belum Muncul	
11.	Mengizinkan teman lain yang hendak bergabung dalam permainan bersama (bergabung dalam kelompok)				

Bermain sosial didefinisikan sebagai permainan yang terjadi dalam interaksi antara anak-anak dengan orang dewasa atau antara anak dengan anak lain (White, 2012 : 9), sehingga kemampuan bermain sosial anak diukur dari interaksi yang terjadi dari anak tersebut dengan orang yang ada di sekitar dia. Anak akan mendapat nilai baik (skor 3) jika interaksi dengan anak lain sudah terlihat (sudah muncul), sebaliknya anak akan mendapat nilai kurang (skor 1) jika interaksi dengan anak lain belum terlihat (belum muncul). Jika interaksi sudah mulai muncul tetapi belum terlalu lama/sering, maka anak diberi nilai cukup (skor 2). Pemberian nilai 1, 2, dan 3 ini untuk memudahkan kita dalam menganalisis perbedaan kemampuan bermain sosial secara statistik. Kolom keterangan akan diisi oleh *observer* untuk menjelaskan keadaan-keadaan khusus yang terjadi pada tiap indikator kemampuan bermain sosial anak. Data pada kolom keterangan akan dijadikan data pendukung yang akan dianalisis secara deskriptif.

2. Teknik Pengolahan Data

Data yang didapat dari lembar observasi kemudian diolah melalui beberapa tahap yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Mengubah data ordinal (data dari lembar observasi) menjadi data interval menggunakan teknik MSI (*Methods of Successive Interval*). Adapun

Bening Aulia Bestari, 2017

PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERMAIN SOSIAL (SOCIAL PLAY) ANTARA ANAK TAMAN KANAK KANAK (TK) NEGERI PEMBINA DENGAN TAMAN KANAK KANAK (TK) AL AZHAR KOTA CIREBON

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

prosedur peningkatan data ordinal menjadi interval dapat dijelaskan sebagai berikut.

- i. Kategori skor jawaban responden dalam Skala Ordinal (*Likert*) berkisar nilainya antara 1 – 3.
- ii. Masing-masing skor jawaban dalam skala ordinal dihitung frekuensinya.
- iii. Menghitung proporsi untuk setiap frekuensi skor

$$P_i = \frac{X_i}{\sum X}$$

- iv. Menjumlahkan proporsi secara berurutan untuk setiap respon, sehingga diperoleh nilai proporsi kumulatif.
- v. Menentukan nilai *Z* untuk setiap kategori, dengan asumsi bahwa proporsi kumulatif dianggap mengikuti distribusi normal baku. Nilai *Z* diperoleh dari Tabel Distribusi Normal Baku.
- vi. Menghitung nilai densitas dari nilai *Z* yang diperoleh dengan cara memasukkan nilai *Z* tersebut ke dalam fungsi densitas normal baku sebagai berikut:

$$f(z) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}} \exp\left(-\frac{1}{2}z^2\right)$$

- vii. Menghitung *SV* (*Scale Value*) dengan rumus :

$$\frac{\text{Density at Lower Limit} - \text{Density at Upper Limit}}{\text{Area Below Upper Limit} - \text{Area Below Lower Limit}}$$

(Sundayana, 2015: 238-239)

- viii. Mengubah *Scale Value* (*SV*) terkecil (nilai negatif yang terbesar) menjadi sama dengan satu (1)
- ix. Mentransformasikan nilai skala dengan menggunakan rumus :

$$Y = SV + [1 + |SV \text{ min} |]$$

Data interval hasil MSI kemudian diuji statistik secara non parametrik menggunakan Uji Mann Whitney U (*Mann Whitney U-Test*) dengan bantuan Software SPSS versi 18 sebagai berikut.

- i. Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan bermain sosial antara anak TK Negeri Pembina dan TK Islam Al Azhar

$$\mu_1 = \mu_2$$

H_1 : Terdapat perbedaan kemampuan bermain sosial antara anak TK Negeri Pembina dan TK Islam Al Azhar

$$\mu_1 \neq \mu_2$$

ii. Kriteria Pengujian

Dengan mengambil taraf signifikansi α sebesar 0,05, maka Terima H_0 jika $\text{Sig.} > 0,05$ dan Tolak H_0 jika $\text{Sig.} \leq 0,05$

iii. Kesimpulan

Keputusan menerima atau menolak H_0 .