

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau biasa disebut *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2006:209) menyebutkan maksud dari penelitian subject tunggal merupakan suatu penelitian yang meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variabel akibat diukur dalam kedua kondisi tersebut.

Penggunaan metode penelitian Single Subject Research (SSR) ini bertujuan untuk memperoleh data dengan melihat dampak serta menguji efektivitas dari suatu *treatment* atau perlakuan berupa Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain A1-B-A2 dengan pola 3-4-3. Baseline 1 (A1) digunakan untuk mengukur kondisi awal untuk mengembangkan kecerdasan emosional dengan metode bermain peran, baseline 1 dilakukan sebanyak 3 kali. Selanjutnya intervensi (B) adalah suatu gambaran untuk mengembangkan kecerdasan emosional dengan metode bermain peran secara berulang-ulang dengan melihat hasil dari intervensi, intervensi dilakukan sebanyak 4 kali berulang-ulang. Setelah itu, baseline 2 (A2) adalah suatu pengulangan kondisi baseline 1 untuk sebagai evaluasi dari intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap anak, baseline 2 dilakukan sebanyak 3 kali.

3.3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian Subjek tunggal ini terdiri dari tahap awal, tahap perlakuan dan tahap akhir yang meliputi fase baseline 1-fase perlakuan-fase baseline 2. Berikut prosedur penelitian dibagi menjadi beberapa tahapan:

1. Pada tahap awal meliputi
 - a. Tahap persiapan
 - 1) Menentukan subjek yang di tuju

- 2) Menyusun alat yang digunakan dalam bermain peran dan membuat rencana kegiatan bermain peran.
3. Melakukan izin untuk melakukan penelitian kepada orangtua anak
- b. Baseline-1
Baseline 1 dilakukan untuk mengukur kemampuan awal anak dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. baseline 1 dilakukan sebelum diberikan treatment dengan kegiatan bermain peran dengan dilakukan sebanyak 3 kali untuk mendapatkan data yang stabil.
- 3) Tahap Intervensi
Tahap ini dilakukan setelah melakukan tes awal pada baseline-1. Setiap pertemuannya dilakukan pengajaran kegiatan bermain peran kepada anak untuk mengembangkan kecerdasan emosi anak.
- 4) Tahap akhir
Tahap akhir merupakan tahap baseline 2 dimana untuk mengukur kemampuan anak setelah digunakan perlakuan (intervensi) kepada anak. Tahap ini akan terlihat apakah bermain peran ini dapat mengembangkan kecerdasakan emosi dengan membandingkan hasil pada fase baseline 1 dan fase baseline 2.

3.4. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini berjumlah 4 anak yang berusia 5-6 tahun di Kabupaten Cirebon. Subjek ini dipilih karena dinilai rendahnya kecerdasan emosional antara lain anak kurang percaya diri, saling tolong menolong kepada teman yang mengalami kesulitan dan kurangnya anak dalam mengungkapkan perasaan yang sedang dirasakannya.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes dan observasi.

3.5.1. Metode Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:223) metode tes digunakan untuk mengukur ada tidaknya serta besarnya kecakapan objek yang diteliti. Metode tes

yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecakapan seseorang untuk mengelola emosi awal maupun kecakapan seseorang untuk mengelola emosi setelah diberikan tindakan terhadap kecerdasan emosional melalui metode bermain peran. Tes yang diberikan adalah tes kecerdasan emosional dan dilakukan pada setiap fase. Masing-masing fase tersebut adalah fase baseline 1 (A1) untuk mengetahui dan mengukur kecerdasan emosional, fase intervensi (B) untuk mengetahui ketercapaian keterampilan selama fase perlakuan dan fase baseline 2 (A2) untuk mengetahui kecerdasan emosional setelah diberikan perlakuan. Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam kisi-kisi instrumen tes kecerdasan emosional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrument Penelitian Kecerdasan Emosional

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	No item
Emosional	Kemampuan memahami emosi	Memahami emosi	Memahami macam-macam emosi	1
			Meniru emosi yang telah di contohkan (senang, sedih, marah, takut)	2
			Mengenali emosi oranglain	3
		Mengelola emosi	Berempati terhadap temannya	4
			Berkerja sama dengan kelompok dalam bermain peran	5
			Mampu menyesuaikan diri dengan kelompok dalam bermain peran	6

Sumber : Adaptasi teori Atkinson dkk, Bar-On dan goleman.

Tabel 3. 2 Instrument Penilaian Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

Observer :

No	Butir Intrument	Penilaian				Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	
1	Memahami macam-macam emosi					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengekspresikan rasa marah 2. Anak memahami rasa senang dan marah 3. Anak mengekspresikan rasa marah, senang, sedih, takut 4. Anak memahami rasa marah, senang, sedih, takut
2	Meniru emosi yang telah di contohkan (senang, sedih, marah, takut)					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak mengekspresikan emosi (senang, sedih, marah, takut) 2. Anak hanya melihat pada saat meniru emosi yang telah dicontohkan (senang, sedih, marah, takut). 3. Anak hanya meniru rasa senang dan sedih 4. Anak meniru emosi yang telah di contohkan (senang, sedih, marah, takut)
3	Memahami emosi orang lain					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak memahami ekspresi temannya pada saat marah 2. Anak hanya memahami ekspresi temannya pada saat senang 3. Anak memahami ekspresi temannya pada saat senang, marah, sedih, takut 4. Anak dapat memahami emosi orang lain
4	Berempati terhadap temannya					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak berempati pada saat temannya membutuhkan pertolongan 2. Anak hanya diam dan melihat saat temannya butuh empati darinya 3. Anak dapat berempati terhadap temannya karena diarahkan oleh orang lain 4. Anak dapat berempati terhadap temannya
5	Bekerja sama dengan kelompok dalam bermain peran					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak bekerja sama dengan kelompok dalam bermain peran 2. Anak hanya bekerja sendiri pada saat bermain peran 3. Anak mencoba bekerja sama sengan kelompok dalam bermain peran 4. Anak dapat bekerja sama dengan kelompok dalam bermain peran
6	Mampu menyesuaikan diri dengan kelompok dalam bermain peran					<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan kelompok dalam bermain peran

Susanti, 2020

METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Butir Intrument	Penilaian				Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	
						2. Anak hanya mampu menyesuaikan diri dengan teman dekatnya dalam bermain peran 3. Anak mencoba untuk menyesuaikan diri dengan kelompoknya dalam bermain peran 4. Anak mampu menyesuaikan diri dengan kelompok dalam bermain peran

3.1.1. Metode Observasi

Menurut Nazir (2005-175) pengumpulan data dengan metode observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

Observasi langsung dilaksanakan terhadap subjek di lapangan, atau dalam suatu percobaan di lapangan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi partisipan, sehingga peneliti terlibat langsung dengan aktivitas yang sedang diamati (saat proses pembelajaran berlangsung). Observasi bertujuan untuk mengamati subjek kecerdasan emosional dan mencatat semua data perilaku subjek selama proses intervensi berlangsung. Pedoman observasi menggunakan lembar pengamatan, sekaligus lembar kosong yang digunakan untuk mencatat hal-hal selama observasi. Pedoman observasi ini berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang akan diamati ketika intervensi berlangsung. Adapun kisi-kisi instrument observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrument penelitian pedoman observasi Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini

Komponen	Indikator	Aspek yang diamati	No item
Keaktifan Anak Dalam Bermain peran	Aktif Dalam Bermain	Anak aktif dalam bermain peran, anak mau mengikuti apa yang guru perintahkan, anak memainkan perannya dengan baik, anak sangat antusias saat bermain peran	1
Perhatian Siswa Dalam Mengikuti Proses Bermain	Konsentrasi Dalam Mengikuti	Anak memperhatikan guru saat memberikan contoh bermain peran, Anak bertanya pada saat ada hal	2

Susanti, 2020

METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Komponen	Indikator	Aspek yang diamati	No item
	Kegiatan Bermain	yang tidak ia mengerti, anak berani menjawab pada saat guru memberi pertanyaan	
Memahami emosi pada saat bermain peran	Memahami emosi saat bermain peran	Anak dapat memahami emosi temannya saat bermain peran, artinya anak memahami saat temannya sedang sedih, senang ataupun marah	3
Menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran	Menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran	Anak dapat menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran, Anak mau bergabung dengan teman yang lainnya dan mau bekerjasama pada saat bermain peran	4

Tabel 3. 4 Instrument Penelitian Pedoman Observasi Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini

Nama Anak:

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Anak aktif dalam bermain peran, anak mau mengikuti apa yang guru perintahkan, anak memainkan perannya dengan baik, anak sangat antusias saat bermain peran	
2.	Anak memperhatikan guru saat memberikan contoh bermain peran, Anak bertanya pada saat ada hal yang tidak ia mengerti, anak berani menjawab pada saat guru memberi pertanyaan	
3.	Anak dapat memahami emosi temannya saat bermain peran, artinya anak memahami saat temannya sedang sedih, senang ataupun marah	
4.	Anak dapat menyesuaikan diri dalam kelompok bermain peran, anak mau bergabung dengan teman yang lainnya dan mau bekerjasama pada saat bermain peran	

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian eksperimen dengan subjek tunggal ini dianalisis menggunakan statistika deskriptif. Muhammad Nisfiannoor (2009:4) menjelaskan mengenai statistika deskriptif yaitu metode statistik yang digunakan

untuk mengumpulkan, meringkas, menyajikan dan dan mendeskripsikan data, sehingga dapat memberikan informasi yang berguna.

Sugiyono (2013:208) menjelaskan mengenai penyajian data yang dianalisis menggunakan statistika deskriptif dapat disajikan melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, pengukuran tendensi sentral dan perhitungan persentase. Penelitian ini analisis data dengan statistika deskriptif disajikan melalui grafik dan tabel dengan tujuan untuk menunjukkan perubahan data pada setiap fase, yaitu pada fase baseline dan fase baseline 2.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara mengamati secara langsung data yang telah ditampilkan dalam grafik. Adapun pedoman penilaian yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2004:102) sebagai berikut.

$$NP = R / SM \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai Persen yang dicapai

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Selanjutnya hasil analisis persentase dikategorikan menggunakan tabel pedoman penilaian seperti dibawah ini:

Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian

Tingkat penguasaan (%)	Kategori /Predikat
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Rendah
>54	Rendah Sekali

Pengamatan secara langsung tersebut memerlukan perhitungan tertentu agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Perhitungan yang dimaksud yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Menurut Juang Sunanto (2005:96) yang dimaksud dengan analisis dalam kondisi adalah melakukan analisis perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi baseline atau kondisi intervensi. Komponen analisis data dalam kondisi meliputi

1. Panjang Kondisi

Panjang interval menunjukkan jumlah sesi dalam setiap fase yaitu fase Baseline 1 (A-1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A-2).

2. Kecenderungan Arah

Estimasi kecenderungan arah adalah melihat perkembangan perilaku dengan menggunakan garis naik, sejajar atau turun, dengan membelah dua (split-middle) dengan cara:

- a) Membagi data pada fase baseline atau intervensi menjadi dua bagian
- b) Bagian kanan kiri juga masing-masing dibagi menjadi dua bagian lagi tarik garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara garis grafik dengan garis belahan kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar atau turun.

3. Kecenderungan Stabilitas

Menentukan kecenderungan stabilitas kemampuan anak dalam kondisi baik baseline maupun intervensi, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15% dari Sunanto et. Al (2005:94) menyatakan bahwa “secara umum jika 85%-90% data masih berada pada 15% di atas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil”, maka perhitungannya sebagai berikut:

- a) Menghitung trend stability 15% (nilai tertinggi X 0,15)
- b) Menghitung mean level (jumlah point data dibagi banyaknya sesi)
- c) Menentukan batas atas (mean level ditambah setengah rentang dari trend stability)
- d) Menentukan batas bawah (mean level dikurangi setengah dari rentang stabilitas)
- e) Menentukan kecenderungan stabilitas data point (menghitung banyaknya data sesi yang berada dalam rentang batas atas dan batas bawah, dibagi banyaknya sesi. Jika persentase mencapai 85% - 90% dinyatakan stabil sedangkan dibawah itu dinyatakan tidak stabil (variabel)

4. Tingkat Perubahan Jejak Data

Menentukan kecenderungan jejak data, sama dengan kecenderungan arah, oleh karena itu masukan hasil yang sama seperti kecenderungan arah.

5. Rentang

Menentukan level stabilitas dan rentang adalah dengan cara memasukkan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar. Sementara komponen analisis data antar kondisi meliputi

a) Variabel Yang Diubah

Variabel yang diubah adalah pada data rekaan variabel yang diubah pada kondisi baseline 1 (A-1) ke intervensi (B) adalah 1.

b) Perubahan Kecenderungan Arah Dan Efeknya

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi di atas (naik, tetap, turun) yaitu untuk melihat perubahan perilaku.

c) Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Perubahan kecenderungan stabilitas adalah untuk melihat stabilitas perilaku subjek dalam masing-masing kondisi baik baseline maupun intervensi

d) Perubahan Level Data

Untuk melihat perubahan antara akhir sesi pada baseline 1 (A-1) dan awal sesi pada intervensi (B) yaitu dengan cara tentukan data poin pada kondisi baseline (A-1) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B), kemudian berapa selisihnya dan tandai (+) bila naik, dan (=) tidak ada perubahan dan (-) bila turun. Baik buruknya kondisi sesuai dengan tujuan penelitian.

e) Data *Overlap* Atau Data Tumpang Tindih

Overlap adalah kesamaan kondisi antara baseline 1 (A-1) dengan intervensi (B) dengan kata lain semakin kecil presentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.

1) Overlap tahap baseline 1 (A-1) dan intervensi (B) adalah untuk mengetahui apakah dalam tahap intervensi ada skor yang masuk ke dalam batas atas dan batas bawah baseline 1.

2) Overlap tahap intervensi (B) dan baseline 2 (A-2) adalah untuk mengetahui apakah dalam tahap baseline 2 (A-2) ada skor yang masuk ke batas atas dan bawah intervensi

Data observasi selama fase intervensi merupakan data deskriptif yang diharapkan dapat menjadi bukti penunjang dalam analisis data mengenai

metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan emosional Anak Usia Dini. Hasil dari analisis data tersebut dapat digunakan untuk mengetahui adanya perubahan perilaku akademik pada subjek yang berupa presentase keberhasilan kecerdasan emosional. Melalui olah dan penyajian data diharapkan dapat diketahui efektivitas metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan emosional Anak Usia Dini. Efektivitas metode dapat dilihat dari perubahan perilaku akademik subjek yang berupa presentase frekuensi ketepatan atau keberhasilan yang bertambah dalam mengerjakan tes kecerdasan emosional.

