

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain penelitian pre-eksperimen ini dilakukan dua kali observasi sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pre-test (O_1), sedangkan observasi sesudah eksperimen disebut post-test (O_2). Perbedaan antara O_1 dan O_2 , yakni O_1 - O_2 diasumsikan merupakan efek *treatment* atau eksperimen.

Adapun pola dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Desain Pola Eksperimen Desain Penelitian

Pre – Test	Treatment	Post – Test
O_1	X	O_2

(Arikunto,2006:85)

Keterangan :

O_1 : Pre-test sebelum diberikan perlakuan

X : perlakuan, dalam hal ini penerapan metode permainan tradisional anjang-anjangan

O_2 : Post-test, sesudah diberikan perlakuan.

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008).

Dalam penelitian ini ditetapkan dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas

Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2008). Variabel bebasnya adalah permainan tradisional anjang-anjangan yang disebut sebagai suatu perlakuan atau treatment.

2. Variabel terikat

Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2008). Variabel terikat dari penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal anak usia dini.

C. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional variabel dari penelitian ini adalah :

1. Permainan tradisional *anjang-anjangan*

Permainan tradisional anjang-anjangan atau main rumah-rumahan merupakan kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak dengan meniru suatu karakter seseorang atau aktivitas tertentu, dimana anak berperan sebagai bapak, ibu, dan anak-anaknya atau tokoh lain yang diciptakan sendiri oleh mereka. Permainan ini mengenalkan fungsi sosial dari berbagai pekerjaan nyata

disekitar mereka, mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, patuh pada aturan), melatih etika moral (baik buruk, benar salah).

Secara operasional langkah-langkah permainan tradisional anjangan-anjangan terdiri dari beberapa langkah seperti yang diungkapkan oleh Kurniati (2006: 122) :

- 1) Anak menentukan perannya masing-masing
- 2) Setelah setiap peran disepakati bersama, pemain memulai membuat miniatur perabot rumah tangga/perangkat sesuai dengan fungsi dan perannya masing-masing.
- 3) Permainan dapat di mulai dengan memainkan peran masing-masing, seperti mamah yang sedang memasak, mencuci, beres-beres rumah dan dibantu oleh pemeran lainnya misalnya Teteh dan Kakak.
- 4) Pada umumnya pemain bercakap-cakap sesuai dengan perannya masing-masing. Permainan ini berakhir sesuai dengan kesepakatan bersama.

2. Kecerdasan interpersonal

Dalam penjelasannya, Amstrong (Agustin, 2008:66) mengemukakan bahwa :

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mempersepsikan dan membedakan dalam modus, maksud tertentu, motivasi dan perasaan dari orang lain. Di dalam kecerdasan ini juga termasuk kepekaan ekspresi muka, suara dan gerak gerik. Memiliki kemampuan dalam membedakan hal – hal dari banyak jenis tanda-tanda interpersonal. Memiliki kemampuan untuk bereaksi secara efektif terhadap tanda-tanda yang tampak .

Secara operasional kecerdasan interpersonal dapat dirumuskan sebagai kemampuan seseorang yang mencerminkan tiga aspek utama, yaitu:

- a. *Social Insight* (pemahaman sosial) yaitu kemampuan individu untuk memahami dan mencari pemecahan masalah secara efektif dalam suatu interaksi sosial.
- b. *Social sensitivity* (Sensitivitas sosial) yaitu kemampuan individu untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan yang ditunjukkan orang lain baik secara verbal maupun non verbal.
- c. *Social Communication* (keterampilan komunikasi sosial) merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat dengan menggunakan sarana komunikasi yang efektif baik secara verbal maupun non verbal.

D. Instrument Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Instrumen diperlukan dalam sebuah penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data. Definisi instrumen itu sendiri merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati (Sugiyono, 2008 : 147).

Dalam penelitian ini menggunakan media objek atau benda yang dijadikan sumber informasi bagi anak. Selain dari objek atau benda yang dijadikan sumber informasi, instrumen yang digunakan berupa tes yang terdiri dari pretest dan post test. Bentuk tes yang digunakan berupa “*Skala Likert*”, yang berisi item/ pernyataan.

2. Kisi-kisi Instrumen

Menurut pengertiannya kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom (Arikunto, 2006). Kisi-kisi instrumen memperlihatkan hubungan antara variabel yang akan diteliti dengan sumber data yang akan digunakan dan metode yang digunakan serta instrumen yang disusun (Arikunto, 2006).

Secara lengkap kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan dari kisi-kisi instrumen yang di buat oleh Nopiantini (2008) yaitu aspek kecerdasan interpersonal yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Dimensi/Aspek	Indikator	No. Item
Kecerdasan Interpersonal	1. <i>Sosial Insight</i> (Pemahaman sosial).	1.1 Kesadaran diri.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
		1.2 Pemahaman sosial dan etika sosial.	11, 12, 13, 14, 15.
		1.3 Pemecahan Masalah Efektif	16, 17, 18.
	2. <i>Sosial sensitivity</i> (Sensitivitas sosial)	2.1 Empati	19, 20, 21, 22, 23.
		2.2 Merespon perasaan temannya dalam bermain (Sikap Prosocial).	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.
	3. <i>Sosial communication</i> (Keterampilan komunikasi)	3.1 Komunikasi Efektif	31, 32, 33, 34.
		3.2 Mendengarkan Efektif	35, 36, 37.

E. Teknik Penilaian

Teknik penilaian yang digunakan untuk mengolah hasil tes adalah dengan cara memberikan skor *Skala rating scale*. Skor *rating scale*. Arikunto (2002) mengemukakan bahwa rating atau skala bertingkat adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala. *Rating scale* disini merupakan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2008). Skala yang digunakan adalah skala nilai dengan menggunakan kategori nilai 0, 1, 2, dan 3.

F. Analisis Instrumen

a. Validitas Item

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen dimana suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi dan sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah, adapun sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat, maka tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2006).

Sugiyono (2008) mengemukakan bahwa ada dua macam validitas yang sesuai dengan pengujiannya, yaitu:

1) Validitas isi (*content validity*)

Dalam menguji validitas isi (*content validity*), digunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen tentang aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan pada teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan pada para ahli dengan penilaian cukup baik untuk digunakan dalam penelitian. Nopiantini (2008) pun melakukan proses validitas isi (*content validity*) melalui proses *judgment* oleh para ahli di bidangnya.

2) Validitas konstruksi (*construct validity*)

Setelah di *judgment* oleh para ahli, teknis pengujian validitas konstruksi dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi ini terdapat variabel yang akan diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir item pernyataan yang telah dijabarkan di indikator. Untuk menguji validitas butir-butir instrument dikonsultasikan kepada para ahli dan selanjutnya di dianalisis dengan analisis item.

Menurut Anderson (Arikunto, 2006) menyatakan bahwa suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan tahapan 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, 2006)

Keterangan:

r_{XY} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Item soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh sampel

2) Mencari nilai t hitung

Setelah mendapatkan r hitung, kemudian untuk menguji nilai signifikansi validitas butir soal tersebut, penulis menggunakan uji t yaitu dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

r = Nilai koefisien korelasi

N = Jumlah sampel

(Santoso, 2001:278)

Setelah diperoleh nilai t_{hitung} maka, langkah selanjutnya adalah menentukan t_{tabel} dengan $df = n - 2 = 26 - 2 = 24$ dengan nilai $df = 24$ dan pada nilai alpha sebesar 95% didapat nilai $t_{(0,95;4)} = 1,71$

3) Proses pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika t hitung positif, dan t hitung > t tabel, maka butir soal valid
- Jika t hitung negatif, dan t hitung < t tabel, maka butir soal tidak valid

Sebagai contoh akan dihitung uji validitas untuk item soal nomor 2.

- a. Mencari atau menghitung koefisien korelasi *product moment* (r_{XY}) dan t hitung dari masing-masing item. Untuk koefisien korelasi *product moment* item soal nomor 2 adalah 0,34 dan nilai t hitung untuk item nomor 1 adalah 1,77
- b. Langkah selanjutnya setelah diperoleh t hitung adalah menentukan t tabel dengan $df = n - 2 = 26 - 2 = 24$, dengan nilai $df = 24$ maka pada nilai alpha 95% nilai t tabel adalah $t_{(0,95;24)} = 1,71$
- c. Dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh bahwa t hitung $> t$ tabel yaitu $1,77 > 1,71$ dan oleh karena itu maka butir item/soal nomor 2 adalah valid.
- d. Untuk perhitungan validitas butir soal yang lainnya digunakan bantuan perhitungan program Ms Excel 2007 (terlampir) dan dari 37 pernyataan kecerdasan interpersonal anak jumlah pernyataan yang valid ada 34 pernyataan, sedangkan jumlah yang tidak valid ada 3 pernyataan yaitu pernyataan nomor 1, 5 dan 37.

Untuk lebih jelasnya tentang uji validitas, berikut adalah rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas kecerdasan interpersonal anak.

Tabel 3.3
Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Kecerdasan Interpersonal Anak TK

Nomor	r Hitung	t Hitung	t Tabel	Kriteria
1	#DIV/0!	#DIV/0!	1.71	Invalid
2	0.34	1.77	1.71	Valid
3	0.34	1.75	1.71	Valid
4	0.35	1.83	1.71	Valid
5	#DIV/0!	#DIV/0!	1.71	Invalid
6	0.54	3.18	1.71	Valid
7	0.71	4.94	1.71	Valid

8	0.35	1.83	1.71	Valid
9	0.34	1.77	1.71	Valid
10	0.74	5.32	1.71	Valid
11	0.59	3.54	1.71	Valid
12	0.52	2.96	1.71	Valid
13	0.61	3.74	1.71	Valid
14	0.39	2.08	1.71	Valid
15	0.45	2.47	1.71	Valid
16	0.68	4.51	1.71	Valid
17	0.36	1.89	1.71	Valid
18	0.41	2.20	1.71	Valid
19	0.50	2.84	1.71	Valid
20	0.46	2.56	1.71	Valid
21	0.51	2.88	1.71	Valid
22	0.35	1.84	1.71	Valid
23	0.49	2.76	1.71	Valid
24	0.55	3.23	1.71	Valid
25	0.53	3.10	1.71	Valid
26	0.70	4.83	1.71	Valid
27	0.64	4.08	1.71	Valid
28	0.50	2.86	1.71	Valid
29	0.50	2.82	1.71	Valid
30	0.37	1.96	1.71	Valid
31	0.40	2.13	1.71	Valid
32	0.65	4.14	1.71	Valid
33	0.61	3.76	1.71	Valid
34	0.43	2.32	1.71	Valid
35	0.67	4.43	1.71	Valid
36	0.67	4.44	1.71	Valid
37	0.30	1.56	1.71	Invalid

b. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002). Artinya kapanpun alat pengumpul data tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama.

Dalam pengujian reliabilitas instrumen, penulis menggunakan bantuan perhitungan program Ms. Excel 2007 dengan rumus statistika *Cronbach Alpa* dan tahapannya sebagai berikut:

1. Menghitung nilai reliabilitas atau r hitung (r_{11}) dengan menggunakan rumus *Alpa* sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

\sum_i^2 = Varians total

Sedangkan rumus untuk mencari varians semua item adalah :

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

Setelah diuji validitas butir soal/item dari variabel kecerdasan interpersonal dan permainan tradisional anjang-anjangan, maka langkah selanjutnya adalah menguji apakah butir soal tersebut reliabel, untuk mengetahuinya peneliti menggunakan bantuan perhitungan program Ms Excel 2007 dan diperoleh sebagai berikut:

Jumlah varian (δ_i) = 17,22

Varian Total (δ_t) = 70,44

Reliabilitas = 0,78 (Kuat)

Sebagai titik tolak ukur koefisien reliabilitas, digunakan pedoman koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 3.4
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi
Koefesien Korelasi

Interval Koefesien	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

(Sugiyono, 1999:149)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2008: 207).

1. Profil Kecerdasan Interpersonal Anak Awal dan Akhir TK Al-Irsyad Satya Islamic School Pada Kelompok Eksperimen

Langkah-langkah menentukan kriteria profil kecerdasan interpersonal awal dan akhir anak TK Al-Irsyad Satya Islamic School pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

- a. Mencari skor maksimal ideal

Skor Maksimum Ideal = jumlah soal x skor maksimal

$$\text{Skor Maksimum Ideal} = 34 \times 3 = 102$$

- b. Mencari skor minimum ideal

Skor Minimum Ideal = jumlah soal x skor minimal

$$\text{Skor Minimum Ideal} = 34 \times 0 = 0$$

- c. Mencari rentang

Rentang = Skor Maksimum Ideal – Skor Minimum Ideal

$$\text{Rentang} = 102 - 0 = 102$$

- d. Interval = Rentang / 3

$$\text{Interval} = 102 / 3 = 34$$

Dari langkah-langkah diatas, didapat kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.5

Kategorisasi Profil Tingkat Kecerdasan Interpersonal Anak TK

Kategorisasi	Kriteria
69 – 102	Tinggi
35 – 68	Sedang
0 – 34	Rendah

2. Uji Statistik

Sehubungan dengan adanya beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum peneliti dapat menentukan teknik analisis statistik mana yang boleh digunakan, maka diadakan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

Uji normalitas digunakan agar peneliti dapat mengetahui apakah data yang diperoleh di lapangan tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Apabila hasil dari uji normalitas ini menunjukkan data berdistribusi normal, maka data diolah dengan menggunakan statistika parametrik, dan bila hasil yang di dapat menunjukkan data tidak berdistribusi normal maka data diolah menggunakan statistika non parametrik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2006: 313).

“Apabila data yang dianalisis berbentuk sebaran normal maka peneliti boleh menggunakan teknik statistik parametrik, sedangkan apabila data yang diolah tidak merupakan sebaran normal, maka peneliti harus menggunakan statistika non parametrik”.

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji kolmogorov smirnov ($p > 0,05$) yang diolah dengan *software SPSS Versi 17.0*.

Pengujian pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sample t test*) dengan tahapan sebagai berikut.

a. Hipotesis

H_0 = Kecerdasan interpersonal anak di TK Al-Irsyad Satya Islamic School setelah menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan tidak mengalami peningkatan yang signifikan.

$$H_0 : \mu_D \geq 0$$

H_1 = Kecerdasan interpersonal anak di TK Al-Irsyad Satya Islamic School setelah menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan mengalami peningkatan yang signifikan.

$$H_1 : \mu_D < 0$$

b. Dasar Pengambilan keputusan

Pengambilan keputusannya berdasarkan angka probabilitas (nilai p), dengan kriteria :

- a. Jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak
- b. Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 diterima
- c. Mencari t hitung, dengan bantuan *software SPSS Versi 17.0*.

H. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : Obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Al-Irsyad Satya Islamic School yang beralamat di Jl. Parahyangan Km. 2,7 Kota Baru Parahyangan Desa Cipeundeuy Kecamatan Padalarang Kabupaten Bandung Barat dengan jumlah 26 orang anak.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008). Sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan sampel *random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana setiap subjek memperoleh kesempatan (*chance*) untuk dipilih menjadi sampel dengan demikinan karena hak setiap subjek sama, maka penelitian terlepas dari perasaan ingin mengistimewakan satu atau beberapa subjek untuk dijadikan sampel (Arikunto, 2002). Sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 13 orang anak.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

- a. Melakukan observasi awal ke sekolah yang akan diteliti yaitu TK. Al-Irsyad Satya Islamic School
- b. Menentukan tema yang akan digunakan dalam penelitian dengan menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian.
- d. Menyusun rencana pembelajaran.
- e. Melakukan uji validitas dan reliabilitas.

2. Tahap Penelitian

- a. Melakukan *pre test* kecerdasan interpersonal untuk kelas eksperimen.

- b. Melakukan *treatment* yaitu pelaksanaan penggunaan permainan tradisional anjang-anjangan.
- c. Melakukan *post test* kepada kelas eksperimen.

3. Penyusunan Laporan Hasil Penelitian

- a. Mengolah data-data hasil eksperimen melalui pengujian statistik dengan membandingkan skor *pre test* dan *post test*.
- b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis.
- c. Menyusun keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan.

