

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

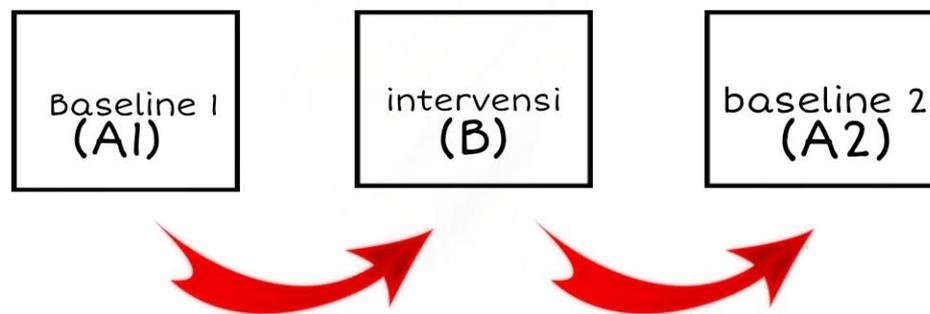
Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 107) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sedangkan menurut Ratminingsih (2010, hlm. 31) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat, dimana variabel bebas dikontrol dan dikendalikan oleh variabel terikat untuk mengidentifikasi pengaruh yang ditimbulkan variabel terikat. Berdasarkan beberapa pendapat diatas bahwa metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang mengidentifikasi pengaruh keterkaitan sebab akibat sebuah perlakuan atau treatment antara variabel bebas dan variabel terikat.

Metode penelitian eksperimen pada dasarnya dibagi dua bagian yaitu desain kelompok dan desain subjek tunggal. Sehubungan dengan ini, menurut Rusnow dan Rosenthal (dalam Sunanto, 2005, hlm. 54) menjelaskan bahwa desain kelompok penelitian yang dilaksanakan lebih memfokuskan pada data dari kelompok individu, sedangkan desain subjek tunggal untuk memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian eksperimen dengan desain subjek tunggal. Tawney dan Gast (dalam Sunanto, 2009, hlm. 1) penelitian subjek tunggal eksperimen desain adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *treatment* yang berulang-ulang kepada subjek dalam waktu tertentu.

Jenis *design* yang digunakan adalah *single subject experimental design* menggunakan tipe A-B-A *design*. Sunanto (2006, hlm. 59) mengemukakan bahwa *design* tipe A-B-A yaitu perkembangan dari *design* dasar A-B, yang telah memperlihatkan adanya hubungan sebab-akibat variabel yang terikat dan variabel yang bebas. Dalam desain tipe A-B-A memiliki tiga tahap yang dimana A adalah kondisi sebelum diberikan perlakuan (fase *baseline I*), kemudian B yaitu fase

intervensi, dan yang terakhir A' adalah tahapan yang sudah diberikan intervensi (fase *baseline II*).

Sehubungan dengan tahapan desain tipe A-B-A dalam desain penelitian ini dilakukan observasi dengan cara memberikan *pretest* terlebih dahulu kepada sampel sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan diakhir diberikan *posttest* atau fase *baseline II*. Pada awal kegiatan penelitian subjek diberikan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan tentang makanan sehat. Selanjutnya, subjek diberikan *treatment* menggunakan media *game food hunting* makanan sehat dan bergizi. Setelah diberlakukan *treatment* diberikan *baseline- II* untuk mengetahui pengetahuan subjek setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game food hunting* makanan sehat dan bergizi. Berdasarkan uraian diatas *design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Pola Desain A-B-A

Keterangan:

Baseline 1 (A1) : Gambaran pengetahuan anak tentang makanan sehat sebelum pembelajaran menggunakan media *game food hunting*

Intervensi (B) : Penerapan pembelajaran menggunakan media *game food hunting* tentang makanan sehat dan bergizi

Baseline 2 (A2) : Gambaran pengetahuan anak tentang makanan sehat dan bergizi setelah terlibat dalam pembelajaran menggunakan media *game food hunting*

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Dusun Cipunagara, Desa Tanjung, Kecamatan Cipunagara, Kabupaten Subang, Jawa Barat. Pelaksanaan penelitian ini dibulan Juni 2021.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian merupakan anak usia 5-6 tahun di Dusun Cipunagara, Desa Tanjung, Kecamatan Cipunagara, Kabupaten Subang, Jawa Barat yang berjumlah 9 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 3 anak. 1 laki-laki dan 2 perempuan.

Dalam pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *sampling probability sampling*. Sugiyono (2017, hlm. 120) menjelaskan bahwa "*probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel memberikan peluang yang sama bagi semua anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *probability sampling* dibagi menjadi beberapa jenis. Jenis teknik penelitian yang digunakan peneliti adalah *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2007, hlm. 120) mengartikan bahwa "*simple random sampling* merupakan teknik yang sederhana karena dalam pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi". Daftar sampel anak dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 1
Daftar Sampel Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1.	PAS	Perempuan	6 Tahun
2.	N	Perempuan	6 Tahun
3.	BA	Laki-laki	5 Tahun

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan dokumentasi. Tes lisan dilakukan untuk menjangkau informasi pengetahuan anak terhadap makanan sehat dan bergizi sedangkan dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan gambaran selama proses penelitian.

3.4.1 Tes

Tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengetahuan anak tentang makanan sehat dan bergizi anak usia 5-6 tahun. Proses penyusunan instrumen diawali dengan menyusun kisi-kisi instrumen yang diukur meliputi indikator pencapaian. Tes yang digunakan adalah tes pengetahuan berupa *pretest* atau fase *baseline I* dan fase *baseline II*. Tes *pretest* diberikan sebelum penerapan *game food hunting* terhadap peningkatan pengetahuan anak tentang makanan sehat dan bergizi sedangkan fase *baseline II* dilaksanakan setelah penerapan *game food hunting* terhadap peningkatan pengetahuan anak tentang makanan sehat dan bergizi.

Di dalam tes lisan yang digunakan berjumlah 10 soal. Gambaran kisi-kisi pada soal sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi-Tes baseline 1 dan baseline 2

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Butir Pertanyaan
1.	3.4 Mengetahui cara hidup sehat 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Makanan sehat dan bergizi	Mengenal jenis-jenis makanan sehat dan bergizi Mengenal makanan yang sehat dan makanan yang tidak sehat	1. Apakah kamu tahu, makanan sehat? 2. Apa itu makanan sehat? 3. Coba sebutkan apa saja makanan sehat itu? 4. Apa saja makanan yang tidak sehat bagi tubuh kita?
2.	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). 4.6 Menyampaikan tentang apa dan	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenai benda dengan mengelompokkan Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenai benda dengan	Mengenal makanan sayuran Mengenal makanan karbohidrat Mengenal makanan protein Mengenal makanan bervitamin	5. Coba sebutkan makanan apa saja yang membuat tubuh kita kuat? 6. Coba sebutkan makanan yang mengandung vitamin? 7. Coba sebutkan makanan yang memiliki protein?

	bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalkannya (warna, nama, ukuran, bentuk, pola, sifat, tekstur, suara, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).	menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas		8. Coba apa saja yang termasuk sayuran? 9. Coba sebutkan nama buah-buahan yang kamu ketahui? 10. Apa kamu tahu fungsi makanan sehat bagi tubuh?
--	---	--	--	---

3.4.2 Dokumentasi

Cara lain dalam memperoleh data dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi dalam pelaksanaan penelitian untuk memperkuat pedoman dalam pelaksanaan tes yang akan dilakukan. Dokumentasi yang digunakan adalah foto dan video. Dokumentasi foto dilakukan saat penelitian berlangsung untuk memperkuat dan sebagai bukti penelitian. Dokumentasi dalam bentuk video digunakan saat melakukan tes, tes *baseline 1* dan tes *baseline 2*.

3.5 Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 207) “teknik analisis data merupakan langkah selanjutnya setelah melakukan pengumpulan data dari responden”. Dalam analisis data penelitian ini, peneliti menggunakan statistik deskriptif. “Statistik deskriptif adalah statistik analisis data yang digunakan melalui cara mendeskripsikan atau menggambarkan yang telah terkumpul sebagaimana adanya, yang tidak dimaksudkan untuk membuat kesimpulan secara umum” (Sugiyono, 2017, hlm. 207-208). Sehubungan dengan ini, menurut Sugiyono (2017, hlm. 208)

mengemukakan “data disajikan dalam bentuk statistik melalui grafik, diagram lingkaran, tabel, pictogram, dan perhitungan persentase.

Dalam penelitian ini analisis data disajikan dalam bentuk grafik dan perhitungan persentase. Grafik yang dipergunakan untuk penelitian ini menggambarkan perubahan data dalam semua tahapan sesi yaitu fase *baseline-I* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline-II* (A2). Oleh karena itu, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

3.5.1 Analisis dalam Kondisi

Sunanto, dkk. (2005, hlm. 96) mengemukakan bahwa analisis dalam kondisi merupakan menganalisis perubahan data dalam suatu kondisi seperti fase *baseline* dan intervensi. Unsur-unsur yang dianalisis adalah :

1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi yaitu banyaknya data dalam kondisi tersebut. Dalam penelitian ini, hal pertama dengan menentukan panjangnya interval. Panjang interval menunjukkan berapa banyak fase-fase dalam kondisi tersebut. Sehubungan dengan ini penelitian ini menggunakan fase *baseline-I* (A1) sebanyak 3 sesi, fase intervensi (B) sebanyak 5 sesi dan fase *baseline-I* (A2) sebanyak 3 kali penerapan. Berikut ini merupakan gambaran tabel panjang kondisi.

Tabel 3. 3
Panjang-Kondisi

Kondisi	Fase <i>Baseline-I</i> (A1)	Fase Intervensi (B)	Fase <i>Baseline-I</i> (A2)
Panjang Kondisi	000	00000	000

2. Estimasi Kecenderungan Arah

Dalam penelitian ini menggunakan grafik dan menggunakan 3 macam kecenderungan. Sunanto, dkk. (2005, hlm. 98) mengatakan bahwa memiliki 3 macam kecenderungan yaitu (1) meningkat, (2) mendatar, dan (3) menurun. Seperti pada gambar tabel berikut ini :

Tuti Septa Lusiana, 2021

PENGARUH GAME FOOD HUNTING TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK USIA DINI TENTANG MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI

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

Tabel 3. 4
Estimasi Kecenderungan Arah

Kondisi	Fase <i>Baseline</i>
Estimasi Kecenderungan Arah	Meningkat 
	Mendatar 
	Menurun 

3. Kecenderungan Tingkat Stabilitas

Kecenderungan tingkat stabilitas untuk menunjukkan variasi/besar kecilnya sebuah data tersebut. Untuk menentukan stabilitas terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut ini.

- Rentang Stabilitas

$$\text{Rentang Stabilitas} = \text{Skor Tertinggi} \times \text{Kriteria Stabilitas}$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Rentang stabilitas}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

- Mean Level

$$\text{Mean Level (Fase yang dihitung)} = \frac{\text{Jumlah skor pada setiap sesi}}{\text{Banyaknya sesi}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{mean level}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- Batas Atas

$$\text{Batas Atas} = \text{Mean level} + (0,5 \times \text{Rentang Stabilitas})$$

- Batas Bawah

$$\text{Batas Bawah} = \text{Mean level} - (0,5 \times \text{Rentang Stabilitas})$$

- Kecenderungan Stabilitas

$$\text{Kecenderungan Stabilitas} = \frac{\text{Data yang berada pada rentang}}{\text{Banyaknya sesi}} \times 100\%$$

4. Jejak data

Dalam menganalisis jejak data, cara yang dilakukan sama dengan cara menganalisis kecenderungan arah. Maka hal tersebut, hasil yang diperoleh jejak data sama dengan hasil kecenderungan arah.

5. Level Stabilitas Rentang

Analisis data yang diperoleh dari besar kecilnya data yang berada pada titik kordinat sumbu Y. Data tersebut berdasarkan perhitungan stabilitas kecenderungan.

6. Level Perubahan

Level perubahan menunjukkan besar kecilnya perubahan data dalam kondisi tersebut. Memperoleh data tersebut dengan menentukan besar data pertama dan terakhir. Kemudian mengurangi jumlah data besar dengan data yang paling kecil.

3.5.2 Analisis antar Kondisi

Sunanto, dkk. (2005, hlm. 104) mengemukakan bahwa analisis dalam antar kondisi memiliki komponen-komponen, sebagai berikut :

Tuti Septa Lusiana, 2021

PENGARUH GAME FOOD HUNTING TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK USIA DINI TENTANG MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI

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

1. Jumlah Variabel yang diubah

Jumlah variabel merupakan jumlah banyaknya variabel yang diterapkan kepada peserta didik. Variabel tersebut yang diberikan atau digunakan selama proses penelitian berlangsung.

2. Perubahan Kecenderungan dan Efeknya

Cara memperoleh data perubahan kecenderungan serta efeknya yaitu dengan cara mengambil dari hasil data kecenderungan arah dari berbagai kondisi. Berbagai kondisi disini yaitu kondisi fase baseline-

3. Perubahan Stabilitas

Cara memperoleh data perubahan stabilitas dengan menentukan skor data dari kecenderungan stabilitas dari berbagai fase-fase.

4. Perubahan Level

Menentukan perubahan level, data diperoleh dari skor tahap *baseline* pertama dan *baseline* terakhir. Setelah itu, dapat dihitung selisih dari keduanya.

5. Data Overlap

Menentukan data overlap dengan melihat kembali data batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline*. Selanjutnya menghitung berapa poin pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi. Hasil tersebut dibagi sebanyak jumlah data point dalam kondisi, kemudian dikalikan 100.

3.6 Prosedur Penelitian

Perencanaan prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 11 sesi dengan 3 tahapan bagian fase yang berbeda. Tiga fase tersebut yaitu fase *baseline-I* (A1) terdiri dari tiga tahap, fase intervensi (B) melalui lima tahap, dan fase *baseline-II* (A2) dengan tiga tahap. Adapun tahapan terperinci sebagai berikut:9

1. Fase *Baseline-I* (A)

Pada tahapan fase *baseline-I* (A1) dilaksanakan selama 3 hari dengan 3 sesi tahapan. Fase *baseline-I* (A) ini dilakukan pengukuran pada subjek sebelum diberikan intervensi *game food hunting*. Dalam fase *baseline-I* (A1) diberikan

pertanyaan secara lisan yang dibacakan oleh peneliti dan diberikan petunjuk dalam menjawab pertanyaan tersebut. Skor yang diperoleh dalam tes, selanjutnya disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan dan persentase dari keberhasilan dalam menjawab 10 pertanyaan.

2. Fase Intervensi (B) dilaksanakan selama 1 minggu dengan 5 sesi tahapan. Fase intervensi (B) merupakan tahapan memberikan perlakuan/intervensi pada semua subjek menggunakan *game food hunting*. Pada permainan memiliki 3 variasi permainan yaitu tebak siapa aku, lengkapi gambarku, dan mengelompokkan gambar. Dalam setiap variasi permainan memiliki 5 tahapan atau permainan yang berbeda. Pada sesi 1 subjek diberikan *game food hunting* tahap tebak siapa aku. Sesi 2 subjek diberikan *game food hunting* tahap lengkapi gambarku. Sesi 3 subjek diberikan *game food hunting* tahap tebak siapa aku dan lengkapi gambarku. Sesi 4 dan sesi 5 subjek diberikan *game food hunting* tahap mengelompokkan gambar.
3. Fase *Baseline-II* (A2) dilaksanakan selama 3 hari dengan 3 sesi tahapan. Pada fase *baseline-II* (A2) dilakukan pengukuran kembali untuk mengetahui apakah ada pengaruh game pada subjek tersebut. Skor yang telah diperoleh akan dinilai sesuai dengan kriteria dan persentase jawaban keberhasilan dalam menjawab pertanyaan.