

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif sebagai pendekatan ilmiah didisain untuk menjawab pertanyaan penelitian atau hipotesis secara spesifik dengan penggunaan statistik. Kemudian metode yang digunakan adalah penelitian tindakan atau disebut juga *action reaserch*. Penggunaan metode tindakan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual. Penggunaan pendekatan penelitian tindakan dalam penelitian ini didasarkan atas pertimbangan penelitian diarahkan pada pemecahan masalah keterampilan sosial anak sekolah dasar dengan menggunakan permainan tradisional.

Penelitian tindakan yang digunakan diawali dengan pengamatan kondisi objektif lapangan sampai tahap pemberian tindakan pada subjek penelitian. Peneliti bertindak sebagai pemberi tindakan sekaligus bagian dari proses evaluasi perubahan perilaku yang ditampilkan oleh subjek penelitian dengan berkolaborasi bersama guru pembimbing dan guru-guru yang berkaitan.

B. Subjek Penelitian

Populasi penelitian diperoleh dari hasil pengambilan sampel secara *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel bertujuan melalui sosiometri, dengan arti sebagai sampel adalah siswa terisolir.

Secara keseluruhan sampel berasal dari populasi siswa kelas V SDN Sukamenak Indah II Bandung sebanyak 25 siswa dengan jumlah siswa perempuan 19 orang dan siswa laki-laki berjumlah 6 orang. Sampel penelitian kemudian dijaring melalui sosiometri untuk menentukan siswa yang telah diidentifikasi perlu mendapatkan intervensi sesuai dengan fokus masalah penelitian. Hasil perhitungan sosiometri terdapat 3 orang siswa laki-laki yang akan menjadi fokus penelitian ini.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Siswa Terisolir

Frank M. Graham dan Dinah Stuart (Sunarya, 1999) menjelaskan bahwa siswa terisolir adalah siswa yang mempunyai pengaruh sosial rendah dan penerimaan sosial rendah, sedangkan siswa populer adalah siswa yang memiliki penerimaan sosial yang tinggi dan penerimaan sosial yang tinggi juga.

Menurut Sunarya (1999) siswa terisolir adalah siswa yang berdasarkan sosiometri memperoleh skor paling rendah bahkan tidak mendapat pilihan dari teman-temannya. Mereka dikenal sebagai siswa yang terasing atau terpencil atau dikucilkan oleh teman sekelompoknya.

Dinkmeyer dan Caldwell (Rohaeni, 2006) menjelaskan pula bahwa : “...stars are those who stand out as being highly chosen. On the other hand, isolates are children who receive no choice at all”. Siswa populer adalah siswa yang mendapatkan pilihan paling banyak. Di sisi lain siswa terisolir adalah siswa yang tidak mendapatkan pilihan sama sekali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, siswa terisolir dalam penelitian ini adalah siswa yang mengalami keterasingan, keterisoliran/ terpencil dari lingkungannya. Secara operasional siswa terisolir adalah siswa yang berdasarkan sosiometri tidak mendapat pilihan dari teman sekelasnya sebagai teman yang disenangi atau disukai dalam situasi tertentu atau paling sedikit dipilih oleh teman-temannya dalam berbagai kegiatan kelompok dan siswa yang banyak dipilih sebagai teman yang tidak disukai dalam kelompok.

2. Keterampilan Sosial

Menurut Libet & Lewisohn (Cartledge & Milburn, 1992) keterampilan sosial adalah kemampuan kompleks untuk melakukan perilaku yang mendapat penguatan positif dan tidak melakukan perilaku yang mendapat penguatan negatif.

Definisi lain yang diberikan Combs & Slaby 1977 (Cartledge & Milburn, 1992) ialah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial dalam cara-cara spesifik yang secara sosial di terima atau bernilai dan dalam waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain.

Menurut Hersen & Bellack (Cartledge & Milburn, 1992) keterampilan sosial merupakan perilaku efektif dalam melakukan interaksi sosial dan bergantung pada konteks dan parameter dari keadaan.

Menurut Matson & Ollendick (Irmayanti, 2008) keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara baik dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi baik fisik maupun verbal.

Ahmad (Kurniati, 2006) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan prasyarat bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas, keterampilan sosial dalam penelitian ini didefinisikan sebagai perilaku yang diterima secara sosial sehingga memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan yang lainnya secara positif.

Secara operasional keterampilan sosial dalam penelitian ini adalah skor respon siswa terhadap 4 aspek keterampilan sosial antara lain :

- a *Self-related behavior*, yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya pertimbangan dan penghayatan dalam diri, terdiri atas ; 1) perilaku etis, 2) ekspresi perasaan, 3) sikap positif terhadap diri, 4) perilaku tanggung jawab
- b *Enviromental behavior*, yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya pengaruh pandangan orang-orang yang ada disekitar individu sesuai dengan nilai atau norma yang dianut pada lingkungan tertentu, terdiri atas, 1) mampu menyesuaikan diri

- c *Task-related behaviors*, yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya tuntutan dan kewajiban yang harus dilakukan untuk mendapatkan penghargaan sosial, terdiri atas; 1) melengkap tugas, 2) disiplin, dan 3) memiliki kualitas belajar yang baik
- d *Interpersonal behaviors*, yaitu perilaku sosial yang berlangsung antara dua orang atau lebih yang mencirikan proses-proses yang timbul sebagai satu hasil dari interaksi secara positif, terdiri atas: 1) menerima kepemimpinan, 2) mengatasi konflik, 3) memberi perhatian, 4) bergaul dengan teman, 5) sikap positif kepada orang lain.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Alat Ukur
Pengungkap Keterampilan Sosial Siswa SDN Sukamenak Indah II

Aspek	Sub Aspek	Indikator	No Item	
			(+)	(-)
1) Perilaku berhubungan dengan diri (<i>self-related behavior</i>)	1. Perilaku Etis	a. Tidak berkata kasar/ menghina teman	-	1
		b. Meminta maaf ketika melakukan kesalahan	-	2 3
	2. Ekspresi Perasaan	a. Merasa senang ketika temannya mencapai keberhasilan/ merasa senang	-	4
		b. Merasa sedih ketika teman sedang susah	5	6
	3. Sikap Positif Terhadap Diri	a. Menerima keadaan fisik	-	7
	4. Perilaku Tanggung Jawab	a. Melaksanakan kewajiban sebagai anggota dalam suatu kelompok maupun sebagai individu	8	9
	2) Perilaku berhubungan dengan lingkungan (<i>enviromental behaviors</i>)	1 Menyesuaikan Diri	a. Bersedia ditempatkan dalam kelompok yang berbeda	
b. Dapat berbaur ketika ditempatkan pada kelompok yang berbeda			11 12	- -

3) Perilaku berhubungan dengan tugas (<i>task-related behaviors</i>)	1. Melengkapi tugas	a. Mengerjakan tugas tepat waktu		13	
		b. Mengumpulkan tugas tepat waktu	15	-	
	2. Disiplin	a. Mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan sekitar	16	-	
		3. Memiliki kualitas belajar yang baik	a. Memperhatikan ketika guru/ pemimpin kelompok sedang berbicara	17	18
	b. Aktif dalam aktivitas belajar		19	-	
			20	-	
4) Perilaku interpersonal (<i>interpersonal behaviors</i>)	1. Menerima kepemimpinan	a. Mampu memenuhi aturan kelompok	21	-	
			22	-	
			23	-	
		b. Menghargai seseorang yang sedang berbicara, dengan mendengarkan dan tidak memotong pembicaraan	24	-	
	2. Mengatasi Konflik	a. Mengabaikan bila ada teman yang mengejek dengan julukan nama yang tidak disukai.	25	-	
			26	-	
			b. Mengabaikan bila ada teman yang mengejek fisik.	-	27
			c. Mengabaikan bila ada teman yang mempermainkan.	28	-
	3. Memberi perhatian	a. Menghargai teman ketika berbicara	29	30	
	4. Bergaul dengan teman	a. Menyapa teman dengan baik	-	31	
			-	32	
			b. Berani memperkenalkan diri pada orang lain	-	33
			c. Berani memulai percakapan dengan teman	34	-
			35	-	
			d. Tidak menarik diri dalam hubungan dengan teman	37	36
			e. Senang bekerja dengan banyak orang	38	-
	f. Membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan suatu kegiatan	39	40		
	5. Sikap positif kepada orang lain	a. Bersikap jujur dalam berperilaku	41	-	
		b. Menghormati privasi orang lain	42	-	
			43	-	

3. Permainan Tradisional

John W. Santrock (2002) mengartikan permainan (*play*) sebagai kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri dan Dockett & Fleer (Kurniati, 2006) mendefinisikan permainan sebagai aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional. Menurut Cooney (Kurniati, 2006) "*Traditional play forms are those activities handed down from one generation to the next and continuously followed by most people*". Artinya permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan terus menerus dari satu generasi ke generasi berikutnya oleh banyak orang.

Menurut Kurniati (2006) permainan tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktivitas bermain (*kaulinan barudak*) yang tumbuh berkembang di Jawa Barat, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat sunda dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Berdasarkan fokus masalah yaitu keterisoliran siswa, maka dipilih permainan tradisional yang sesuai dengan fokus masalah. Kriteria permainan tradisional yang dipilih adalah permainan pada kategori kooperatif karena melalui permainan pada kategori ini anak akan dituntut untuk dapat bekerjasama dengan kelompoknya, dengan begitu diasumsikan permainan pada kategori ini dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, selain itu permainan yang akan digunakan adalah permainan yang *familiar* dilakukan oleh siswa SD.

Permainan yang akan dipergunakan adalah permainan *Donal Bebek*. Permainan *Donal bebek* yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan yang telah dimodifikasi oleh peneliti dengan mengganti lagu dengan lagu *punten mangga*, hal tersebut dilakukan karena lagu sebelumnya tidak dikenal oleh anak-anak, selain itu penggunaan bahasanya terlalu kasar dan sedikit jorok untuk digunakan oleh anak-anak.

Prosedur permainan *Donal Bebek* adalah sebagai berikut.

A. Tahap Persiapan

Tahapan ini berlangsung selama 15 menit

1. Posisi awal anak-anak yang mengikuti permainan ini adalah pada keadaan berdiri, berjejer membentuk formasi lingkaran. Jarak satu sama lain pada posisi agak berjauhan, dengan memberikan patokan/ ukuran jarak dengan saling merentangkan tangan.
2. Peneliti menjelaskan tahapan secara teknis permainan *donal bebek* beserta aturan-aturan dan sangsi yang berlaku dalam permainan ini, diantaranya:
 - a. Proses pencarian *ucing* dilakukan oleh peneliti dengan menunjuk anak sambil menyanyikan sebuah lagu, dan pada saat lagu itu berhenti maka anak yang ditunjuk itulah yang akan menjadi *ucing*.
 - b. Posisi *ucing* hanya berlaku satu kali, apa bila pemain yang pernah berada di posisi *ucing* tertunjuk kembali, maka proses pencarian *ucing* dilakukan lagi hingga mendapatkan pemain yang belum pernah menjadi *ucing*.

- c. Ketika *ucing* berada di tengah, posisi mata harus tertutup, pemain lain yang berada pada posisi melingkar berputar mengitari *ucing* sambil menyanyikan sebuah lagu.
- d. Setelah lagu selesai dinyanyikan, dengan posisi mata tertutup, *ucing* meraba pemain yang melingkarinya, meraba pemain yang *ucing* sentuh, dan menebak nama pemain tersebut.
- e. Apabila *ucing* salah menyebutkan nama/ tidak dapat menebak nama pemain yang *ucing* sentuh, maka *ucing* dan pemain tersebut mendapatkan hukuman yaitu dengan bertukar salah satu sepatunya yang harus digunakan oleh keduanya hingga akhir permainan. Kedua siswa yang mendapat hukuman tersebut harus saling mengingat nama pemilik sepatu tersebut, karena tidak menutup kemungkinan hukuman itu akan terjadi lagi meskipun pemain telah terkena hukuman, jadi posisi sepatu pemain dapat berpindah-pindah tempat pada pemain yang lain.
- f. Bila *ucing* telah selesai menebak nama seluruh anggota dalam permainan ini, maka permainan dimulai lagi dari awal yaitu ketika peneliti mencari *ucing*
- g. Permainan ini berakhir ketika seluruh siswa yang terisolir telah berada di posisi *ucing*.

B. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini berlangsung selama 30 menit

1. Posisi pemain dalam keadaan melingkar saling bergandengan tangan dan peneliti berada di tengah, berasamaan dengan pemain menyanyikan sebuah lagu untuk mencari ucing, dan posisi pemimpin permainan sambil menunjuk anggota permainan, lagu yang dinyanyikan sebagai berikut "*Potong bebek angsa, angsa dikuali, nona minta dansa, dansa empat kali...sorong ke kiri..sorong ke kanan,..lalalalalalalala....sorong ke kiri,..sorong ke kanan...lalalalalalala*". Pemain yang terakhir ditunjuk, ia yang berada di posisi *ucing*
2. Setelah *ucing* berada di tengah, sambil menutup mata maka lagu pun dilanjutkan kembali. Sambil berkeliling dan bertepuk tangan, anak-anak berkeliling mengikuti bentuk lingkaran, anak-anak menyanyikan lagu berikut ini.

Punten.....(Ucing menjawab) Mangga
Ai ga..... (Ucing menjawab) Gatot Kaca
Ai ca..... (Ucing menjawab) Cau ambon
Ai bon..... (Ucing menjawab) Bonteng asak
Ai sak..... (Ucing menjawab) Sakit perut
Ai rut.....(Ucing menjawab) Rujak asem
Ai sem..... (Ucing menjawab) Sempal sempil
Ai pil..... (Ucing menjawab) pilem rame
Ai me..... (Ucing menjawab) Meja makan
Ai kan..... (Ucing menjawab) Kantong kosong
Ai song..... (Ucing menjawab) Sosong lampu
Ai pu..... (Ucing menjawab) Puak paok
Ai wok.....Wok berewok (Ucing dikelitiki)

3. Pada saat lagu selesai dinyanyikan, *ucing* kemudian dengan berkeliling dan menebak anak yang dipegangnya sambil meraba.
4. Setelah *ucing* dapat menebak satu persatu nama seluruh pemain, maka permainan dimulai lagi dari pertama dengan mencari anak yang berada pada posisi *ucing* untuk menebak nama seluruh anggota pemain. Permainan berakhir jika seluruh siswa yang telah ditentukan oleh peneliti telah berada di posisi sebagai *ucing*.

C. Tahap Penutupan

Tahapan ini berlangsung selama 15 menit

Tujuan dari tahapan ini adalah memberikan relaksasi dan penenangan pada anak. Kegiatan pada tahap penutupan ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa-siswa yang mendapatkan hukuman dengan bertukar sepatu, maka mereka harus mengembalikan pada pemiliknya, dan ketika melakukan transaksi pertukaran sepatu, mereka harus menyebutkan nama pemiliknya.

2. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Pada tahap refleksi dilakukan dengan pemberian pertanyaan pada siswa yang dapat dilakukan dengan pemberian angket, maupun pertanyaan secara lisan. Pada tahap evaluasi dilakukan pengamatan/ observasi mengenai ketercapaian tujuan dari dilakukan kegiatan permainan ini.

D. Teknik Pengumpul Data

1. Alat Ukur

Angket dalam bentuk *forced coice* yang digunakan dalam penelitian adalah untuk mendapatkan data tentang keterampilan sosial.

a. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum digunakan pada sampel yang telah ditetapkan, terlebih dahulu alat ini ditimbang oleh tiga orang ahli/ dosen dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, yaitu Drs. Dedi Herdiana Hafid, M. Pd., Dra. Hj. Siti Wuryan Indrawati, M.Pd., dan Dr. Ilfiandra, M.Pd. hal itu dilakukan untuk mengetahui kelayakan alat tersebut. Selanjutnya masukan dari ketiga dosen itu dijadikan landasan dalam penyempurnaan alat pengumpul data yang dibuat.

Kemudian alat pengumpul data hasil *judgement* tersebut diujicobakan pada 30 orang siswa kelas V SDN Karangmulya Cipatat Tahun Ajaran 2007/2008. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui ketepatan/kesahihan (*validity*) dan keterandalan (*reliability*) alat ukur yang telah disusun dan akan digunakan penelitian.

b. Uji Keterbacaan Item

Sebelum instrumen motivasi belajar diuji validitas, instrumen tersebut di uji keterbacaan kepada sampel setara yaitu kepada tiga orang anak SD untuk mengukur sejauh mana keterbacaan instrumen tersebut oleh anak SD khususnya kelas V.

Setelah uji keterbacaan maka untuk pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami kemudian direvisi sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat dimengerti oleh siswa usia SD dan kemudian dilakukan uji validitas.

c. Uji Validitas Item

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Pengujian alat pengumpul data menggunakan rumus *Point Biserial Correlation*. Secara lengkap rumusnya sebagai berikut.

$$R_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}} \quad (\text{Arikunto, 2005:79})$$

r_{pbis} = korelasi biserial yang dicari

M_p = skor rata-rata responden yang menjawab benar pada butir item dicari validitasnya

M_t = rata-rata dari skor total

S_t = simpangan baku dari skor total

p = proporsi responden yang menjawab benar

Jumlah item yang benar

Jumlah seluruh item

q = Proporsi responden yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Hasil perhitungan terhadap 54 butir soal untuk instrumen keterampilan sosial, diperoleh item soal yang tidak valid sebanyak 11 item, sehingga total item soal yang valid adalah 43 item.

d. Uji Reliabilitas Item

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat seberapa besar tingkat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Dan untuk menguji nilai reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus dari Kuder Richardson-20 (KR-20) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right) \quad (\text{Riduwan, 2006:108})$$

sebagai kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas, digunakan klasifikasi dari Riduwan (2006:98) yang menyebutkan bahwa :

0,80 – 1,00	Derajat keterandalan sangat tinggi
0,60 – 0,799	Derajat keterandalan tinggi
0,40 – 0,599	Derajat keterandalan cukup
0,20 – 0,399	Derajat keterandalan rendah
0,00 – 0,199	Derajat keterandalan sangat rendah

Berdasarkan pada pedoman di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai reliabilitas instrumen keterampilan sosial sebesar 0.744 berada pada kategori

tinggi. Artinya instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

e. Pedoman Skoring

Penelitian ini menggunakan pernyataan positif dan negatif untuk mengetahui keterampilan sosial siswa. Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam kisi-kisi selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pernyataan. Butir-butir pernyataan dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dan kemungkinan jawabannya. Alternatif jawaban dalam angket menggunakan skala sikap yaitu skala Guttman dengan alternatif respon Ya dan Tidak. Alternatif jawaban menggunakan penyekoran sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kategori Pemberian Skor Alternatif jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban Positif
Ya	1
Tidak	0

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban Negatif
Ya	0
Tidak	1

2. Wawancara

Penggunaan teknik wawancara dalam pengumpulan data penelitian dimaksudkan untuk menggali berbagai informasi yang berkenaan dengan masalah penelitian. Wawancara bersifat luwes, terbuka, dan tidak berstruktur sehingga

memungkinkan peneliti mengembangkan pertanyaan-pertanyaan secara mendalam dengan rumusan kata-kata yang disusun sendiri sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian.

3. Observasi

Observasi dilakukan dua kali berdasarkan perbedaan fungsi, yaitu :

- a. Observasi sebagai triangulasi untuk mengidentifikasi anak, yang selanjutnya dijadikan subjek penelitian. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi berupa daftar cek yang terdiri atas sejumlah pernyataan singkat yang dapat menggambarkan perilaku sosial anak. Observasi dilakukan oleh peneliti kemudian menyesuaikan data temuan peneliti dengan pengamatan guru
- b. Observasi kedua digunakan untuk mengobservasi perilaku anak sebagai tahapan dalam *action reaserch*. Observasi dilakukan dengan cara deskriptif. Melalui observasi yang dilakukan pada saat intervensi diketahui: sikap dan perilaku anak, kegiatan yang dilakukan, tingkat partisipasi, proses kegiatan serta kemampuan dan hasil yang diperoleh dari kegiatan. Observasi partisipan juga digunakan peneliti untuk melihat perilaku yang ditampilkan anak selama proses terapi.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah alat pengumpul data yang digunakan peneliti untuk membuat deskripsi hal-hal yang sesungguhnya terjadi selama penelitian dan sekaligus membuat interpretasi.

5. Sosiometri

Sosiometri merupakan satu teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Sosiometri berfungsi untuk memetakan relasi daya tarik dan daya tolak di kelas. Setiap anak di kelas akan menyatakan pilihannya dengan baik yang pro maupun kontra terhadap anggota kelas. Teknik sosiometri ini digunakan untuk mengidentifikasi anak yang kurang memiliki keterampilan sosial.

Dalam penelitian ini, sosiometri yang disebarkan kepada siswa terdiri dari 6 pertanyaan yang mengungkap pilihan siswa dalam situasi yang berbeda yang terdiri dari pertanyaan positif dan negatif.

Siswa yang populer adalah siswa yang banyak dipilih dalam pernyataan-pernyataan yang positif. Artinya, siswa populer adalah siswa yang disenangi oleh kelompok kelas tersebut dan selalu dilibatkan dalam kegiatan bersama. Sedangkan siswa yang terisolir adalah siswa yang sama sekali tidak mendapat pilihan pada pernyataan positif dan siswa yang lebih banyak dipilih dalam pernyataan yang negatif dibanding pertanyaan positif.

Tahap kegiatan yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Pertama

Analisis kondisi objektif lapangan. Tahap ini merupakan upaya memotret kondisi objektif lapangan, meliputi karakteristik perkembangan anak (aspek sosial), perilaku sosial anak. Upaya memotret siswa terisolir dilakukan melalui sosiogram sebagai langkah untuk mengidentifikasi anak yang mengalami masalah keterisoliran.

Rincian kegiatan yang dilakukan pada tahap pertama adalah:

- a. Permohonan izin kepada kepala sekolah serta pemberian penjelasan tentang permasalahan penelitian dan pendekatan penelitian
- b. Menjalin komunikasi dengan guru-guru yang berkaitan berkaitan dengan proses penelitian yang akan dilaksanakan.
- c. Mengidentifikasi anak yang terisolir. Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:
 - 1) Identifikasi masalah, yaitu anak yang terisolir.
 - 2) Penelusuran latar belakang, yaitu mengetahui latar belakang masalah yang dialami siswa
 - 3) Menandai dan menetapkan anak yang telah teridentifikasi.

2. Tahap Kedua

Pengembangan permainan tradisional bagi anak sekolah dasar kelas tinggi. Pada penelitian ini dipilih anak kelas lima. Dirumuskan berdasarkan hasil pemotretan tahap pertama yang telah disesuaikan dengan perilaku yang muncul. Rincian kegiatan yang dilakukan adalah :

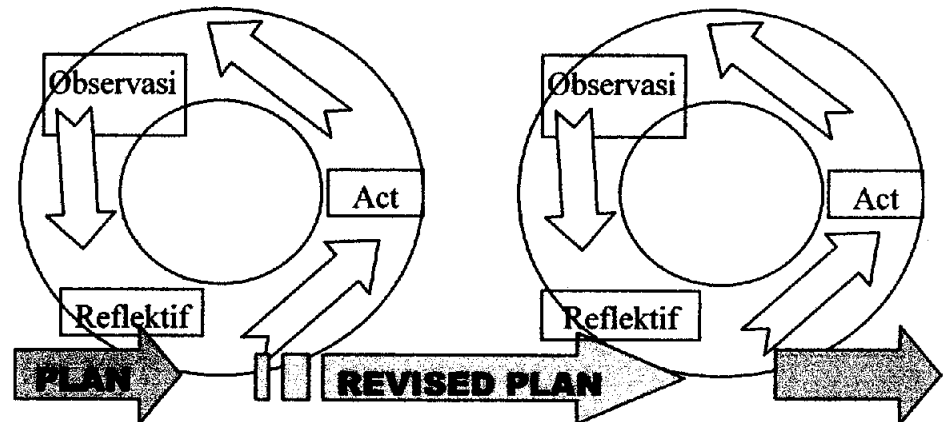
- a. Penetapan fokus permasalahan yaitu keterampilan sosial dan subjek permasalahan yang akan diberi perhatian.
- b. Menetapkan strategi pemberian bantuan dengan cara; menentukan jenis permainan tradisional untuk mengatasi masalah penyesuaian sosial siswa.
- c. Penyusunan program intervensi melalui permainan tradisional.

3. Tahap Ketiga

Implementasi permainan tradisional bagi kelas lima untuk mengatasi masalah keterampilan sosial siswa terisolir, dengan rincian kegiatan:

- a. Menyusun rancangan tindakan, dalam tahap ini peneliti menjabarkan kegiatan *treatment* yang dilakukan dalam masing-masing siklus.
- b. Pelaksanaan tindakan, yaitu memberikan perlakuan kepada asiswa yang telah teridentifikasi memiliki masalah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.
- c. Observasi yaitu pengamatan terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung, dalam tahap ini peneliti mencatat setiap aktivitas yang dilakukan peneliti dan perilaku anak.
- d. Refleksi adalah kegiatan merenungkan kembali apa yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini peneliti mengevaluasi kegiatan, apakah sudah sesuai dengan rancangan, serta mengamati hal-hal yang perlu diperbaiki untuk merencanakan siklus selanjutnya.
- e. Secara simultan berlanjut pada siklus satu, dua, dan tiga sampai ditemukan perubahan perilaku pada siswa.

Proses pada tahap ketiga ini dapat digambarkan dalam sebuah siklus sebagai berikut:



Penelitian Tindakan Model Kemmis

4. Evaluasi Akhir

Evaluasi akhir dimaksudkan sebagai evaluasi dari keseluruhan kegiatan terapi. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket mengenai keterampilan sosial siswa, serta memberi pertanyaan terbuka kepada anak untuk melihat perubahan perilaku yang dialami anak.

5. Analisis dan Pemaknaan

Data yang diperoleh dari evaluasi akhir dianalisis secara kuantitatif, dengan cara mengkategorikan, membandingkan serta menyusun atau mengurutkan secara sistematis. Hasil analisis diinterpretasikan dalam arti diberi makna, baik makna tunggal pada setiap anak dan gabungan atau hubungan antar komponen atau sub aspek.

6. Kesimpulan

Hasil analisis dan pemaknaan data diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Hasil analisis dan pemaknaan data juga digunakan sebagai umpan balik bagi intervensi bagi peneliti. Pada akhir kegiatan penelitian tindakan, hasil analisis dan pemaknaan data digunakan untuk menarik kesimpulan dalam laporan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai keberadaan siswa terisolir, gambaran keterampilan sosial, efektifitas pelaksanaan intervensi baik sebelum maupun setelah dilakukan intervensi.

1. Analisis Keberadaan Siswa Tersolir

Keberadaan siswa terisolir dianalisis melalui selisih dari skor total pernyataan positif dengan skor total pernyataan negatif.

2. Analisis Gambaran Keterampilan Sosial Siswa Terisolir

Analisis gambaran keterampilan sosial siswa terisolir dilakukan dengan persentase, baik berdasarkan skor total maupun analisis item. Perhitungan persentase ini dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Skor Aktual/Skor Ideal} \times 100\%$$

3. Analisis Efektivitas Permainan Tradisional

Analisis efektivitas permainan tradisional ini dilakukan dengan menggunakan perbandingan dua variabel bebas (Uji t).

Tujuan uji t dua variabel bebas adalah untuk membandingkan apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda. Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan pre-test dan post-test one group design maka digunakan rumus berikut (Arikunto, 1993).

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = t hitung

Md = Mean dari perbedaan pre-test dengan post-test (post-test – pre-test)

xd = Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subyek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan N-1

