



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab akibat (Prasetyo & Jannah, 2005, hlm. 158).

Dalam penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus (*treatment*), dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding (Sugiyono, 2009, hlm. 84).

Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen (O_1) disebut pre-test dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut post-test. Dengan adanya observasi pre-test hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Menurut Arikunto (2006, hlm. 85) desain ini dapat digambarkan dengan pola sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \ X \ O_2}$$

O_1 = Pre-test sebelum dilakukan perlakuan.

X = Treatment/ Perlakuan.

O_2 = Post-test sesudah diberikan perlakuan.

B. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

a. Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran

keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya (Sanjaya, 2010 hlm.160)

Permainan ini terbagi kedalam dua sifat yaitu permainan drama bersifat reproduktif dan permainan drama bersifat produktif . Dalam permainan reproduktif , anak - anak berusaha mereproduksi situasi yang telah diamatinya dalam kehidupan sebenarnya atau media massa dalam permainannya . Sebaliknya , dalam permainan drama produktif , anak - anak menggunakan situasi , tindakan dan bicara dari situasi kehidupan nyata kedalam bentuk yang baru dan berbeda . Dalam hal ini, sering juga disebut proses kreatif .

b. Interaksi Sosial

Interaksi berarti tindakan (*action*) yang berbalasan antar individu atau antar kelompok. Tindakan saling mempengaruhi ini seringkali dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep-konsep. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Syarat-syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial (*social contact*) dan komunikasi (*communication*). **Proses sosial** adalah suatu **interaksi** atau hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi antar manusia yang berlangsung sepanjang hidupnya didalam masyarakat (Gerungan, 2012, hlm. 54) . Proses Interaksi sosial memungkinkan terjadinya penyebaran pengalaman informasi antara individu atau kelompok dan akan terjadi aktifitas yang dapat bersifat Dalam verbal maupun tindakan - tindakan yang komunikatif tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara , bergaul , bekerja sama memiliki rasa solidaritas dengan temannya (Mar'at, 1994, hlm. 112).

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas , yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. (Sugiyono , 2012, hlm. 61). Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas adalah metode sosiodrama.

Dalam penelitian ini, Metode sosiodrama yang dimaksud adalah metode bermain sosiodrama yang bersifat produktif aktif, melibatkan anak secara langsung dalam peran - peran yang menggambarkan suatu kondisi dengan menggunakan atribut atau alat di lingkungan sekolah / kelas. Tema yang dimainkan dalam sosiodrama ini yaitu pahlawan, keluarga dan sekolah.

Prosedur permainan meliputi persiapan tema bermain, persiapan prosedur permainan dan persiapan alat serta bahan. Berikut tahapan bermain sosiodrama.:

- 1) Pemanasan, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya dalam proses ini menjadi siswa berimajinasi dan menjadikan sebuah cerita.
- 2) Memilih pemain, siswa dan guru membahas karakter dari setiap permainan dan menentukan siapa yang akan memainkannya dalam pemilihan pemain ini.
- 3) Menata panggung , guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.
- 4) Permainan peran dimulai , permainan peran dilakukan secara spontan.
- 5) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran - peran yang dilaksanakan.
- 6) Setelah melakukan evaluasi dilakukan permainan ulang.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat , yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono , 2012 hlm. 61). Dalam hal ini yang menjadi variabel terikat adalah interaksi sosial.

Dalam penelitian ini interaksi sosial yang akan dikembangkan adalah interaksi yang berarti tindakan (*action*) yang berbalasan antara

siswa dengan siswa , siswa dengan kelompok , siswa dengan guru di dalam kelas. Tindakan komunikatif yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan temannya. Indikator komponen yang dikembangkan dalam interaksi sosial yaitu komunikasi, kerjasama dan rasa solidaritas antara siswa dengan siswa, siswa dengan kelompok, siswa dengan guru di lingkungan sekolah.

C. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono , 2009 hlm. 81) . Sesuai dengan pengertian yang dikemukakan di atas, maka sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap menggambarkan populasinya.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 orang, istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2009, hlm. 85).

Berdasarkan hasil teknik sampling, yang diambil menjadi sampel dalam melaksanakan eksperimen mengenai metode sosiodrama untuk meningkatkan interaksi sosial anak tunagrahita ringan di SLBN A Citeureup berjumlah 6 orang di kelas V SD. Sebagaimana tercantum pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 3.1
Subjek Penelitian

No	Kode Sampel	Jenis Kelamin	Karakteristik
1	DS	Laki-laki	Tunagrahita Ringan
2	SW	Laki-laki	Tunagrahita Ringan
3	SS	Laki-laki	Tunagrahita Ringan
4	FN	Perempuan	Tunagrahita Ringan
5	NN	Perempuan	Tunagrahita Ringan
6	DT	Perempuan	Tunagrahita Ringan

Kemampuan Awal Subjek :

1. DS : Anak tidak mau bermain dengan perempuan
2. SW : Anak tidak taat dengan peraturan dan sering berselisih dengan teman dikelasnya.
3. SS : Anak hanya ingin bermain dengan FN tidak mau bermain dengan teman lain di kelasnya
4. FN : Mudah bergaul dengan teman – temannya namun tidak mau bekerjasama dengan teman lainnya.
5. NN : Anak sangat pemalu, selalu tersenyum namun saat berinteraksi dengan teman – teman di kelas tidak bisa bergaul.
6. DT : Anak mudah bergaul dengan teman – teman dikelasnya namun acuh terhadap keadaan temannya.

D. Instrumen Penelitian

Di dalam penelitian ini tehnik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi berupa instrumen daftar *checklist* inventori (non-tes) untuk mengetahui dan mengukur kemampuan interaksi sosial sebelum dan setelah perlakuan ditandai dengan memberi tanda *checklist*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala yaitu “skala Guttman” yang merupakan skala pengukuran dengan tipe jawaban tegas “ya-tidak”, “benar-salah”, dan lain-lain. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 139) instrumen penelitian yang menggunakan skala Guttman dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda.

Upaya untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti membuat beberapa langkah-langkah untuk mempermudah dalam mencapai tujuan tersebut, yaitu:

1. Membuat Kisi-Kisi Pernyataan Instrumen

Kisi-kisi pernyataan instrumen ini dibuat berdasarkan aspek-aspek kecerdasan interpersonal . Kisi-kisi pernyataan itu sendiri merupakan indikator yang akan dicatat, diamati dan ditetapkan pada butir-butir soal yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Adapun yang digunakan dalam penelitian yaitu tiga aspek utama dalam interaksi sosial yang secara operasional sudah dirumuskan yaitu: berkomunikasi, berkerjasama dan rasa solidaritas / empati . (Kisi-kisi instrument terlampir)

2. Pembuatan Butir Pernyataan

Butir pernyataan dibuat berdasarkan indikator yang terdapat pada ketiga aspek interaksi sosial. Jumlah butir pernyataan keseluruhan sebanyak 30 butir indikator aspek yang diamati. Berikut ini tabel jumlah pernyataan:

Tabel 3.2
Butir Pernyataan

Sub Variabel	Aspek	Aspek yang diamati	Mampu	Tidak Mampu
1.Tindakan Komunikatif	1.1 Berbicara	1.1.1 Anak memperkenalkan identitas diri 1.1.2 Anak mengucapkan salam ketika bertemu dengan guru 1.1.3 Anak menyapa temannya ketika bertemu 1.1.4 Anak bertanya pada temannya 1.1.5 Anak menuruti perintah dari guru 1.1.6 Anak meminta izin saat meminjam sesutau kepada temannya		

		<p>1.1.7 Anak memberikan pujian kepada temannya</p> <p>1.1.8 Anak mengucapkan terima kasih kepada temannya</p> <p>1.1.9 Anak berbicara dengan sopan</p> <p>1.1.10 Anak menjawab pertanyaan dari temannya</p>		
	2.1 Berkerja sama	<p>2.1.1 Anak mau bergabung dalam mengerjakan tugas kelompok</p> <p>2.1.2 Anak memberikan bantuan kepada teman ketika dibutuhkan</p> <p>2.1.3 Anak menyelesaikan tugas kelompok</p> <p>2.1.4 Mengikuti kegiatan belajar kelompok dengan teman lainnya</p> <p>2.1.5 Anak mengikuti ajakan dari temannya untuk bermain</p> <p>2.1.6 Anak tidak terlibat pertengkaran dengan teman temannya</p> <p>2.1.7 Anak menyetujui peraturan yang berlaku</p> <p>2.1.8 Anak mematuhi peraturan yang berlaku</p> <p>2.1.9 Anak berbagi mainan kepada temannya</p> <p>2.1.10 Anak menunggu bergiliran dengan temannya</p>		
	3.1 Rasa solidaritas	<p>3.1.1 Menolong temannya saat kesusahan</p> <p>3.1.2 Memaafkan pada temannya ketika melakukan kesalahan</p> <p>3.1.3 Meminta maaf ketika melakukan kesalahan kepada temannya</p> <p>3.1.4 Merasakan apa yang dirasakan oleh</p>		

		temannya 3.1.5 Menghibur temannya yang dalam keadaan sedih 3.1.6 Memahami perasaan teman yang sedang bergembira 3.1.7 Anak mau menjenguk teman yang sakit 3.1.8 Anak tidak mencela temannya 3.1.9 Anak mengajak temannya untuk bermain 3.1.10 Anak meminjamkan barang miliknya		
--	--	--	--	--

3. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dibuat untuk menetapkan skor atau nilai hasil pengamatan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Guttman, kemudian sistem penilaian menggunakan bentuk checklist pada setiap butir pernyataannya. Adapun kriteria penilaiannya adalah skor dengan bobot nilai 1 jika anak mampu dan skor dengan bobot nilai 0 jika anak tidak mampu .

4. Validitas Instrumen

Validitas instrumen yaitu digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas konstrak (*construct validity*) dengan meminta pendapat para ahli (*judgment expert*). Penilaian validitas instrument dilakukan oleh satu orang dosen dan dua orang guru. Penilaian tersebut mencocokkan indikator yang ada dalam kisi - kisi instrumen dengan butir pernyataan yang dibuat oleh peneliti . Apabila penilai menilai cocok diberi nilai 1 dan jika tidak cocok diberi nilai 0 , kemudian dihitung dengan rumus menurut (Susetyo, 2011, hlm. 92)

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\% =$$

Keterangan :

P = Skor / presentase

F = frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$ = Jumlah penilai

(Perhitungan validitas terlampir)

Butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50% (Susetyo, 2011, hlm. 92). Dari hasil penilaian butir pernyataan dapat disimpulkan bahwa sebanyak 30 butir pernyataan instrumen tersebut dikatakan valid karena penilaian banyak memberikan kriteria cocok, adapun ditambahkan perubahan redaksi pada butir pernyataan, sesuai dengan saran para penilai.

5. Reliabilitas Instrumen

Penyusunan perangkat tes selain dipersyaratkan adanya ketepatan dalam sasaran yang diperlukan juga ketetapan atau kestabilan perangkat ukur. Susetyo (2011, hlm. 105) mengemukakan bahwa :

“Suatu perangkat ukur yang dapat dipercaya adalah alat ukur yang hasilnya tidak berubah atau hasilnya relatif sama jika dilakukan pengtesan secara berulang - ulang dan alat ukur yang demikian dinamakan dengan realibel”.

Pernyataan yang dikemukakan di atas menunjukkan bahwa melakukan uji reliabilitas terhadap suatu instrumen sangat diperlukan, dimana uji reliabilitas ini dapat memberikan gambaran yang benar - benar dipercaya tentang kemampuan seseorang. Instrumen diuji cobakan pada subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian, yaitu siswa tunagrahita ringan kelas V SD.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini diukur dengan cara *internal consistensi*, karena mencobakan instrumen hanya sekali saja. Pengujian reabilitas ini menggunakan tehnik Kuder-Richardson 21 menurut Susetyo (2011, hlm. 116) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \left\{ \frac{K}{K-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{M(K-M)}{KV_t} \right\}$$

Keterangan :

r_i = reliabilitas instrumen.

K = jumlah butir pertanyaan/pernyataan.

M = skor Rata-rata.

V_t = varians total.

Sebelum menggunakan rumus di atas untuk mencari nilai reliabilitas, maka harus menghitung Varians Total terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

V_t = varians total.

X = jumlah skor keseluruhan.

N = jumlah responden.

Hasil pengolahan data uji reliabilitas selengkapnya terlampir

a. Menghitung Varians Total

$$\begin{aligned} V_t &= \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2} \\ &= \frac{6 \times 3635 - (142)^2}{36} \\ &= \frac{21810 - 20164}{36} \\ &= \frac{1646}{36} \\ &= 45,72 \end{aligned}$$

b. Menghitung Reliabilitas

$$r_i = \left\{ \frac{K}{K-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{M(K-M)}{KV_t} \right\}$$

$$K = 30$$

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{142}{6} = 24,5$$

$$\begin{aligned} r_i &= \left\{ \frac{30}{30-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{23,66(30-23,66)}{30 \times 45,72} \right\} \\ &= \left\{ \frac{30}{29} \right\} \left\{ 1 - \frac{23,66 \times 6,34}{1371,6} \right\} \\ &= 1,0345 \left\{ 1 - \frac{150,004}{1371,6} \right\} \\ &= 1,0345 \{ 1 - 0,1093 \} \\ &= 1,0345 \times 0,8907 \\ &= \mathbf{0,920} \end{aligned}$$

Tabel 3.3
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas
Susetyo (2011, hlm. 116)

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,000 - 0,200	Sangat Rendah
0,200 - 0,400	Rendah
0,400 - 0,600	Cukup
0,600 - 0,800	Tinggi
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi

Hasil yang didasarkan dari uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian, maka diperoleh harga $r_i = 0,920$. Jika diinterpretasikan maka tergolong pada koefisien reliabilitas sangat tinggi, sehingga instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan teknik Non-Tes daftar inventori. Menurut Margono (2010 hlm.175) Teknik pengumpulan

data dengan daftar inventori kepribadian dimaksudkan untuk mendapatkan ukuran kepribadian dari objek penelitian , Sebagaimana yang dikemukakan bahwa :

“Daftar inventori para subjek diberi macam - macam pernyataan yang menggambarkan pola - pola tingkah laku mereka diminta untuk menunjukkan apakah tiap - tiap pernyataan itu merupakan ciri tingkah laku mereka , dengan memberikan tanda ceklis pada jawaban ya atau tidak . Skor dihitung dengan menunjukkan jawaban yang sesuai dengan sifat yang diukur oleh peneliti”.

Tekhnik daftar inventori kepribadian ini, peneliti mengamati pola- pola tingkah laku anak dalam hal ini interaksi sosial pada saat fase pre-test dan fase post-test pada sampel yang diteliti . Inventori adalah suatu metode untuk mengumpulkan data yang berupa suatu pernyataan (statemen) tentang sifat , keadaan , kegiatan tertentu dan sejenisnya. Dari daftar pernyataan tersebut menyangkut tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu. Skor yang diperoleh dari hasil pola-pola tingkah laku anak tersebut selanjutnya ditafsir oleh peneliti tentang keadaan anak. Fungsi dari tekhnik daftar inventori ini adalah untuk dasar peneliti dalam memahami proses interaksi sosial setiap anak.

Cara penggunaan teknik daftar inventori ini adalah peneliti memberi tanda ceklis (√) pada kolom mampu jika anak menunjukkan pola - pola tingkah laku yang sesuai dengan pernyataan, dan juga memberi tanda ceklis (√) pada kolom tidak mampu jika anak tidak mampu menunjukan pola - pola tingkah laku yang sesuai dengan pernyataan.

Hasil dari penelitian peneliti mendokumentasikan kegiatan selama penelitian . Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya - karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data setiap siswa, mengumpulkan hasil daftar inventori yang telah diujikan kepada siswa, mengumpulakn hasil gambar-gambar selama penelitian berlangsung.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan statistik non-parametrik uji Wilcoxon, karena subjek

penelitiannya tidak terlalu banyak dan data yang diolah berskala ordinal. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 212) “teknik uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal” .

Metode Wilcoxon Signed Rank Test dimaksudkan sebagai alat untuk menguji perbedaan dari dua median yang diperoleh dari dua himpunan data dengan cara pengambilan data secara bertahap (Supangat, 2007 hlm. 368). Dari pernyataan di atas bermaksud agar data yang diperoleh peneliti mampu mengolah dan menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Menskor tes awal dan tes akhir dari setiap penilaian;
2. Mentabulasi skor tes awal dan tes akhir;
3. Membuat tabel perhitungan skor tes awal dan tes akhir;
4. Menghitung selisih skor tes awal dan tes akhir;
5. Menyusun ranking;
6. Melakukan uji tanda dengan membubuhkan tanda (+) untuk selisih positif antara tes akhir dan tes awal. Tanda (-) diberikan untuk selisih negatif antara tes akhir dan tes awal;
7. Menjumlahkan semua ranking bertanda positif dan negatif;
8. Membandingkan uji tanda hitung (T hitung) dengan uji tanda tabel (T tabel), untuk uji Wilcoxon;
9. Membuat kesimpulan, yaitu H_0 ditolak apabila $T \text{ hitung} \leq T \text{ tabel}$ dan H_0 diterima apabila $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$.