

BAB III

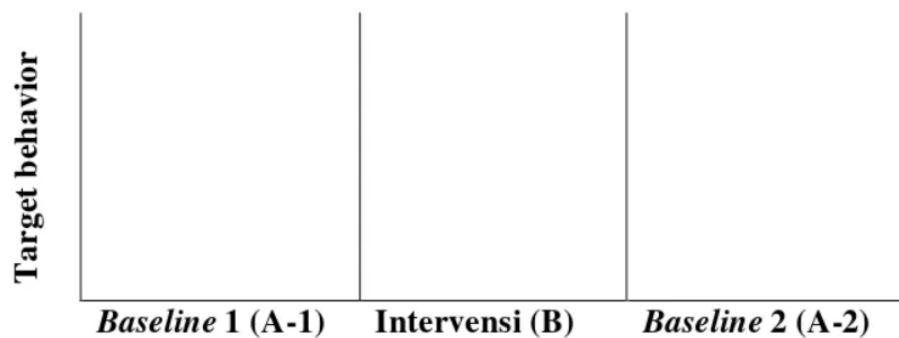
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *Single Subject Research* (SSR). Tujuan dari *Single Subject Research* (SSR) untuk mendapatkan perubahan dalam interaksi sosial anak usia dini melalui penggunaan permainan balok. Menurut Tawney dan Gas (1984) (dalam Yuwono, 2015) mengemukakan pendapat bahwa *Single Subject Research* (SSR) merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana atau sebesar apa perubahan yang terjadi setelah dilakukan perlakuan atau *treatment* pada subjek penelitian dengan dilakukan secara berulang – ulang. Rosnow dan Rosenthal (1999) dalam Sunanto mengatakan bahwa desain penelitian eksperimen *Single Subject Research* (SSR) ini terdiri dari dua kategori, yaitu desain kelompok (*group desain*) dan desain subjek tunggal (*single subject design*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan interaksi sosial anak sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan) melalui permainan balok, bagaimana kemampuan interaksi sosial anak pada saat dilakukan *treatment* (perlakuan) melalui permainan balok dan bagaimana kemampuan interaksi sosial anak setelah dilakukan *treatment* (perlakuan) melalui permainan balok.

Pada penelitian ini menggunakan desain subjek tunggal (*single subject design*), alasan menggunakan desain subjek tunggal (*single subject design*) ini karena subjek penelitian hanya terfokus pada satu orang. Yang dilakukan dengan desain reversal berupa A-B-A, dimana terdiri dari tiga fase eksperimen yaitu fase A adalah fase *baseline* dan fase B adalah fase *intervensi*. Tipe desain A-B-A dipilih oleh peneliti karena dengan adanya pengukuran kondisi baseline yang kedua maka peneliti telah melakukan kontrol untuk fase intervensi sehingga dapat memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dengan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas yaitu permainan balok dengan variabel terikat yaitu interaksi sosial anak usia dini ((Medina Chodijah, 2014)

Berikut ini merupakan gambaran mengenai desain penelitian dari pendekatan penelitian *Single Subject Research* (SSR) pada penelitian ini :



Gambar 3.1

Gambar Pola Desain A-B-A

Keterangan :

A-1 : *Baseline – 1*, adalah kondisi awal atau gambaran murni dari subjek sebelum peneliti mempunyai rencana untuk memberikan intervensi. Pada saat mengamati pada tahap fase satu ini, peneliti tidak diperkenankan untuk melakukan perlakuan selama mengadakan pengamatan. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi pada tahap *baseline-1* (A-1) tanpa memberikan perlakuan apapun untuk mengetahui kemampuan awal interaksi sosial.

B : Intervensi, merupakan keadaan dimana subjek penelitian diberi perlakuan atau *treatment* yang dilakukan dengan cara berulang – ulang. Pada tahap ini subjek penelitian diberikan perlakuan khusus menggunakan permainan balok untuk mengatasi keterlambatan interaksi sosial. Pada tahap ini peneliti melakukan intervensi sampai data stabil.

A-2 : *Baseline – 2*, merupakan pengukuran yang dilakukan dengan kondisi pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang telah dilakukan berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial pada subjek penelitian.

(Dalam Yuwono, 2018) disebutkan bahwa cara untuk menghitung persentase yang didapat adalah sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan =

NP = Nilai persen yang didapat

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu lembaga PAUD, yaitu TK Kemala Bhayangkari 24 Kota Tasikmalaya. TK ini bertempat di Jalan Panunggal, Asrama Polisi Kelurahan Cipedes Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat. Adapun pertimbangan peneliti dalam menentukan lokasi penelitian ini adalah:

- a. Di TK Kemala Bhayangkari 24 Tasikmalaya terdapat satu siswa yang mengalami keterlambatan interaksi sosial
- b. Peneliti memandang bahwa interaksi sosial bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk memulai pendidikan bagi anak usia dini

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu dua orang teman dari subjek, orang tua subjek, guru kelas dan kepala sekolah.

3.3 Populasi dan Sampel atau Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, yang menjadi populasi merupakan peserta didik kelompok B di TK Kemala Bhayangkari. Peneliti menggunakan teknik dalam menentukan subjek secara *purposive*. *Purposive* ini merupakan teknik dengan penentuan sampelnya dengan adanya pertimbangan – pertimbangan tertentu. Sesuai dengan hal tersebut, peneliti mengambil subjek penelitian merupakan peserta didik Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 24 Tasikmalaya yang merupakan seorang

laki – laki berinisial “R”. Yang menjadi pertimbangan peneliti memilih subjek penelitian tersebut karena mengalami keterlambatan interaksi sosial.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel Penelitian

Penelitian dengan eksperimen subjek tunggal mengenai penggunaan permainan balok untuk mengatasi keterlambatan interaksi sosial anak usia dini di TK Kemala Bhayangkari 24 Tasikmalaya, terdapat dua variabel penelitian yang akan menjadi objek yang akan diteliti. Adapun variabel yang terdapat pada penelitian ini adalah:

- 1) Variabel Bebas : Permainan Balok
- 2) Variabel Terikat : Interaksi Sosial

Variabel bebas merupakan suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Atau juga variabel bebas dapat dikatakan sebagai variabel yang pengaruhnya terhadap variabel yang ingin diketahui. Variabel bebas diberi simbol (X).

Variabel terikat adalah variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel lain. Yang diukur dalam hal ini adalah dari ada atau tidaknya, timbul atau hilangnya, besar atau kecilnya, dan berubahnya variasi yang tampak sebagai akibat dari perubahan variabel lain. Variabel terikat diberi simbol (Y).

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi secara operasional variabel penelitian sebagai berikut :

- 1) Permainan Balok

Permainan balok yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis balok unit. Jumlah potongan balok yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 110 buah. Warna dari permainan balok dalam penelitian ini berwarna kayu pada umumnya. Untuk ukuran permainan balok yang digunakan dalam penelitian ini adalah 8x8x27 cm.

Langkah – langkah bermain permainan balok dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti menyiapkan tempat terlebih dahulu
 - b. Peneliti mengajak subjek penelitian untuk menyiapkan permainan balok
 - c. Peneliti menjelaskan bagaimana bentuk, warna dan ukuran dari permainan balok
 - d. Peneliti memberi pertanyaan pemantik mengenai benda – benda di lingkungan sekitar yang mempunyai bentuk yang sama dengan permainan balok kepada subjek penelitian
 - e. Peneliti memberi kesempatan kepada subjek penelitian untuk menyusun permainan balok sesuai dengan imajinasi anak
 - f. Peneliti memberikan apresiasi ketika subjek penelitian berhasil membuat suatu bentuk
 - g. Jika subjek penelitian sudah bermain permainan balok secara individu, maka peneliti memberikan kesempatan kepada subjek penelitian untuk bermain balok secara berkelompok bersama teman – temannya
- 2) Interaksi Sosial

Kemampuan interaksi sosial yang akan diukur dalam penelitian ini adalah keterampilan untuk bercakap – cakup yang didalam terdapat beberapa indikator yaitu kemampuan untuk menunjukkan kontak mata, kemampuan menunjukkan sikap yang tepat saat diajak berbicara, kemampuan menyampaikan pertanyaan kepada lawan bicara dan kemampuan untuk menyampaikan pesan atau sebuah informasi. Kemampuan interaksi sosial yang akan diukur selanjutnya adalah kemampuan untuk mengawali interaksi sosial, yang didalamnya terdapat beberapa indikator yaitu kemampuan untuk mengajukan pertanyaan terlebih dahulu, kemampuan untuk mengawali sebuah percakapan, kemampuan untuk memberikan komentar atau tanggapan atas pertanyaan dan kemampuan untuk menunjukkan keterarikan atas topik pembicaraan. Seluruh indikator ini dijadikan dasar pengembangan instrumen mengukur kemampuan interaksi sosial subjek penelitian.

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Data

Jika dilihat dari sifatnya, jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif dapat disebut dengan metode ilmiah, karena data yang dapat diukur, objektif, empiris dan rasional. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis korelasi. Dalam (Sidoarjo et al., 2017) analisis

korelasi adalah salah satu metode statistika yang dapat digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antara dua variabel. Tujuan dari analisis korelasi adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan diantara variabel. Jika memang ada hubungan, bagaimana arah hubungannya dan seberapa besar hubungan tersebut.

Data yang terdapat pada penelitian ini yaitu mengenai bagaimana interaksi sosial anak sebelum diberikan perlakuan atau (*treatment*) melalui permainan balok, bagaimana interaksi sosial anak pada saat diberikan perlakuan atau (*treatment*) melalui permainan balok dan bagaimana interaksi sosial anak setelah diberikan perlakuan atau (*treatment*) melalui permainan balok.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau teknik untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2010) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama untuk melakukan penelitian karena dengan teknik pengumpulan data ini, peneliti akan mendapatkan data – data yang valid. Karena dalam penelitian memerlukan banyak data yang harus diperoleh, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Menurut Adler (1987) (dalam Hasanah, 2017) mengatakan bahwa observasi merupakan salah satu yang menjadi dasar fundamental untuk mengumpulkan data. Observasi merupakan proses pengamatan yang sistematis dari aktivitas manusia. Sedangkan menurut Morris (1973) mengartikan bahwa observasi dinilai sebagai aktivitas untuk mencatat segala sesuatu yang terjadi dengan bantuan instrument – instrument penelitian. Lebih lanjut dijelaskan oleh Webb dkk (1966) dan Dezin (1970) ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan observasi yaitu exterior physical signs (pakaian, gaya rambut, sepatu, tato, perhiasan, dll), expressive movement (gerak-gerakan tubuh seperti gerakan mata, awajah, postur, lengan, senyum, kerutan dahi, dll), physical location (personal space dan lingkungan fisik), language behavior (menyilangkan kaki, dll), dan time duration.

Sesuai dengan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara *face to face*, peneliti dapat

melihat secara langsung, mengamati, mengukur dan mengidentifikasi langsung ke lapangan. Tujuan dari observasi ini merupakan untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan spesifik.

b. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi menurut Sukmanadinata (2007) merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen – dokumen, baik dokumen secara gambar, dokumen tertulis, ataupun elektronik. Studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti adalah berupa jurnal dan karya ilmiah lainnya serta mengambil gambar dari subjek penelitian.

3.5.3 Instrumen Pengumpulan Data Kemampuan Interaksi Sosial

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengukur sejauh mana perkembang yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, cara yang dilakukan untuk membuat instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

1) Menyusun kisi – kisi instrumen penelitian

Pada penelitian ini, kisi – kisi instrumen diadaptasi dari teori Kelly (dalam Meitasari, 2018). Adapun kisi – kisi instrumen termuat pada Lampiran 4.

2) Menyusun butir instrumen penelitian

Butir instrumen pada penelitian ini disesuaikan dengan kisi – kisi instrumen yang telah disusun sebelumnya. Adapun instrumen penelitian pada penelitian ini termuat pada Lampiran 5.

3) Menentukan kriteria penilaian

Kriteria penilaian pada penelitian ini termuat pada Lampiran 6. Dalam menentuka kriteria penilain terdapat keektifan media. Dalam penelitian ini diperlukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dijadikan sebagai acuan atau tolak ukur media permainan balok ini dapat dikatakan efektif atau tidak untuk mengatasi keterlambatan interaksi sosial pada subjek penelitian. Jika subjek penelitian mampu menyelesaikan dan menguasai aspek perkembangan dan indikator di dalamnya mengenai kemmpauan interaksi sosial mencapai rata – rata 75% maka dapat dikatakan

bahwa media permainan balok berpengaruh terhadap cara mengatasi keterlambatan interaksi sosial pada subjek penelitian.

4) Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini perlu diuji coba validitas instrumen. Pada penelitian ini peneliti meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) untuk dilakukan uji validitas menggunakan metode validitas isi oleh Dosen sebagai bentuk penilain.

Tabel 3.1
Daftar Nama Validator Expert Judgement

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Elan, M.Pd	Dosen
2.	Drs. Edi Hendri Mulyana, M.Pd	Dosen

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

- a. Menentukan tempat penelitian
- b. Menentukan masalah yang akan diteliti melalui observasi
- c. Meminta izin kepada pihak sekolah dan guru kelas yang bersangkutan
- d. Meminta izin kepada orang tua subjek penelitian
- e. Menentukan teman subjek yang akan berpartisipasi dalam penelitian ini
- f. Membaca referensi media untuk mengatasi masalah yang akan diteliti
- g. Menentukan satu media untuk mengatasi masalah
- h. Meminta izin untuk meminjam permainan balok kepada pihak sekolah
- i. Membuat skenario penelitian
- j. Mensepakati waktu untuk melakukan penelitian
- k. Melakukan penelitian

3.6.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan yang dilakukan pada penelitian ini adalah melakukan perlakuan atau *treatment* kepada subjek penelitian melalui media permainan balok untuk mengatasi keterlambatan interaksi sosial pada anak usia dini. Untuk menentukan jadwal melakukan perlakuan atau *treatment* pada subjek, peneliti

meminta waktu sekitar 30 (tiga puluh) menit yang akan dilakukan di rumah teman subjek.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan langkah terakhir sebelum peneliti menarik kesimpulan. Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik statistic deskriptif. Karena (dalam Yuwono, 2015) disebutkan bahwa penelitian dengan kasus tunggal tidak menggunakan statistik yang kompleks tetapi lebih banyak menggunakan statistic deskriptif yang sederhana. Analisis data dengan subjek tunggal terdiri dari dua bagian, yaitu analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi. (Dalam Berpikir dkk., 2020) disebutkan bahwa analisis dalam kondisi meliputi analisis data pada satu kondisi baik itu *baseline* saja atau intervensi saja. Sedangkan analisis antar kondisi meliputi analisis dalam dua kondisi.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan analisis data dari kondisi dan antar kondisi. Untuk melakukan analisis data dalam kondisi tersebut, harus memperhatikan beberapa hal yang terdiri dari enam komponen sebagai berikut:

1) Panjang Kondisi

Untuk mengetahui panjang kondisi dapat dilihat melalui banyaknya data point atau skor pada setiap kondisi. Untuk nilai point atau skor yang harus diraih disesuaikan dengan kondisi pada masalah penelitian dan intervensi yang dilakukan. Tidak ada batas untuk melakukan panjang kondisi *baseline*, panjang kondisi *baseline* dilakukan sampai terpenuhi tingkat kestabilannya. Untuk mencapai kestabilan tersebut sangat tergantung pada jenis intervensi yang diberikan. Oleh sebab itu, penulis sangat memperhatikan intervensi yang akan dilakukan kepada subjek peneliti. Apakah intervensi tersebut dapat berpengaruh atau tidak.

2) Kecenderungan Arah / *Trend Slope*

Untuk mengetahui kecenderungan arah data biasanya tercantum dalam suatu grafik yang bertujuan untuk memberikan gambaran perilaku subjek yang sedang diteliti. Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi, dimana banyaknya data yang berada pada atas dan bawah garis tersebut sama banyak. Metode untuk

menentukan kecenderungan arah terdapat dua metode. Yang pertama yaitu metode *freehand* merupakan metode pada data poin di suatu kondisi (*baseline* dan intervensi) yang secara langsung perlu untuk diamati dengan cara membagi data poin menjadi dua bagian kemudian menarik garis lurus. Metode yang kedua adalah *spill-middle* yaitu cara pada median data poin pada nilai ordinatnya menjadi fokus untuk menentukan kecenderungan arah grafik.

3) Kecenderungan Stabilitas

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat stabilitas ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean kemudian membagi banyaknya data poin dan dikalikan dengan 100%. Apabila data berada di atas dan di bawah mean sebanyak 50% dan berada dalam rentang 50% maka data tersebut dapat dikatakan stabil.

4) Jejak data (*Data Path*)

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data yang lain dalam suatu kondisi. Perubahan data satu ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menarik, menurun, dan mendatar.

5) Rentang

Rentang adalah sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan terakhir

6) Perubahan Level (*Level Change*)

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data, yang dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi.

Untuk melakukan analisis data antar kondisi tersebut, harus memperhatikan beberapa hal yang terdiri dari enam komponen sebagai berikut :

1) Variabel yang Diubah

Analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

2) Perubahan Kecenderungan Arah dan Efek

Perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.

3) Perubahan Stabilitas dan Efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (menaik, menurun, mendatar) secara konsisten.

4) Perubahan Level Data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah, misalnya pada kondisi baseline dan intervensi.

5) Data *Overlap* atau Data Tumpang Tindih

Data yang tumpang tindih antara dua kondisi sesuai dengan terjadinya data yang sama di kedua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan bahwa tidak ada perubahan pada kedua kondisi tersebut, dan semakin banyak data yang tumpang tindih, semakin kuat konsep tidak ada perubahan pada kedua kondisi tersebut.

3.8 Hipotesis Penelitian

Penggunaan permainan balok dapat efektif dan dapat mengatasi keterlambatan interaksi sosial pada subjek penelitian.