

III. METODE PENELITIAN

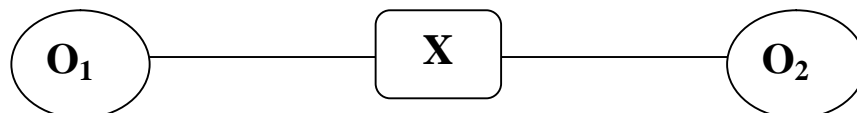
A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode ini menggunakan metode *Pre-Experimental Designs*, menurut Sugiyono (2011: 109) dikatakan *Pre-Experimental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Pretest-Posttest*. Pada penelitian ini, diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2011:110). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain *One Grup Pretest-Posttest*

Keterangan:

- O₁ :Pre-Test diberikan sebelum menggunakan permainan budaya lokal
- X :Pemberian perlakuan menggunakan permainan budaya lokal.
- O₂ :Post-Test diberikan setelah menggunakan permainan budaya lokal

B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian
- b. Membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang menggunakan permainan budaya lokal
- c. Pembuatan lembar observasi/pedoman observasi
- d. Menyediakan beberapa media/alat yang akan digunakan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan bermain diluar kelas
- e. Menyiapkan halaman kosong untuk bermain diluar kelas

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pertemuan dilakukan 6 (enam) kali pertemuan
- b. Lembar observasi/ pedoman observasi digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan permainan budaya lokal

3. Tahap Pengumpulan Data

- a. Pengamatan pada pembelajaran konvensional menggunakan lembar observasi/pedoman observasi
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan budaya lokal, kemudian diamati dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian dan lembar observasi/pedoman observasi

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT AL-HUDA Branti Raya Lampung Selatan pada bulan April 2015 selama 2 minggu berturut-turut pukul 07.30-10.00 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 150 menit untuk setiap pertemuannya dapat dilihat secara lebih rinci pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kelompok	Tanggal	Pertemuan	Tema/ Sub Tema	Jenis Permainan
B	13-04-2015	1	Binatang /binatang peliharaan	Engklek
	14-04-2015	2	Binatang /binatang liar	Engklek
	15-04-2015	3	Buah-buahan/buah berwarna kuning	Engklek
	16-04-2015	4	Buah-buahan/ buah berwarna merah	Engklek
	17-04-2015	5	Pekerjaan/pekerjaan orangtua	Kucing-kucingan
	18-04-2015	6	Pekerjaan/pekerjaan orangtua	Kucing-kucingan

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian yang dilakukan adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TKIT AL-HUDA yang berjumlah 42 orang.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh (penuh) atau sampling total sebanyak 42 orang. Menurut Sugiyono

(2011:124-125) Sampling jenuh (penuh) ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel, yakni: variabel bebas (x) yaitu Aktivitas Bermain. Sedangkan variabel terikat (y) yaitu Perkembangan Sosial Emosional Anak

1. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

a. Aktivitas Bermain (variabel X)

Definisi Konseptual : Aktivitas bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, serta bagaimana cara anak beradaptasi dengan hal-hal yang sudah diketahuinya maupun yang belum diketahuinya.

Definisi Operasional : Aktivitas bermain merupakan salah satu faktor yang penting bagi pertumbuhan dan pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak.

Adapun indikator yang akan tercapai sebagai berikut :

- a. Aktif dalam kegiatan main
- b. Bersemangat mengikuti kegiatan main
- c. Berinteraksi/berkomunikasi dengan teman kelompok dalam permainan
- d. Saling berpartisipasi dalam kegiatan main
- e. Menunjukkan kekompakan dalam bermain

b. Perkembangan Sosial Emosional (variabel Y)

Definisi Konseptual : Perkembangan sosial emosional merupakan

proses pemerolehan kemampuan berperilaku dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat serta bagaimana anak dapat bergaul dengan orang-orang disekitarnya

Definisi Operasional : Perkembangan sosial emosional anak ditandai dengan kemampuan anak dalam mengendalikan perasaannya dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial disekitar tempat anak tinggal.

Adapun indikator yang akan tercapai sebagai berikut :

- a. Sabar menunggu giliran
- b. Menunjukkan ekspresi wajah
- c. Tidak iri terhadap teman yang lebih unggul
- d. Menyelesaikan permainan sampai selesai

F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2011: 203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2011: 239) dokumen merupakan catatan peristiwa

yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi anak dan daftar foto-foto kegiatan anak.

2. Instrumen Penelitian

Pedoman Observasi/ Lembar Observasi

Menurut Fadlillah Muhammad (2012: 230) pedoman observasi yang digunakan guru dapat berbentuk daftar cek (*check list*) yang bersifat terstruktur dan tidak terstruktur.

Panduan observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi bersifat terstruktur, pengisiannya cukup dilakukan dengan memberikan tanda cek () pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampakkan anak. Lembaran observasi yang dipergunakan tersebut sebagai alat pengumpulan data dan ditujukan kepada anak kelompok B di TKIT AL-HUDA Branti Raya Lampung Selatan yang sedang melakukan proses pembelajaran di kelas.

G. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan aspek perkembangan sosial emosional anak. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian.

Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Hadi Sutrisno (2006: 178) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT-NR)}{K}$$

Keterangan:

i = Interval/ panjang kelas
 NT = Nilai tertinggi
 NR = Nilai terendah
 K = Kategori

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji analisis table, dan uji regresi linier sederhana. Adapun langkah-langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut:

1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tabel silang.

2. Analisis Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini guna mengetahui adanya pengaruh (Resiprokal), sehingga teknik yang digunakan dalam menganalisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan rumus dalam Sugiyono (2014: 261) adalah sebagai berikut:

$$= a + bX$$

Keterangan :

= Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan
 a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)
 b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable independen. Bila (+) arah garis naik dan bila (-) arah garis turun.
 X = Subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu

Untuk menguji hipotesis digunakan uji regresi linier sederhana, sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh aktivitas permainan budaya lokal terhadap perkembangan sosial emosional anak

H_a: Terdapat pengaruh aktivitas permainan budaya lokal terhadap perkembangan sosial emosional anak.

H. Teknik Analisis Penskoran

1. Variabel X (Aktivitas Bermain)

Dengan penskoran sebagai berikut:

- Sangat Aktif (SA) = 4
- Aktif (A) = 3
- Cukup Aktif (CA) = 2
- Kurang Aktif (KA) = 1

2. Variabel Y (Perkembangan Sosial Emosional)

Dengan penskoran sebagai berikut:

- Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4
- Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3
- Mulai Berkembang (MB) = 2
- Belum Berkembang (BB) = 1