

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan diantara variabel. Dalam penelitian kuantitatif lebih fokus pada pendekatan latar belakang dan masalah pada suatu hal.

Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan dalam meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena karakteristik dari penelitian yang dilakukan sesuai dengan ciri-ciri penelitian kuantitatif. Menurut Nana Sudjana & Ibrahim (2007) penelitian kuantitatif didalam analisis menggunakan ukuran frekuensi, simbol atau atribut yang berupa bilangan atau angka agar mengandung makna yang lebih tepat daripada menggunakan kata-kata.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah pre eksperimen *one group pretest posttest*. Penelitian pre eksperimen merupakan penelitian yang mengamati suatu kelompok utama dan melakukan intervensi sepanjang penelitian. Dalam rancangan ini tidak ada kelompok kontrol untuk diperbandingkan dengan kelompok eksperimen.

Berdasarkan penelitian yang akan diteliti maka peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen sederhana atau dikenal dengan istilah *pre-experimental*. Menurut Juliansyah Noor (2011) desain *One Group Pretest-Posttest* merupakan desain dengan cara melakukan satu kali

pengukuran didepan (pretest) sebelum adanya perlakuan (treatment) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (post-test). Desainnya sebagai berikut :

Pre- test	Variabel Terikat	Post test
O1	X	O2

Keterangan :

Pada desain ini tidak ada group kontrol

O1 : Nilai Pretest (kecerdasan interpersonal anak sebelumn dilaksanakan kegiatan bermain drama)

X : Perlakuan menggunakan Kegiatan bermain drama

O2 : Nilai Posttest (kecerdasan interpersonal anak setelah dilaksanakan kegiatan bermain drama)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Mutiara Kenjeran Surabaya yang beralamat di jalan Kalilom Lor Indah Gg Manggar no 2-4 Kelurahan Tanah Kali Kedinding Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya.



Sumber: <https://goo.gl/maps/RMhuRPWDPNS2>

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama semester ganjil yaitu bulan Nopember 2018 sampai dengan bulan Januari 2019. Sedangkan pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti menggunakan pengumpulan data dari hasil observasi langsung yang dilakukan terhadap anak usia dini di TK Mutiara Kenjeran Surabaya.

Tabel 1
Waktu penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																				
		Nopember				Desember				Januari				Pebruari				Maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Persiapan																					
2.	Observasi awal																					
3.	Pengumpulan data																					
4.	Bimbingan proposal																					
5.	Seminar proposal																					
6.	Mengurus ijin penelitian																					
7.	Penelitian																					
8.	Ujian skripsi																					

C. Populasi dan Sampel

Yang dimaksud sumber data ialah darimana data itu dapat diperoleh. Apabila peneliti di dalam mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner, maka sumber data disebut responden. Jadi, pengertian sumber data merupakan subjek atau objek penelitian dimana darinya akan diperoleh data.

1. Populasi

Menurut Babbie, 1993 (dalam Sukardi, 2009) menjelaskan bahwa populasi merupakan elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi suatu target penelitian. Jadi populasi dapat berupa data guru, siswa, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, karyawan, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini keseluruhan anak didik TK Mutiara Surabaya sebanyak 90 anak didik :

No	Kelompok	Peserta didik		
		L	P	Jumlah
1.	A1	8	7	
	A2	7	8	
	Jumlah	15	15	30
2.	B1	8	7	
	B2	8	7	
	B3	7	8	
	B4	8	7	
	Jumlah	31	29	60

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta anak didik di TK Mutiara Surabaya merupakan anak laki-laki baik yang ada di kelompok A dan kelompok B.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. (Sukardi:54) Memberi pengertian sampel sebagai bagian dari jumlah populasi yang akan diambil datanya. Sebagian dari jumlah populasi yang akan diambil atau dipilih sebagai sumber data disebut sampel atau cuplikan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:104) menjelaskan sampel adalah sebagian dari populasi. Bila peneliti akan mengambil subjek penelitian dengan melalui pengambilan sampel, maka penelitian seperti ini disebut penelitian sampel dengan maksud peneliti ingin menggeneralisasikan hasil penelitian kepada seluruh populasi.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan tekniksampel nonprobabilitas (*Nonprobability Sampling*) jenis *purposive sampling*. Sampel nonprobabilitas adalah teknik pengambilan sampel dimana setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama sebagai sampel. Sampel *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel, pengambilan sampel bertujuan, penentuan subjek bukan didasarkan pada strata, wilayah atau random, tetapi ditetapkan berdasar tujuan tertentu. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:113) memberi syarat pada pengambilan sampel sebagai berikut:

- a. Pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pada cirri – cirri, karakteristik, maupun sifat – sifat tertentu yang merupakan ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang akan diambil sebagai sampel harus benar – benar subjek yang memiliki karakteristik yang terdapat pada populasi.
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat dan teliti dalam studi pendahuluan.

Alasan peneliti menggunakan purposive sampel adalah sesuai dengan variabel dalam penelitian ini, peneliti dapat memilih sumber data sesuai dengan variabel yang dimiliki. Sampel dari penelitian ini adalah kelompok B TK Mutiara Surabaya tahun ajaran 2018 yang terdiri dari 4 kelas. Peneliti hanya mengambil 1 (satu) kelas karena beberapa pertimbangan yang terdiri dari 15 peserta didik.

D. Definisi Operasional Variabel

Pada setiap kegiatan penelitian, seorang peneliti harus menetapkan variabel yang akan dijadikan sebagai objek penelitiannya.

1. Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi variabel penelitian dilakukan dengan tujuan agar dapat mengenali fungsi masing – masing variabel penelitian. Variabel penelitian pada dasarnya merupakan sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang akan diungkapkandipenelitian ini adalah variabel independent dan variabel dependent. Variabel *independent* (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain drama. Sedangkan variabel *dependent* (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi oleh beberapa faktor lain. (Robin:2009, 23). Variabel dependent dalam penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal anak.

2. Definisi Operasional

Setelah identifikasi variabel, selanjutnya merumuskan definisi operasional dan variabel penelitian. Definisi operasional berarti meletakkan arti pada suatu variabel dengan cara menetapkan kegiatan – kegiatan yang perlu untuk mengukur variabel tersebut.

a. Kecerdasan interpersonal anak

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen yaitu (1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, (2) kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, (3) kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri.

b. Kegiatan bermain drama

Drama adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya anak mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial dengan dramatisasi di depan kelas oleh beberapa orang untuk memperjelas masalah yang akan didiskusikan. Kegiatan bermain drama dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Pembelajaran bermain drama ini dilakukan di dalam kelas. Waktu yang dibutuhkan dalam menggunakan kegiatan ini sekitar 60 menit.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang harus dilewati oleh peneliti, bisa juga disebut sebagai persyaratan pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah prosedur penelitian sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah

Mengajukan pertanyaan yang kemudian dicari jawabannya. Tanpa adanya masalah yang akan diteliti tidak akan terjadi penelitian, karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah. Dalam penelitian ini didapatkan masalah rendahnya pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

2. Kerangka berpikir

Penyusunan kerangka berpikir dalam mengajukan hipotesis. Dalam penelitian ini didapati bahwa rendahnya pengembangan kecerdasan interpersonal dikarenakan kurangnya stimulus dalam pembelajaran sehingga diadakan penelitian inovasi pembelajaran dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak.

3. Mengajukan hipotesis

Merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan yang diajukan sebelumnya. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan bahwa pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini melalui kegiatan bermain drama.

4. Pengujian hipotesis

Merupakan pengumpulan dari data yang relevan dengan hipotesa yang disarankan, kemudian mengolah serta menganalisis data secara empiris dalam menguji kebenaran hipotesa. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test, dengan teknik pengumpulann data secara observasi.

5. Menarik kesimpulan

Menentukan jawaban secara definitif atas setiap pertanyaan yang diajukan (menarik atau menolak hipotesis). Dalam penelitian ini didapatkan kesimpulan tentang perkembangan penelitian.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, sumber, dan cara. Bila dilihat dari *setting*-nya data dapat dikumpulkan melalui dua cara, yakni melalui *setting* alamiah, dan pada laboratorium dengan metode eksperimen. Sugiyono (2008:107), memberi penjelasan bahwa dilihat dari sumbernya maka data dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni sumber berupa data primer, dan data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang dapat langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Pada penelitian ini menggunakan sumber data sekunder.

1. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Metode observasi lebih baik digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kegiatan, atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian (Johni Dimiyati, 2013).

Penelitian ini menggunakan observasi partisipasi (*participant observation*) merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana *observer* atau peneliti benar-benar terlihat dalam keseharian responden.

Alasan peneliti menggunakan tehnik pengumpulan observasi karena datayang ingin diperoleh peneliti berhubungan dengan perilaku anak. Dalam observasi ini peneliti terlibat langsung dalam pembelajaran disekolah dan ikut serta dalam melakukan apa yang dilakukan oleh sumber data. Peneliti akan memperoleh pengalaman bahwa mencatat observasi bukan hanya sekedar mencatat akan tetapi juga melakukan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat.

Tabel 2
Kisi-Kisi Kecerdasan Interpersonal

	Indikator	Sub Indikator	Jumlah butir
Kecerdasan Interpersonal	a. Kemampuan bekerja sama	Dapat bekerja sama dengan teman sebaya	2
	b. Kemampuan berempati pada orang lain	Memiliki perhatian besar kepada teman sebaya	2
		Suka menolong teman.	2
	c. Kemampuan berbagi dengan teman	Mau berbagi dengan teman.	2
	d. Kemampuan berteman atau menjalin kontak	Dapat memberi salam kepada teman	1
Dapat memuji hasil karya temannya		1	
Jumlah			10

Tabel 3
Lembar Observasi

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir	Skor Nilai				Ket.
				BB	MB	BSH	BSB	
1.	2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama	2.10.1 bekerjasama dengan teman dalam melakukan kegiatan	Dapat bekerja sama dengan teman membereskan alat main					
			Dapat menjaga kerapian dan keutuhan alat mainan yang digunakan					
2.	2.9 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu	2.9.6 memiliki rasa empati terhadap orang lain	Dapat berbagi cerita dengan temannya					
			Dapat menolong teman yang kesulitan					
			Dapat menolong teman yang jatuh saat bermain drama					
			Dapat menghibur teman					
		2.9.2 terbiasa berbagi dengan orang lain	Dapat berbagi alat permainan saat bermain drama					
			Dapat berbagi mainan dengan teman					
3.	4.15 mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	4.15.3 menunjukkan kemampuan peduli kepada orang lain	Dapat mengucapkan salam					
			Dapat memuji hasil karya teman					

Tabel 4
Rubrik Penilaian

No	Butir	Penilaian	Keterangan
1	Dapat bekerjasama dengan teman membereskan alat main	BSB	Anak mampu bekerjasama dengan teman membereskan alat main dengan rapi dan mandiri
		BSH	Anak mampu bekerjasama dengan teman membereskan alat main tetapi masih belum rapi
		MB	Anak membutuhkan bantuan ketika bekerjasama dengan teman membereskan alat main

		BB	Anak belum mampu bekerjasama dengan teman membereskan alat main
2	Dapat menjaga kerapihan dan keutuhan alat mainan yang digunakan	BSB	Anak mampu menjaga kerapihan dan keutuhan alat mainan yang digunakan dengan baik dan secara mandiri
		BSH	Anak mampu menjaga kerapihan dan keutuhan alat mainan yang digunakan tetapi masih ada yang tercecer
		MB	Anak masih membutuhkan bantuan dalam menjaga kerapihan dan keutuhan alat mainan yang digunakan
		BB	Anak belum mampu dalam menjaga kerapihan dan keutuhan alat mainan yang digunakan
3	Dapat berbagi cerita dengan temannya	BSB	Anak mampu berbagi cerita dengan teman secara baik dan lancer
		BSH	Anak mampu berbagi cerita dengan teman dengan baik tetapi belum lancer
		MB	Anak membutuhkan bantuan dalam berbagi cerita dengan teman
		BB	Anak belum mampu berbagi cerita dengan teman
4	Dapat menolong teman yang kesulitan	BSB	Anak mampu menolong teman yang kesulitan dengan cekatan dan mandiri
		BSH	Anak mampu menolong teman yang kesulitan tapi belum cekatan
		MB	Anak masih membutuhkan dalam menolong teman yang kesulitan
		BB	Anak belum mampu menolong teman yang kesulitan
5	Dapat menolong teman yang jatuh saat bermain drama	BSB	Anak mampu menolong teman yang jatuh saat bermain drama dengan tanggap dan cepat secara mandiri
		BSH	Anak mampu menolong teman yang jatuh saat bermain drama tetapi belum tanggap dan cepat
		MB	Anak membutuhkan bantuan ketika menolong teman yang jatuh saat bermain drama
		BB	Anak belum mampu menolong teman yang jatuh saat bermain drama
6	Dapat berbagi alat permainan saat bermain drama	BSB	Anak mampu berbagi alat permainan saat bermain drama dengan baik secara mandiri

		BSH	Anak mampu berbagi alat permainan saat bermain drama tetapi belum baik secara mandiri
		MB	Anak masih membutuhkan bantuan dalam berbagi alat permainan saat bermain drama
		BB	Anak belum berkembang dalam berbagi alat permainan saat bermain drama
7	Dapat menghibur teman	BSB	Anak mampu menghibur teman dengan baik dan jenaka secara mandiri
		BSH	Anak mampu menghibur teman dengan baik tetapi belum jenaka
		MB	Anak masih membutuhkan bantuan dalam menghibur teman
		BB	Anak belum berkembang dalam menghibur teman
8	Dapat berbagi mainan dengan teman	BSB	Anak mampu berbagi mainan dengan teman sangat baik secara mandiri
		BSH	Anak mampu berbagi mainan dengan teman tetapi belum baik
		MB	Anak masih membutuhkan bantuan dalam berbagi mainan dengan teman
		BB	Anak belum berkembang dalam berbagi mainan dengan teman
9	Dapat mengucapkan salam	BSB	Anak mampu mengucapkan salam dengan baik dan benar secara mandiri
		BSH	Anak mampu mengucapkan salam dengan baik tetapi belum benar
		MB	Anak membutuhkan bantuan dalam mengucapkan salam
		BB	Anak belum mampu mengucapkan salam
10	Dapat memuji hasil karya teman	BSB	Anak mampu memuji hasil karya teman dengan baik dan sopan secara mandiri
		BSH	Anak mampu memuji hasil karya teman dengan baik tetapi belum sopan
		MB	Anak masih membutuhkan bantuan dalam memuji hasil karya teman
		BB	Anak belum mampu memuji hasil karya teman

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016), wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bagi peneliti yang ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang mendalam. Teknik pengumpulan data ini berdasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya – tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Pada penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur karena disini peneliti sudah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disesuaikan dengan kisi-kisi wawancara agar tercapai pengumpulan data yang diinginkan.

Tabel 5
Lembar Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Apakah tema yang akan dipilih untuk kegiatan bermain drama dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak ?
2.	Setelah tema ditentukan, apakah ibu akan membuat naskah jalan cerita dalam kegiatan bermain drama ?
3.	Setelah membuat naskah jalan cerita, apakah ibu mengumpulkan peserta didik untuk diberikan pengarahan dan aturan main dalam kegiatan drama ?
4.	Sebelum dimulai kegiatan, apakah ibu menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam bermain drama ?
5.	Setelah menyiapkan alat-alat bermain drama, apakah ibu menjelaskan tentang fungsi dan cara memainkan alat tersebut ?
6.	Setelah menjelaskan alat-alat yang akan dilakukan, apakah ibu akan membagi tugas peran yang akan digunakan dalam kegiatan bermain drama ?
7.	Setelah pembagian tugas peran pada anak, apakah ibu akan mendampingi anak saat kegiatan drama berlangsung ?
8.	Ketika kegiatan berakhir, apakah ibu mengajak anak untuk diskusi dan menanamkan nilai-nilai dan konsep yang telah ditemukan anak dalam kegiatan bermain drama ?

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dokumentasi berupa foto dan catatan penilaian sebagai pengumpulan data dalam mencapai tingkat perkembangan yang diinginkan.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon dimana metode statistika yang dipergunakan untuk menguji perbedaan dua buah data yang berpasangan, maka jumlah sampel datanya selalu sama banyaknya (Susetyo, 2017) pada statistika parametrik uji ini memiliki kemiripan dengan uji perbedaan dua rata-rata populasi yang berkorelasi. Tanda positif dan negatif dari selisih pasangan data yang ada kemudian dirangking.

Tabel 6
Uji Wilcoxon Match Pairs Test

No	Nama	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
				$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
	Jumlah					T₊ =	T₋ =
					

Keterangan :

X_{A1} : Hasil *pretest*

X_{B1} : Hasil *posttest*

Beda : Perhitungan selisih hasil posttes – hasil pretest

Jenjang : Urutan dari selisih terkecil

T₊ : Jumlah selisih yang bernilai positif

T₋ : Jumlah selisih yang bernilai negatif

Adapun langkah-langkah uji Wilcoxon sebagai berikut :

1. Memberi harga mutlak pada setiap pasangan data ($X - Y$). Harga yang diberikan dari yang terkecil hingga terbesar atau sebaliknya.
2. Setiap selisih pasangan ($X - Y$) diberikan tanda positif dan negatif.
3. Hitunglah jumlah rangking yang bertanda positif (+) dan negative (-).
4. Selisih tanda rangking yang terkecil atau sesuai dengan arah hipotesa sebagai harga mutlak dan diberi huruf J. Harga mutlak yang terkena dijadikan dasar untuk menguji hipotesis dengan melakukan perhitungan berdasar tabel yang dibuat khusus untuk uji Wilcoxon.

Hipotesis penelitian yang akan diuji dalam penelitian ini adalah

H_0 : Tidak ada perbedaan menggunakan kegiatan bermain drama dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

H_1 : Terdapat perbedaan menggunakan kegiatan bermain drama dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.