

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Outdoor* di Sekolah Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Dengan Teman Sebaya Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PG Mambaul Hisan Surabaya”, dilakukan untuk membuktikan bahwa dengan menggunakan permainan *outdoor* disekolah dapat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi anak.

Menurut Sugiyono (2014:7) metode kuantitatif adalah metode yang data penelitiannya berupa angka- angka dan analisis menggunakan statistik

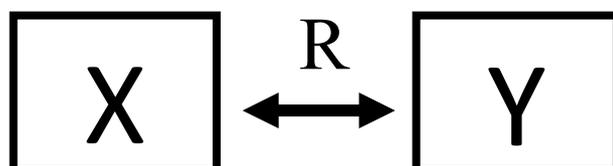
Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan juga sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono 2014:8)

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian asosiatif yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variable (Sugiyono 2014:43), yang akan diteliti tersebut yang mana disebut sebagai paradigma penelitian.

Jadi paradigma penelitian ini terdapat dua variable yaitu permainan *outdoor* sebagai *independent variable* atau variable bebas, dan kemampuan bersosialisasi teman sebaya sebagai *dependent variable* atau variable terikat. Secara teknis variable permainan *outdoor* diberi notasi variabel X dan variable kemampuan bersosialisasi teman sebaya diberi notasi variabel Y.

Berdasarkan hal tersebut diatas untuk memudahkan paradigma diatas digambarkan seperti dibawah ini



Keterangan :

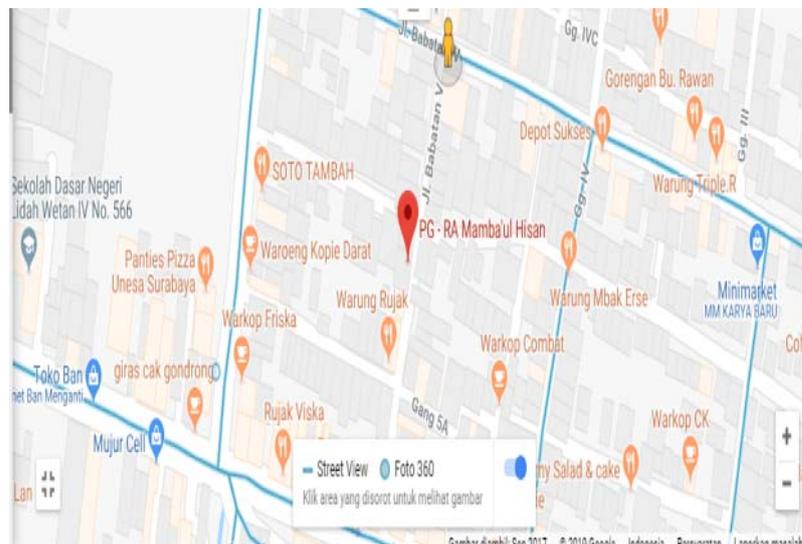
X :Variabel permainan *outdoor*

Y :Variabel kemampuan bersosialisasi teman sebaya

C. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di lembaga PG Mamba'ul Hisan daerah Babatan V/15 Kec. Wiyung-Surabaya.



2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2018. Desain penelitian dengan pendekatan kuantitatif memberikan keuntungan pada kecepatan pengumpulan data. Hal ini dimanfaatkan peneliti agar dapat berfokus melaksanakannya dalam waktu yang seefisien mungkin.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelompok PG yang berada di satu wilayah Babatan V/15 Kecamatan Wiyung. Di wilayah ini terdiri dari beberapa PG.

Kondisi dari PG-PG itu ditinjau dari prasarannya seperti gedung dan peralatan adalah sama. Demikian pula dari tenaga pendidiknya, yaitu kondisinya sama, yaitu berlatar belakang pendidikan S1. Selanjutnya kondisi anak didiknya memiliki persamaan ditinjau dari latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua. Di wilayah ini sebagian besar orang tua termasuk golongan kelas menengah. Dengan demikian peneliti dapat menggunakan teknik purposif yaitu, dengan sengaja peneliti hanya memilih satu sekolah saja karena kondisinya sama dengan PG-PG yang lain. Sebagai populasi target dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok PG yang usianya 3-4 tahun di PG Mamba'ul Hisan Surabaya yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelompok PG 1 sebanyak 21 peserta didik dan kelompok PG 2 sebanyak 21 peserta didik, jadi jumlah seluruh peserta didik ada 42 anak.

2. Sampel

Dari populasi target yang terdiri dari 42 anak ini hanya diambil sebagian saja, yaitu berjumlah 21 anak. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Non probability Sampling yaitu, penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan kriteria pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak yang kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya rendah

E. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:38).

Variable penelitian dibagi dua yaitu *variable independen* (bebas) dan *variable dependen* (terikat)

- a) Variable bebas adalah merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbul variable dependen (terikat), (Sugiyono, 2014:39). Dalam penelitian ini *variable independen* (bebas)/Variabel X adalah pengaruh permainan *outdoor*.
- b) Variable terikat merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas, (Sugiyono, 2014:39). Sedangkan variable terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya.

Kedua variable tersebut, merupakan konseptual yaitu saling mempengaruhi. Sehingga terjadilah pengaruh permainan *outdoor* terhadap kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variable bebas yaitu permainan *outdoor* (X) dan variabel terikat yaitu kemampuan bersosialisasi (Y).

Definisi Operasional Variabelnya sebagai berikut :

a. Permainan *outdoor*

Adalah permainan yang dilakukan diluar kelas merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian/nelayan, berkemah, dan kegiatan yang bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan.

b. Kemampuan Bersosialisasi

Adalah kekuatan berusaha dengan diri sendiri dalam proses belajar mengelola kecerdasan emosi seseorang untuk mengenal dan menghayati kebudayaan social masyarakat dilingkungannya baik yang seusia maupun dengan orang yang lebih tua dengannya.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah- langkah yang akan diambil peneliti dalam melakukan penelitian.

Langkah- langkah tersebut adalah :

1. Persiapan penelitian

a. Lokasi penelitian

Pada penelitian Pengaruh permainan *outdoor* terhadap kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, yang dilaksanakan di PG Mamba'ul Hisan. Tepatnya di Jl. Babatan Gg V/15, adapun peneliti memilih sekolah ini antara lain :

- 1) PG Mamba'ul Hisan memiliki jumlah murid yang lebih banyak dibanding sekolah lainnya
- 2) Perizinannya lebih mudah

b. Menyusun proposal

2. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaan penelitian yang berjudul "Pengaruh permainan *outdoor* terhadap kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya pada anak usia 3- 4 tahun di PG Mamba'ul Hisan dilaksanakan pada waktu pembelajaran hari senin sampai dengan hari Sabtu selama bulan Agustus 2018

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data, penulis menggunakan tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penelitian ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah

wawancara yang bebas dimana peneliti tidak membawa pedoman wawancara yang sudah disusun secara sistematis dan lengkap sebagai panduan.

Dalam hal ini peneliti hanya menggunakan garis- garis besar permasalahan yang akan ditanyakan kepada nara sumber. Penggunaan wawancara ini ditujukan kepada guru untuk mengetahui kemampuan anak dalam bersosialisasi. Adapun pemilihan penggunaan wawancara bertujuan untuk memperkuat hasil observasi.

2. Observasi

Observasi yaitu suatu cara mengumpulkan data dengan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis. Observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan. untuk memperoleh data.

Mengingat bahwa yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang mampu menunjukkan kemampuannya dalam melakukan setiap kegiatan, maka peneliti ingin langsung mengamati keadaan perkembangan kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya di PG Mamba'ul Hisan, agar tidak terjadi kekeliruan dalam penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi. Peneliti mengobservasi langsung kegiatan anak- anak ketika bermain outdoor disekolah dan kemampuan bersosialisasi dengan temannya.

Pada pedoman observasi ini dibuat dalam bentuk checklist. Peneliti hanya memberikan tanda checklist pada kolom penilaian yang tertera ketika pengisiannya. Cara penilaiannya sebagai berikut :

1 = BM (Belum Mampu)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian :

- BM (Belum Mampu) = Jika anak belum dapat bermain dan berbicara dengan temannya
- MB (Mulai Berkembang) = Jika anak mulai bermain dengan temannya dengan bantuan guru
- BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Jika anak dapat bermain dan berbicara dengan temannya tanpa bantuan guru
- BSB (Berkembang Sangat Baik) = Jika anak dapat bermain dan berbicara sangat baik dan bahkan melebihi teman yang lain

Table 3.1

Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir pernyataan
Peranan bermain <i>outdoor</i>	2.8. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kemandirian	Bermain dengan alat permainan diluar	<ol style="list-style-type: none">1. Anak mau bermain bersama teman tanpa ditemani orangtuanya2. Anak mau bermain ayunan dengan teman3. Anak mau bermain tangga majemuk dengan teman4. Anak mau bermain jaring laba- laba dengan teman5. Anak mau bermain

			<p>perosotan dengan teman</p> <p>6. Anak mau bermain putar-putaran dengan teman</p> <p>7. Anak mau bermain jungkitan dengan teman</p> <p>8. Anak mau bermain papan titian dengan teman</p> <p>9. Anak mau bermain mandi bola dengan teman</p> <p>10. Anak menunjukkan ekspresi senang ketika bermain <i>outdoor</i></p>
Kemampuan bersosialisasi	2.5 Memiliki Prilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Menyesuaikan diri dengan lingkungan	<p>1. Anak mau lepas dengan orang tuanya ketika berada disekolah</p> <p>2. Anak mau bergaul dengan teman</p> <p>3. Anak mau menyesuaikan diri dengan guru</p> <p>4. Anak mau berbicara dengan guru</p>

			<p>5. Anak mau berbicara dengan teman</p> <p>6. Anak mau bermain bersama teman</p> <p>7. Anak mau berbagi mainan dengan teman</p> <p>8. Anak mau mengajak temannya bermain</p> <p>9. Anak mau bekerjasama dengan teman saat bermain</p> <p>10. Anak senang saat bermain dengan temannya</p>
--	--	--	---

I. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan kebutuhan dari penelitian ini, yaitu untuk menghasilkan butir-butir soal yang baik agar dapat digunakan dalam pengumpulan data yang sebenarnya.

Dari permianan *outdoor* terdapat pertanyaan yang ditujukan pada guru untuk mendapatkan hasil yang sebenarnya, sedangkan kemampuan bersosialisasi terdapat sikap yang harus dinilai untuk mendapatkan hasil yang sebenarnya.

Rumus yang digunakan untuk menghitung Koefisien Korelasi Sederhana adalah sebagai berikut:

Rumus ini disebut juga dengan Pearson Product Moment

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana :

n = Banyaknya Pasangan data X dan Y

$\sum x$ = Total Jumlah dari Variabel X

$\sum y$ = Total Jumlah dari Variabel Y

$\sum x^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

$\sum y^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

$\sum xy$ = Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y