

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Video Animasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Sikap Sosial Anak Usia (5-6 Tahun) Di RA Icyatul Ulum Surabaya adalah jenis penelitian kuantitatif yang dibutuhkan dan digunakan. Data yang dibutuhkan untuk penelitian ini diberikan dalam bentuk angka, yang dihasilkan dari perhitungan dan pengukuran nilai masing-masing variabel. Oleh karena itu, metode penelitian kuantitatif digunakan untuk melakukan penelitian ini (Mustafa, 2022).

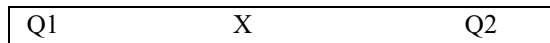
Menurut Creswell (2009) dalam (Kusumastuti dkk., 2021) penelitian kuantitatif adalah cara untuk menguji beberapa teori tertentu dengan melihat bagaimana variabel berhubungan satu sama lain. Untuk mengukur variabel, instrumen penelitian sering digunakan, sehingga data yang terdiri dari angka dapat dianalisis menggunakan teknik statistik. Sebelum penelitian dilakukan, penelitian kuantitatif memiliki elemen ilmiah, seperti masalah, tujuan, pendekatan, subjek, sumber data, dan instrumen. Ketika proses mengumpulkan dan menemukan data yang benar, penelitian ini akan membuktikan kebenaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

B. Desain Penelitian

Studi ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental* dengan desain satu kelompok *pretest posttest*. Ini adalah jenis penelitian di mana *pretest* dan *posttest* diberikan untuk membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2016). Hanya satu kelas B, digunakan sebagai eksperimen dalam penelitian ini. Mereka diberikan *pretest* sebelum perlakuan, yang membuat hasilnya lebih akurat karena mereka dapat membandingkan keadaan sebelum perlakuan. Setelah perlakuan, kelas eksperimen diberikan *posttest* untuk mengetahui bagaimana video animasi berdampak pada mereka.

Tujuan dari kedua *pretest* dan *posttest* adalah untuk melihat secara langsung bagaimana pengaruh kemampuan sosial pada

kelompok anak sebelum dan setelah perlakuan penerapan video animasi pada anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun di RA Ichya'ul Ulum Surabaya. Ini adalah gambar dari desain *pre-eksperimental* (Sugiyono, 2016).



Gambar 3. 1. Desain Pre-Eksperimental

Keterangan:

Q1 = Observasi sebelum perlakuan (Pretest)

Q2 = Observasi setelah perlakuan (Posttest)

X = Perlakuan

Dengan desain ini, penelitian dilakukan dengan cara berikut:

1. Memilih sampel, yaitu kelompok anak B, yang berusia antara 5 dan 6 tahun di RA Ichya'ul Ulum Surabaya.
2. Melakukan pretest pada Q1 untuk menghitung skor kemampuan sosial sebelum menerima perlakuan.
3. Melakukan perlakuan dengan menerapkan video animasi (X) pada anak usia 5-6 tahun di RA Ichya'ul Ulum Surabaya.
4. Melakukan posttest pada Q2 untuk mengetahui kemampuan sosial setelah menerima perlakuan dengan menerapkan video animasi.
5. Membandingkan hasil sebelum perlakuan (Q1) dan setelah perlakuan (Q2) untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau efek penerapan video animasi terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Ichya'ul Ulum Surabaya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di RA Ichya'ul Ulum Surabaya yang terletak di Jl. Bulak Banteng Lor Jl. Bhineka 8 No.52, Bulak Banteng, Kec. Kenjeran, Kota Surabaya penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April 2026.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian adalah orang-orang yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini yang ditetapkan sebagai populasi penelitian adalah siswa kelompok B (5-6 tahun) di RA Ichya'ul Ulum Surabaya. Populasi yang terdapat adalah anak yang berusia 5-6 tahun. Populasi yang terdapat sejumlah 86 anak pada RA Ichya'ul Ulum Surabaya.

2. Sampel

Pengambilan sampel purposive adalah pengambilan data dari populasi yang besar atau sebagian kecil dari populasi yang diambil dengan cara tertentu untuk mewakili populasi tersebut (Siyoto dan Sodik, 2015). Sampel penelitian ini berasal dari anak-anak usia dini di RA Ichya'ul Ulum Surabaya, yang berusia antara 5 sampai 6 tahun berjumlah 26 anak dari jumlah populasi. Kriteria purposive sampling digunakan untuk memilih sampel sebagai berikut:

- a. anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun (kelompok B) yang terdaftar secara resmi di RA Ichya'ul Ulum Surabaya tahun ajaran 2024/2025.
- b. anak-anak yang aktif hadir di sekolah dengan tingkat kehadiran minimal 75% dalam satu bulan terakhir sebelum penelitian dimulai.
- c. anak-anak yang tidak memiliki kebutuhan khusus.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Dalam bahasa Inggris, variabel dapat didefinisikan sebagai sasaran penelitian yang memiliki tingkatan nilai yang berbeda (Nasution, 2017). Dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif, (Sugiyono, 2016) menyatakan Pengertian R&D variabel adalah nilai atau karakteristik individu, objek, atau kegiatan yang memiliki

variabel tertentu yang telah ditetapkan untuk dipelajari, diteliti, dan kemudian dibuat kesimpulan. Ada dua variabel dalam penelitian ini: variabel terikat dan variabel bebas (Siyoto dan Sodik, 2015).

a. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang kedudukannya dipengaruhi oleh variabel lainnya atau biasa disebut variabel akibat. Simbol Y biasanya digunakan untuk menunjukkan variabel yang terikat. Kemampuan untuk bersikap sosial merupakan variabel terikat dalam penelitian ini.

Variabel (Y): peningkatan kemampuan sikap sosial anak-anak usia lima hingga enam tahun.

b. Variabel Bebas

Faktor yang mempengaruhi faktor lain atau berfungsi sebagai faktor penyebab disebut variabel bebas. Video animasi dengan simbol X berfungsi sebagai variabel bebas dalam penelitian ini.

Variabel X adalah sebuah video animasi.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional berarti bahwa variabel variabel yang diteliti memiliki sifat atau nilai dari orang atau objek untuk dipelajari sehingga peneliti dapat memperoleh informasi dan kemudian membuat kesimpulan (Sugiyono, 2016). Operasional penelitian melibatkan variabel-variabel penelitian dalam paradigma penelitian berdasarkan hasil rumusan masalah. Ini melibatkan definisi operasional untuk memudahkan pengumpulan data, mencegah interpretasi yang berbeda, dan membatasi lingkup variabel. Variabel yang dimasukkan ke dalam operasional variabel kunci penting dapat diukur secara operasional dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga orang lain dapat memahaminya dengan mudah. Dengan demikian, jumlah operasi yang diajukan dengan judul "Pengaruh Penerapan Video Animasi untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial

Anak Usia (5-6 Tahun) RA Ichya'ul Ulum Surabaya" telah dibatasi oleh peneliti.

a. Kemampuan Sosial

Kemampuan sosial merupakan konsep perkembangan yang mencerminkan keberhasilan seseorang dalam membangun hubungan sosial yang positif terhadap lingkungan sosialnya. Dalam penelitian ini, kemampuan sosial dioperasionalkan sebagai kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam berinteraksi dengan teman sebaya seperti saling tolong menolong, menunjukkan empati, dan komunikasi antar teman sebaya.

b. Video Animasi

Video animasi adalah media audiovisual yang menggabungkan animasi gambar bergerak dengan suara atau narasi yang mendukung pesan pembelajaran, sehingga mampu menarik perhatian anak dan membantu mereka memahami isi pesan dengan lebih mudah. Dalam penelitian ini, video animasi dioperasionalkan sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan sosial anak melalui video animasi.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disusun untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian, ada beberapa tahap dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Menemukan masalah melalui observasi awal sehingga peneliti dapat menentukan masalah yang akan dikaji.
- b. Menyusun proposal
- c. Menentukan lokasi penelitian

Lokasi penelitian ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian sehingga peneliti dapat merealisasikan apa yang hendak diteliti dan berjalan sesuai harapan. Dalam hal ini peneliti memilih melakukan penelitian di RA Ichya'ul Ulum Surabaya.

- d. Mengurus surat izin penelitian
Surat izin penelitian ditunjukkan kepada RA Ichya'ul Ulum Surabaya yang diperoleh dan ditandatangani oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya kemudian diserahkan kepada RA Ichya'ul Ulum Surabaya.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Membuat jadwal rencana penelitian
- b. Pengumpulan data tentang kemampuan sikap sosial anak usia (5-6 tahun) kelompok B melalui pretest.
- c. Melakukan treatment kepada usia (5-6 tahun) kelompok B dengan video animasi.
- d. Melakukan posttest setelah diberikan treatment untuk mengetahui hasil adanya perubahan peningkatan sikap kemampuan sosial anak.
- e. Melakukan perbandingan antara hasil pretest dan posttest untuk mengetahui adanya Pengaruh Penerapan Animasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Sikap Sosial Anak Usia (5-6 Tahun) Di Ra Ichya'ul Ulum Surabaya.
- f. Menyimpulkan hasil penelitian dengan menyusun laporan.
- g. Menyusun laporan akhir penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Kualitas instrumen penelitian bergantung pada validitas dan reliabilitas instrumen, dan kualitas pengumpulan data bergantung pada ketepatan teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2016). Setelah judul penelitian ditetapkan, rumusan masalah dan hipotesis menentukan data yang dikumpulkan peneliti. Dalam proses penelitian ini, metode pengumpulan data seperti observasi dan dokumentasi akan digunakan.

1. Observasi

Semua jenis penerimaan data yang dilakukan dengan merekam, menghitung, dan mencatat peristiwa disebut observasi. karena semua data yang dikumpulkan melalui

metode observasi akan disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan tahapannya (Arikunto, 2013). Namun, Hadi mendefinisikan pengamatan dan ingatan sebagai proses penting dalam observasi (Sugiyono, 2016).

Teknik pengumpulan data observasi lebih spesifik dibandingkan dengan teknik pengumpulan data wawancara dan kuosioner. Ini karena menggunakan observasi dalam penelitian dan mengumpulkan data tidak terbatas pada orang lain, tetapi hanya pada objek.

Tabel 3. 1. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Sosial Anak Usia (5-6 Tahun)

No	Indikator	Capaian Indikator	Penilaian Perkembangan			
			BSB	BSH	MB	BB
1.	Bersikap kooperatif dengan teman.	Anak mampu menunjukkan sikap berbagi dengan teman.				
2.	Menunjukkan sikap toleran.	Anak mampu menunjukkan sikap membantu dengan teman.				
3.	Menunjukkan rasa empati.	Anak mampu menghibur teman yang sedang sedih.				

Tabel 3. 2. Kriteria Penilaian Kemampuan Sosial Anak Usia
(5-6 Tahun)

No	Capaian Indikator	Penilaian			
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Mulai Berkembang (MB)	Belum Berkembang (BB)
1.	Anak mampu menunjukkan sikap berbagi dengan teman.	Anak mampu berbagi dengan teman tanpa harus diminta, tidak membedakan teman.	Anak mampu berbagi dengan teman tanpa harus diminta, membedakan teman.	Anak mampu berbagi dengan teman jika diminta.	Anak tidak mau berbagi dengan teman.
2.	Anak mampu menunjukkan sikap membantu dengan teman.	Anak mampu membantu teman dan mengajak teman lain untuk saling membantu.	Anak mampu membantu teman tanpa arahan guru.	Anak mampu membantu teman dengan arahan guru.	Anak tidak mau membantu teman.
3.	Anak mampu menghibur teman yang sedang sedih.	Anak mampu menghibur temannya yang sedang sedih tanpa arahan guru dan dengan	Anak mampu menghibur temannya yang sedang sedih tanpa arahan guru.	Anak mampu menghibur temannya yang sedang sedih dengan arahan	Anak tidak mau menghibur temannya yang sedang sedih.

No	Capaian Indikator	Penilaian			
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Mulai Berkembang (MB)	Belum Berkembang (BB)
		senang hati.		guru.	

2. Dokumentasi

Bukti yang dapat digunakan sebagai referensi untuk data pendukung selama penelitian disebut dokumentasi. untuk menyadari pentingnya pembelajaran ketika menggunakan video animasi. Selama proses penelitian, dokumentasi sendiri dikumpulkan. Peneliti menggunakan gambar atau foto sebagai bukti proses penelitian pada anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun di RA Ichya'ul Ulum Surabaya.

H. Teknik Analisis Data

Metode kuantitatif digunakan untuk melakukan penelitian ini, dan data diperoleh dalam bentuk angka. Penelitian ini menggunakan statistic non parametrik untuk menganalisis data nominal dan ordinal karena datanya ordinal, dengan keterangan ordinal ditampilkan dalam tingkatan dari anak terbelakang hingga anak yang berkembang sangat baik (Siyoto dan Sodik, 2015). Kurang dari 30 anak dalam penelitian ini mewakili karakteristik peneliti.

Tingkat kemampuan sikap sosial pada anak usia 5–6 tahun di RA Ichya'ul Ulum Surabaya sebelum dan sesudah perlakuan dibandingkan dengan video animasi untuk analisis data. Dalam kasus ini, peneliti menganalisis data hasil penelitian dengan menggunakan program IBM SPSS 26. Prosedur yang digunakan untuk menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Pada analisis data penelitian ini, uji peringkat bertanda wilcoxon juga dikenal sebagai uji peringkat bertanda wilcoxon digunakan untuk mengevaluasi perbedaan perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian. Ini dilakukan dengan melihat dua sampel berpasangan dengan data tidak berdistribusi normal dengan $n \leq 25$ (Karmini, 2020).

a. Prosedur uji Wilcoxon Signed Rank Test

Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian Wilcoxon Signed Rank Test ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan video animasi terhadap kemampuan sikap sosial anak usia (5-6 tahun) di RA Icy'a'ul Ulum Surabaya.

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan video animasi terhadap kemampuan sikap sosial anak usia (5-6 tahun) di RA Icy'a'ul Ulum Surabaya.

b. Taraf signifikan

Pengujian Hipotesis dengan taraf signifikan adalah 0,05 atau 5%.

c. Kriteria Pengujian

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji Wilcoxon Signed Rank Test adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika Probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$ maka H_0 tidak ditolak atau bisa diterima.