BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metodepenelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen menurutSugiyono (2013) adalah sebuah metode penelitian yang digunakanuntuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain, dalamkondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian eksperimen adaperlakuan (*treatment*).

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

a. Variabel terikat : Kecerdasan Interpersonal

b. Variabel bebas : Corat-coret *(Doodling)*

2. Definisi Operasional

a. Variabel Kecerdasan Interpersonal

kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan kemampuan ini penggunaan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, menagemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum.

Instrumen pengumpulan data, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data yang utama dengan indikator mempunyai banyak teman, memiliki empati dan menikmati permainan kelompok.

b. Variabel Kegiatan Corat-coret *(Doodling)*

Doodling adalah suatu kegiatan yang berupa coret-coret dalam upaya mestimulasi otak kanan anak dan melatih kemampuan motorik halus pada anak "Doodling ini dapat dilakukan dalam berbagai hal, seperti: mencoret-coret bebas, menggambar dan mewarnai (Olivia, 2011).

Doodling dimanipulasi dengan meminta subjek dengan cara mencoret sesuai dengan keinginan mereka, mereka bisa membentuk coretan tersebut menjadi sebuah gambar rumah, orang, pohon, tumbuhan dan lain-lainnya.

Cara manipulasi kegiatan Corat-coret (*Doodling)* antara lain : 1) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok, 1 kelompok maksimal 5 anak. 2) Dalam satu kelompok nantinya akan diberikan kertas manila untuk *Doodling.* 3) Dalam Corat-coret (*Doodling)* anak tidak diharuskan menggambar gambar tertentu. 4) Anak-anak mencorat-coret sesuai apa yang mereka inginkan, mereka bisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membentuk corat-coret itu menjadi seperti gambar rumah, pemandangan,, tumbuh-tumbuhan, hewan dan orang. 5) Peneliti melengkapi beberapa perlengkapan seperti crayon dan pensil.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian eksperimen ini berjumlah 15 siswa TK B Dharma Wanita Persatuan Wadungasih tahunajaran 2015/2016.

Kriteria subjek dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: inklusi dan eksklusi (Creswell, 2013). Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitiandari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti. Pertimbanganilmiah harus menjadi pedoman dalam menentukan kriteria inklusi (Creswell,2013). Kriteria inklusi dalam penelitian ini, meliputi: usia subjek antara 5-6 tahun, sesuai dengan kriteria anak yang mengalami kecenderungan bermian gadget.

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab. Kriteria esklusi, antara lain: subjek yang tidak berada dalam rentang usia 5-6, sesuai dengan kriteria anak yang mengalami kecenderungan bermian gadget.

Menurut (Griffiths & Meredith, 2009)Kriteria seseorang dikatakan mengalami kecenderungan bermain gadget berdasarkan waktu penggunaan dalam aktifitas sehari-hari ini hampir sama dengan kriteria seseorang yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengalami kecanduan internet karena memiliki konsep yang sama yaitu anak dikatakan kecanduan bermain komputer jika bermain selama ± 15 jam per minggu atau ± 2-3 jam per hari. Seseorang memainkan computer terus menerus dan duduk selama berjam-jam pada saat bermain gadget tanpa melakukan kegiatan yang lain karena merasa asyik dengan permainan yang sedang dimainkan, pada usia 4-6 tahun sebenarnya tidak disarankan menggunakan gadget secara berlebihan pasalnya pada usia ini neuron syaraf seorang anak sedang berkembang dan radiasi digadget menghambat pertumbuhan neuron tersebut. Selain itu kriteria yang kedua adalah terganggunya kegiatan, pola makan dan intensitas tidur anak pada saat bermain gadget. Keasyikan bermain gadget terkadang membuat anak lupa tentang kegiatannya oleh karena itu selalu dibutuhkan perhatian yang khusus untuk mengatasinya.

Pada setiap masa perkembangan individu, ada berbagai tugas perkembangan yang harus dikuasai, adapun tugas perkembangan masa kanak-kanak menurut Carolyn Triyon dan J. W. Lilienthal (1986) adalah sebagai berikut :

a) Berkembang menjadi pribadi yang mandiri. Anak belajar untuk berkembang menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan dapat memenuhi segala kebutuhannya sendiri sesuai dengan tingkat perkembangannya di usia *Taman Kanak-kanak*.

b) Belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang. Pada masa Taman Kanak-kanak ini anak belajar untuk dapat hidup dalam lingkungan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang lebih luas yang tidak hanya terbatas pada lingkungan keluarga saja, dalam masa ini anak belajar untuk dapat saling memberi dan berbagi dan belajar memperoleh kasih sayang dari sesama dalam lingkungannya.

c) Belajar bergaul dengan anak lain. Anak belajar mengembangkan kemampuannya untuk dapat bergaul dan berinteraksi dengan anak lain dalam lingkungan di luar lingkungan keluarga.

d) Mengembangkan pengendalian diri. Pada masa ini anak belajar untuk bertingkah laku sesuai dengan tuntutan lingkungannya. Anak belajar untuk mampu mengendalikan dirinya dalam berhubungan dengan orang lain. Pada masa ini anak juga perlu menyadari bahwa apa yang dilakukannya akan menimbulkan konsekuensi yang harus dihadapinya.

e) Belajar bermacam-macam peran orang dalam masyarakat. Anak belajar bahwa dalam kehidupan bermasyarakat ada berbagai jenis pekerjaan yang dapat dilakukan yang dapat menghasilkan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhannya dan dapat menghasilkan jasa bagi orang lain.

f) Belajar untuk mengenal tubuh masing-masing. Pada masa ini anak perlu mengetahui berbagai anggota tubuhnya, apa fungsinya dan bagaimana penggunaannya. Contoh, mulut untuk makan dan berbicara, telinga untuk mendengar, mata untuk melihat dan sebagainya.

g) Belajar menguasai ketrampilan motorik halus dan kasar. Anak belajar mengkoordinasikan otot-otot yang ada pada tubuhnya, baik otot kasar maupun otot halus. Kegiatan yang memerlukan koordinasi otot kasar diantaranya berlari, melompat, menendang, menangkap bola dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagainya. Sedangkan kegiatan yang memerlukan koordinasi otot halus adalah pekerjaan melipat, menggambar, meronce dan sebagainya.

h) Belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikan. Pada masa ini diharapkan anak mampu mengenal benda-benda yang ada di lingkungan, dan dapat menggunakannya secara tepat. Contoh, anak belajar mengenal ciri-ciri benda berdasarkan ukuran, bentuk, dan warnanya. Selain dari itu, anak dapat membandingkan satu benda dengan benda lain berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki benda tersebut.

i) Belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami anak/orang lain. Anak belajar menguasai berbagai kata-kata baru baik yang berkaitan dengan benda-benda yang ada di sekitarnya, maupun berinteraksi dengan lingkungannya. Contoh, anak dapat menyebutkan nama suatu benda, atau mengajak anak lain untuk bermain, dan sebagainya.

j) Mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan. Pada masa ini anak belajar mengembangkan perasaan kasih sayang terhadap apa-apa yang ada dalam lingkungan, seperti pada teman sebaya, saudara, binatang kesayangan atau pada benda-benda yang dimilikinya.

C. Desain Eksperimen

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal. Desain ini merupakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

susunan desain peneliertian yang dilakukan dengan jalan memberikan perlakuan terhadap subjek tanpa adanya kelompok kontrol, atau jika terdapat kelompok kontrol tidak dilakukan pengendalian terhadap variabel ekstra yang secara signifikan berpengaruh terhadap variabel terikat.

Desainpenelitian*one group pretest – post tes*adalah O1 X O2 tesdilakukansebanyakdua kali yaitusebelumdansesudahperlakuan.Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

O1------- X ------- O2

Keterangan:

O1 : observasi awal (*pre test*)

O2 : observasi akhir (*post test*)

X : Perlakuan (pemberian *Doodling*)

Keunggulan menggunakan desain penelitian ini adalah pada tahap awal menggunakan *pre test,* tujuan *pre test* ini adalah memberi landasan untuk membuat komparasi presentasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenakan *treatment.*

Kelamahan menggunakan desain penelitian ini adalah tidak ada jaminan bahwa variabel x adalah satu-satunya faktor yang utama yang dapat menimbulkan perubahan, selain itu terdapat beberapa hipotesis tandingan yang mungkin diajukan seperti: histori, maturation, testing effect dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Prosedur Eksperimen

Prosedur eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 (tiga) tahap, antara lain:

1. Pra-Eksperimen

   a) Peneliti memilih subjek sesuai dengan kriteria yaitu :

      1. Anak berusia 5-6 tahun
      2. sesuai dengan kriteria inklusi.

   b) Peneliti menyiapkan beberapa perlengkapan untuk *Doodling* seperti :

      1. Kertas karton 3 lembar/pertemuan
      2. 3buahpensil
      3. 1 pack pensilwarna/ crayon

   c) Peneliti menunjuk guru kelas sebagai eksperimenter.

   d) Pemberian Lembar Persetujuan Responden *(Informent Consent)* kepada wali murid pemberian subjek.

2. Pelaksanaan Eksperimen

   a) Subjek dibawa ke kelas disana sudah dipersiapkan alat-alat untuk menggambar dan corat-corat *(Doodling)*

   b) Subjek yang berjumlah 15 anak di bagi menjadi 3 kelompok. Dengan alasan untuk memudahkan peneliti agar dapat mengkalisifikasikan subjek dengan mudah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Subjek diberikan waktu 30 menit untuk melakukan corat-coret sesuka hati yang nantinya coretan tersebut dapat berupa gambar rumah, pohon dan lain-lain.

d) Subjek dibiarkan mencorat-coret sesuai dengan keinginan mereka dengan alat-alat yang terbatas dengan tujuan anak bisa menjalin kerja sama dengan temannya.

e) Hal ini dilakukan selama 6 kali dengan rentang waktu 2 minggu. Hal ini bertujuan agar anak tidak mengalami kebosanan.

f) Setiap kali *treatment* dilakukan *rolling* kelompok yang bertujuan agar subjek dapat bekerja sama tidak dalam satu kelompok saja. Selain itu agar subjek dapat bergaul dan dapat menjalin hubungan sosial dengan teman-teman yang lain.

g) Setiap subjek selesai melakukan *treatment* subjek merapikan alat-alat yang telah di pergunakan dan dikembalikan dalam lemari.

3. Post-Ekperimen

Post ekperimen hanya mengobservasi apakah hasil ekperimen yang telah dilakukan masih berdampak kepada subjek.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan observasi partisipasif untuk mengumpulkan data aktual dalam memperoleh informasi tentang perkembangan anak mengenai pengaruh penggunaan teknik *doodling* terhadap Interpersonal anak usia dini. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran dimana peneliti terlibat dalam kegiatan anak yang sedang diamati. Alat penelitian dalam observasi menggunakan lembar observasi. Agar instrument dapat digunakan dengan benar peneliti menyusun sebuah rancangan instrument yang disebut kisi-kisi.

b. Wawancara

MenurutHadi (2004) wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya-jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandankan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan orang tua murid yang menjadi subjek penelitian hal ini bertujuan untuk menggalih data awal tentang subjek ketika dirumah yang berhubungan dengan kecenderungan bermain gadget.

F.Validitas Eksperimen

Suatu eksperimen dianggap valid jika variabel perlakuan benar-benar mempengaruhi perilaku yang diamati (variabel terikat) dan akibat-akibat yang terjadi pada variabel terikat tersebut bukan karena variabel lain. Penelitian ini menggunakan validitas internal (*internal validity)* .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Validitas internal merupakan validitas penelitian yang berhubungan dengan pertanyaan sejauh mana perubahan yang diamati (kecerdasan interpersonal) dalam sutu ekperimen benar-benar terjadi karena ada perlakuan dari Corat-coret *(Doodling)* dan bukan karena pengaruh dari lain.

Seniati (2008) juga berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi validitas internal. Faktor-faktor yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

1. *Proactive history*

Faktor perbedaan individual yang dibawa ke dalam penelitian, yang merupakan faktor bawaan maupun sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya. Faktor ini dikendalikan dengan rentang umur subjek yang sama, yaitu rentang 5 - 6 tahun.

2. *Testing*

Faktor *testing* terjadi apabila dalam melakukan penelitian, peneliti memberikan pre-test dan post-test kepada subjek untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, seringkali tes yang diberikan pada dua waktu yang berbeda tersebut merupakan tes yang sama. Dengan kondisi ini, kemungkinan skor yang diperoleh subjek pada *post-test* akan berbeda. Pada penelitian ini, faktor testing dikendalikan dengan menggunakan alat ukur berupa lembar observasi yang dinilai oleh observer, maka ditakutkan terjadinya *bias* karena observer adalah guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

subjek beberapa hal yang perlu ditakutkan yaitu observer sudah mengenal subjek cenderung memberikan perlakuan berbeda.

Validitas eksternal pada penelitian ini adalah bagaimana variabel x berpengaruh pada variabel y. Pada penelitian ini bagaimana doodling memang mempengaruhi kecerdasan interpersonal bukan karena faktor yang lain. Peneliti sering kali tidak mampu menggeneralisasikan *treatment* berupa kegiatan doodling kepada siapa saja yang memiliki salah satu dari karakteristik atau tidak memiliki karakteristik khusus yang dimiliki oleh peneliti selain itu tidak adanya kelompok kontrol yang dimiliki, sehingga sulit untuk digeneralisasikan.

G. Instrumen Penelitian

1. Alat Ukur

Arikunto (2005: 101) menyatakan bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitidalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematisdan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumenpengumpulan berupa lembar observasi atau panduan pengamatan (*observationshet atau observation schedule*) dan dokumentasi yang dijelaskan sebagai berikut:

Lembar pengamatan merupakan daftar serangkaian kegiatan yang ada dalam penelitian dan sebagai objek yang akan diamati seorang peneliti. Lembar pengamatan mencakup beberapa aspek yang menjadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fokus peneliti untuk diamati secara mendalam guna mengetahui keberhasilan penelitian. Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar pengamatan untuk mengatahui kecerdasan interpersonal anak melalui Corat-coret *(Doodling)*. Dengan Karakteristik sebagai berikut :

a. Mempunyai banyak teman

b. Memiliki empati

c. Menikmati permaianan kelompok

Tabel 1.
Lembar Observasi

No	Nama	Kemampuan Memiliki Banyak Teman				Memiliki Empati				Kemampuan Menikmati Permainan Kelompok				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Tabel 2.
Penilaian Kemampuan Memiliki banyak Teman

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Kemampuan Memiliki Banyak Teman	4	Anak memiliki banyak teman baik teman sekelas maupun teman sekolah
	3	Anak hanya memiliki teman yang dikenal dikelas
	2	Anak hanya memiliki teman tertentu
	1	Anak Kurang memiliki banyak teman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.

Penilaian Kemampuan memiliki empati

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
kemampuan memiliki empati	4	Anak memiliki empati terhadap sesama dengan inisiatif sendiri
	3	Anak memiliki empati terhadap teman tanpa memilih
	2	Anak hanya memiliki empati terhadap teman tertentu
	1	Anak kurang memiliki empati terhadap sesama

Tabel 4.
Penilaian menikmati permainan kelompok

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Kemampuan menikmati permainan kelompok	4	Anak lebih suka bekerja sama dengan kelompok dari pada sendiri
	3	Anak hanya memiliki teman yang dikenal dikelas
	2	Anak hanya memiliki teman tertentu
	1	Anak Kurang memiliki banyak teman

Setelah diubah menjadi data kuantitatif, data akan diubah menjadi prosentase diadaptasi dari Arikunto (2010). Dari hasil perhitungan diinterpretasikan sebagai berikut:

a. Kesesuaian (%) : 0-20 = sangat kurang

b. Kesesuaian (%) : 21-40 = kurang

c. Kesesuaian (%) : 41-60 = cukup

d. Kesesuaian (%) : 61-80 = baik

e. Kesesuaian (%) : 81-100 = sangat baik

Tingkat keberhasilan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini, untuk mendapatkan kategorisasi hasil prosentase dihitung dengan rumus :

$$E = \frac{n}{N} \; x \; 100$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E = Prosentase keberhasilan

N = Jumlah seluruh siswa

n = Jumlah siswa yang berhasil menjawab sesuai indikator.

2. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas Alat Ukur

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidanatau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010). Penilaian validitasinstrumen penelitian dilakukan dengan membandingkan ataumengkorelasikan antara hal yang dinilai dengan kriterianya.Pada pengujian alat ukur penggunaan penelitian dapat menunjukkanseberapa besar alat untuk penelitian mampu mengukur variabel yangterdapat dalam suatu penelitian.

Dengan kata lain, validitas merupakansuatu ukuran yang dapat menunjukkan tingkat akurasi suatu alat ukur.Suatu alat ukur yang salah memiliki validitas rendah, begitupunsebaliknya. (Sugiyono, 2013)

b. Validitas Isi

Menurut Ley (2007; Azwar, 2012) validitas isi adalah sejauhmanakelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain aitem yang hendak diukur.Dalam konsep validitas isi tercakup pengertian validitas tampang (*facevalidity*) dan validitas logis (*logical validity*).Dalam proses konstruksi tes sebagai alat ukur, validitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tampang(*face validity*) sebagai bagian dari validitas isi merupakan titik awalevaluasi kualitas tes, yang dalam hal ini adalah aitem-aitemnya. Buktivaliditas tampang sama sekali tidak ada kaitannya dengan semacamstatistic validitas seperti koefisien atau indeks (Gregory, 1992; Azwar,2012).Untuk menguji validitas isi, digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*). Lawshe (1975; dalam Azwar, 2012).

H. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis *Paired-samples ttest* dengan bantuan aplikasi *software SPSS*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id