

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Rancangan yang akan diterapkan dalam penelitian eksperimen adalah *true experiment*. *true experiment* adalah eksperimen yang dilakukan dengan melakukan pengendalian secara ketat antara variabel-variabel yang tidak dikehendaki pengaruhnya (yang merupakan sumber invaliditasnya) terhadap variabel terikat (Latipun, 2006; 97).

Desain dari pada rancangan penelitian eksperimen ini adalah *pretest posttest* dengan kelompok control (*pretest-posttest with control group*). Dalam rancangan ini dilakukan randomisasi, artinya pengelompokan anggota kelompok control dan kelompok eksperimen dilakukan berdasarkan acak.

Randomisasi ini dilakukan agar pengelompokan unit-unit eksperimental dapat dilakukan secara objektif, setiap unit eksperimen mendapat peluang yang sama besar untuk menerima perlakuan. Randomisasi merupakan cara terbaik dalam mengelompokkan unit-unit eksperimen pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tujuan dari pada dilakukannya randomisasi adalah untuk mengurangi bias yang disebabkan oleh kesalahan sistematis yang dilakukan sengaja oleh peneliti dalam menentukan subjek penelitiannya (Latipun, 2006; 101-102).

Setelah dilakukan randomisasi, subjek penelitian pada kedua kelompok tersebut dilakukan pretest, kemudian diberikan intervensi atau perlakuan pada kelompok eksperimen. Setelah beberapa waktu, kemudian dilakukan posttest pada kedua kelompok tersebut (Notoatmodjo, 2010: 58).

Adapun desain eksperimen *pretest-posttest with control group* sebagai berikut :

a. Mengadakan Pre test.

Maksud dari pemberian pre test adalah untuk mengetahui tingkat percaya diri anak sebelum diberikan intervensi atau untuk mengetahui rasa percaya diri anak yang sebenarnya.

b. Memberikan Intervensi.

Memberikan intervensi percaya diri berdasarkan materi yaitu kesesuaian dengan penggunaan media *labirin game* yang diberikan pada anak usia taman kanak-kanak. Adapun pemberian intervensi sebagai berikut :

1. Pelaksanaan intervensi di lakukan delapan kali pertemuan selama satu bulan, dan setiap minggunya *labirin game* diterapkan dengan dua kali pertemuan. Waktu dari setiap pertemuan adalah berkisar antara 70-105 menit untuk seluruh perlakuan, dan setiap anak memiliki waktu antara 10-15 menit untuk menyelesaikan permainannya. Waktu yang diambil merupakan asumsi dari peneliti sendiri, berdasarkan perakuan peneliti dari hasil survei awal pada tugas mata kuliah PAUD.

2. Pada setiap pertemuan, labirin dengan media dan materi yang sama diberikan. Dalam *labirin game*, terdapat banyak permainan yang diasumsikan dapat membangun percaya diri anak. Setiap anak tentu akan berbeda dalam menjalani kegiatan dari permainan, sesuai dengan apa yang dipilih. Setiap anak dalam setiap pertemuan juga memungkinkan untuk tidak mendapatkan isi dari permainan yang sama. Permainan-permainan dalam *labirin game* dikemas dengan nama bendera hukuman.

c. Mengadakan post test

Post test diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui perubahan yang dialami oleh subyek penelitian dalam hal aspek percaya diri melalui penggunaan media labirin game. Post test dilaksanakan setelah intervensi diberikan pada setiap materi.

Rancangan pretest dan posttest ini dapat digambarkan sebagai berikut:

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
R (Kelompok Eksperimen)	O ₁	X	O ₂
R (Kelompok Control)	O ₁		O ₂

Adapun penjelasan dari desain diatas adalah sebagai berikut:

1. Memberikan O₁, yaitu pre test untuk mengukur skor percaya diri anak sebelum dilakukan intervensi melalui media *labirin game* baik pada kelompok control maupun kelompok eksperimen.

2. Memberikan *treatment* (perlakuan) pada anak di kelompok eksperimen, yang kemudian dilihat perbedaan hasil dengan anak yang ada dikelompok kontrol.
3. Memberikan O_2 , yaitu *post test* untuk mengukur skor percaya diri anak pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan labirin game.

Membandingkan O_1 dan O_2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul, sebelum dan sesudah menggunakan media *labirin game* baik pada kelompok control atau pada kelompok eksperimen.

Adapun kelebihan dan kelemahan penelitian eksperimen adalah sebagai berikut:

Kelebihan pertama, eksperimen didesain untuk dapat mengendalikan secara ketat pada variabel ekstra yang tidak berhubungan dengan variabel yang sedang diamati. Kelebihan kedua adalah penelitian eksperimen memiliki efisiensi yang tinggi. Penelitian eksperimen dapat dilakukan pada populasi terbatas, sehingga tidak membutuhkan banyak subjek untuk terlibat dalam proses eksperimen.

Sedang kelemahan dari penelitian eksperimen adalah pertama, hasil penelitian eksperimen khususnya di laboratorium, dipandang tidak selalu sejalan dengan keadaan di lapangan karena terdapat sejumlah variabel yang dikendalikan. Kedua, metodologi eksperimental diadopsi dari logika positivisme dan ilmu alamiah yang diterapkan dalam ilmu perilaku. Menurut humanisme, terdapat paradigma yang berbeda antara kondisi alam dengan

perilaku manusia, sehingga metode yang dipelajari juga berbeda. Dipandang tidak tepat mempelajari perilaku manusia dengan menggunakan prinsip-prinsip alamiah. Ketiga, beberapa variabel secara moral atau hukum tidak dapat dimanipulasi. Keempat, sekalipun secara moral atau legal dapat dilakukan, tetapi secara ekonomi atau teknik pengetahuan tidak memiliki sumber yang memadai. Kelima, tidak mungkin menggunakan ukuran absolut dari skor pada pengukuran variabel terikat dalam eksperimen untuk menggambarkan kesimpulan tentang bagaimana variabel ini pada situasi lain (Latipun, 2006; 20-22).

B. Validitas Dan Reliabilitas

Dalam menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat untuk mendapatkan hasil yang valid dan reliabel. Hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, otomatis hasil penelitian menjadi valid dan reliabel. Hal ini masih akan dipengaruhi oleh kondisi objek yang diteliti dan kemampuan peneliti yang menggunakan instrumen. Oleh karena itu peneliti harus mampu mengendalikan objek yang diteliti dan meningkatkan kemampuan dan menggunakan instrumen untuk mengukur variabel yang diteliti (Sugiyono, 2007; 349).

1. Validitas

Dalam psikodiagnostika, validitas sering kali dikonsepsikan sebagai sejauh mana tes mampu mengukur atribut yang seharusnya diukur. Dalam pengukuran terhadap atribut psikologis, validitas tidak mudah untuk dicapai. Pengukuran terhadap variabel psikologis dan sosial mengandung lebih banyak eror dari pada pengukuran terhadap aspek fisik. Kita tidak dapat yakin bahwa validitas intrinsik terpenuhi dikarenakan kita tidak dapat membuktikan secara empirik dengan langsung.

Sebagaimana halnya reliabilitas, maka apa yang diperoleh dari prosedur validasi, adalah semacam estimasi terhadap validitas tes dengan perhitungan tertentu. Dengan menggunakan teknik komputer dan cara analisis yang tepat dapat dihasilkan suatu estimasi guna melihat apa yang sebenarnya diukur oleh tes dan seberapa cermat hasil ukurnya. Dari cara estimasi yang disesuaikan dengan sifat dan fungsi tes, tipe validitas pada umumnya digolongkan dalam tiga kategori besar, diantaranya adalah (Azwar, 2008; 52):

a) Pengujian validitas konstruk

Ujian ini menggunakan pendapat para ahli. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan pada para ahli dibidangnya.

b) Pengujian validitas isi

Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan isi instrumen dengan materi pengajaran yang telah diajarkan.

c) Pengujian validitas eksternal

Validitas ini diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta empiris yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2008; 353).

Latipun menjelaskan, sesuai dengan hasil suatu eksperimen, maka validitas penelitian dibagi menjadi dua macam, diantaranya adalah:

a) Validitas internal

Validitas internal merupakan validitas penelitian yang berhubungan dengan pertanyaan sejauh mana perubahan yang diamati dalam suatu eksperimen benar-benar hanya terjadi karena perlakuan yang diberikan dan bukan pengaruh faktor lain.

Gangguan validitas dapat terjadi karena beberapa faktor, diantaranya adalah:

i. Histori

Kejadian-kejadian khusus yang terjadi antara pengukuran pertama dan kedua yang mempengaruhi penelitian.

ii. Maturasi

Proses yang dialami subyek seiring berjalannya waktu, seperti lapar, haus, dan sakit.

iii. Pengujian

Pengaruh pengalaman mengerjakan *preexperimental measurement* terhadap skor subyek pada *posttest*.

iv. Insstrumentasi

Perubahan hasil pengukuran akibat perubahan penerapan alat ukur, dan perubahan pengamat.

v. Regresi statistik

Statistical regression terjadi jika kelompok-kelompok dipilih berdasarkan skor ekstrim.

vi. Bias dalam seleksi

Bias yang terjadi karena perbedaan seleksi subyek pada kelompok pembanding.

vii. Subjek keluar

Kehilangan subyek dari satu atau beberapa kelompok yang dipelajari yang terjadi selama penelitian berlangsung.

viii. Difusi atau imitasi perlakuan

Terjadi interaksi pada kedua kelompok sehingga salah satu anggota kelompok dapat mempelajari apa yang dipelajari anggota kelompok lainnya.

ix. Demoralisasi

Dapat terjadi bahwa individu tidak memperoleh perlakuan yang sama dan meminta perlakuan yang sama dengan yang lainnya.

x. Interaksi kematangan dengan seleksi

Dapat terjadi dalam desain quasi eksperimental, yang dalam hal ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak tetapi kelompok-kelompok utuh yang ada sebelumnya (Latipun, 2006; 77).

b) Validitas eksternal

Validitas internal merupakan validitas penelitian yang menyangkut pertanyaan sejauh mana hasil suatu penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi. Dengan kata lain, apakah penelitian yang dilakukan itu representatif untuk diterapkan pada kelompok subjek yang berbeda dan situasi yang berbeda dan dapat menggambarkan kejadian yang sesungguhnya dalam masyarakat.

Menurut Cook dan Campbell (dalam Latipun, 2006; 79), ada beberapa yang mempengaruhi validitas eksternal, diantaranya adalah:

i. Interaksi seleksi dan perlakuan

Berkaitan dengan populasi yang ditargetkan. Karena itu seleksi sampel dilakukan dari populasi yang jelas.

ii. Interaksi kondisi dan perlakuan

Berkaitan dengan tempat kondisi subyek penelitian.

iii. Histori dan perlakuan

Penelitian eksperimen biasanya dilakukan dalam waktu yang pendek dan pada saat yang khusus sebagaimana yang dipilih oleh peneliti.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama (Notoatmodjo, 2010; 168).

Dapat dikatakan bahwa reliabilitas tes adalah proporsi variabilitas skor tes yang disebabkan oleh perbedaan yang sebenarnya diantara individu, sedang ketidakreliabelan adalah proporsi variabilitas skor tes yang disebabkan oleh eror pengukuran. Interpretasi ini mengatakan bahwa reliabilitas tes ditentukan oleh sejauh mana distribusi skor-tampak pada dua tes yang paralel dan berkorelasi (Azwar, 2008; 32).

C. Subjek Penelitian

Lokasi yang dijadikan penelitian adalah di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal 2 Gadung Surabaya. Beberapa alasan mengapa peneliti mengambil lokasi diatas adalah selain memiliki jaringan atau kenalan disekolah tersebut dan lokasi penelitiannya tidak jauh, disamping itu sebelumnya, peneliti pernah melihat anak-anak didik disekolah tersebut sedang malakukan kegiatan outbond. Peneliti melihat bahwasanya tidak semua anak mau untuk mengikuti semua kegiatan yang diadakan oleh trainer. Ada beberapa anak yang sepertinya enggan atau terlihat malu-malu untuk melakukan suatu kegiatan yang dilakukan dihadapan teman-temannya.

Hal inilah yang mendasari peneliti untuk mengadakan penelitian disekolah tersebut. Sedang alasan mengapa peneliti memilih subjek dikalangan anak-anak adalah karena apa yang dilakukan anak-anak adalah terkait dengan ekspresi diri yang mereka lakukan tanpa ada unsur paksaan dan dibuat-buat. Seolah apa yang mereka tampilkan adalah ekspresi diri yang murni.

Dalam pengambilan subjek penelitian, peneliti menggunakan randomisasi dimana ada beberapa criteria yang bisa menjadi subjek dari kelompok control maupun kelompok eksperimen. Criteria dari kedua kelompok tersebut adalah Anak dengan usia antara 4-6 tahun, Tidak berani mengemukakan pendapat, Gugup bila maju dihadapan teman-temannya, Ragu-ragu terhadap apa yang akan dikerjakannya, Suka menempatkan diri pada urutan akhir, Pesimis, Takut akan kegagalan, Memandang rendah kemampuan diri. Subjek dari tiap-tiap kelompok adalah delapan anak.

Pengambilan subjek berdasarkan randomisasi dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya. Populasi dari subjek penelitian adalah jumlah keseluruhan dari TK A dan TK B. peneliti memberikan table check list dan memberikan kreiteria yang ditentukan oleh peneliti. Yang menentukan subjek penelitian selain peneliti, adalah guru pendamping kelas. Para guru pendamping kelas berasumsi bahwa yang lebih tepat adalah siswa di TK B. dengan landasan ini, maka peneliti menentukan jumlah populasi yang diambil adalah jumlah siswa TK dikelas B dengan total siswa sebanyak 47. Dari 47 siswa, peneliti merandom lagi untuk memilih subjek penelitian. Dengan

rumusan ukuran sampel, maka didapat 16 siswa dengan 8 kelompok eksperimen dan 8 kelompok control.

Jumlah subjek ini berdasarkan ukuran sampel dengan mengambil rumus sebagai berikut. Perumusan ini dilakukan untuk mempermudah atau menghindari kesulitan dalam pengambilan jumlah subjek (Bungin, 2005; 105).

$$n = \frac{N}{N(d)2 + 1}$$

Keterangan:

n: jumlah sampel yang dicari

N: jumlah populasi

d: nilai presisi (ditentukan sebesar 80% atau $\alpha=0,2$)

D. Definisi Operasional

Dari kumpulan teori yang telah diuraikan diatas, maka peneliti menyimpulkan secara singkat mengenai definisi percaya diri.

Percaya diri adalah suatu sifat dimana seseorang mampu dan yakin untuk menunjukkan kemampuan dirinya, tidak memiliki sifat konformis atau ikut-ikutan, berani berteman atau bergaul dengan siapa saja, tidak selalu bergantung pada orang lain, tidak malu dan gugup bila berhadapan dengan banyak orang, dan tidak menempatkan posisi dirinya diposisi yang akhir.

E. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan melihat performansi anak dalam melakukan gerakan yang diperintahkan dalam *labirin game*. Untuk membantu mempermudah penilaian *performance* anak-anak dalam melakukan kegiatannya, maka peneliti membuat *check list*. sebelum dilakukan penelitian, *check list* juga diberikan kepada guru pendamping kelas dimana *check list* ini digunakan untuk memilih subjek penelitian dan mengukur seberapa besar tingkat percaya diri anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kemudian *check list* dilakukan untuk menilai seberapa tinggi tingkat percaya diri anak sebelum diberikan intervensi (*pre test*). Peneliti juga menggunakan *check list* untuk mengetahui perkembangan anak pada kelompok eksperimen saat diberikan *treatment* atau intervensi. Setelah itu peneliti menggunakan *check list* untuk mengukur tingkat rasa percaya diri anak pada kedua kelompok baik kelompok eksperimen atau kelompok kontrol (*pos test*) guna mengetahui perbedaan tingkat rasa percaya diri pada anak dalam kedua kelompok tersebut.

Check list yang peneliti buat terdiri dari tujuh aspek atau kriteria. Masing-masing kriteria memiliki nilai dengan interval satu sampai lima. Setiap anak akan dinilai pada masing-masing kriteria. Yang memberi penilaian terhadap *performance* anak-anak adalah peneliti sendiri.

Metode untuk cara penskoran dalam *check list* didasarkan pada teori penskalaan yakni metode rating yang dijumlahkan (*method of summated*

rating). Dimana nama ini juga dikenal sebagai model likert. Dalam metode ini, kategori-kategori respons akan diletakkan pada suatu kontinum. Untuk melakukan penskalaan, nilai dari *performance* yang diberikan, dimasukkan dalam kategori ordinal. Bentuk respon apa saja selama masuk dalam data ordinal, akan dapat diskalakan (Azwar, 2008; 123-124). Adapun bentuk tabel yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut,

Tabel. 2.1 Check list Penilaian

Tanggal:

NO	URAIAN	KATEGORI					KET
		1	2	3	4	5	
1	Tidak konformis						
2	Tidak bergantung pada orang lain						
3	Tidak merasa malu						
4	Berani bergaul						
5	Mampu menunjukkan kemampuan						
6	Tidak merasa gugup						
7	Tidak menempatkan posisi pada urutan terakhir						

Untuk memperingkas pencarian data anak-anak pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka peneliti membuat modifikasi sebagai berikut,

Tabel. 2.2 Check List Pretest, Intervensi Dan Posttest

Tanggal:

NO	NAMA	KATEGORI							KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
Dsb.									

Berdasarkan variabel penelitian yang dilatar belakangi dari teori yang telah dijelaskan, maka uraian dari pada indikator dan skor masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

1. Tidak konformis

Konformitas adalah kecenderungan berperilaku sama dengan orang lain akibat adanya tekanan individu atau kelompok. Adanya konformitas dapat dilihat dari perubahan perilaku atau keyakinan karena

adanya tekanan dari kelompok, baik yang sungguh-sungguh ada maupun yang dibayangkan saja

Skor 1 adalah selalu menoleh pada teman-temannya dan ketika temannya memberikan pilihan, ia langsung mengambil saran teman-temannya.

Skor 2 adalah menoleh pada teman-teman, berpikir dulu sebelum mengikuti saran teman-temannya.

Skor 3 adalah memina bantuan peneliti untuk menentukan pilihan dan mempertimbangkan saran teman.

Skor 4 adalah langsung menentukan jalannya dengan berbagai pertimbangan.

Skor 5 adalah langsung memainkan permainan tanpa melihat saran atau instruksi teman-teman atau penelitti.

2. Bergantung pada orang lain

Sikap mandiri bisa dibentuk dengan keyakinan bahwa kita dapat melakukan sesuatu yang terbaik tanpa harus bergantung dengan orang lain. bila kita selalu menggantungkan diri pada orang lain tanpa mau berusaha untuk melakukan sesuai dengan kemampuan, maka ia tidak memiliki rasa percaya diri.

Skor 1 adalah pada setiap tahapan, selalu meminta bantuan dari teman-teman atau peneliti.

Skor 2 adalah meminta bantuan peneliti atau teman-teman pada beberapa tahapan

Skor 3 adalah terkadang pada bagian tahapan, subjek meminta bantuan, ketika menjalankan permainannya terlihat sedikit bingung,

Skor 4 adalah terlihat hati-hati dalam menjalankan permainannya dan meminta bantuan sesekali.

Skor 5 adalah langsung memainkan permainannya tanpa mendengar saran dari peneliti atau teman

3. Malu

Hal yang perlu dihindari orang yang ingin menumbuhkan rasa percaya dirinya adalah malu yang berlebihan. malu boleh saja dilakukan, tetapi bila dalam suatu kegiatan, perasaan malu haruslah dikesampingkan agar rasa percaya diri tumbuh dengan sendirinya dan selalu berusaha untuk berbicara dengan orang lain agar ia terbiasa tampil didepan umum.

Skor 1 adalah selalu memegang bagian-bagian tubuh seperti tangan atau pakaiannya sendiri seperti rok, tidak mau untuk mencoba

Skor 2 adalah terlihat berpikir, memerlukan waktu lama untuk mencoba, terlihat ragu, melihat dengan setengah kepala tertunduk

Skor 3 adalah kurang yakin untuk langsung mencoba, terkadang kedua tangan selalu berpegangan atau bersatu.

Skor 4 adalah mulai terlihat tampak yakin bahwa dia bisa, mau untuk langsung melaksanakan tantangannya, terkadang terhenti sejenak untuk menyiapkan diri.

Skor 5 adalah langsung maju untuk memainkan permainannya tanpa ada perintah.

4. Berani bergaul

Mereka yang merasa rendah diri mungkin akan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Mereka mungkin menganggap dirinya tidak berharga dibanding orang lain yang mereka anggap lebih baik dalam setiap aspek. padahal, seandainya mereka mau untuk menyapa dan bergaul dengan lingkungan sekitarnya, maka lama-kelamaan ia akan memiliki sifat percaya diri yang bagus.

Skor 1 adalah menyendiri, tidak bergabung sama sekali dengan kelompok.

Skor 2 adalah bergabung hanya dengan satu atau dua teman saja.

Skor 3 adalah bergabung dengan beberapa teman, masih sedikit berbicara atau berkomunikasi.

Skor 4 adalah mulai senang menjalin komunikasi dengan teman-teman sekitarnya meski tidak semua teman.

Skor 5 adalah berani mengajak komunikasi teman-temannya dengan luwes tanpa ada paksaan atau perintah.

5. Mampu menunjukkan kemampuan

Seseorang yang ragu untuk menunjukkan kemampuannya, maka penghargaan orang lain terhadap dirinya akan terlihat kurang sehingga individu tersebut tidak akan yakin akan kemampuannya. Orang yang tidak yakin akan kemampuannya mengidentifikasikan bahwa ia tidak memiliki rasa percaya diri.

Skor 1 adalah tidak mau mengikuti tantangan yang telah disediakan

Skor 2 adalah memilih-milih tantangan yang telah disediakan, mau mengikuti perintah dari tantangan bila dirasa tidak memberatkan atau yang subjek bisa.

Skor 3 adalah terkadang terlihat langsung memainkan tantangannya, terkadang terlihat enggan untuk memulai.

Skor 4 adalah berani untuk langsung bermain, terkadang terlihat berpikir sejenak

Skor 5 adalah langsung menjalankan perintah tantangan

6. Gugup

Sifat gugup pada seseorang adalah hal lumrah. Dalam prakteknya kegugupan disebabkan faktor-faktor rendahnya pengalaman berkomunikasi, kurang percaya diri apalagi di hadapan orang lain yang berstatus sosial lebih tinggi, kurang mempersiapkan diri, berpikiran negatif terhadap orang lain, dan kurang fokus dalam mempersiapkan dan mengerjakan sesuatu.

Skor 1 adalah salah satu anggota badan gemetar sebelum memulai permainan, tidak menyegerakan diri untuk memulai permainan.

Skor 2 adalah melihat-lihat kearah teman atau peneliti dengan kedua tangan saling bersentuhan

Skor 3 adalah mengucapkan kata “hm”, mulai menjalankan tantangannya dengan terbata-bata, butuh waktu agak lama untuk menyegerakan memulai permainan.

Skor 4 adalah masih ada persiapan sebelum mulai melakukan tantangan.

Skor 5 adalah langsung melaksanakan tantangan tanpa ragu.

7. Menempatkan diri pada posisi terakhir

Selalu tidak mau untuk menempatkan dirinya diposisi pertama atau mengajukan diri untuk melakukan sesuatu yang pertama juga merupakan indikasi dari anak yang kurang percaya diri. Agar rasa percaya diri tumbuh didalam dirinya, maka harus dibiasakan untuk selalu mencoba segala sesuatunya menjadi yang pertama untuk melakukannya.

Skor 1 adalah suka berada pada urutan yang paling belakang atau akhir

Skor 2 adalah suka maju dengan urutan akhir tetapi tidak yang paling akhir

Skor 3 adalah suka berada pada urutan ditengah-tengah

Skor 4 adalah terkadang mau untuk maju terlebih dahulu, tetapi terkadang menempatkan dirinya pada urutan kedua

Skor 5 adalah langsung mengacungkan tangan ketika dipanggil untuk menjalankan tantangannya.

Kriteria penilaian akhir dari pada skor yang telah peneliti tetapkan adalah sebagai berikut:

1. Apabila subjek mendapati nilai antara 1 – 7, maka tingkat percaya diri anak masih tergolong sangat rendah. Anak masih sangat tidak yakin bahwa ia mampu untuk melakukan berbagai hal dengan kemampuannya sendiri tanpa ada rasa takut untuk mencoba.
2. Bila subjek mendapati nilai antara 8 – 14, maka tingkat percaya diri anak masih tergolong rendah. Anak masih belum yakin bahwa dirinya

mampu melakukan sesuatu dengan kemampuannya sendiri, masih ada keraguan untuk mencoba.

3. Bila subjek mendapati nilai antara 15 – 21, maka tingkat percaya diri anak tergolong sedang atau cukup. Pada suatu hal tertentu anak mulai yakin bahwa dia bisa melakukan sesuatu dengan kemampuannya, tetapi pada kesempatan lain ia masih ragu apakah ia mampu atau tidak.
4. Bila subjek mendapati nilai berkisar antara 22 – 28, maka tingkat percaya diri anak tergolong tinggi. Anak sudah mulai yakin pada dirinya sendiri bahwa ia bisa melakukan sesuatu dengan kemampuannya sendiri, masih ada beberapa pertimbangan yang dihadapinya sebelum melakukan aktifitasnya.
5. Bila subjek mendapati nilai berkisar antara 29 – 35, maka tingkat percaya diri anak tergolong sangat tinggi. Anak sangat yakin akan kemapuan dirinya sehingga ia dapat melakukan sesuatu tanpa ada rasa ragu.

Kriteria ini dibuat berdasarkan dari penjumlahan masing-masing interval skor pada penilaian di tabel *check list*.

Model dari labirin game diambil dari modifikasi beberapa model labirin yang dirancang oleh Hastuti Saptorini dan Renata Hess yang digunakan untuk taman perancangan permainan anak, selain itu peneliti juga memodifikasi dari model-model labirin yang ada dalam internet.

Taman perancangan yang digunakan oleh hastuti dan renata dirancang untuk permainan outbond dalam media atau dalam tempat yang besar dan menggunakan area yang luas, sedang peneliti membuat *labirin game* dengan menggunakan bahan sterofom sebesar 2x2 meter seagai miniature dari bentuk labirin sebenarnya. Untuk anak-anak, peneliti mendesain ulang beberapa bentuk dari labirin yang peneliti ambil dari beberapa model asli labirin dengan jalur yang sangat sederhana sehingga tidak menjadikan anak-anak bingung dalam mencapai jalan keluarnya.

Peraturan dari pada permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Setelah semua siswa terkondisikan dalam ruangan eksperimen, peneliti mengajukan pertanyaan untuk mengetahui siapa yang menjadi urutan pertama permainan sampai urutan terakhir.
2. Didalam labirin game, terdapat 4 pos dimana setiap anak harus melalui pos tersebut dengan jalan yang ditentukan oleh subjek sendiri.
3. Subjek boleh memilih jalan mana saja yang dia mau asal sampai pada pos yang dituju.
4. Ketika dalam perjalanan menuju pos pertama atau kedua, subjek menemukan kertas disamping bendera, maka subjek wajib mengambilnya dan subjek harus menjalankan tantangan yang tertera dalam kertas tersebut.

5. Bila subjek telah selesai menjalankan tantangannya, maka subjek harus kembali jalan menuju pos berikutnya. Bila subjek masih menemukan bendera dan kertas disampingnya, maka dia harus mengambil kertas tersebut dan menjalankan tantangan dari kertas tersebut. Dan begitu seterusnya bila mendapatkan kertas tantangan yang ada disamping bendera.
6. Bila subjek telah menyelesaikan permainannya, maka ia harus keluar dari area labirin untuk bergabung dengan teman-temannya.
7. Peneliti menyediakan beberapa permainan bagi subjek yang belum mendapatkan diliran main.

F. Analisis data

Model analisa data yang dilakukan adalah membandingkan antara sebelum dan sesudah diberikan *labirin game* pada murid-murid. Data yang telah diperoleh kemudian dideskripsikan dan diinterpretasikan baik dalam sisi yang sempit atau sisi yang lebih luas. Sisi yang sempit, hanya dibahas pada masalah penelitian yang akan dijawab melalui data yang diperoleh tersebut, sedang sisi yang lebih luas, interpretasinya tidak hanya menjelaskan hasil dari penelitian, tetapi juga melakukan inferensi atau generalisasi dari data yang diperoleh melalui penelitian tersebut (Notoatmodjo, 2010: 180).

Sesuai dengan desain yang telah di kemukakan di atas dengan menggunakan “*pretest-posttest with control group*”, maka metode analisis data

menggunakan Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Ranks Test*). Dimana uji Peringkat Bertanda Wilcoxon untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang (Muhid, 2010: 204).

Beberapa alasan mengapa peneliti menggunakan analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* adalah karena jumlah data yang peneliti tergolong sedikit, tidak mencapai 30 subjek yakni 16 subjek, data yang disajikan adalah data yang memiliki nilai berjenjang dan *Wilcoxon* merupakan penyempurnaan dari uji tanda. Rumus dari analisis *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Keterangan:

T = jumlah data negatif

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

Dengan demikian, rumus diatas dapat berubah menjadi:

$$Z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{(n(n+1)(2n+1))}{24}}}$$

Atau dengan rumus:

$$Z = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 - n_2}}$$

Keterangan :

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

Untuk memudahkan perhitungan, maka seluruh perhitungan akan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0 *for windows* sehingga tidak diperlukan perbandingan antara hasil penelitian dengan tabel statistik karena dari output komputer dapat diketahui besarnya nilai signifikansi di akhir semua teknik statistik yang diuji.

BAB IV