

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian (*research*) merupakan rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu masalah (Azwar, 2011:01). Penelitian harus tahan uji, maksudnya penyimpulan penelitian harus merupakan hasil dari telaah yang didasari oleh teori yang *solid* dan metode yang benar, sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan baik dan terstruktur. Oleh karena itu dalam penelitian seorang peneliti harus menentukan metode penelitian yang tepat untuk rancangan penelitiannya.

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah pedoman ataupun acuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti (Bungin, 2008:87). Rancangan penelitian harus memuat segala sesuatu yang berkepentingan dengan pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan nanti. Menurut Nazir (1999:98), menyatakan bahwa rancangan penelitian merupakan rancangan kegiatan yang ditempuh dalam merencanakan penelitian. Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa rancangan penelitian merupakan suatu pedoman atau acuan yang akan dilaksanakan oleh peneliti berupa rancangan kegiatan penelitian secara keseluruhan.

Rancangan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *pra-eksperimen*. Disebut *pra-eksperimen* karena penelitian ini mengandung beberapa ciri eksperimental, akan tetapi masih dalam jumlah

kecil sehingga belum memenuhi syarat dari penelitian eksperimen, (Latipun, 2008:113). Peneliti menggunakan pendekatan *pra-eksperimen* karena dalam penelitian ini, peneliti mengalami berbagai hambatan dalam proses penelitian, seperti kesulitan menentukan subyek yang mempunyai keterampilan sosial sama (*homogen*), sedikitnya populasi subyek, dan sulitnya menentukan kelompok pembanding dalam proses penelitian, sehingga penelitian ini menggunakan desain *pra-eksperimen*.

Melihat realita dan alasan di atas, peneliti memilih menggunakan desain perlakuan ulang (*one group pre and posttest design*). *One group pre and posttest design*, merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subyek (kasus tunggal) serta melakukan pengukuran sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*), perlakuan dalam penelitian ini berupa permainan tradisional. Perbedaan kedua hasil pengukuran tersebut dianggap sebagai efek perlakuan (Latipun, 2008:114).

Desain satu kelompok mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari desain ini adalah merupakan desain yang banyak digunakan karena dalam kehidupan sehari-hari sering kali peneliti tidak mempunyai kuasa atau sangat sulit untuk membentuk kelompok-kelompok penelitian dan melakukan randomisasi. Sedangkan kelemahannya adalah bahwa desain ini kurang baik (*fault design*), karena tidak memenuhi prasyarat utama untuk dilakukan penelitian, yaitu tidak ada kontrol terhadap variabel sekunder, tidak ada randomisasi, serta tidak ada kelompok pembanding.

Seberapa berpengaruh suatu perlakuan terhadap subyek, dapat diketahui dari perbedaan kedua yaitu perbedaan *pretest* dan *posttest* dari hasil nominasi peneliti, guru, dan orang tua tentang subyek. Secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian (*one group pre and posttest design*)

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
P ₁	X	P ₂

Keterangan:

P₁ : Tes sebelum perlakuan diberikan (*pretest*)

X : Pemberian perlakuan yaitu Permainan tradisional pada kelompok eksperimen

P₂ : Tes sesudah perlakuan diberikan (*posttest*)

Adapun desain penelitian ini akan dijelaskan secara detail pada pembahasan di bawah ini:

1) Mengadakan *Pretest*

Pemberian *pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial subyek sekaligus untuk penentuan kelompok eksperimen. Adapun *pretest* yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berbentuk nominasi yaitu penilaian perilaku subyek yang dinilai oleh peneliti, guru, dan orang tua. Dari hasil *pretest* yang dinilai oleh peneliti, guru, dan orang tua subyek kemudian dikategorikan menurut rata-rata hasil ketiga nominasi tersebut, subyek yang termasuk dalam kategori keterampilan sosialnya rendah kemudian dijadikan kelompok eksperimen.

2) Proses Pemberian Materi

Sebelum diberikan perlakuan (*treatmen*), terlebih dahulu peneliti menjelaskan dan memberikan pengarahan tentang tata cara permainan tradisional subyek yang nantinya akan memainkan permainan tersebut bersama teman-temannya.

3) Memberikan Perlakuan (*treatmen*)

Perlakuan (*treatmen*) diberikan kepada subyek yang dieksperimen, berupa permainan tradisional yang dimaksudkan agar dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Jenis permainan tradisional yang diberikan adalah permainan tradisional yang bermain dan adu ketangkasan atau permainan yang lebih mengutamakan gerak dan kemampuan fisik (*game of physical skill*), diantaranya adalah *boy-boyan (obak boy)*, *kucing-kucingan*, *tarik tambang*, dan *engklek*.

Pelaksanaan perlakuan (*treatmen*) permainan tradisional dilakukan 4 kali pertemuan selama 4 minggu, serta permainan tradisional ini dimainkan selama \pm 25-30 menit, kira-kira 4 kali putaran permainan berlangsung akan tetapi jika ada kesepakatan bersama untuk berhenti bermain, maka permainan ini akan berhenti.

4) Mengadakan *Posttest*

Posttest diberikan kepada subyek yang diberikan permainan tradisional dengan tujuan untuk mengetahui perubahan yang dialami oleh subyek sesudah diberikan perlakuan dalam hal ini adalah perubahan keterampilan sosial subyek. *Posttest* pada penelitian ini juga sama seperti

penilaian *pretest*, yaitu menggunakan bentuk nomonasi perilaku subyek dari peneliti, guru, dan orang tua subyek.

B. Subyek Penelitian

Menurut Bungin (2005: 101) tidak semua penelitian menggunakan sampel sebagai sasaran penelitian. Pada penelitian tertentu dalam skala kecil, hanya memerlukan beberapa orang sebagai subyek penelitian. Hal tersebut karena keseluruhan populasi dapat ditinjau oleh peneliti. Oleh karena itu subyek penelitian ini lingkupnya hanya beberapa subyek.

Subyek dalam penelitian ini merupakan siswa TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo yang keterampilan sosialnya tergolong rendah. Alasan mengambil lokasi di TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo karena dari hasil observasi dan survei awal yang dilakukan oleh peneliti, bahwa di TK tersebut permainan untuk siswa sangat minim dan kurang, selama ini guru yang mengajar jarang memberikan kegiatan kepada siswa yang bersifat *out door*, hampir tidak pernah kegiatan bermain yang bersifat kerjasama dan komunikatif dilakukan, hanya terkadang dilakukan kegiatan *out door* berupa jalan pagi yang dilakukan setiap hari jum'at yang sering dilakukan.

Untuk subyek penelitian peneliti mengambil anak kelas B, dengan alasan anak kelas B sudah mengerti dan lebih gampang diarahkan mengingat perlakuan yang diberikan berbentuk permainan kerjasama, dibandingkan dengan anak TK A yang masih kecil dan susah diatur/diarahkan. Adapun

penentuan subyek dalam penelitian ini adalah menggunakan *pretest* berupa nominasi dari subyek, guru, dan orang tua.

Adapun hasil nominasi (*pretest*) siswa kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo menurut peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Data Nominasi (*Pretest*) Siswa Kelas B TK nurul Iman Waru-Sidoarjo
Menurut Peneliti

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jml
1	Putri Eka Aprilia Sari	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	17
2	Muhammad Harunsyah	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	13
3	Muhammad Alfi Rafsanjani	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	14
4	Yunita Engelina	1	2	11								
5	Alfin Zunyarto Wahab	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	15
6	Dimas Adi Pratama	1	10									
7	Muhammad Ridho Agustian	2	1	11								
8	Moh. Agus Dwi Saputra	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	14
9	Shima Artita Yuana	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	13
10	Muhammad Awwat	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	13
11	Ainis Nur Rahmawati	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	13
12	Nur Elsa Linda	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	14
13	Muhammad Habibi	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	14
14	Qurratul Aini	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	13
15	Nayla Indira Azzahra	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	14
16	Reza Achmad	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	17
17	Rafael Putra Sona	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	15
18	Vara Novalya Wardhana	1	2	2	12							
19	Reisa Zahrotul Putri	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	12
20	Allifia Cahya Ramadhan	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	14
21	Mufidah Ika Purwati	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	14

Dari hasil data nominasi (*pretest*) siswa kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo Menurut Peneliti, siswa yang keterampilan sosialnya tergolong rendah dibandingkan teman yang lain adalah Harun, Yunita, Dimas, Shima, Awwat, Ainis, Aini, Vara, dan Reisa.

Sedangkan hasil nominasi (*pretest*) siswa kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo menurut guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Data Nominasi (*Pretest*) Siswa Kelas B TK nurul Iman Waru-Sidoarjo
Menurut Guru

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jml
1	Putri Eka Aprilia Sari	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17
2	Muhammad Harunsyah	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	16
3	Muhammad Alfi Rafsanjani	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19
4	Yunita Engelina	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	17
5	Alfin Zunyarto Wahab	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	16
6	Dimas Adi Pratama	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	16
7	Muhammad Ridho Agustian	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	16
8	Moh. Agus Dwi Saputra	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	16
9	Shima Artita Yuana	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	17
10	Muhammad Awwat	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	15
11	Ainis Nur Rahmawati	1	2	2	1	2	2	2	1	1	3	17
12	Nur Elsa Linda	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	17
13	Muhammad Habibi	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	18
14	Qurratul Aini	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	17
15	Nayla Indira Azzahra	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	15
16	Rafael Putra Sona	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	16
17	Reza Achmad	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	16
18	Vara Novalya Wardhana	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	17
19	Reisa Zahrotul Putri	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	17
20	Allifia Cahya Ramadhan	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	17
21	Mufidah Ika Purwati	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	17

Dari hasil data nominasi (*pretest*) siswa kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo Menurut Guru, siswa yang keterampilan sosialnya tergolong rendah dibandingkan teman yang lain adalah Harun, Alfin, Dimas, Ridho, Putra, Awwat, Nayla, Rafael, dan Reza.

Selain itu dalam penentuan subyek eksperimen, peneliti juga menggunakan penilaian perilaku dari nominasi orang tua masing-masing

siswa. Adapun hasil nominasi (*pretest*) siswa kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo menurut orang tua siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Data Nominasi (*Pretest*) Siswa Kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo
Menurut Orang Tua Siswa

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jml
1	Putri Eka Aprilia Sari	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	17
2	Muhammad Harunsyah	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	17
3	Muhammad Alfi Rafsanjani	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	16
4	Yunita Engelina	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	16
5	Alfin Zunyarto Wahab	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	17
6	Dimas Adi Pratama	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
7	Muhammad Ridho Agustian	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19
8	Moh. Agus Dwi Saputra	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	17
9	Shima Artita Yuana	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	18
10	Muhammad Awwat	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	16
11	Ainis Nur Rahmawati	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	22
12	Nur Elsa Linda	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	17
13	Muhammad Habibi	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	20
14	Qurratul Aini	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	18
15	Nayla Indira Azzahra	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	17
16	Rafael Putra Sona	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	20
17	Reza Achmad	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
18	Vara Novalya Wardhana	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	22
19	Reisa Zahrotul Putri	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	17
20	Allifia Cahya Ramadhan	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	18
21	Mufidah Ika Purwati	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	19

Dari hasil data nominasi (*pretest*) siswa kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo menurut orang tua siswa, siswa yang keterampilan sosialnya tergolong rendah dibandingkan teman yang lain adalah Putri, Harun, Alfi, Yunita, Alfin, Putra, Awwat, Nayla, dan Reisa.

Hasil *pretest* atau nominasi menurut peneliti, guru, dan orang tua siswa di atas kemudian dikonsultasikan kepada guru yang bersangkutan sebagai

langkah selanjutnya dalam menentukan subyek penelitian, karena pada dasarnya gurulah yang mengetahui keseharian, baik sifat maupun perilaku siswa sehari-hari di sekolah.

Sesuai dengan rekomendasi guru, yang mengajar di kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo, dan gurulah yang tahu tentang kondisi anak yang memiliki keterampilan sosial rendah. Selain itu guru yang bersangkutan mengatakan bahwa dengan penelitian ini nantinya bisa membantu anak yang keterampilan sosialnya rendah sebagai bekal anak memasuki sekolah baru di kelas 1. Oleh karena itu guru TK B merekomendasikan 10 siswa untuk dijadikan subyek penelitian. Adapun 10 siswa yang direkomendasikan namanya terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.5
Nama Siswa Kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo yang Menjadi Subyek Penelitian

No.	Nama	Tempat/Tanggal Lahir	Alamat
1	Muhammad Harunsyah	Sidoarjo, 30 Mei 2005	Panjunan
2	Muhammad Alfi Rafsanjani	Sidoarjo, 10 Juni 2006	Kepuh Kiriman
3	Yunita Engelina	Surabaya, 12 Juni 2005	Ngeni Permain
4	Dimas Adi Pratama	Demak, 30 Juni 2005	Panjunan
5	Muhammad Ridho Agustian	Sidoarjo, 6 Agustus 2005	Panjunan
6	Shima Artita Yuana	Jombang, 23 Agustus 2005	Panjunan
7	Muhammad Awwat	Surabaya, 24 Agustus 2005	Jl. Merbabu I/2
8	Ainis Nur Rahmawati	Kediri, 12 Maret 2006	Panjunan
9	Vara Novalya Wardhana	Jombang, 14 November 2005	Ngeni Permain
10	Reisa Zahrotul Putri	Madiun, 1 Desember 2005	Jl. Merbabu I/3

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2008:102). Secara spesifik fenomena tersebut disebut variabel. Sebelum membuat instrumen untuk memudahkan pengambilan data terlebih dahulu peneliti menentukan langkah-langkah mengoperasionalkan variabel dan menyusun rancangan instrumen (*blue print*).

1. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2011:74). Adapun definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan sosial adalah kemampuan anak dalam berinteraksi dan membina hubungan baik dengan teman sebayanya seperti: (1) inisiatif untuk beraktivitas bersama teman sebaya, misalnya dengan memulai percakapan dengan anak, bisa berupa pertanyaan ataupun ajakan; (2) bergabung dalam permainan teman sebaya. Dalam hal ini keterampilan berkomunikasi memegang peranan yang penting untuk mendapat penerimaan kelompok bermain; (3) memelihara peran selama kegiatan bermain berjalan. Selain diperlukan kemampuan dalam melakukan percakapan (keterampilan berbicara) sehingga dapat dipahami anak lain, anak juga diharapkan memiliki keterampilan untuk mendengarkan, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain; dan (4)

mengatasi konflik interpersonal pada saat bermain berlangsung. Konflik antar anak yang sering terjadi dalam kegiatan bermain biasanya karena rebutan mainan, peran ataupun giliran.

- b. Permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari Indonesia yang dilakukan dengan cara dan alat yang sederhana serta mempunyai aturan-aturan khusus, dengan tujuan memberikan hiburan bagi anak serta melatih anak untuk berinteraksi sosial. Dalam hal ini permainan yang digunakan adalah permainan yang membutuhkan kerjasama dan saling berinteraksi seperti: boy-boyan, kucing-kucingan, dan dhul-dhulan

2. *Blue Print*

Untuk menentukan instrumen yang baik pada penelitian ini, peneliti membuat rancangan instrumen *blue print* sebagai berikut:

Tabel 3.6 *Blue Print* Keterampilan Sosial

No.	Dimensi keterampilan sosial	Indikator	Prosentase
1.	Inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya	a) Menyapa teman, menunggu antrian b) Mengajak teman bermain/mengambil sesuatu	20%
2.	Bergabung dalam permainan teman sebaya	a) Meminta persetujuan teman untuk ikut bermain b) Memberikan kontribusi dalam permainan yang sedang berjalan	20%

3. Memelihara peran dalam bermain	a) Toleransi dan tidak memaksakan kehendak kepada teman bermain b) Membantu teman bermain yang membutuhkan pertolongan c) Menerima bantuan teman bermain	30%
4. Mengatasi konflik dalam bermain	a) Mengabaikan sumber konflik dengan melanjutkan permainan b) Melakukannegosiasi/mengkompromikan tuntutan sendiri dengan tuntutan teman bermain tujuan bersama c) Bekerjasama dengan teman bermain untuk mencapai	30%
JUMLAH		100%

Instrumen/ alat pengumpul data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian eksperimen ini berupa nominasi. Nominasi merupakan penilaian murni yang didasarkan pada perilaku dan sikap subyek sehari-hari baik dalam sekolah maupun di rumah. Nominasi tersebut nantinya akan diisi oleh peneliti, guru, dan orang tua subyek.

Nominasi tersebut di dalamnya terdapat beberapa dimensi dan indikator keterampilan sosial anak yang meliputi:

- 1) Inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya. Adapun indikator dari dimensi ini adalah sebagai berikut:
 - a) Menyapa teman, menunggu antrian.
 - b) Mengajak teman bermain/mengambil sesuatu.

- 2) Bergabung dalam permainan teman sebaya. Adapun indikator dari dimensi ini adalah sebagai berikut:
 - a) Meminta persetujuan teman untuk ikut bermain.
 - b) Memberikan kontribusi dalam permainan yang sedang berjalan.
- 3) Memelihara peran dalam bermain. Adapun indikator dari dimensi ini adalah sebagai berikut:
 - a) Toleransi dan tidak memaksakan kehendak kepada teman bermain.
 - b) Membantu teman bermain yang membutuhkan pertolongan.
 - c) Menerima bantuan teman bermain.
- 4) dan mengatasi konflik dalam bermain. Adapun indikator dari dimensi ini adalah sebagai berikut:
 - a) Mengabaikan sumber konflik dengan melanjutkan permainan.
 - b) Melakukan negosiasi/mengkompromikan tuntutan sendiri dengan tuntutan teman bermain tujuan bersama.
 - c) Bekerjasama dengan teman bermain untuk mencapai.

Penilaian nominasi tadi didasarkan pada kriteria skor/data ordinal, yang penilaiannya didasarkan skor 1, 2, dan 3 dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Nilai 1 = Tidak Pernah

Bila siswa/anak benar-benar tidak atau belum pernah melakukan perilaku tersebut.

2) Nilai 2 = Pernah

Bila anak pernah, minimal satu kali pernah melakukan perilaku tersebut.

3) Nilai 3 = Sering

Bila anak sering melakukan perbuatan tersebut

Hasil nominasi dari peneliti, guru, dan orang tua subyek nantinya digunakan sebagai data mengenai keterampilan sosial subyek apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatmen*) permainan tradisional.

Sesudah nominasi dilakukan oleh peneliti, guru, dan orang tua subyek, akan didapatkan data yang berbentuk data ordinal. Kemudian hasil nominasi tersebut diuji apakah terdapat efek dari perlakuan (*treatmen*) tersebut dengan menggunakan uji analisis SPSS. Dengan desain dan instrumen tersebut hampir semua variabel luar dan sumber validitas akan terkontrol sepenuhnya. Sumber invalidasi yang tidak terkontrol kemungkinan hanya pada interaksi uji awal dengan perlakuan saja.

Selain menggunakan nominasi sebagai pengumpul data penelitian, peneliti juga menggunakan wawancara dan observasi sebagai penguat dan pendukung data nominasi yang telah dilakukan oleh peneliti, guru, dan orang tua subyek.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum mengadakan penelitian. Adapun langkah-langkah yang dimaksud antara lain:

1) Menyusun proposal penelitian

Menyusun proposal merupakan tahap awal sebelum melakukan penelitian.

2) Menentukan lokasi penelitian

Pada penelitian ini ditetapkan lokasi penelitian di TK Nurul Iman Waru – Sidoarjo.

3) Survei dan observasi awal

Survei dan observasi tempat penelitian dilakukan sebelum mengurus perijinan penelitian.

4) Membuat Instrumen Penelitian

Penelitian ini instrumen yang disusun berupa *Checklist* yang sesuai/untuk mengungkap perilaku yang mencerminkan tingkat keterampilan sosial siswa. Dan selanjutnya disinkronkan pada penilaian peneliti, guru, dan orang tua siswa yang bersangkutan.

5) Mengurus Surat Izin Penelitian

Dalam mengurus surat izin penelitian, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan revisi proposal penelitian,
- b) Mengajukan surat izin penelitian ke Program Studi,
- c) Surat izin harus ditanda tangani oleh Dekan Fakultas, dan
- d) Kemudian surat diserahkan ke lembaga yang dipilih sebagai tempat penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan penelitian setelah tahap persiapan dilakukan, adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1) Mengadakan *Pretest*

Maksud dari pemberian *pretest* adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Pretest* yang digunakan berupa nominasi yang sudah diatur sesuai dengan perilaku yang mengungkap keterampilan sosial anak, yang nantinya akan dinominasi oleh peneliti, guru, dan orang tua subyek. Selanjutnya setelah nominasi dilakukan dan mendapatkan datanya, kemudian data tersebut dikonsultasikan kepada guru sebagai pertimbangan pemilihan subyek yang akan dieksperimen. Sehingga data tersebut nantinya akan dipakai acuan guru dalam memberikan rekomendasi siswa yang dijadikan subyek penelitian yang teridentifikasi mempunyai keterampilan sosial rendah dibandingkan teman-temannya yang lain.

2) Memberikan Perlakuan

Memberikan perlakuan berupa permainan tradisional diantaranya boyboyan, ayam dan kucing, tarik tambang, dan engklek. Adapun pelaksanaan perlakuan tersebut, meliputi:

- a) Pelaksanaan perlakuan dilakukan empat kali pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 1 x 30 menit selama 4 kali putaran permainan dan mengetahui siswa/anak sudah merasa kelelahan.. Selanjutnya dilakukan *posttes* pada akhir setelah semua perlakuan telah selesai diberikan.
- b) Pertemuan pertama, melakukan permainan *boy-boyan* yang dilakukan oleh kelompok eksperimen yang terbagi atas 2 kelompok.
- c) Pertemuan kedua, melakukan permainan Ayam dan Kucing (*Kucing-kucingan*), yang dilakukan oleh 2 anak yang menjadi kucing dan ayam serta anak lainnya melingkar membentuk suatu tembok untuk menghalangi kucing agar tidak bisa menangkap ayam.
- d) Pertemuan keempat, melakukan permainan *engklek* yang dilakukan oleh anak dan dibagi menjadi 2 kelompok.
- e) Pertemuan keempat, melakukan permainan *Dhul-dhulan* yang dilakukan oleh anak-anak dengan menyebrangi area dua lingkaran serta ada satu anak yang *dadi* .

3) Kegiatan Perlakuan dalam Penelitian

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pemberian perlakuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Mengkondisikan dan memberikan pemahaman kepada siswa terlebih dahulu bahwa anak yang dipanggil namanya (siswa yang keterampilannya rendah yang akan diberikan perlakuan) diberikan waktu untuk keluar menuju halaman untuk bermain permainan tradisional.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dibagi menjadi tiga tahapan, antara lain: 1) Sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu peneliti memberikan pemahaman, aturan, alur, dan cara bermain permainan tradisional yang akan dilakukan serta diberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan mengatur strategi dalam bermain, 2) Permainan yang dijalankan oleh siswa tetap dipantau dan didampingi oleh peneliti serta memberikan intruksi-instruksi tambahan jika terdapat anak yang masih belum faham terhadap permainan tersebut, 3) setelah permainan selesai dilakukan siswa diminta untuk berkumpul dan diminta menjawab soal sambil ngobrol santai yang pertanyaan tersebut berkaitan dengan indikator dari keterampilan sosial.

c) Kegiatan Penutup

Siswa diminta bubar dan beristirahat serta masuk kelas dengan tertib. Untuk selanjutnya peneliti menganalisis hasil penelitian, observasi saat perlakuan berjalan, dan penulisan laporan penelitian.

4) Mengadakan *Posttest*

Posttest dilakukan dengan menggunakan nominasi menurut peneliti, guru, dan orang tua subyek setelah perlakuan (*treatmen*) permainan tradisional telah selesai dilakukan.

E. Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, dilakukan prosedur pengujian untuk mencari apakah data pada penelitian ini berdistribusi normal. Untuk mengetahui normalitas data dapat digunakan dengan uji product momen yang datanya berbentuk interval atau rasio (Anwar, 2009:105).

Menurut Anwar (2009:107) untuk mengetahui normalitas dapat digunakan skor Sig. yang ada pada hasil perhitungan Kolmogorov-Smirnov. Bila angka Sig. lebih besar atau sama dengan 0,05, maka data berdistribusi normal, tetapi bila kurang maka tidak berdistribusi normal.

Dari uji product moment dengan menggunakan SPSS 11.5, untuk menguji normalitas data diperoleh nilai Sig. dari nominasi peneliti, guru, dan orang tua subyek pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Output Uji Test of Normality menurut Nominasi Peneliti

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SEBELUM	.242	10	.099	.924	10	.389
SESUDAH	.178	10	.200*	.942	10	.574

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari nilai Sig. tabel diperoleh sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) sebesar 0,099 dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) nilai Sig. sebesar 0,200, artinya kedua data tersebut lebih besar dari 0,05, ($0,099 > 0,005$ dan $0,200 > 0,05$), maka kedua data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3.8 Output Test of Normality menurut Nominasi Guru

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SEBELUM	.289	10	.018	.868	10	.095
SESUDAH	.241	10	.104	.880	10	.129

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas didapat nilai Sig. sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) sebesar 0,018 dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) nilai Sig. sebesar 0,104. Data menurut nominasi guru ini, datanya ada yang tidak berdistribusi normal, yaitu data sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), karena nilai Sig.nya kurang dari 0,05 ($0,018 < 0,05$), sedangkan data sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) berdistribusi normal karena nilai sig.nya lebih dari 0,05 ($0,104 > 0,05$);

Tabel 3.9 Output Test of Normality menurut Nominasi Orang Tua

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SEBELUM	.199	10	.200*	.846	10	.052
SESUDAH	.153	10	.200*	.951	10	.685

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dilihat dari tabel di atas, nilai Sig. sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) sebesar 0,200 ($0,200 > 0,05$) dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) nilai Sig. sebesar 0,200 ($0,200 > 0,05$), karena kedua data tersebut lebih besar dari 0,05, maka kedua data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan analisis varian atau ANOVA (*Analysis of Variances*). Analisis varian atau ANOVA (*Analysis of Variances*) merupakan prosedur yang digunakan untuk mrnguji perbandingan rata-rata antara beberapa kelompok data yang didalamnya terdapat uji homogenitasnya (Abdul, 2010:61).

Dari uji homgenitas menggunakan analisis varian atau ANOVA (*Analysis of Variances*) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) diperoleh data pada tabel Test of Homogeneity of Variances sebagai berikut:

Tabel 3.10 Output Test of Homogeneity of Variances Sebelum diberikan perlakuan (*treatmen*)

Test of Homogeneity of Variances

SEBELUM

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
4.007	2	27	.030

Dari tabel di atas, nilai Sig. sebelum diberikan perlakuan (*treatmen*) sebesar 0,03, artinya signifikansinya lebih kecil dari yang ditentukan ($0,030 < 0,05$), maka ketiga kelompok nominasi tersebut populasinya berbeda.

Tabel 3.11 Output Test of Homogeneity of Variances Sesudah diberikan perlakuan (*treatmen*)

Test of Homogeneity of Variances

SESUDAH

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
1.332	2	27	.281

nilai Sig sebesar 0,281, artinya signifikansinya lebih besar dari yang ditetapkan ($0,281 > 0,05$), maka nominasi data tersebut populasinya sama (*homogen*).

3. Uji Hipotesis

Sesuai dengan desain yang telah dikemukakan di depan dengan menggunakan desain perlakuan ulang (*one group pre and posttest design*), maka model analisis data yang dilakukan adalah dengan membandingkan data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatmen*) permainan tradisional. Data yang telah diperoleh kemudian dideskripsikan dan diinterpretasikan baik dalam sisi yang sempit maupun sisi yang luas. Sisi yang sempit, hanya dibahas pada masalah

penelitian yang akan dijawab melalui data yang diperoleh tersebut, sedang sisi yang luas interpretasinya tidak hanya menjelaskan hasil dari penelitian, tetapi juga melakukan infrensi atau generalisasi dari data yang diperoleh melalui penelitian tersebut (Soekidjo, 2010: 180).

Karena subyek yang diteliti lingkupnya sangat kecil serta data yang diperoleh berbentuk interval, maka penelitian ini menggunakan statistik parametrik. Sehingga untuk menguji hipotesis yang diajukan, metode analisis yang digunakan adalah Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Ranks Test*). Teknik ini digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal (berjenjang) (Muhid, 2010: 204).

Data yang diuji dalam penelitian ini adalah data *pretest* dan *posttest* (hasil dari nominasi peneliti, guru, dan orang tua) yakni perbedaan hasil data *pretest* dan *posttest* subyek. Sebelum data tersebut dianalisis untuk pengujian hipotesis, terlebih dahulu harus diuji normalitas dan homogenitasnya terlebih dahulu. Kemudian hasil *pretest* dan *post-test* tersebut akan diuji menggunakan uji Wilcoxon (*Wilcoxon signed rank test*), Sehingga dapat diketahui bahwa adanya perbedaan pada subyek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional.

Apabila hasil uji analisis data tersebut menunjukkan perbedaan, maka dapat diketahui bahwa permainan tradisional ini berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial anak prasekolah. Untuk

menguji hipotesis dapat digunakan rumus Z, adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

n_1 = Jumlah data positif

n_2 = Jumlah data negatif

Untuk memudahkan perhitungan, maka seluruh perhitungan dilakukan dengan bantuan program *Statistic Package for Social Science (SPSS)* versi 11.5 *for windows* sehingga nantinya hasil ujinya dapat peneliti ketahui dari besarnya nilai Z pada *output* SPSS setelah dilakukan analisis uji Wilcoxon (*Wilcoxon signed rank test*).