

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang mengacu pada model Borg and Gall (1983: 772), yaitu *Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products*. Artinya penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini sendiri adalah sebuah model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang dimuat kedalam bentuk buku panduan, yang memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menstimulasi keterampilan sosial anak terutama dalam hal kepedulian, interaksi dan komunikasi, kerjasama, tanggungjawab dan mengendalikan agresi. Pengembangan ini dilaksanakan berdasarkan uraian teori keterampilan sosial pada anak dan pengembangan ini disesuaikan dengan aktivitas sesuai tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak usia 4-5 tahun.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit disini mengikuti langkah-langkah penelitian dari Borg and Gall (1983:775), diantaranya yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi, meliputi studi pustaka dan mengkaji jurnal-jurna terkait

keterampilan sosial anak dan pengamatan di kelas, (2) Perencanaan Penelitian, mencakup tentang tujuan penelitian, dana, waktu, prosedur penelitian dan uji kelayakan terbatas, (3) Pengembangan Draf produk awal, berupa perencanaan draft awal produk dan validasi, (4) Uji lapangan terbatas, yang dilakukan 1 sampai 3 sekolah, menggunakan 6 sampai 12 subjek.

Data wawancara, observasi dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis, (5) Revisi produk awal, sesuai dengan hasil uji lapangan terbatas (6) Uji lapangan utama yang dilakukan 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subjek, (7) Revisi hasil uji lapangan operasional, sesuai dengan hasil uji lapangan utama, (8) Uji lapangan operasional dilakukan di 10 sampai 30 sekolah dengan melibatkan 40 sampai 200 subyek. Data wawancara dari observasi dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis, (9) Revisi produk akhir-revisi produk akhir seperti yang disarankan oleh hasil uji lapangan operasional, (10) Diseminasi dan implementasi dapat dipakai secara luas kepada guru anak usia dini ataupun dimasyarakat. Dari sepuluh langkah pengembangan tersebut, peneliti yang mengambil sembilan langkah dalam proses pengembangan ini.

Dari 9 langkah pengembangan Borg and Gall di atas, peneliti kemudian mengelompokkan kembali menjadi 3 langkah utama karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, 3 langkah utama tersebut yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi (2) Tahap pengembangan, (3) tahap uji coba model dan finalisasi. Untuk menghasilkan model stimulasi

keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit, tahap-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Langkah awal pada tahapan ini yaitu pengumpulan informasi yaitu dengan melakukan studi lapangan melalui observasi dan wawancara serta studi pendahuluan berupa mengkaji literatur dan kumpulan yang mencakup analisis kebutuhan terkait dengan permasalahan yang ada di TK, yaitu permasalahan sosial khususnya dalam keterampilan sosial. Analisis kebutuhan ini dilakukan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun.

Untuk memahami model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dilakukan dengan studi pustaka yaitu mengkaji teori penelitian dan melakukan review terhadap hasil penelitian-penelitian yang relevan mengenai stimulus keterampilan sosial anak usai 4-5 tahun. Kajian teori keterampilan sosial yang terdapat pada buku, jurnal ilmiah dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) selanjutnya dapat disesuaikan dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun.

2. Tahap Pengembangan

Tindak lanjut setelah dilakukannya studi pendahuluan ialah tahap perencanaan penelitian. Tahapan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah mengenai rendahnya keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Perencanaan pada penelitian ini yaitu melakukan analisis struktur isi, perumusan tujuan permainan dengan menggunakan model berbasis permainan menarik yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

Sehingga muncullah ide untuk mengembangkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.

Pengembangan model dimulai dengan menyiapkan materi dan pemilihan kegiatan dan gambar permainan serta warna yang sesuai dengan anak. Tahapan tersebut meliputi penyusunan draf yang pertama, kemudian dilakukan validasi kepada ahli model, ahli instrumen, dan ahli materi. Setelah mendapatkan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dan masukan dari para ahli kemudian peneliti melakukan revisi draf model tersebut. Revisi tersebut dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan uji coba terbatas.

3. Mengembangkan Produk Awal (draft model)

Tahap ini peneliti menyusun dan menciptakan suatu produk yang berguna untuk membantu guru dalam menstimulasi keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Produk yang dihasilkan berupa model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang dikemas dalam bentuk buku panduan. Penggunaan buku panduan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit ini sebagai pedoman bagi guru dalam menerapkan kepada anak didik. Media yang digunakan dalam buku panduan ini merupakan media yang didesain sesuai unsur-unsur keterampilan sosial yang ingin dikembangkan dan setiap pos dilengkapi alat permainan yang berbeda dimana pemerolehan media yang mudah didapat dan aman untuk digunakan oleh anak.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil dengan menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dimana peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Uji coba ini melibatkan 1 TK yaitu TK ABA Karangmalang. Selama uji coba dilaksanakan, sekaligus diadakan pengamatan/observasi, wawancara dan angket yang diberikan kepada guru. Guru memberikan respon mengenai kelayakan model stimulasi keterampilan sosial untuk anak usia 4-5 tahun. Data hasil observasi, wawancara dan angket kemudian dikumpulkan, dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki penerapan pada tahap selanjutnya.

5. Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai acuan untuk mencapai tujuan model stimulasi keterampilan sosial yang telah dirancang, sehingga dilakukan validasi produk. Validasi ini dilakukan oleh guru berdasarkan angket respon guru terhadap draf model stimulasi keterampilan sosial untuk diuji pada kelompok yang lebih besar.

6. Uji Lapangan Utama

Uji lapangan utama ini dilakukan untuk menguji kelayakan dalam model stimulasi keterampilan sosial yang telah direvisi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Data yang diperoleh berupa hasil observasi, wawancara dan angket kemudian dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti. Pada Uji coba ini melibatkan 9 guru dan kurang lebih 50

anak kelompok A dengan TK Tri Pusara Rini 2 guru dengan 18 anak, TK Mesjid Kampus UGM 2 guru dan 10 anak, TK ABA Pringwulung 2 guru dengan 10 anak, TK Samirono Nasional 1 guru dengan 12 anak Hasil uji coba lapangan menjadi pedoman untuk melakukan revisi tahap akhir terhadap produk yang dikembangkan dan menghasilkan produk akhir.

7. Revisi Uji Lapangan Utama

Dari uji coba lapangan utama masih ditemukan kekurangan dalam penerapan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit, sehingga diperlukan revisi kedua. Untuk menyempunakan produk dari hasil uji lapangan utama yaitu dengan melakukan uji kelayakan desain maupun produk. Dari uji kelayakan tersebut akan menghasilkan desain yang layak, baik dari substansi maupun metodologi model stimulasi keterampilan sosial anak.

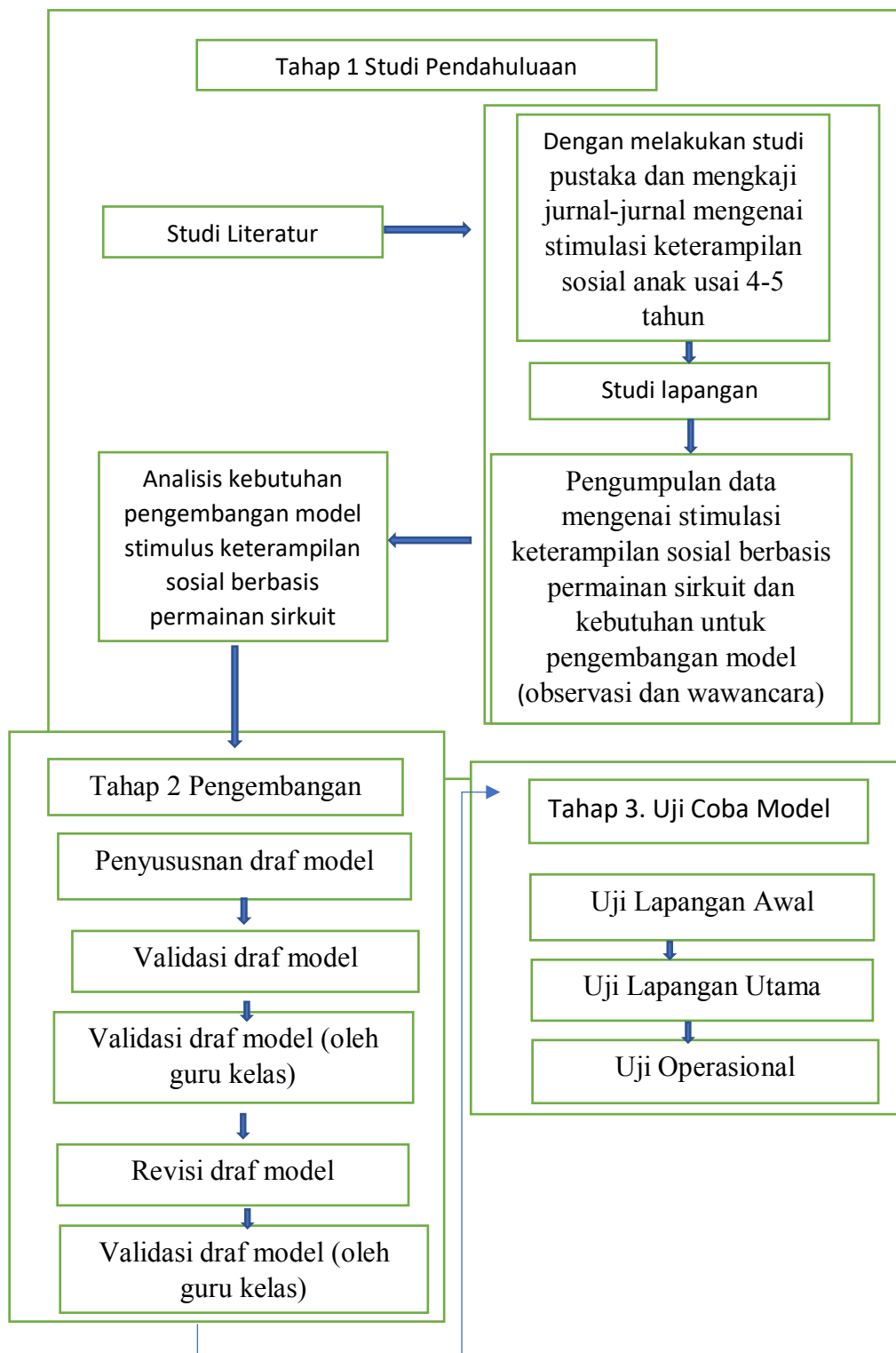
8. Uji Coba Lapangan Operasional

Kegiatan pada uji coba lapangan operasional ini melibatkan 6 TK yang termasuk dalam uji coba lapangan awal dan utama dengan jumlah subjek 150 anak, diantaranya TK Mesjid Kampus UGM, TK ABA Pringwulung, TK ABA Karangmalang, TK Kartini dan TK Mubarak dan TK Mutiara. Sampel yang digunakan dalam uji efektifitas ini adalah 40 anak TK mesjid UGM yang terdiri dari kelas AI, A2 dan A3, 38 anak TK ABA Pringwulung yang terdiri dari kelas A1,A2, dan B1 (dimana kelas B1 ini terdiri dari anak usia 4-5 tahun yang baru masuk) sebagai kelas eksperimen, 30 anak TK ABA Karangmalang, 18 anak TK Kartini, 20

anak dari TK ABA Mubarak dan 14 anak dari TK Mutiara sebagai kelas kontrol. Uji ini dilakukan untuk melihat kelayakan dan keefektifan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit pada anak usia 4-5 tahun. Data hasil observasi, wawancara dan pengisian angket kemudian dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen menggunakan *non- equivalent controlgroup design*.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Pada revisi penyempurnaan ini meliputi apa saja kelemahan dari produk akhir setelah melalui beberapa tahapan pengembangan agar didapatkan model yang layak untuk digunakan. Khususnya model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak kelompok A. Adapun pengelompokan langkah-langkah penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1: Langkah-langkah Penelitian Research and Development (pengelompokan menurut Borg & Gal)

C. Desain Uji Coba Produk

Penelitian pengembangan menggunakan desain uji coba produk yang terdiri dari: 1) desain uji coba, 2) subyek uji coba, 3) teknik instrumen pengumpulan data, dan 4) teknik analisis data. Untuk lebih jelas, dibawah ini akan dijabarkan terkait beberapa desain tersebut.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dilakukan dengan menggunakan tiga tahap, yaitu : a) uji coba lapangan awal, b) uji coba lapangan utama, dan c) uji coba lapangan operasional.

a. Uji Terbatas

Uji coba model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit pada uji terbatas ini dimulai dengan memberikan penilaian terhadap kesesuaian model dengan kebutuhan yang diperlukan anak. Penilaian model tersebut dilakukan guru. Selanjutnya, dilakukan uji coba model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit kepada anak yang berjumlah 20 anak usia 4-5 tahun. TK yang digunakan adalah TK ABA Karangmalang. Hasil respon guru dari uji coba terbatas akan digunakan untuk merevisi apa saja kekurangan dari model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit sebelum dilakukan uji utama agar diperoleh produk akhir yang layak untuk anak.

b. Uji Coba Lapangan Utama

Uji model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit pada uji diperluas ini dilakukan kepada anak yang berjumlah 50 anak dan 9 guru. Hasil revisi dai uji terbatas digunakan sebagai acuan untuk uji coba lapangan utama kepada anak. Jika pada uji lapangan utama ditemukan beberapa kekurangan berupa media dalam permainan, maka perlu adanya revisi kedua. revisi ini dilakukan untuk kegiatan uji lapangan operasional.

c. Uji Efektivitas

Uji lapangan operasional dilaksanakan dengan acuan hasil revisi pada uji lapangan utama sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil produk akhir yang sempurna dan layak digunakan. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan terhadap 150 anak kelompok A dengan rincian kelompok eksperimen sebanyak 78 anak dan kelompok kontrol 72 anak. Uji efektivitas produk menggunakan model penelitian kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design*. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 . Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pengukuran awal keterampilan sosial anak kelompok A sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan model stimulasi keterampilan sosial.

X : Pemberian perlakuan dengan menggunakan buku panduan model stimulasi keterampilan sosial.

O₂ : Pengukuran akhir keterampilan sosial anak kelompok A sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan model stimulasi keterampilan sosial.

2. Subyek Uji Coba

Pada penelitian ini Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan di 7 TK kec. Depok, Sleman DIY yang meliputi guru dan anak usia 4-5 tahun di TK Samirano, TK ABA Karangmalang, TK ABA Pringwulung, TK ABA Mubarak, TK Masjid Kampus UGM, TK Tri Pusara Rini, dan TK Kartini.

1. Uji Coba Lapangan Awal atau sering disebut dengan uji coba kelompok kecil yang menggunakan subyek berjumlah 5 guru dan 20 orang anak usia 4-5 tahun di 1 TK. Setelah uji coba dilaksanakan, maka akan diperoleh hasil respon guru maupun anak ditambah hasil validasi dari materi dan media. Selanjutnya, hasil uji coba tersebut akan dianalisis untuk dilakukan pada tahap uji coba selanjutnya.
2. Uji Coba Lapangan Utama atau uji luas melibatkan lebih banyak subyek dari uji coba lapangan awal yang menggunakan berjumlah 9 guru dan 50 orang anak di 6 TK daerah Depok, Sleman. Subyek pada uji coba utama ini tidak melibatkan subyek uji coba sebelumnya.

3. Uji Coba Lapangan Operasional yang bertujuan untuk uji efektivitas dilakukan dengan melibatkan 150 anak kelompok TK A di 6 TK daerah Depok, Sleman. Subyek ini juga tidak melibatkan subyek sebelumnya pada uji lapangan awal dan uji lapangan utama.

Subyek pada uji coba efektivitas dilakukan dengan menggunakan teknik *non probability sampling*. Dimana, pengambilan data dengan *non probability sampling* adalah tehnik pengengambilan sampel yang memberikan kesempatan pada setiap populasi untuk menjadi sampel dalam penelitian.

Penentuan subjek pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan peneliti, dimana pengambilan sampel disesuaikan dengan lokasi sekolah dan jumlah anak serta karakteristik anak. Hasil dari pengambilan sampel tersebut diperoleh 2 kelompok eksperimen adalah 40 anak TK mesjid UGM yang terdiri dari kelas AI,A2 dan A3, 38 anak TK ABA Pringwulung yang terdiri dari kelas A1,A2, dan B1 (dimana kelas B1 ini terdiri dari anak usia 4-5 tahun yang baru masuk) dan kontrol yaitu 30 anak TK ABA Karangmalang, 18 anak TK Kartini, 20 anak dari TK ABA Mubarok dan 14 anak dari TK Mutiara sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan treatmen menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit sedangkan kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Kedua kelas tersebut akan fokus pada peningkatan keterampilan sosial anak.

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Bukti Validitas Instrumen

Bukti validitas dalam penelitian ini yaitu validitas isi (*content validity*)

a. Validitas Isi

Validitas isi mengacu pada sejauh mana item instrumen mencakup keseluruhan situasi yang ingin diukur. Validitas isi diperoleh dengan cara meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) yang berkompeten dibidang yang bersangkutan. Bukti validitas isi instrumen keterampilan sosial dari kesesuaian instrumen tersebut dengan kisi-kisi. Sedangkan untuk angket dan lembar observasi keterampilan sosial anak dapat diketahui dari kesesuaian instrumen yang telah dikembangkan dengan kisi-kisi. Instrumen yang telah ditelaah oleh ahli kemudian direvisi sesuai masukan yang diberikan. Instrumen yang sudah direvisi dan valid secara isi berdasarkan pertimbangan ahli selanjutnya diujicobakan. Tujuan dilakukan uji coba adalah untuk mengetahui sejauh mana kevalidan instrumen yang dibuat secara empiris.

2. Estimasi Reliabilitas Instrumen

Menurut Sugiarto dan Situnjuk (2006), uji reliabilitas (*reliability*) adalah pengujian yang menunjukkan apakah suatu instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi dapat dipercaya untuk mengungkap informasi di lapangan sebagai alat pengumpulan data. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan konsisten dari waktu ke waktu.

Tinggi rendahnya reliabilitas dinyatakan oleh suatu nilai yang disebut koefisien reliabilitas, berkisaran antara 0-1. Koefisien reliabilitas dilambangkan r_x dengan x adalah adalah index kasus yang dicari. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*. Analisis koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach's* dihitung menggunakan SPSS, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Klik *Analyze > Scale > Reliability Analysis*.
- b. Pilih variabel pada jendela *Reliability Analysis*.
- c. Klik *Statistic* pada jendela *Reliability Analysis*.
- d. Pada jendela *Reliability Analysis: Statistics* centang *Scale if item deleted*, untuk melihat perubahan nilai Alpha saat item dihapus. Lalu klik *Continue*.
- e. Klik OK pada jendela *Reliability Analysis*.

Tabel 3 : Rentang Nilai Alpha Cronbach's

Alpha	Keterangan
alpha < 0.50	reliabilitas rendah
0.50 < alpha < 0.70	reliabilitas moderat
alpha > 0.70	reliabilitas mencukupi (sufficient reliability)
alpha > 0.80	reliabilitas kuat
alpha > 0.90	reliabilitas sempurna

Semakin kecil nilai alpha menunjukkan semakin banyak item yang tidak reliabel. Standar yang digunakan adalah alpha > 0.70 (*sufficient reliability*). Pengujian reliabilitas hanya dilakukan pada angket

keterampilan sosial anak. Hasil perhitungan menunjukkan koefisien reliabilitas untuk variabel keterampilan sosial sebesar 0.988 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel dengan interpetasi pada level sempurna/sangat kuat.

3. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari (1) wawancara, (2) observasi, dan (3) angket/kuesioner.

1) Wawancara

Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara ini ditujukan kepada 10 guru dari 7 TK di kelompok A. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan menggali informasi tentang keterampilan sosial anak dan model pembelajaran apa yang digunakan untuk menstimulasi keterampilan sosial pada anak.

2) Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat uji coba awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Pedoman observasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan sosial anak saat menyelesaikan permainan, proses pemecahan masalah dan penggunaan media permainan.

3) Angket atau Kuisisioner

Angket ini digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan kelayakan dari buku panduan model stimulasi keterampilan sosial yang

dirangkum dalam beberapa pertanyaan untuk dijawab para ahli. Dimana, ahli tersebut terdiri dari ahli materi dan guru.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa pedoman wawancara lembar angket, dan lembar observasi.

1) Pedoman Wawancara

Penelitian ini menggunakan pedoman wawancara sebagai pendukung studi pendahuluan dalam rangka mendapatkan informasi terkait kebutuhan anak. Kegiatan wawancara ini ditujukan langsung kepada guru, khususnya guru yang mengajar di kelas usia 4-5 tahun. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti hanya menggunakan poin-poin pertanyaan untuk mengetahui lebih dalam terkait data yang diperoleh.

2) Lembar Observasi

Untuk menilai keefektifan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Digunakan lembar observasi sebagai alat acuan pengamatan yang berbentuk penilaian rubrik indikator ketercapaian anak. Lembar observasi ini dirancang untuk mengumpulkan data ketika dilakukan uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional.

Konsep dasar keterampilan sosial dalam penelitian ini adalah menurut Sigmud Freud dengan teori psikoanalisis memandang bahwa “bermain pada anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosi anak, serta untuk mengembangkan rasa harga diri ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial”. Pendapat tersebut memiliki arti bahwa keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, karena pada saat bermain anak melakukan interaksi dengan lingkungan sosialnya kemudian dalam bermain anak dapat belajar berkerjasama, melatih komunikasi dan interaksi sosial, membangun kepedulian, bertanggungjawab dan mengendalikan agresi seperti marah dan memukul teman.

Defenisi operasioanl keterampilan sosial dalam penelitian ini anak memiliki rasa kepedulian terhadap sesama, dapat menjalin komunikasi dan interaksi sosial, bekerjasama, memiliki tanggung jawab sosial, dan mengendalikan agresi sehingga memperoleh adaptasi yang harmonis dilingkungan keluarga, lingkungan sekolah bahkan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan defenisi operasional tersebut, maka kisi-kisi lembar observasi penelitian ini meliputi indikator dan nomor butir yang terdiri dari lima indikator. Kelima indikator tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4. Kisi -kisi Instrumen Tes Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

Variabel	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
Keterampilan sosial	Peduli terhadap sesama	1,2	2
	Komunikasi dan interaksi sosial	3,4,5,6	4
	Kerjasama	7,8,9	3
	Tanggung jawab Sosial	10,11,12,13	4
	Mengendalikan agresi	14,15	2

3) Lembar Angket

Pengumpulan data menggunakan lembar angket ini ditujukan kepada ahli materi dan guru. Adapun kisi-kisi dari lembar angket yang disusun sebagai berikut:

(a) Angket untuk Ahli Materi

Agar memperoleh data tentang kualitas produk buku panduan model stimulasi keterampilan sosial maka digunakan angket yang diberikan kepada ahli materi berupa kisi-kisi yang ditinjau dari materi yang didalamnya. Berikut ini tabel kisi-kisi angket ahli materi .

Tabel 5. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Isi buku panduan	Materi	1, 2, 3, 4, 5,6
2.		Kualitas Intruksional	7, 8
3.		Bahasa	9,10,11,12

4.	Penyajian materi	13,14,15,16,17
Jumlah		17

(b) Angket Untuk Guru

Untuk memperoleh informasi data terkait kelayakan produk model stimulasi keterampilan sosial maka diberikan angket untuk guru dengan tabel kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Angket untuk Guru

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Materi	Kebutuhan isi buku panduan	1,2,3,4,5,6,7,8,9
2.	Penyajian	Tujuan pembelajaran	10
3.		Pemahaman	11
4.	Bahasa dan Keterbacaan	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan Benar	12
5.		Penggunaan bahasa dengan kalimat sederhana	13
6.	Grafika	Judul buku	14,15,16
7.		Cover buku	17,18,19
8.		Gambar/ilustrasi	20,21,22,23
Jumlah			23

D. Tehnik Analisis Data

a. Analisis Hasil Penilaian Produk

Hasil data yang diperoleh dari ahli yang terkait dengan pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang akan dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat digambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel.

b. Analisis Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data responden anak dari ahli materi dan pengguna buku dianalisis menggunakan rumus skala likert dengan menggunakan 4 kategori. Selanjutnya data yang berupa skor diubah menjadi data kualitatif (data internal) Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala empat seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Konversi Skala Likert Empat Kriteria

No	Interval Skor	Kriteria
1	$M_i + 1,5SD_i \leq \bar{M} \leq M_i + 3,0 SD_i$	Sangat baik
2	$M_i + 0 SD_i \leq \bar{M} \leq M_i + 1,5 SD_i$	Baik
3	$M_i - 1,5 SD \leq \bar{M} \leq M_i + 0 SD_i$	Cukup
4	$M_i - 3,0 SD_i \leq \bar{M} \leq M_i - 1,5 SD_i$	Kurang

Keterangan:

\bar{M}_i = Rerata skor ideal = 1/2 (skor maksimal + skor minimal)

SD_i = Simpangan baku ideal = 1/6 (skor maksimal – skor minimal)

X = Skor yang diperoleh

Selanjutnya, data kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui keefektifan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Dalam penelitian ini akan dilakukan *pretest* yaitu data anak sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* yaitu hasil data anak sesudah diberikan perlakuan dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tahapan analisis data keefektifan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit adalah sebagai berikut:

1) Uji Prasyarat

Pada penelitian ini digunakan desain kuasi eksperimen dengan membagi kelompok menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehubungan dengan hal ini, ada dua uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

(a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang layak digunakan untuk penelitian adalah data yang berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*. Pengujian normalitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Ha : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Data berdistribusi normal jika Ho diterima dan Ha ditolak. Pada taraf signifikansi 5%, Ho ditolak jika $< 0,05$ dan Ho diterima jika $> 0,05$.

(b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan mengetahui sampel yang digunakan untuk penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Sampel yang layak digunakan untuk penelitian adalah sampel yang berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan

program *IBM SPSS Statistics 21*. Pengujian homogenitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho : varians pada tiap kelompok sama (homogen)

Ha : varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

(c) Uji Hipotesis

1. Uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*)

Paired sample t-test digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan keterampilan sosial anak sebelum dan sesudah guru menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit . Dalam penelitian ini uji t dua sampel berpasangan dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*. Untuk taraf signifikansi sebesar 0,05, Ho diterima apabila $< 0,05$ dan Ho ditolak jika $> 0,05$. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak pada data sebelum dan data sesudah eksperimen.

Ha: Terdapat peningkatan yang signifikan antara keterampilan sosial anak pada data sebelum dan data sesudah eksperimen.

2. Uji t sampel bebas (*independent sample t-test*)

Independent sample t-test digunakan untuk menguji keterampilan sosial anak yang gurunya menggunakan model stimulasi keterampilan sosial dan guru yang tidak menerapkan model stimulasi keterampilan

sosial. Dalam penelitian ini uji t dua sampel bebas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*. Untuk taraf signifikansi sebesar 0,05, H_0 diterima apabila $< 0,05$ dan H_0 ditolak jika $> 0,05$. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji t digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Keefektifan produk yang dihasilkan dapat dilihat dari rerata kemampuan akhir kelas kontrol dan eksperimen.