

BAB III.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Pada penelitian eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dalam Sugiyono (2013:168). Desain rancangan penelitian menggunakan “*Nonequivalent Control Grup Design* “. Didalam desain ini, penelitian menggunakan satu kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding dengan diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kedua kelompok, kemudian diberi perlakuan (*treatment*). Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kedua kelompok. Penelitian dilakukan kegiatan pretest di Tk. Tunas Rimba Tk Xaverius 9, dan Tk An-Nur untuk mengukur kerjasama anak tanpa adanya perlakuan penggunaan metode khusus, kemudian dilakukan perlakuan menggunakan bermain melalui *cooking class* dan *role play* pada Tk Tunas Rimba, Tk Xaverius 9, dan Tk An-Nur Palembang dan diukur sesuai dengan hasil *posttest* tersebut.

Tabel 1 . Rancangan penelitian

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Kelas eksperimen 1 (<i>Cooking Class</i>)	Sebelum diberikan perlakuan	Kegiatan <i>cooking class</i>	Sesudah diberikan perlakuan (<i>Cooking Class</i>)
Kelas eksperimen 2 (<i>Role Play</i>)	Sebelum diberikan perlakuan	Kegiatan <i>role play</i>	Sesudah diberikan perlakuan (<i>Role Play</i>)
Kelas kontrol	Pembelajaran biasa di kelas Tidak diberikan perlakuan		

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Rimba, TK Xaverius, dan TK An-Nur pada tahun pelajaran 2018/2019. Waktu penelitian dilakukan pada bulan April – Mei 2019

C. Subjek Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK. Tunas Rimba, An-Nur, dan Xaverius 9 di Kecamatan Sematang Borang. Teknik yang digunakan untuk pengambilan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah teknik *purposive*. Pemilihan subjek penelitian dengan menggunakan teknik ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan penelitian karena sama-sama terakreditasi B sehingga kualitas anak, guru, dan fasilitasnya sama, lalu untuk menentukan kelasnya *cooking class*, *role play* dan kontrol menggunakan pengacakan atau undian yang disebut dengan *random assignment*, sehingga terpilih 6 Kelas kelompok B, yaitu :

Tabel 2. Kelas Penelitian

Kelas	TK. Tunas Rimba	TK. Xaverius 9	TK. An-Nur	Jumlah
Kelas <i>cooking class</i>	10	17	21	48
Kelas <i>Role Play</i>	10	20	18	48
Kelas Kontrol	10	18	20	48
Jumlah seluruh				144

D. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat tiga variabel yang telah ditentukan yaitu 2 variabel bebas (Independent Variable) dan variabel terikat 1 (Dependent Variable). Diidentifikasi masing-masing variabel tersebut pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (Independent Variable)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Bermain melalui *cooking class* serta *Role Play*

2. Variabel terikat

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu berupa karakter kerjasama

E. Definisi Oprasional

1. *Cooking class*

Cooking class merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan anak secara bersama-sama dan dapat mempererat jarak komunitas dengan demikian anak dapat saling berkerjasama untuk mendapatkan hasil yang diinginkan bersama.

2. *Role play*

Bermain yang membuat anak mampu untuk berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkan dan memudahkan anak bekerjasama dan peduli dalam menganalisis keadaan sosial

3. Kerjasama

Aspek yang meliputi kerjasama adalah dapat bermain dengan teman, dapat berbagi tugas dengan teman kelompok, dapat membantu teman yang kesulitan, dan dapat merapikan kembali alat bermain bersama teman dalam terciptanya kerjasama yang baik.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Pada penelitian ini berupa hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan peneliti dan rekan sejawat di Tk Tunas Rimba, Tk Xaverius 9, dan Tk An-Nur Palembang. Teknik pengumpulan data lebih lengkapnya yakni berupa :

a. Observasi

Metode observasi merupakan cara untuk mengadakan pengamatan terhadap obyek, baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi yang dilakukan adalah untuk mengamati tentang kegiatan kerjasama anak dalam melakukan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok serta untuk melihat hasil yang dicapai pada anak ketika melakukan kegiatan kelompok. Metode observasi ini digunakan untuk melihat hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan kegiatan Bermain melalui *cooking class* dan *Role Play*. Pengumpulan data melalui observasi

(check list) di lakukan oleh peneliti, teman sejawat, dan guru kelas pada subyek penelitian untuk memberikan gambaran langsung kegiatan pembelajaran peserta didik dikelas. Observasi dilakukan meliputi observasi tentang karakter kerjasama anak menggunakan bermain melalui *cooking class*, *Role Play* dan pembelajaran konvensional

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kerjasama. Kisi-kisi lembar observasi kegiatan bermain melalui *cooking class*, *Role play*, dan pembelajaran konvensional untuk mengukur kerjasama. Peneliti membuat kisi-kisi lembar observasi dengan tujuan memberikan gambaran mengenai berbagai hal yang akan diamati. Berdasarkan kategorisasi karakter kerjasama, lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3. Kategorisasi Karakter Kerjasama

Rentang Skor	Kategori
$X \geq \bar{X} + SB_x$	Sangat Tinggi
$\bar{X} + 1.SB_x > X \geq \bar{X}$	Tinggi
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SB_x$	Rendah
$X < \bar{X} - 1.SB_x$	Sangat Rendah

(Mardip, 2008:12)

Keterangan:

\bar{X} : Rerata skor keseluruhan siswa dalam satu kelas

SB_x : Simpangan baku skor keseluruhan siswa dalam satu kelas

X : Skor yang dicapai siswa

Kisi-kisi instrument observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Kerjasama Anak

No	Variabel	Indikator
1	Kerjasama	Dapat bermain dengan teman
2		Dapat berbagi tugas dengan teman kelompok
3		Dapat memuji hasil pekerjaan teman atau orang lain
4		Dapat membantu teman yang kesulitan
5.		Dapat merapikan kembali alat bermain bersama teman dalam terciptanya kerjasama yang baik

Di adopsi dari Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2015) dan West (2002)

G. Validitas Instrumen

Instrumen yang telah disusun harus diuji dan dianalisis terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen sebagai alat ukur. Ada dua aspek dalam kelayakan instrumen yaitu sebagai berikut :

1. Validitas instrument

Validitas instrumen digunakan untuk mengetahui sumber instrumen yang digunakan dapat menjadi alat ukur yang baik dan menunjukkan bahwa instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur.

a. Instrumen Karakter kerjasama

Validitas instrumen karakter kerjasama pada penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi yaitu dengan menelaah kisi-kisi instrumen untuk memastikan bahwa instrumen sudah mewakili

keseluruhan konten atau materi yang seharusnya dikuasai secara proposional, sedangkan validitas konstruk dilakukan berdasarkan sintesis dari teori mengenai konsep masing-masing yang hendak diukur mulai dari perumusan kosntruk, penentuan indikator, hingga penjabaran dan penulisan item-item butir instrumen (Djaali dan Pudji Muljono, 2008:50-51).

Validitas isi dan validitas konstruk instrumen kemampuan kerjasama anak diperoleh berdasarkan pertimbangan pakar di bidang kemampuan sosial (*expert judgement*).

Tabel 5. Instrumen Kerjasama

No	Variabel	Indikator
1	Kerjasama	Dapat bermain dengan teman
2		Dapat berbagi tugas dengan teman kelompok
3		Dapat membantu teman yang kesulitan
4.		Dapat merapikan kembali alat bermain bersama teman dalam terciptanya kerjasama yang baik

H. Prosedur Eksperimen

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen untuk mengetahui perbedaan variable satu dengan variable lainnya. Pada penelitian eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dalam Sugiyono (2013:168). Desain rancangan penelitan menggunakan “*Nonequivalent Control Grup Design* “. Didalam desain ini, penelitian menggunakan satu kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding dengan diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kedua kelompok,

kemudian diberi perlakuan (*treatment*). Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kedua kelompok.

Pada penelitian ini tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel penelitian dan mengelompokannya menjadi satu satu kelas penelitian dalam penelitian ini menjadi dua kelas eksperimen yaitu *cooking class* dan *role play* dan satu kelas kontrol. Tahap yang kedua memberikan *pre-test* untuk mengukur karakter kerjasama anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Tahap ketiga diberikan *treatment* berupa *cooking class* dan *role play*. Tahap akhirnya memberikan *post-test* untuk mengukur karakter kerjasama anak yang telah diberikan *treatment cooking class* dan *role play* . Tujuan Penggunaan *cooking class* dan *role play* untuk membandingkan keefektivan kedua kegiatan bermain tersebut pada perkembangan karakter kerjasama anak dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan hanya sebagai pembanding saja. Berikut desain gambaran desain dari penelitian *nonequivalent group design* :

Tabel 6. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

O_1	X	O_2
O_3	X	O_4
O_5	-	O_6

(Sugiyono, 2017 : 79)

Keterangan :

O_1 : Pretest kelas eksperimen 1 (*cooking class*)

O_2 : Posttest kelas eksperimen 1 (*cooking class*)

O_3 : Pretest kelas eksperimen 2 (*role play*)

O_4 : Posttest kelas eksperimen 2 (*role play*)

O_5 : Pretest kelas kontrol

O_6 : Posttest kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen yaitu *cooking class* dan *role play*

i. : tidak diberikan treatment hanya pembelajaran kelas seperti biasanya

I. Teknik Analisis Data

1. Uji prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang digunakan dari masing-masing variabel telah terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 23 dengan metode *kolmogorov smirnov*. Populasi dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi $\geq \alpha = 0,05$. Lebih besar daripada tingkat signifikansi (α) yang digunakan yaitu 0.05 maka data terdistribusi normal, jika nilai signifikansi kurang atau lebih kecil dari 0.05 maka data tidak terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Homogenitas data diuji dengan software SPSS versi 23. Apabila nilai probabilitas lebih besar dari 0.05 maka data homogen berarti berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama (H_0) ditolak, sedangkan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0.05 maka data tidak homogen yaitu berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama (H_0) diterima (Nisfiannoor, 2009:103).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *one-way ANOVA* dengan bantuan *SPSS 23 for windows* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua atau lebih grup sampel, apakah mempunyai perbedaan yang signifikan atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam teknik analisis data ini adalah adanya perbedaan signifikan, yaitu apabila nilai signifikansi 0,05. Setelah dilakukan uji *one-way ANOVA* dan hasilnya signifikan, dilakukan uji lanjut *post hoc* untuk mengetahui kelompok mana saja yang memiliki perbedaan signifikan atau tidak signifikan. Rumusan hipotesis pada penelitian ini:

- 1) H_0 : Tidak ada perbedan efektivitas bermain melalui cooking class dan role play pada perkembangan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang

2) H_a : Ada perbedaan yang signifikan bermain melalui *cooking class* lebih efektif dibandingkan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang

Pengambilan keputusan berdasarkan kriteria berikut:

Jika probabilitas ($Sig > 0,05$) maka H_0 diterima.

Jika probabilitas ($Sig < 0,05$) maka H_0 ditolak