

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental research*). Desain Penelitian eksperimen ini menggunakan desain "*pre test-post test control group design*" dimana sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertama mendapatkan perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok kedua sebagai kontrol (kelompok kontrol) (Sugiyono, 2008) Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut dengan *Pre-Test* ( $O_{1,3}$ ), sedangkan observasi yang dilakukan setelah eksperimen disebut dengan *Post-Test* ( $O_{2,4,5}$ ). Perbedaan antar  $O_{1,3}$  dan  $O_{2,4,5}$ , yakni  $O_{1,3}-O_{2,4,5}$  diasumsikan sebagai efek *treatment* atau eksperimen.

	Pre-Test	Eksperimen	Post-Test
EG1	$O_1$	$X_1$	$O_2$
EG2	$O_3$	$X_2$	$O_4$
CG	$O_5$		$O_6$

(Arikunto, 2006)

Tabel 1. Desain Pola Penelitian Eksperimen

Keterangan:

$O_{1,3,3}$  = Pre-test sebelum di berikan perlakuan

$X_1$  = Perlakuan, dalam hal ini di berikan permainan tradisional pecah piring

$X_2$  = Perlakuan, dalam hal ini di berikan permainan tradisional ular naga

$O_{2,4,}$  = Post-test setelah di berikan perlakuan

#### 3.1.Tempat Dan Waktu Penelitian

Adapun tempat yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah TK Negeri Pembina Lubuk Pakam yang beralamat di Jalan Tirta Deli No. 1

Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

Waktu pelaksanaan penelitian adalah bulan April 2013.

### **3.2. Identifikasi Variabel**

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008)

Dalam penelitian ini ditetapkan dua variabel yaitu:

#### **a. Variabel Bebas**

Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2008). Variabel bebasnya adalah permainan tradisional pecah piring dan ular naga yang disebut sebagai perlakuan atau treatment.

#### **b. Variabel Terikat**

Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2008). Variabel terikat dari penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal anak usia dini.

### **3.3. Definisi Operasional**

#### **a. permainan tradisional pecah piring dan ular naga**

##### **1. Permainan tradisional pecah piring**

Pecah piring adalah permainan yang bisa dimainkan dua kelompok, satu kelompok disebut kelompok menjaga/tahan dan satu lagi kelompok main. Sebelumnya permainan terlebih dahulu “piring” disusun baru kemudian kelompok

“main” memecahkan posisi susunan “piring”. Setelah pecah, yang main berusaha menyusun kembali dengan tantangan dilempari dengan sebuah bola, jika kena kesempatan untuk menyusun gagal. Jadi kelompok yang main harus bisa menyelesaikan misi menyusun kembali “piring” tersebut. Permainan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk melatih mengembangkan kecerdasan interpersonal anak melalui bermain bersama, tanggung rasa dan kepatuhan pada peraturan.

## 2. Permainan tradisional ular naga

Permainan tradisional Ular Naga adalah permainan berkelompok yang dilaksanakan dengan posisi berbaris bergandeng membentuk posisi seperti ular naga. Dua orang anak berperan sebagai gerbang yang akan dilewati sambil menyanyikan lagunya. Anak yang berperan sebagai gerbang akan menangkap anak yang belakang, dan kemudian akan melakukan tawar-menawar dengan induk yang berada di posisi depan. Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal khususnya kepemimpinan, bermain bersama, tanggung rasa, patuh pada peraturan.

## 3. Kecerdasan interpersonal anak usia dini

Kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah kemampuan anak berusia 5-6 tahun untuk memahami, merespon dan mempersepsikan maksud, motivasi dan perasaan orang lain agar dapat bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini diungkap melalui sensitivitas sosial (*social sensitivity*), kewaspadaan sosial (*social insight*) dan komunikasi sosial (*social communication*).

### **3.4. Populasi dan Sampel**

Hadi (2004) mengemukakan , populasi adalah keseluruhan penduduk yang dimaksudkan untuk diteliti. Populasi dibatasi sebagai jumlah penduduk yang sedikitnya memiliki satu sifat yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini di TK Pembina Lubuk Pakam.

Mengingat keterbatasan untuk menjangkau keseluruhan populasi, maka penelitian ini hanya meneliti sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai subyek penelitian, yang disebut sampel. Azwar (2000) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi. Oleh karena itu, sampel harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki populasinya.

### **3.5. Teknik Pengambilan Sampel**

Pengambilan sampel dilakukan jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Usia 5-6 Tahun
2. Taraf perkembangan kecerdasan interpersonal yang berada pada kategori sedang dan rendah, dari lima kategori yang ditentukan yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen yaitu melihat catatan harian siswa yang dimiliki oleh guru.

Subyek yang berhasil dipilih sesuai dengan criteria kecerdasan interpersonal yang sedang dan rendah sebanyak 35 orang. Sedangkan yang menjadi sampel adalah sebanyak 30 orang anak yang disebar pada kelompok eksperimen satu (EG1) sebanyak 10 orang, kelompok eksperimen dua (EG2) sebanyak 10 orang dan kelompok control di dalam penelitian (CG) sebanyak 10

orang sesuai dengan rancangan penelitian *pre test-post test control group design* (Cook & Champell dalam Myers & Hansen, 1993).

### **3.6. Metode Pengumpulan Data**

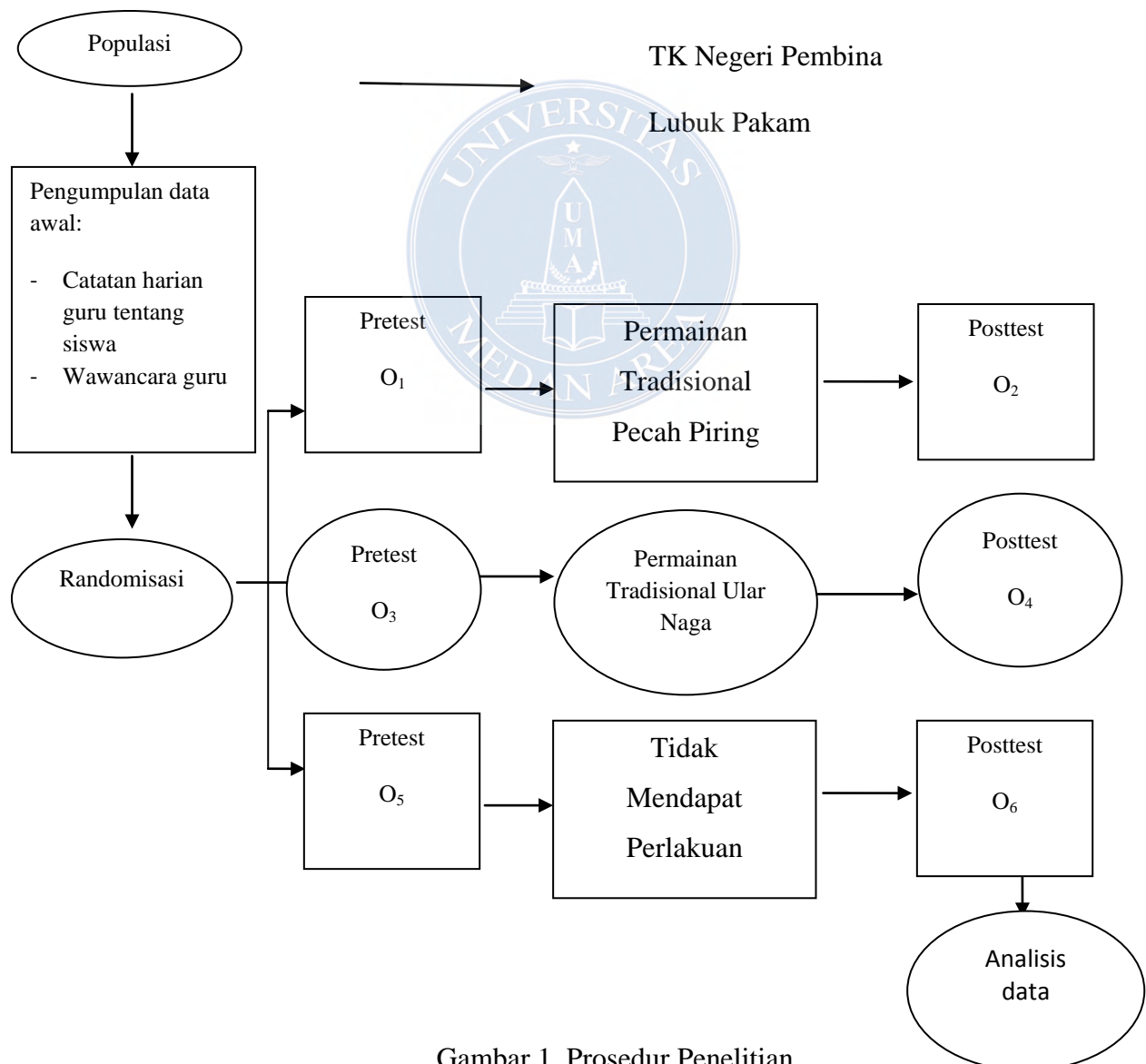
Metode pengumpulan data hendaknya disesuaikan dengan tujuan penelitian dan bentuk data yang akan diambil dan diukur (Hadi, 2004). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah lembar checklist yang digunakan sebagai pedoman observasi terhadap kecerdasan interpersonal anak. Instrumen ini berisi 30 item perilaku yang mungkin akan tampak sebagai kemampuan kecerdasan interpersonal. Secara khusus data yang akan dikumpulkan adalah sensitifitas sosial, kewaspadaan sosial dan komunikasi sosial anak.

### **3.7. Prosedur Penelitian**

Peneliti menentukan populasi yang akan menjadi subyek penelitian, yaitu 110 orang anak usia dini di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam. Setelah itu mengumpulkan subyek dengan melihat umur 5-6 tahun, melihat catatan harian siswa. Setelah melakukan wawancara dengan guru untuk melihat kategorisasi perkembangan kecerdasan interpersonal sedang dan rendah yang akan dipilih menjadi sampel.

Hasil pengambilan besar yang dapat dipilih sebagai sampel sebanyak 35 orang. Namun hanya diambil 30 orang. Selanjutnya secara random anak dibagi menjadi tiga kelompok. Sepuluh orang anak ditempatkan di kelompok eksperimen pertama. Sepuluh orang di kelompok eksperimen kedua dan sisanya sepuluh orang di kelompok kontrol. Setelah semua kelompok berada di jumlah dan

karakteristik yang sama, kemudian dilakukan *pretest*. Setelah itu masing-masing kelompok eksperimen di berikan perlakuan, kelompok eksperimen pertama di berikan permainan tradisional pecah piring dan kelompok ekeperimen kedua di berikan permainan tradisional ular naga. Setiap perlakuan di berikan sebanyak enam kali dan diakhir pertemuan baru diadakan *posttest*. Analiaais data hasil *pretest* maupun *posttest* dilakukan dengan SPSS17.0 *for window* Alur bias dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

### **3.8. TEKNIK ANALISIS DATA**

Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan data yang di peroleh melalui lembar checklist pedoman observasi kecerdasan interpersonal anak. Hasilnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan statistik. Uji statistic yang digunakan non parametrik dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks* untuk mengetahui analisis perbandingan *posttest* terhadap *pretest*, sedangkan untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan *Mann U Whitney* dengan bantuan program SPSS versi 17 *for windows*.

