BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

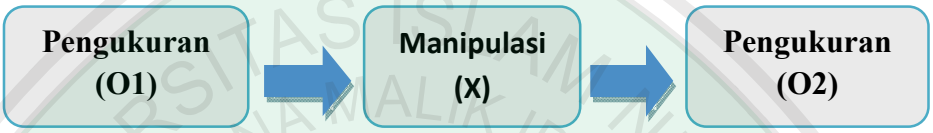
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *descriptive* dengan pendekatan kuantitatif kerena dari beberapa metode penelitian yang ada, peneliti merasa bahwa kuantitatif merupakan cara yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini. Adapun desain yang dilakukan adalah *eksperimen* dengan teknik Perlakuan Tunggal (*one Grup pretest-posttest design*).

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap prilaku individu yang diamati.Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok dan setelah itu dilihat pengaruhnya.Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti (Latipun, 2006).

Sedangkan teknik Perlakuan Tunggal (*one grup pretest-posttest design*) merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subjek (kasus tunggal) serta melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan subjek.Perbedaan kedua hasil pengukuran tersebut dianggap sebagai efek perlakuan (Latipun, 2006). Pengukuran dilakukan dengan skala psikologi yang telah diuji coba kepada 30 anak usia 8-11 tahun di MI Yaspuri kota Malang. Uji coba dilakukan

agar semua yang direncanakan dapat berjalan dengan baik dan juga dapat mengantisipasi kesalahn atau gangguan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan nantinya. Secara sistematis teknik eksperimen dengan perlakuan tunggal dituliskan sebagai berikut :

Gambar 3.1
Gambar Model Eksperimen



Dalam desain ini sekelompok subjek penelitian memperoleh perlakuan, selanjutnya diukur variabel yang hendak diamati.

Keterangan:

Non R : Tidak adanya randomisasi dalam penelitian

O1 : Skala pertama (pre test)

O2 : Skala kedua (post test)

X : Treatmen pada kelompok Eksperimen

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sesuatu dinamai variabel karena secara kuantitatif atau kualitatif ia dapat bervariasi. Apabilah sesuatu tidak dapat bervariasi maka ia bukan variabel konstanta (Syaifuddin Azwar, 2007). Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

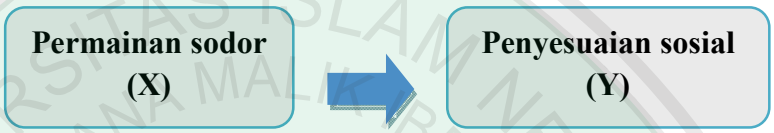
1. Variabel bebas atau *idependent variabel*

   variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan tradisional sodor.

2. Variabel terikat atau *dependent variabel*

   variabel terikat dalam penelitian ini adalah penyesuaian sosial.

Gamabar 3.2
Skema permainan tradisional sodor untuk meningkatkan penyesuaian sosial anak



Keterangan :

Variabel bebas (X) : permainan tradisional sodor

Variabel terikat (Y) : penyeseuain sosial anak usia 8-11 tahun

C. Definisi Oprasional

Definisi oprasianal adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2007).Adapun definisi dari penelitian ini adalah :

1. Permainan sodor adalah permainan tradisional nusantara (Indonesia). Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok atau tim dimana pada setiap kelompok terdiri dari 4 anggota. Kedua kelompok ini memiliki tugas yang berbeda, kelompok satu bertugas menjaga garis sodor, dan kelompok dua bertugas untuk melewati garis sodor yang dijaga oleh kelompok satu. Anggota kelompok dua harus melewati garis sodor dari garis depan sampai akhir, kemudian kembali kedepan lagi dengan hati-hati dan strategi supaya tidak ditangkap oleh penjaga garis yaitu

kelompok satu. Jika salah satu anggota kelompok dua ada yang tertangkap maka kelompok dua menggantikan tugas kelompok satu yaitu menjaga garis sodor.

2. Penyesuain sosial (*social adjustment*) adalah keberhasilan seseorang menyesuaikan diri dengan orang lain pada umumnya dan pada kelompok pada khususnya. Kriteria penyesuaian sosial adalah penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi (Hurlock, 1998.hal:287).

D. Subjek Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah anak usia 8-11 tahun. Sampel adalah sebagian dari populasi yang karateristiknya akan di teliti (Latipun, 2006). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling*.*Purposive sampling* adalah pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri dan sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.Teknik ini mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sutrisno, 2004).

Adapun sebelum diterapkannya *purposive sampling* dilaksanakan observasi lapangan dengan melihat sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, kondisi lingkungan sekitar penelitian kemudian melakukan pendataan siswa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelompok eksperiment yang berjumlah 16 siswa dan memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Subjek merupakan siswa sekolah MI Yaspuri berusia 8-11 tahun
2. Subjek memiliki skor pre-test tingkat rendah atau sedang
3. Subjek dalam kondisi sehat jasmani
4. Subjek jarang memainkan permainan tradisional

Maka dalam penelitian ini dari total 30 siswa kelas IV di Madrasah Yaspuri dilakukan pre-test skala psikologi, kemudian dianalisis menggunaka program SPSS 16.00 kemudiha dari hasil pre-test peneliti mengambil 16 siswa yang memiliki hasil pre-test rendah dan sedang. Dari 16 siswa terpilih peneliti memberikan treatmen bermain Gobag Sodor untuk mengetahui pengaruh bermain Gobak Sodor terhadap Penyesuaian Sosial 16 siswa tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Instrumen Penelitian

1. Skala Penyesuaian sosial

Untuk mengukur variabel penyesuaian sosial, peneliti mengembangkan skala berdasarkan kajian teori yang ada.Dalam pilihan jawaban terdapat empat pilihan jawaban, secara garis besar empat pilihan jawaban tersebut menunjukkan kepada sangat setuju, setuju, tidak sejutu, sangat tidak setuju.

Pertanyaan *favorable* menunjukkan indikasi bahwa subjek mendukung objek sikap dan mempunyai penilain sebagai berikut :

a. Nilai 4 untuk jawaban SS (Sangat Setuju)
b. Nilai 3 untuk jawaban S (Setuju)

c. Nilai 2 untuk jawaban TS (Tidak Setuju)

d. Nilai 1 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Setuju)

Adapun dalam bentuk *unfavorable* menunjukkan indikasi bahwa subjek tidak mendukung objek sikap dan mempunyai tingkat penilain sebagai berikut :

a. Nilai 1 untuk jawaban SS (Sangat Setuju)
b. Nilai 2 untuk jawaban S (setuju)
c. Nilai 3 untuk jawabn TS (Tidak Setuju)
d. Nilai 4 untuk jawaban STS (Sangat Tidak setuju)

Dilakukan uji coba kepada 30 anak usia 9-11 tahun yang sekolah di MI Yaspuri kota Malang

2. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan non partisipan.Hal yang menjadi materi observasi adalah pada aktivitas subjek yang diamati dengan teliti terutama hal nonverbal seperti interaksi antar teman, komunikasi antar teman, kerjasama antar terman, dan lain lain. Observasi ini dilakukan dari awal sampai akhir perlakuan permainan Gobag Sodor. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses eksperimen.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010).

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembaran data sekolah dan modul permainan sodor.

Tabel 3.1
Blue Print Skala Penyesuain Sosial

Konstruk / variabel	indikator	deskriptor
Penyesuaian sosial	Penampilan nyata	1. Aktualisasi diri tinggi 2. Keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain 3. Kesediaan untuk terbuka pada orang lain
	Penyesuaian diri terhadap kelompok	1. Mampu bekerjasama dengan orang-orang disekitarnya. 2. Punya tanggung jawab 3. Punya kesetiakawanan
	Sikap sosial	1. Aktif dalam kegiatan sosial 2. Punya empati 3. Menghargai pendapat orang lain
	Kepuasan pribadi	1. Percaya diri 2. Disiplin

b. Prosedur Eksperimen

Pelaksaan eksperimen dalam penelitian ini meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Awal

Tahap awal adalah tahap dimana peneliti mengenali masalah yang hendak diteliti.Sebelumnya peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru di sekolah untuk mengetahui bagaimana jika permainan tradisional khususnya sodor dimainkan oleh anak-anak di

sekolah.Lalu peneliti juga melakukan observasi terhadap permaian yang sering dimainkan oleh siswa dan dampak terhadap penyesuaian sosial siswa. Setelah wawancara dan observasi dilakukan didapatkan bahwa siswa lebih sering menggunakan permainan modern, sehingga menyebabkan anak lebih suka individualis, dari hasil wawancara dan observasi ini maka peneliti ingin memperkenalkan permainan tradisional serta ingin mengetahui apakah permainan sodor ini bisa meningkatkan penyesuaian anak sekolah. Kemudian peneliti memilih dan menentukan sampel penelitian yang akan diberi perlakuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive sampling*, yaitu meneliti sampel yang memenuhi syarat karakteristik seperti yang telah ditetapkan diatas. Anak yang dijadikan subjek penelitian adalah sebanyak 16 siswa usia 9-11 tahun. Penelitian subjek akan dilakukan dari tanggal 02 februari 2015 – 04 februari 2015 .adapun cara yang digunakan dalam pencarian subjek ialah melakukan pre-test terlebih dahulu, kemudian hasil pre-test dianalisis dengan program SPSS 16.00 untuk mengetahui kategorisasi skala penyesuaian sosial, dari hasi analisis peneliti mengambil skor penyesuaian sosial siswa yang berkategori rendah dan sedang yang terdapat 16 siswa. Kemudian dari 16 siswa yang terpilih sebagai sampel untuk diberikan treatmen bermain Gobag Sodor .

2. Tahap Perlakuan

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik perlakuan tunggal (*one grup pretest-postest design*). Terhadap subjek yang sebelumnya telah dilakukan pengukuran awal (O1) kemudian diberi perlakuan (X) bermain Gobag Sodor, stelah itu dilakukan pengukuran kembali (O2).Kemudian pemberian pemainan tradisional sodor dilakukan dari tanggal 05 februari 2015 – 03 maret 2015. Peneliti melakukan permainan 3 hari secara berkala selama seminggu kemudian 3 hari melakukan observasi dan wawancara gutu terhadap subjek di sekolah. Kemudian pengisian skala penyesuaian sosial (*post-test*) dilakukan kembali 1 hari setelah pemberhentian perlakuan.

3. Tahap Penghentian Perlakuan

Normalnya, perawatan jangka pendek sering kali sudah cukup untuk menangani masalah-masalah emosional yang umum terjadi dalam kehidupan. Beberapa orang dapat terbantu setalah menjalani satu atau dua sesi perlakuan, sekitar 50 persen lainnya menunjukkan peningkatan setelah menjalani 8 hingga 11 sesi perlakuan, dan 75 persen lainnya menunjukkan peningkatan setelah menjalani suatu proses terapi selama enam bulan hingga satu tahun. Setelah satu tahun, biasanya perubahan lebih jauh akan menjadi minimal (kopta dkk, 1994) dalam Carole Wade danCarol (2007). Setelah mendapat intervensi selama 12 sesi dan telah dilakukan pengukuran kedua maka perlakuan tersebut dihentikan.Kemudian pengukuran kembali

dilakukan 1 hari setelah pemberian perlakuan di sekolah.Pengukuran kembali ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi pengukuran sebelumnya.

4. Tahap Akhir

Setelah dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan maka dilakukan analisis hasil.Semua data yang diperoleh selama penelitian dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan program computer *SPSS 16.00 for windows*. Karena sifat dalam penelitian ini adalah perbandingan maka metode analisa statistic yang digunakan adalah *t-test*.Keberhasilan terapi dapat dilihat dari analisis hasil melalui uji skor akhir.Apabila setelah pemberian treatmen permainan sodor serta tingkat penyesuaian sosial meningkat maka permainan sodor dapat dikatakan berhasil meskipun peningkatan yang ditunjukkan belum tentu besar.

c. Uji Validitas

Pengujian validitas dimaksudkan dengan tujuan untuk mengetahui keabsahan menyangkut pemahaman mengenai keabsahan antara konsep dan kenyataan empiris.Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur atau dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Adapun untuk penghitungan validitas ini dilakukan dengan menggunakan computer program

analisa kesahihhan butir dari segi program statistik SPSS 16.00 *for windows.*

Tabel 3.2
Tabel Validitas Aitem

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

d. Uji Reabilitas

Uji reabilitas menunjukkan tingkat kemantapan, keajekan dan ketepatan suatu alat ukur atau uji yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran relative konsisten apabila dilakukan pengukuran ulang.Teknik pengujian reabilitas adalah dengan menggunakan nilai koefisien reabilitas alpha (*Koefisien Alpha Cronbach*) dengan menggunakan bantuan program computer SPSS 16.00 *for windows*.

Tabel 3.3
Tabel Reliabelitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.931	.937	46

Biasanya koefisien reabilitas berkisar antara 0 – 1,00 jika koefisien reabilitasnya mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reabilitas begitu pula sebaliknya.

F. Analisis Data

Dalam sebuah penelitian tidak dapat mengandalkan data-data yang diperoleh begitu saja, sebab pada umumnya data-data yang demikian belum dapat memberikan gambaran yang cukup berarti.Untuk itu data-data yang didapat perlu dianalisis.Analisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian, karena harus diperhatikan teknik analisis yang digunakan.

Dari distributor skor responden mean dan deviasi standartnya dihitung sehingga skor yang dijadikan batas angka penilaian sesuai dengan norma yang diketahui. Adapun norma yang digunakan adalah :

Table 3.4
Standart Pembagian Kategorisasi

Kriteria	Kategori
X > (Mean+1 SD)	Tinggi
(Mean – 1 SD) < X = (Mean + 1 SD)	Sedang
X < (Mean – 1 SD)	Rendah

Untuk menjawab pertanyaan apakah permainan sodor efektif untuk meningkatkan penyesuaian sosial anak usia 9-11 tahun maka, digunakan metode *Paired Sample* T-test dengan menggunakan bantuan komputer SPSS 16.00 *for windows*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN