

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis riset yang dipakai ialah riset eksperimen untuk membuktikan apakah modifikasi perilaku memiliki dampak yang signifikan terhadap suatu permasalahan. Menurut Arib *et al.*, (2024) penelitian eksperimental memiliki tujuan untuk mengidentifikasi pengaruh sebuah tindakan terhadap permasalahan tingkah laku. Pola riset yang diterapkan ialah Eksperimental semu serta *Non-Equivalent Control Group Design* merupakan rancangan penelitian yang melibatkan dua kelompok. Anantasia & Rindrayani, (2025) menjelaskan bahwa desain riset berikut mengaitkan dua kelompok yakni *experimental group* dan *control group*. Dalam desain riset berikut sebelum diberikan perlakuan dua kelompok tersebut dilakukan *pretest* guna mengidentifikasi kondisi awal. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan adapun kelompok kontrol tidak dilakukan perlakuan. Sesudah diberikan perlakuan, diberikan *posttest* untuk menganalisis transformasi yang berlangsung. Analisis uji hipotesis digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen (E)	O1	X	O2
Kelompok Kontrol (K)	O1		O2

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok Kontrol

O1 : Observasi awal sebelum perlakuan (*pretest*)

O2 : Observasi akhir sesudah perlakuan (*posttest*)

X : *Treatment* atau perlakuan kepada kelompok eksperimental

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Riset berikut dilakukan di TK Arni, yang beralamatkan di Jl. KH Shiddiq, Kelurahan Jember Kidul, Jember Kidul, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68131. Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok A sebanyak 33 anak. Pelaksanaan pengambilan data dilakukan selama 7 kali pertemuan, pertemuan

pertama dilakukan *pretest*, 5 kali pertemuan pemberian *treatment*, dan pertemuan terakhir untuk pemberian *posttest*.

3.3 Definisi Operasional

Diperlukan definisi operasional guna menghindari perbedaan pendapat terkait judul ini dikarenakan banyak penelitian terdahulu yang relevan dan menggunakan teknik modifikasi token ekonomi tetapi dengan media yang berbeda.

3.3.1 Permainan Paspur Petualangan

Permainan Paspur Petualangan menggunakan paspor sebagai media untuk pencatatan kedisiplinan anak, yang dikemas dalam petualangan perilaku kedisiplinan yang harus dicapai setiap hari. Permainan paspor petualangan merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kedisiplinan anak dengan menggunakan pendekatan yang menyenangkan. “Paspur” sebagai alat pencatatan pencapaian anak dalam melaksanakan petualangan tugas kedisiplinan. Keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan akan mendapat stiker yang akan ditukarkan dengan *reward* diakhir permainan. Pada dasarnya, permainan ini sama halnya dengan Token Ekonomi yang berupa satu dari metode modifikasi tindakan tetapi dengan modifikasi media yang lebih inovatif. Langkah-langkah permainan ini adalah dengan menentukan perilaku target, menentukan jenis token, menetapkan nilai token, menentukan penukaran hadiah, dan menentukan jadwal penukaran hadiah.

3.3.2 Kedisiplinan Anak

Kedisiplinan anak merupakan sikap mengikuti aturan di lingkungan sekitar dan akan terus berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya yang perlu diasah dengan penerapan pembiasaan. Pada penelitian ini perilaku disiplin anak bisa dinilai menggunakan parameter-parameter di antaranya: 1). Anak dapat membereskan mainan sesudah selesai ; 2). Anak dapat menanti giliran saat mencuci tangan; 3). Anak hadir tepat waktu kesekolah.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sarwono dalam (Syahroni, 2022) populasi ialah sekelompok objek ataupun subjek yang berada dalam suatu tempat serta termasuk dalam permasalahan yang akan diteliti. Sebagaimana diungkapkan Sugiyono dalam Husen, (2023) populasi adalah keseluruhan kelompok yang akan diteliti yang berisi semua subjek ataupun objek, sedangkan sampel adalah sebagian subjek ataupun objek melalui populasi guna mewakili populasi yang dibutuhkan dalam riset. Populasi pada riset berikut ialah keseluruhan siswa kelompok A TK Arni yang berjumlah 50 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel *random sampling*. Selanjutnya dapat ditentukan bahwa sampel dalam riset berikut ialah anak kelompok A1 sebagai *experimental group* yang berjumlah 15 anak dan kelompok A3 sebagai *control group* yang berjumlah 18 anak sehingga jumlah keseluruhan 33 anak di TK Arni.

3.5 Data Penelitian

Sumber data dari riset berikut memakai sumber data primer, yakni peserta didik kelompok A TK Arni Jember dan guru kelas A TK Arni Jember. Pengambilan data penelitian menggunakan hasil dari *pretest* dan *posttest*.

3.6 Prosedur Penelitian

Ada beberapa langkah-langkah teknik pelaksanaan penelitian eksperimental dengan pola “*Non-Equivalent Control Group*” seperti yang dijelaskan oleh (Masyhud, 2021).

- a. Mencari permasalahan dan merumuskan permasalahan
- b. Melaksanakan studi pendahuluan serta kajian teori
- c. Melaksanakan studi awal untuk meninjau permasalahan
- d. Menentukan variabel
- e. Menentukan hipotesis penelitian
- f. Merancang alur penelitian dan menentukan pola eksperimen yang digunakan.

- g. Merancang dan menguji instrument yang digunakan dengan uji validitas dan reliabilitas.
- h. Melaksanakan penelitian eksperimen
- i. Mengumpulkan data serta mengkaji data dengan memakai metode statistik yang sesuai untuk menjawab hipotesis.
- j. Menyusun laporan akhir yang berupa hasil dan kesimpulan dari eksperimen yang dikerjakan.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Teknik penghimpunan data yang diterapkan ialah metode observasi. Alat ukur penilaian yang dipakai adalah *checklist* untuk mengukur sejauh mana nilai kesesuaian penerapan permainan Paspur Petualangan dan menggunakan skala likert untuk mengukur sikap disiplin anak. Penyusunan lembar penilaian sesuai dengan parameter yang sudah ditetapkan.

Tabel 3. 2 Indikator Kedisiplinan

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Butir
1.	Kedisiplinan	Anak dapat membereskan mainan sesudah digunakan	1
2.		Anak dapat menanti giliran saat mencuci tangan	2
3.		Anak datang ke sekolah tepat pada waktunya	3

Metode ini dilakukan melalui pengamatan perilaku kedisiplinan menggunakan modifikasi perilaku token ekonomi dengan media paspor petualangan. Sebelum melakukan penerapan peneliti akan melakukan *pretest* tahapan untuk mengetahui perilaku kedisiplinan awal. Kemudian, diakhir tahapan akan dilakukan *posttest* yaitu tahapan observasi akhir untuk mengetahui peningkatan perilaku kedisiplinan setelah dilakukan penerapan media.

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.3.2 Uji Validitas

Pendapat Sugiono *et al.*, (2020) pengujian validitas adalah instrumen yang berfungsi untuk menguji skala keakuratan sebuah instrument. Uji validitas

digunakan untuk mengukur kesesuaian sebuah instrumen dalam penelitian. Instrumen akan disebut akurat jika bisa menjawab variabel yang akan di teliti. Sedangkan menurut Masyhud, (2021) apabila intrumen dapat mengukur semua aspek yang akan diteliti maka instrumen tersebut dapat dikatakan akurat.

a. Validitas Ahli

Validitas yang digunakan adalah untuk menilai kelayakan dan kesesuai dari media dan isi instrument. Validitas ahli dengan melibatkan dosen PG PAUD dan pendidik kelas A3 di TK Arni Jember. Terdapat dua pengujian validitas ahli yang akan dikerjakan yaitu, pengujian validitas instrument kedisiplinan serta pengujian validitas media Paspur Petualangan.

Adapun uji validitas ahli memakai rumus *Valpro* di bawah ini :

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Penjelasan:

Valpro : Validitas Produk

Srt : Nilai rata rata

Smt : Nilai tertinggi yang dapat dicapai

Sumber: (Masyhud, 2021)

Tabel 3. 3 Hasil Validasi Instrumen Kedisiplinan

No.	Nama Validator	Skor	Kesimpulan
1.	Luthfah Nailly Faradisa, M.Psi., Psikolog (Dosen FKIP PG Paud UNEJ)	87,5	Sangat layak
2.	Noviatul Azizah, S.Pd.	100	Sangat layak

Tabel 3. 4 Hasil Validasi Media Paspur Petualangan

No.	Nama Validator	Skor	Kesimpulan
1.	Luthfah Nailly Faradisa, M.Psi., Psikolog (Dosen FKIP PG Paud UNEJ)	100	Sangat layak
2.	Noviatul Azizah, S.Pd.	100	Sangat layak

Berdasarkan hasil perhitungan validasi dengan rumus *Valpro* dapat disimpulkan bahwa instrument kedisiplinan dan media Paspor Petualangan layak untuk digunakan. Hasil validasi ahli pada instrument penelitian dan media Paspor Petualangan menggunakan kriteria penilaian instrument menurut Masyhud, (2021) sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Kriteria Hasil Validasi

Skor	Keterangan
81-100	Sangat layak
61-81	Layak
41-60	Cukup layak
21-41	Kurang layak
0-21	Sangat kurang layak

b. Validitas Empirik

Validitas empirik digunakan untuk mengetahui keakuratan instrumen berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Penilaian dilakukan dengan menguji instrumen pada responden, kemudian dianalisis secara statistik untuk melihat apakah setiap item valid atau tidak. Uji validitas empirik menggunakan rumus *Spearman's rho* menggunakan bantuan analisis statistik memakai IBM SPSS versi 27 dengan rumus di bawah ini :

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

Penjelasan:

Rho_{xy} : Koefisien Korelasi

B : Selisih perbedaan antara kedudukan poin butir dan poin total

N : Total subjek

Sumber: (Masyhud, 2021)

Hasil uji validitas disebut valid jika r hitung $>$ r tabel serta dinilai tidak valid jika r hitung $<$ r tabel

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Empirik

No.	Indikator	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
1.	Membereskan mainan setelah digunakan	0,960	0,497	Valid
2.	Anak mampu menunggu giliran saat mencuci tangan	0,790	0,497	Valid
3.	Anak hadir tepat waktu kesekolah	0,732	0,497	Valid

3.3.3 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat ukur guna membuktikan keakuratan secara konsisten. Instrumen yang reliabel ialah instrumen yang diukur berkali-kali tetapi tetap menghasilkan hasil yang sama Kendra (dalam Sugiono, *et al.*, 2020). Dengan demikian, reliabilitas menunjukkan seberapa konsisten suatu intrumen atau alat ukur dalam menilai variabel yang serupa. Pada penelitian ini, reliabilitas dihitung dengan memakai rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Penjelasan :

R11 : Reliabilitas Instrumen

k : Total item

$\sum$: Total varian item

$\sigma^2 t$: Varian total

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Crombach's Alpha	Keterangan
Kedisiplinan	0,798	Reliabel

Menurut Sugiyono (dalam Rahayu, 2020) hasil *Crombach's Alpha* bisa disebut reliabel apabila *Crombach's Alpha* > 0,6. Jadi dari hasil perhitungan diatas dapat dikatakan reliabel karena nilai *Crombach's Alpha* 0,798 > 0,6.

3.9 Analisis Data

3.9.2 Uji Homogenitas

Pengujian berikut berfungsi untuk meninjau apakah data dari kedua kelompok sampel mempunyai varian yang homogen. Dengan menggunakan uji *Levene*, untuk memverifikasi apakah penyebaran data *pretest* dalam kelompok relatif sama. Perlakuan uji homogenitas ini menggunakan data *pretest experimental group* (A1) dan data *pretest control group* (A3).

3.9.3 Uji Normalitas

Pengujian berikut berfungsi untuk mengidentifikasi apakah distribusi perbedaan antara hasil *pretest* serta *posttest experimental group* serta *control group* memiliki sebaran normal atau tidak normal. Data bisa disebut berdistribusikan normal apabila sig. (p-value) > 0,05 serta disebut tidak normal apabila sig. (p-value) < 0,05. Di antara rumus normalitas yang digunakan adalah rumus *Saphiro Wilk* sebagai berikut.

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i x_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Penjelasan:

W : Hasil statistik Shapiro-Wilk

n : Banyaknya sampel

$x_{(i)}$: Nilai sampel dari yang paling kecil hingga yang paling besar

$\bar{x}$: Rerata sampel (mean)

a_i : Koefisien yang dihitung berdasarkan matriks kovarians dan jumlah sampel.

3.9.4 Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang dipakai pada riset “Pengaruh Permainan Paspor Petualangan Terhadap Kedisiplinan Anak Kelompok A TK Arni Jember” adalah kuantitatif eksperimental semu (*Quasi Experimental*) dengan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*. Pengumpulan data kuantitatif didapat dari hasil uji *pretest*, uji *posttest*, dan observasi. Pengujian homogenitas dan pengujian normalitas dikerjakan untuk menentukan jenis pengujian statistik yang hendak

digunakan, apabila perhitungan data berdistribusi normal maka digunakan *Uji-t Sampel Independent*. Metode analisis data statistik *Uji-t Sampel Independent* bertujuan untuk mengomparasikan hasil rerata kelompok eksperimen A1 serta kelompok kontrol A3. Berikut adalah rumus Pengujian-*t Sampel Independent* apabila data berdistribusikan normal serta homogen.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Penjelasan:

- t : Nilai Pengujian-t
- $\bar{X}_1$: Rerata kelompok 1
- $\bar{X}_2$: Rerata kelompok 2
- n_1 : Total sampel kelompok 1
- n_2 : Total sampel kelompok 2
- S_p : Simpangan baku gabungan