

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi. Metode ini peneliti gunakan karena menurut Cook dan Campbell (1979, h. 6) metode eksperimen kuasi merupakan sebuah metode eksperimen yang memiliki perlakuan terhadap subjek, pengukuran dampak perlakuan, unit-unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penempatan secara acak dalam menciptakan perbandingan untuk menyimpulkan adanya perubahan akibat perlakuan tersebut.

Latipun (2002, h. 82) menyebutkan bahwa desain eksperimen kuasi disebut pula eksperimen semu yaitu eksperimen yang dilakukan tanpa terdapat randomisasi. Sugiyono (2011, h. 77) juga menjelaskan bahwa desain eksperimen kuasi digunakan karena sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Dengan demikian penelitian ini menggunakan kelompok subjek yang sudah ada tanpa randomisasi dan juga kelompok kontrol.

Metode eksperimen kuasi dapat dipergunakan untuk meneliti hubungan sebab akibat dan bersifat prospektif atau menciptakan sesuatu berupa variabel terikat agar terjadi di masa mendatang serta dimungkinkan adanya kelompok kontrol dalam penelitian meskipun tanpa randomisasi (Seniati, Yulianto, dan Setiadi, 2006, h. 37). Dalam penelitian ini metode eksperimen kuasi dipergunakan untuk meneliti efektivitas permainan

tradisional *gobag sodor* terhadap perilaku agresif secara fisik dan verbal siswa tanpa adanya kelompok kontrol dan randomisasi.

B. Desain Penelitian

Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen seri atau *interrupted time series design* yaitu desain penelitian eksperimen kuasi yang melibatkan pengukuran variabel terikat (VT) berulang-ulang pada satu kelompok subjek baik sebelum diberikan manipulasi maupun sesudah manipulasi (Seniati dkk. 2006, h. 120).

Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

O₁ ⇄ O₂ ⇄ GS ⇄ O₄ ⇄ O₅ ⇄ O₆ ⇄

Keterangan :

O = observasi

GS= manipulasi atau perlakuan *gobag sodor*

Gambar 2. Desain Penelitian

Manipulasi atau perlakuan pemberian permainan *gobag sodor* dilaksanakan sejumlah empat kali berturut-turut setiap hari di sekolah. Pemberian perlakuan sejumlah empat kali didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilaksa oleh Ekarini (2014) yang menyatakan bahwa pemberian perlakuan permainan *gobag sodor* sebanyak empat kali telah dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa SD.

Penelitian serupa yang dilakukan Wahyuni (2009) namun memiliki jumlah perlakuan sebanyak enam kali menyatakan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional *gobag sodor* dapat meningkatkan penyesuaian sosial bagi siswa Sekolah Dasar. Penyesuaian sosial dalam penelitian Wahyuni ini memiliki aspek salah satunya adalah munculnya perilaku agresif siswa.

C. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang akan dipakai dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Variabel bebas : Permainan Tradisional *Gobag Sodor*
2. Variabel terikat : Perilaku Agresif Siswa Kelas II SD

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk memudahkan dalam menyusun alat ukur dan pengambilan data maka diperlukan definisi operasional pada masing-masing variabel penelitian. Definisi operasional variabel penelitian ini adalah:

1. Permainan Tradisional *Gobag Sodor*

Permainan tradisional *gobag sodor* adalah salah satu permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik seseorang yang membutuhkan jumlah pemain terdiri dari lima orang atau lebih, memerlukan area yang cukup luas untuk bermain seperti lapangan atau halaman, serta memerlukan peralatan bermain yang cukup sederhana yaitu kapur.

Permainan tradisional *gobag sodor* ini memiliki nilai-nilai kegembiraan, kerjasama, kepemimpinan, pengaturan strategi dan pengendalian diri ketika memainkannya.

Adapun teknik bermain dalam permainan *gobag sodor* sebagai berikut:

- a. Pemain dibagi menjadi dua grup yaitu grup jaga dan grup lawan.
- b. Setiap orang di grup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas di garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. Jarak antara satu penjaga dengan penjaga lain di belakangnya sejauh lima langkah, sedangkan jarak rentangan ke samping sejauh empat kali rentangan tangan.
- c. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur.
- d. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga. Jadi ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan melaluinya.
- e. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur.
- f. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan.
- g. Pemain lawan dapat memenangkan permainan dengan cara bekerjasama untuk melewati garis jaga tanpa tersentuh penjaga dan ini harus dilakukan bolak-balik hingga minimal ada satu orang dari grup lawan yang kembali dengan selamat ke tempat semula.

Sebelum bermain setiap siswa diberi pengarahan tentang aturan permainan *gobag sodor*, aturan bermain secara sportif dan konsekuensi apabila melanggar aturan permainan.

2. Perilaku Agresif Siswa

Perilaku agresif adalah tindakan atau tingkah laku menyerang dan menyakiti orang lain dalam bentuk kekerasan fisik maupun lisan, tindakan ini yang membuat orang lain terluka atau merasa sakit.

Perilaku agresif siswa dalam penelitian ini diukur dengan pengisian *check-list* berdasarkan pengamatan yang memuat identitas siswa dan variasi perilaku agresif siswa baik secara fisik contohnya memukul, menggigit, menendang, melempar benda, mendorong dan meludah serta perilaku agresif verbal contohnya mengejek, mengganggu, berkata-kata kotor, suka memerintah, merendahkan, bertengkar, dan mengancam.

E. Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IIA SD swasta di Kota Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017. Jumlah keseluruhan populasi adalah delapan belas anak yang terdiri dari delapan siswa putra dan sepuluh siswa putri.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel tidak dengan random dan pemilihan sampel sesuai yang dikehendaki atau dibutuhkan dalam penelitian (Latipun, 2002, h.35).

Peneliti melakukan studi populasi dengan sampel siswa sejumlah sepuluh anak yang terdiri dari delapan siswa putra dan dua siswa putri. Menurut pengamatan peneliti, sepuluh siswa tersebut lebih tepat diambil sebagai sampel karena sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu siswa-siswa

kelas IIA SD yang menunjukkan perilaku agresif di kelas maupun di sekolah. Menurut laporan guru kelas dan buku catatan kasus siswa di kelas sejak tanggal 4 Februari 2017 sampai dengan 17 Maret 2017, sepuluh siswa tersebut sering berperilaku agresif seperti mencakar, memukul, menendang, menghina, menghasut dan memaki teman-temannya pada saat istirahat bermain maupun di dalam kelas.

F. Metode Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *check-list* perilaku agresif siswa di sekolah melalui pengamatan dilakukan oleh tiga rater yang telah ditentukan.

Masing-masing rater dalam eksperimen ini mengamati subjek dan mengumpulkan data sesuai waktu yang telah ditentukan dalam briefing antara peneliti dan tiga rater.

Pengisian *check list* berdasarkan pengamatan perilaku agresif siswa dilaksanakan secara berulang oleh rater setiap dua hari sekali selama tiga kali, yaitu sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan.

Cara pengisian *check list* berdasarkan pengamatan yaitu dengan menuliskan identitas nama siswa, pengamatan ke berapa, frekuensi perilaku agresif siswa, jumlah frekuensi, serta keterangan yang berisi gambaran rinci perilaku agresif yang dilakukan siswa.

Pengisian frekuensi perilaku agresif siswa dilakukan menggunakan turus, dari hasil turus tersebut dijumlah sehingga terkumpul data perilaku agresif siswa.

Metode pengumpulan data melalui *check-list* perilaku agresif siswa dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah.

Tabel 1.

Rancangan *Check-list* Perilaku Agresif Siswa

No.	Perilaku yang diamati	Frekuensi	Jumlah	Keterangan
1	Perilaku agresif fisik			
	a. Memukul			
	b. Menggigit			
	c. Menendang			
	d. Melempar benda			
	e. Mendorong			
	f. Meludah			
2	Perilaku agresif verbal			
	a. Mengejek			
	b. Mengganggu			
	c. Berkata-kata kotor			
	d. Suka memerintah			
	e. Merendahkan			
	f. Bertengkar mulut			
	g. Mengancam			

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut :

- a. Mengajukan perijinan terhadap pihak sekolah untuk pelaksanaan penelitian
- b. Melakukan pengamatan awal di sekolah
- c. Melaksanakan wawancara terhadap guru kelas dan beberapa guru bidang studi yang mengampu pelajaran di sekolah.
- d. Menentukan objek penelitian
- e. Melakukan pengamatan tentang perilaku agresif siswa kelas IIA selama berada di sekolah
- f. Menyusun *check-list* perilaku agresif siswa
- g. Uji validitas *check-list* melalui validitas isi. Uji validitas isi dilakukan untuk menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian memuat isi yang relevan dan juga tidak keluar dari batasan tujuan pengukuran (Azwar, 1997, h. 45). Penyusunan aitem-aitem dalam *check-list* berdasarkan pada batasan operasional variabel terikat dalam penelitian ini yaitu batasan perilaku agresif.
- h. Uji reliabilitas (*inter-rater reliability*). Uji reliabilitas alat ukur dilakukan supaya hasil alat ukur tersebut bila dilakukan berkali-kali akan selalu menunjukkan hasil atau skor yang relatif sama (Kerlinger, 1986, h. 415). Pengamatan dalam penelitian dilakukan oleh tiga pengamat yang dipandang mampu melakukan pengamatan secara teliti. Hasil

pengamatan tiga rater kemudian dilakukan uji korelasi. Apabila terdapat korelasi yang signifikan maka *check-list* tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi (Danim, 2000, h.203).

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pengamatan sebelum Perlakuan

Pengisian *check list* berdasarkan pengamatan sebelum perlakuan dilaksanakan tiga kali dalam seminggu. Pengamatan dilaksanakan pada jam istirahat yaitu selama 15 menit dan 2 jam pelajaran setelah istirahat (70 menit). Pengamat terdiri dari tiga orang yaitu satu guru kelas IIA dan dua guru bidang studi yang juga mengampu di kelas IIA yang dianggap mampu melaksanakan pengamatan dengan seksama.

b. Perlakuan

Perlakuan dalam penelitian ini adalah pemberian permainan tradisional *gobag sodor* kepada sepuluh siswa dari kelas IIA SD. Sepuluh siswa yang terdiri dari delapan siswa putra dan dua siswa putri dibagi menjadi dua kelompok yaitu lima siswa pada masing-masing kelompok sebagai kelompok jaga dan kelompok lawan untuk memainkan permainan *gobag sodor*. Permainan *gobag sodor* dilaksanakan sebanyak empat kali berturut-turut setiap hari dengan diawali penjelasan aturan permainan dan langkah-langkah bermain oleh guru pendidikan jasmani. Dalam setiap kali permainan *gobag sodor*, setiap anak bermain dalam kelompok yang sama.

c. Pengamatan sesudah Perlakuan

Pengisian *check list* berdasarkan pengamatan sesudah perlakuan juga dilaksanakan tiga kali dalam seminggu. Pengamatan dilaksanakan pada jam istirahat selama 15 menit mulai pukul 08.45 sampai dengan pukul 09.00 dan 2 jam pelajaran setelah istirahat mulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 10.00 (70 menit). Pengamat adalah guru yang sama dengan pengamat pada saat sebelum perlakuan.

H. Metode Analisa Data

Peneliti menggunakan metode Anava Amatan Ulang (*Repeated Measures*) 1 Jalur dalam menganalisa data yang diambil dalam penelitian ini. Menurut Winarsunu (2002, h.136) Anava Amatan Ulang 1 Jalur adalah metode analisis data di mana pada setiap kali melakukan pengamatan peneliti mengukur skor variabel terikat pada setiap subjek sehingga banyaknya kelompok skor pada variabel terikat sama dengan banyaknya kali pengamatan yang dilakukan. Perbedaan-perbedaan antara skor hasil beberapa kali amatan itulah yang akan diuji signifikansinya. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu perlakuan atau kondisi eksperimen yaitu pemberian permainan tradisional *gobag sodor* dan akibat dari kondisi eksperimen tersebut akan diukur atau diamati secara berulang-ulang.