

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data secara empirik tentang pengaruh permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi pada anak usia dini pada TK B di Kota Tangerang selatan. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti:

1. Mendeskripsikan secara konseptual tentang permainan kooperatif.
2. Mendeskripsikan secara empirik tentang kecerdasan interpersonal
3. Mendeskripsikan secara empirik tentang regulasi emosi.
4. Menganalisis dan menyimpulkan pengaruh interaksi permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi anak
5. Menganalisis dan menyimpulkan perbedaan regulasi emosi antara anak yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi dan kelompok anak yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi.
6. Menganalisis dan menyimpulkan perbedaan regulasi emosi antara anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah.
7. Menganalisis dan menyimpulkan perbedaan regulasi emosi anak yang melakukan permainan kooperatif secara kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetisi yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi
8. Menganalisis dan menyimpulkan perbedaan regulasi emosi anak yang melakukan permainan kooperatif secara kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetisi yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah.

9. Menganalisis dan menyimpulkan perbedaan regulasi emosi anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang bermain permainan kooperatif secara kompetisi.
10. Menganalisis dan menyimpulkan perbedaan regulasi emosi anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang bermain permainan kooperatif tanpa kompetisi

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Taman Kanak-kanak di Tangerang selatan, tepatnya di Kelurahan Pamulang barat dan Pamulang timur. Waktu penelitian pada bulan september 2019 pada semester ganjil lebih kurang selama 2 minggu dengan frekuensi perlakuan setiap hari, adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada studi awal terlihat ada keterkaitan antara permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi anak.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen dengan membandingkan permainan kooperatif secara kompetisi dan permainan kooperatif tanpa kompetisi dalam kelompok dengan variable moderatonya kecerdasan interpersonal. Menurut Handini metode eksperimen adalah metode penelitian yang menguji hipotesis tentang adanya pengaruh pemberian suatu perlakuan pada kelompok subyek penelitian, dibandingkan kelompok control yang menerima perlakuan lain, dalam kondisi yang terkendali. (Crie, 2017)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa metode eksperimen bertujuan melihat sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan dalam kondisi yang terkendali.

D. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah rancangan desain treatment by level 2 x 2. Adapun desain penelitian ini terbagi atas tiga variable dengan rincian variable bebas dibentuk menjadi dua bagian yaitu variable perlakuan menggunakan permainan kooperatif - kompetisi dan permainan kooperatif non kompetisi. (A), variabel bebas atribut yaitu kecerdasan interpersonal yang terdiri dari regulasi tinggi dan regulasi rendah. (B), sedangkan variable terikatnya adalah regulasi emosi.

Penelitian ini mengungkap sejauh mana *Pengaruh Permainan Kooperatif dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Regulasi Emosi*. Adapun rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian Dengan Treatment By Level 2 X 2

	Permainan Kooperatif	Permainan Kooperatif - Kompetisi (A1)	Permainan Kooperatif Non Kompetisi (A2)
Kecerdasan Interpersonal			
Tinggi (B1)		A1B1 (Y1)	A2B1 (Y2)
Rendah (B2)		A1B2 (Y3)	A2B2 (Y4)

Keterangan:

- A1 : kelompok anak yang bermain kooperatif - kompetisi sebagai kelas eksperimen
- A2 : Kelompok anak yang bermain kooperatif non kompetisi dikelas kontrol
- B1 : Kelompok anak yang kecerdasan interpersonal tinggi
- B2 : Kelompok anak yang kecerdasan interpersonal rendah
- A1B1 : Kelompok anak yang kecerdasan interpersonal tinggi dengan permainan kooperatif - kompetisi
- A1B2 : Kelompok anak yang kecerdasan interpersonal tinggi dengan permainan kooperatif non kompetisi
- A2B1 : Kelompok anak yang kecerdasan interpersonal rendah dengan permainan kooperatif - kompetisi
- A2B2 : Kelompok anak yang kecerdasan interpersonal rendah dengan permainan kooperatif non kompetisi

E. Populasi dan Sampel**1. Populasi**

Agar penelitian lebih terarah, terlebih dahulu populasi harus ditentukan sebagai objek atau subjek penelitian. Menurut Handini mendefinikan populasi sebagai sekumpulan subjek (yang mencakup semua makhluk hidup maupun benda-benda mati) yang mempunyai kecenderungan sama serta memiliki sifat-sifat yang serupa. (Crie, 2017) Berdasarkan pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa populasi merupakan kumpulan dari subjek atau objek yang sifatnya dapat tergeneralisasi berdasarkan kuantitas dan karakteristik tertentu.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa taman kanak-kanak kelompok B yang berada di Tangerang Selatan Kecamatan Pamulang. Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh anak Taman Kanak-kanak kelompok B semester genap sebanyak 6,825 di Kecamatan Pamulang.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan *multistage random sampling* (pengambilan sampel yang dilakukan beberapa kali randomisasi). Sedangkan jumlah minimal sampel dalam penelitian ini ditetapkan menggunakan rumus dari Solvin (Riadi, 2014), sebagai berikut:

Dimana:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi =

d = taraf signifikansi yang dikehendaki = 0,1

Diketahui jumlah populasi TK B di seluruh Kecamatan Pamulang $N=6,825$ anak dan taraf signifikansi (d) = 0,1 maka jumlah minimal sampel penelitian adalah sebagai berikut:

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut diperoleh besar sampel minimal sebanyak 99 peserta didik. Untuk menghindari *drop out*, maka ditambahkan 10 persen dari jumlah sampel minimal, yaitu 10 peserta didik, sehingga diperoleh jumlah sampel penelitian ini, yaitu 109 peserta didik. Sampel penelitian diambil dari populasi terjangkau yang memenuhi kriteria penelitian.

Dari jumlah sampel responden tersebut, maka ditentukan jumlah masing-masing sampel secara *multistage random sampling*:

1. Provinsi Banten yang terdiri dari Kota Cilegon, Serang, Tangerang dan Tangerang Selatan secara acak dipilih untuk dijadikan sampel pada penelitian dan terpilihlah Kota Tangerang Selatan. Selanjutnya wilayah kota Tangerang Selatan cukup luas terdiri dari 7 Kecamatan, maka peneliti mengambil sampel TK B tingkat kecamatan. Kecamatan tersebut adalah: (1) Kecamatan Ciputat, (2) Kecamatan Ciputat Timur, (3) Kecamatan Pamulang, (4) Kecamatan Pondok Aren, (5) Kecamatan Serpong, (6) Kecamatan Serpong Utara, (7) Kecamatan Setu, dan terpilih Kecamatan Pamulang
2. Memilih dua kelurahan yang ada di Kecamatan Pamulang dengan cara random, terpilih Kelurahan Pamulang Barat dan Kelurahan Pamulang Timur.

3. Mengumpulkan nama-nama sekolah Taman Kanak-kanak yang ada di Kecamatan Pamulang, berjumlah 195 Taman Kanak-kanak
4. Kemudian melakukan random terhadap kelompok B, maka terpilih kelompok B TK Amanah At-Taqwa dan TK Pertiwi Pamulang. Kemudian kedua sekolah dirandom lagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol lalu terpilihlah TK Pertiwi Pamulang sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 32 siswa dengan permainan kooperatif – kompetisi dan TK Amanah At-Taqwa sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 32 siswa dengan permainan kooperatif non kompetisi dalam kelompok kontrol.
5. Pada penelitian ini, untuk menentukan kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kelas atas dan kelompok kelas bawah. Allen dan Yen menyatakan bahwa penetapan kelompok kelas atas dan kelompok kelas bawah tepat mulai 25% sampai dengan 33%.(Swerdlik, 2009) Hal ini, peneliti mengambil 33% kelompok atas yang memperoleh skor tertinggi sebagai kelompok atas dan 33% kelompok anak yang memperoleh skor terendah sebagai kelompok bawah. Untuk siswa yang berada distribusi tengah dikeluarkan dari data untuk analisis. Namun demikian, siswa tersebut tetap berhak mendapatkan pelayanan yang sama dengan siswa yang dijadikan subyek penelitian pada kelas eksperimen. Jumlah anggota sampel pada setiap kelompok yang dijadikan sebagai unit analisis sesuai dengan desain penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut

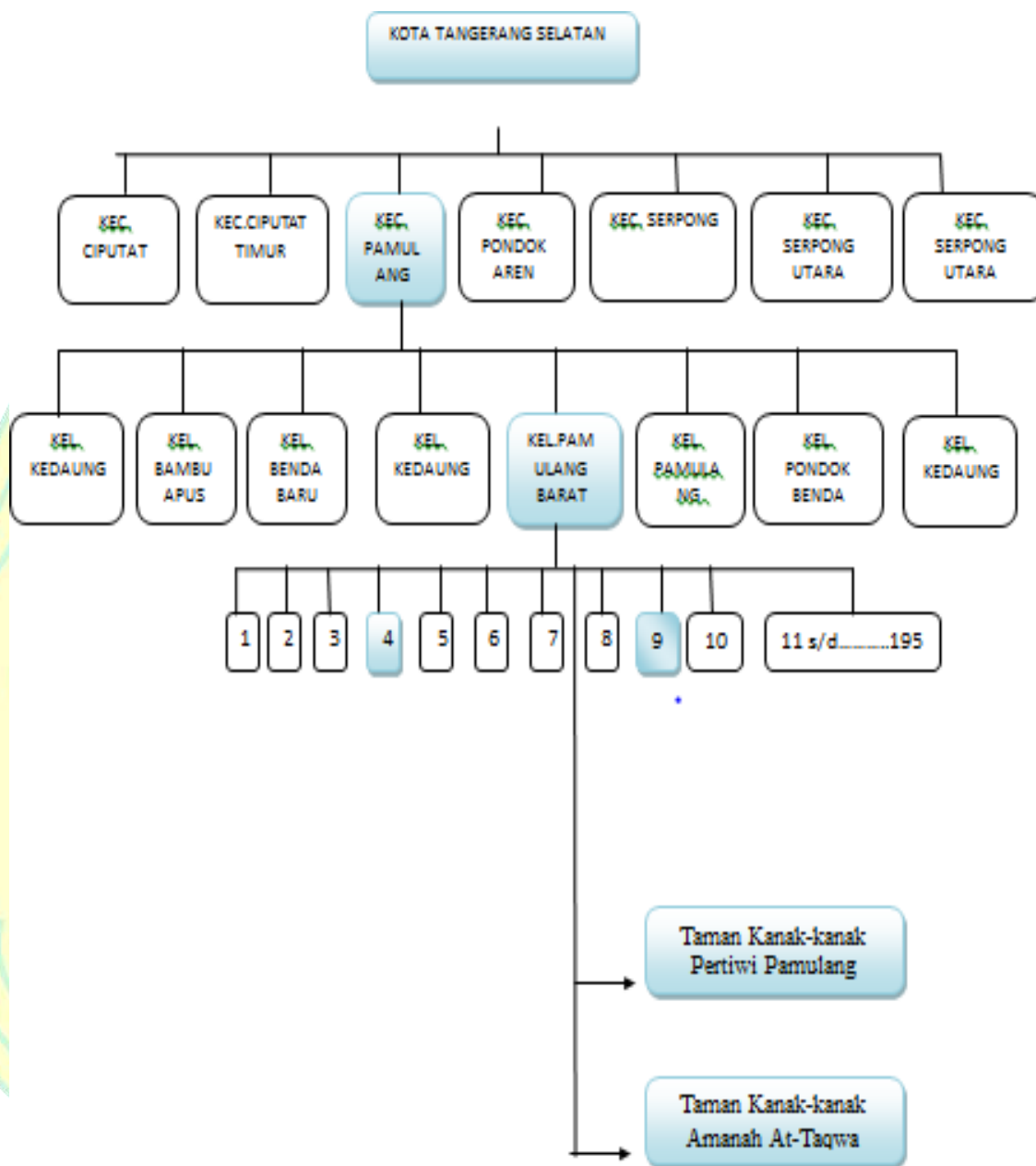
Tabel 3.2 Distribusi Sampel Pada Tabel Tiap Kelas Menurut Perlakuan

Kecerdasan Interpersonal (B)	Permainan Kooperatif		Jumlah
	Kompetisi	Non Kompetisi	
Tinggi (B1)	11	11	22
Rendah (B2)	11	11	22
Jumlah	22	22	44

Berdasarkan tabel di atas dari 44 anak terbentuk 4 bagian yang terdiri dari dua kelompok kelas yaitu : (1) kelompok siswa dengan kecerdasan interpersonal tinggi yang melakukan permainan kooperatif - kompetisi dengan jumlah sampel 11 siswa (A_1B_1); (2) kelompok siswa dengan kecerdasan interpersonal tinggi yang melakukan permainan kooperatif non kompetisi dalam kelompok dengan jumlah sampel 11 siswa (A_2B_1); (3) kelompok siswa dengan kecerdasan interpersonal rendah yang melakukan permainan kooperatif - kompetisi dengan jumlah sampel 11 siswa (A_1B_2); (4) kelompok siswa dengan kecerdasan interpersonal rendah yang melakukan permainan kooperatif non kompetisi dalam kelompok dengan jumlah sampel 11 siswa (A_2B_2).

Bagan 1.

Proses Penentuan Sampel Penelitian dengan teknik



F. Rancangan Perlakuan

Pada penelitian ini perlakuan yang diberikan satu jenis, yaitu dengan menggunakan permainan kooperatif. Permainan kooperatif yang digunakan adalah Permainan kooperatif – kompetisi dalam kelompok eksperimen dan permainan kooperatif non kompetisi dalam kelompok. Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi Pamulang sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 32 anak melakukan permainan kooperatif - kompetisi, sedangkan Taman Kanak-Kanak Amanah At-Taqwa sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 32 anak melakukan permainan kooperatif non kompetisi dalam kelompok kontrol. Perlakuan untuk kedua kelompok akan diberikan langsung oleh peneliti dan juga guru Taman Kanak-kanak (kolaboratif).

Tabel 3.3

**Persamaan dan Perbedaan Perlakuan yang Diberikan Pada Kelompok
Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Komponen	Perlakuan	
	Kelas Eksperimen (permainan kooperatif – kompetisi)	Kelas Kontrol (permainan kooperatif non kompetisi)
Jumlah Sampel	Tiap kelas terdiri dari 22 siswa yang terdiri dari 11 orang kelompok kecerdasan interpersonal tinggi dan 11 orang kelompok kecerdasan interpersonal rendah.	
Waktu	Semester I Tahun 2019	
Pembelajaran	Permainan dilakukan dalam 8 kali pertemuan ditambah 2 kali pertemuan untuk observasi sebelum dan sesudah perlakuan.	
Materi	Buah-buahan	
Permainan Kooperatif	<i>permainan kooperatif – kompetisi lego blok dalam kelompok</i>	<i>permainan kooperatif non kompetisi lego blok dalam kelompok</i>
Kegiatan Awal	1) Guru menciptakan lingkungan belajar (penataan bangku, hiasan dinding, musik, warna,	1) Guru menciptakan kondisi yang nyaman untuk belajar.

	pencahayaan, dll). Yang sesuai dengan materi yang di ajarkan.	
	2) Guru mengkondisikan siswa di kelas.	2) Guru mengkondisikan siswa di kelas.
	3) Guru memberikan informasi pada anak mengenai materi dan tujuan pembelajaran.	3) Guru memberikan informasi pada siswa mengenai materi dan tujuan pembelajaran.
	4) Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.	4) Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
	5) Guru menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran.	5) Guru menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran.
	1) Tahap konstruktivisme dan inkuiri: menjelaskan dan mengajak anak mengamati materi yang di ajarkan lalu menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari	1) Tahap konstruktivisme dan inkuiri: menjelaskan dan mengajak anak mengamati materi yang di ajarkan lalu menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.
Kegiatan inti	2) Mengorganisir permainan: Guru membuat beberapa anggota kelompok dengan jumlah anggota yang sama dan mengatur posisi duduk anak-anak serta membagi gelo blok tiap kelompok.	3) Mengorganisir permainan: Guru membuat beberapa anggota kelompok dengan jumlah anggota yang sama dan mengatur posisi duduk anak-anak serta membagi gelo blok tiap kelompok.
	4) Memulai permainan: anak mulai mendiskusikan bagian-bagian tubuh yang akan disusun dari lego blok dan dilanjutkan ke tahap penyusunan yang dilakukan	2) Memulai permainan: anak mulai mendiskusikan bagian-bagian tubuh yang akan disusun dari lego blok

bersama. Permainan akan bersifat kompetitif yang dihitung dengan kecepatan kelompok menyelesaikan tugas.

dan dilanjutkan ke tahap penyusunan yang dilakukan bersama. Permainan ini tidak terpaku terhadap waktu/kecepatan menyelesaikan tugas.

5) Komunikasi: guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperlihatkan hasil kerja kelompok kepada kelompok lain dan menceritakan gambar yang telah disusun bersama.

1). Tahap refleksi: guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat dan mempersentasikan hasil karya.

6) Tahap penilaian : guru mengumpulkan hasil pengamatan /observasi selama proses pembelajaran tentang gambaran perkembangan anak. Penilaian autentik berupa hasil wawancara atau percakapan, demonstrasi, dan hasil karya anak.

1). Tahap penilaian : guru mengumpulkan hasil pengamatan /observasi selama proses pembelajaran tentang gambaran perkembangan anak. Penilaian autentik berupa hasil wawancara atau percakapan, demonstrasi, dan hasil karya anak.

7) Rayakan: guru memberikan pengakuan terhadap partisipasi anak dalam melakukan kegiatan. Bisa dilakukan dengan cara pujian, tepuk tangan, bernyanyi bersama, dan memperlihatkan hasil percobaan dihadapan teman-teman dan orang tua (bisa kolaborasi dengan orang tua).

2). Rayakan: guru memberikan pengakuan terhadap partisipasi anak dalam melakukan kegiatan. Bisa dilakukan dengan cara pujian, tepuk tangan, bernyanyi bersama, dan memperlihatkan hasil percobaan dihadapan teman-teman dan orang tua (bisa kolaborasi dengan orang tua).

Kegiatan penutup	1) Guru dan anak melakukan diskusi bersama tentang kegiatan yang mereka lakukan.	1) Guru dan anak melakukan diskusi bersama tentang kegiatan yang mereka lakukan.
	2) Guru dan anak membuat kesimpulan bersama.	2) Guru dan anak membuat kesimpulan bersama.
	3) Guru menutup kegiatan pembelajaran.	3).Guru menutup kegiatan pembelajaran.

G. Kontrol Validitas Internal dan Eksternal

Pengontrolan terhadap unsur-unsur validitas internal dan validitas eksternal eksperimen dilakukan untuk menghindari prasangka dalam penelitian ini.

1. Validitas Internal

Agar hasil penelitian yang terjadi benar-benar akibat dari suatu perlakuan terhadap kelompok eksperimen maka perlunya pengontrolan terhadap unsur-unsur validitas internal, yaitu sebagai berikut:

a. Pengaruh Pre Test

Pemberian pretes bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan awal anak sebelum diberikan perlakuan.

b. Pengaruh Sejarah (*History*)

Mengindari hasil eksperimen tidak terkontaminasi dari pengaruh sejarah yaitu peristiwa-peristiwa yang terjadi di luar perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengendalikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol agar selalu dalam keadaan dan situasi yang sama. Selain itu, pemberian waktu perlakuan pada kedua kelompok juga dibatasi, yaitu selama dua bulan dengan 6 kali pertemuan.

c. Pengaruh Bias Seleksi (*Selection Bias*)

Mengindari terjadinya bias seleksi dilakukan: 1) memilih subjek eksperimen dari populasi yang sama, 2) randomisasi pada populasi untuk menentukan kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian untuk bermain permainan kooperatif – kompetitif dan permainan kooperatif non kompetitif.

d. Pengaruh Kematangan (*Maturation*)

Perubahan kematangan fisik dan psikis pada anak diperkirakan dapat mempengaruhi hasil kemampuan regulasi emosi anak. Penelitian dilakukan tidak terlalu lama, yaitu sekitar dua bulan.

e. Pengaruh Kontaminasi Subjek Dan Perlakuan (*Diffusion Of Subject And Treatment Or Contamination*)

Menghindari terjadinya pengaruh antar dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dapat menjalin komunikasi maka dilakukan pertimbangan jarak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menentukan kelas yang berjauhan.

f. Pengaruh Pengukuran (*Instrumentation*)

Penggunaan instrumen terhadap hasil eksperimen dapat dikontrol melalui latihan penggunaan instrumen dan perlakuan oleh guru.

Pengaruh Mortalitas (*Mortality*)

Pengaruh mortalitas adalah adanya subjek eksperimen yang tidak mengikuti perlakuan eksperimen karena berbagai alasan. Oleh karena itu dilakukan pengontrolan terhadap mortalitas melalui tindakan peneliti untuk selalu memeriksa kehadiran subjek eksperimen.

g. Pemilihan Subjek Yang Berbeda

Pemilihan subjek yang berbeda terjadi apabila menggunakan kelompok yang sudah ada. Untuk itu perlu dilakukan pretest dalam menentukan subjek penelitian pada kelompok.

h. Pengaruh ekspektasi pelaku percobaan (*Experimenter Expectancy*)

Di luar program perlakuan, pengaruh perilaku pelaku eksperimen selalu dikontrol menggunakan panduan langkah-langkah dalam pelaksanaan eksperimen yang sesuai dengan rancangan perlakuan.

2. Validitas Eksternal

Untuk memperoleh hasil penelitian yang representatif digeneralisasikan terhadap populasi, maka perlu dilakukan pengontrolan validitas eksternal, yang meliputi :

a. Validasi populasi

Populasi dalam penelitian ini dikontrol dengan cara : 1) sampel yang dipilih memiliki karakteristik yang sama dengan populasi melalui prosedur metodologi yang dapat dipertanggung jawabkan, dan 2) menentukan kelompok anak eksperimen dan kontrol berdasarkan randomisasi secara acak.

b. Validasi ekologi

Pada penelitian ini dilakukan kontrol dengan cara :

1) anak tidak diberitahu bahwa mereka menjadi subjek penelitian, 2) tidak melakukan perubahan seperti guru yang mengajar, jadwal yang sudah ditetapkan, dan kelas yang dipergunakan, 3) pengumpulan data dilakukan secara tersamar atau pengamatan tersembunyi.

H. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua instrumen, yaitu instrumen observasi kecerdasan interpersonal dan instrumen observasi kemampuan regulasi emosi. Data yang dikumpulkan adalah data tentang kecerdasan interpersonal dan kemampuan regulasi emosi yang dibuat oleh peneliti dan telah di uji kevaliditasnya oleh ahli.

1. Variabel Kecerdasan Interpersonal

a. Defenisi Konseptual

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk berempati dengan memahami perasaan orang lain, senang bergaul dengan membentuk hubungan dengan orang lain serta mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar yang ditunjukkan dengan mampu mempertahankan relasi sosialnya.

a Definisi Operasional

Kecerdasan interpersonal adalah skor yang menunjukkan kemampuan seseorang yang diukur meliputi aspek sebagai berikut: 1) Berempati, dengan indikator memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap perasaan orang lain dan memiliki rasa peduli, 2) Senang bergaul, dengan indikator senang berinteraksi dengan orang disekitarnya dan mampu mengungkapkan perasaan dengan cara verbal/ non verbal, 3) Mudah Bergaul, dengan indikator anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan anak mudah membuat teman. Skor observasi didapat dari pengamatan observer

berdasarkan instrumen yang telah dibuat dan dinilai sesuai dengan rubrik penilaian observasi yang telah dibuat peneliti.

Skor yang didapat dari hasil observasi secara keseluruhan dibagi menjadi tiga kelompok data dimana tiap kelompok terdiri dari 33% kecerdasan interpersonal tinggi, 33% kecerdasan interpersonal menengah dan 33% kecerdasan interpersonal rendah. Hanya kelompok kecerdasan interpersonal tinggi dan rendah yang akan dipakai untuk pengolahan data selanjutnya sedangkan kelompok kecerdasan interpersonal menengah tidak masuk kedalam pengolahan data.

b. Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan definisi operasional tersebut, maka dapat disusun kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal

No	Aspek	Indikator	No. Butir Item	Jumlah
1	Berempati	1. Anak memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap perasaan orang lain.	1, 7, 13	3
		2. Anak memiliki rasa peduli.	2, 8, 14	3
2	Senang Bergaul	3. Anak senang berinteraksi dengan orang disekitarnya	3, 9, 15	3
		4. Anak senang mengungkapkan perasaan dengan	4, 10, 16	3

			cara verbal/ non verbal	
3	Mudah Beradaptasi	5. Anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya	5, 11, 17	3
		6. Anak mudah membuat teman	6, 12, 18	3
		Jumlah		18

c. Jenis Instrumen

Jenis Instrumen yang digunakan untuk mengambil data pada variabel kecerdasan interpersonal adalah observasi, berupa serangkaian pernyataan yang membahas tentang kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan skala Likert yang dibagi empat kategori dengan skor masing-masing kategori, yaitu belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik.

Tabel 2. Skor Jawaban Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Jawaban	Skor
Belum Berkembang (BB)	1
Mulai Berkembang (MB)	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

d. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas

Instrumen akan diuji terlebih dahulu sebelum dipergunakan dalam penelitian. Pengujian dalam perhitungan instrumen untuk melihat keabsahan dan kehandalan instrumen. Sebagaimana dengan pendapat Sugiyono bahwa

“sebelum kuesioner disebarikan kepada responden, maka terlebih dahulu instrumen dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil(Sugiyono, 2010).

1) Uji validasi konstruk

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data sudah valid, maksud dari valid adalah instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, secara konseptual percaya diri merupakan instrumen yang mengukur instrumen konstruk. Analisis dilakukan melalui proses pengkajian teoritik dari suatu konsep untuk variabel yang hendak diukur mulai dari perumusan konstruk, penentuan indikator, sampai dengan operasional yang ditunjukkan dalam bentuk kisi kisi instrumen dan penyusunan butir butir instrumen. Selanjutnya pengujian validitas konstruk juga melibatkan pendapat tiga pakar (expert judgement) sesuai dengan lingkup yang diteliti.

Setelah pengujian konstruk dari ahli selesai, maka diteruskan uji coba instrumen. Instrumen yang telah disetujui para ahli dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Secara konseptual dapat dikatakan suatu instrumen telah diketahui mewakili konstruk yang baik, namun tidak dengan sendirinya. Setiap butir instrumen dianggap valid. Oleh karena itu secara empiris perlu dilakukan analisis butir dengan mengkorelasikan skor butir dengan total. Untuk menguji validitas konstruk setiap item dalam indikatornya dilakukan analisis dengan rumus korelasi *product moment*. Menggunakan rumus:

$$\frac{\sum (X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2 \sum (Y_i - \bar{Y})^2}}$$

Keterangan:

r = nilai koefisien korelasi product moment

n = banyaknya responden

X = skor butir

Y = skor total responden

Pengambilan keputusan bahwa suatu butir valid atau tidak ditentukan oleh perbandingan antara harga r_{hitung} dengan r_{tabel} . Merujuk pada tabel nilai nilai *product moment* dengan taraf kesalahan 5%. Pengambilan keputusan dirumuskan, yaitu: jika r_{hitung} positif dan $> r_{tabel}$ maka butir tersebut valid.

Uji validitas dilakukan dengan mengujicobakan instrumen kecerdasan interpersonal anak pada TK B yang memiliki kriteria sama dengan sampel penelitian. Bentuk instrumen kecerdasan interpersonal dalam penelitian ini adalah angket dengan jumlah 20 butir.

2) Uji Reliabilitas

Selain menentukan validitas terhadap instrumen penelitian dilakukan pula uji reliabilitas. Apabila reliabilitas instrumen diperoleh tinggi, maka kemungkinan kesalahan data yang dikumpulkan rendah, akurasi, dan stabilitas data berarti tinggi. Perhitungan reliabilitas instrumen ini menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu:

$$\frac{1}{n} \left(\frac{\sum X_i^2}{n} - \frac{(\sum X_i)^2}{n^2} \right)$$

Keterangan:

r = koefisien reliabilitas

k = banyaknya butir pernyataan

Σs_i^2 = jumlah varians skor butir

S_t^2 = varians total

2. Variabel Regulasi Emosi

a. Definisi Konseptual

Regulasi emosi merupakan kemampuan individu untuk mengatur emosi dengan cara memperkuat/ mempertahankan/ mengurangi emosi baik yang bersifat positif maupun negatif, mengatur intensitas emosi berlangsung serta mengatur ekspresi emosi.

b. Definisi Operasional

Regulasi emosi adalah skor yang menunjukkan kemampuan individu yang diukur meliputi aspek sebagai berikut: 1) Mengatur Emosi, dengan indikator mampu untuk memperkuat emosi, mampu mempertahankan emosi dan mampu mengurangi emosi, 2) Mengatur intensitas emosi, dengan indikator anak dapat mengatur lamanya emosi berlangsung, anak dapat mengatur intensitas kemunculan emosi, 3) Mengatur ekspresi emosi, dengan indikator anak mampu mengatur intonasi suara saat merasakan emosi, anak dapat mengatur gesture saat merasakan emosi, anak mampu mengatur pergerakan otot saat merasakan emosi. Skor observasi didapat dari pengamatan observer berdasarkan instrumen yang telah dibuat dan dinilai sesuai dengan rubrik penilaian observasi yang telah dibuat peneliti.

c. Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan defenisi operasional tersebut, maka dapat disusun kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Regulasi Emosi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir Item	Jumlah
1	Mengatur Emosi	1 Anak mampu mempertahankan emosi	1, 7, 13	3
		2 Anak mampu mengurangi emosi	2, 8, 14	3
2	Mengatur Intensitas Emosi	1. Anak mampu mengatur lamanya emosi berlangsung	3, 9, 15	3
		2. Anak mampu mengatur intensitas kemunculan emosi	4, 10, 16	3
3	Mengatur Ekspresi Emosi	1. Anak mampu mengatur intonasi suara saat merasakan emosi	5, 11, 17	3
		2. Anak mampu mengatur pergerakan otot	6, 12, 18	3
Jumlah				18

d. Jenis Instrumen

Jenis Instrumen yang digunakan untuk mengambil data pada variabel regulasi emosi adalah observasi. Observasi ini digunakan untuk melihat anak secara langsung bagaimana regulasi emosi yang dimiliki anak di dalam kelas.

Tabel 4. Skor Jawaban Instrumen Regulasi Emosi

Jawaban	Skor
Belum Berkembang	1
Mulai Berkembang	2
Berkembang Sesuai Harapan	3
Berkembang Sangat Baik	4

e. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas

Instrumen akan diuji terlebih dahulu sebelum dipergunakan dalam penelitian. Pengujian dalam perhitungan instrumen untuk melihat keabsahan dan kehandalan instrumen. Sebagaimana dengan pendapat Sugiyono bahwa “sebelum kuesioner disebarkan kepada responden, maka terlebih dahulu instrumen dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil(Sugiyono, 2010).

3) Uji validasi konstruk

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data sudah valid, maksud dari valid adalah instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, secara konseptual regulasi emosi merupakan instrumen yang mengukur instrumen konstruk. Analisis dilakukan melalui proses pengkajian teoritik dari

suatu konsep untuk variabel yang hendak diukur mulai dari perumusan konstruk, penentuan indikator, sampai dengan operasional yang ditunjukkan dalam bentuk kisi kisi instrumen dan penyusunan butir butir instrumen. Selanjutnya pengujian validitas konstruk juga melibatkan pendapat tida pakar (expert judgement) sesuai dengan lingkup yang diteliti.

Setelah pengujian konstruk dari ahli selesai, maka hasil penilaian pakar panelis dikategorikan dalam dua kategori, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Kategori berupa komentar atau masukan tertulis. Sedangkan kuantitatif ditransformasikan dalam wujud skor dan dilakukan analisa validitas.

Instrumen observasi yang telah disetujui para ahli dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Secara konseptual dapat dikatakan suatu instrumen telah diketahui mewakili konstruk yang baik, namun tidak dengan sendirinya. Setiap butir instrumen dianggap valid. Oleh karena itu secara empiris perlu dilakukan analisis butir dengan mengkorelasikan skor butir dengan total. Untuk menguji validitas konstruk setiap item dalam indikatornya dilakukan analisis dengan rumus korelasi *product moment*. Menggunakan rumus:

$$r = \frac{\sum (X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2 \sum (Y_i - \bar{Y})^2}}$$

Keterangan:

r = nilai koefisien korelasi prosuct moment

n = banyaknya responden

X = skor butir

Y = skor total responden

Pengambilan keputusan bahwa suatu butir valid atau tidak ditentukan oleh perbandingan antara harga r_{hitung} dengan r_{tabel} . Merujuk pada tabel nilai nilai *product moment* dengan taraf kesalahan 5%. Pengambilan keputusan dirumuskan, yaitu: jika r_{hitung} positif dan $> r_{tabel}$ maka butir tersebut valid.

Uji validitas dilakukan dengan mengujicobakan instrumen regulasi emosi pada anak pada TK B yang memiliki kriteria sama dengan sampel penelitian. Bentuk instrumen regulasi emosi dalam penelitian ini adalah angket dengan jumlah 18 butir.

4) Uji Reliabilitas

Selain menentukan validitas terhadap instrumen penelitian dilakukan pula uji reliabilitas. Apabila reliabilitas instrumen diperoleh tinggi, maka kemungkinan kesalahan data yang dikumpulkan rendah, akurasi, dan stabilitas data berarti tinggi. Perhitungan reliabilitas instrumen ini menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu:

$$\frac{1}{k} \left(\frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r = koefisien reliabilitas

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum s_i^2$ = jumlah varians skor butir

S_t^2 = varians total

I. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis sesuai dengan tujuan dan pernyataan penelitian. Analisis data terhadap hasil penelitian bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data mentah kedalam bentuk tabel distribusi frekuensi serta divisualisasikan dalam gambar grafik histogram. Data mentah diolah menggunakan perhitungan manual dengan bantuan komputer program MS-Excel 2010. Hasil pengolahan data mentah tersebut terdiri dari nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, range, nilai maksimum, nilai minimum, dan koefisien variansi.

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial terdiri atas dua tahap proses pengujian yaitu uji persyaratan normalitas dan uji persyaratan homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan tersebar secara normal atau tidak berdasarkan data sampel yang diperoleh. Menurut Syafril adapun fungsi uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diolah berasal dari data berdistribusi normal. (Syafril, 210) Maksudnya uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang ditemukan dan diolah berasal dari data yang normal. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas adalah teknik uji *liliefors* dengan kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika

$L_{hitung} < L_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ (Kadir, 2010) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Setelah itu lakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk melihat apakah sampel yang berdistribusi normal tersebut berasal dari populasi yang variansinya homogen. Sebagaimana Syafril menyatakan bahwa untuk menguji homogenitas dilakukan uji Bartlett (Syafri, 2010), yaitu menguji kesamaan varians antara kelompok 1 dan kelompok 2 berdasarkan data x yang dikelompokkan. Kriteria pengujian ini apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data tersebut memiliki varians yang homogen (Kadir, 2010) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan teknik analisis varian (ANOVA) dua jalur 2×2 . Hal ini bertujuan untuk menguji efek utama A dan efek utama B serta pengaruh interaksi antara A dan B (*main effect* dan *interaction effect*). Pengujian selanjutnya menggunakan uji t yaitu menguji perbedaan rata-rata pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hipotesis alternatif diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya bahwa terdapat pengaruh yang positif antara perbedaan permainan kooperatif – kompetitif dan permainan kooperatif non kompetitif dalam kelompok terhadap regulasi emosi anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. Namun sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Hipotesis alternatif ditolak artinya bahwa tidak terdapat pengaruh yang positif antara permainan kooperatif – kompetitif dan permainan kooperatif non kompetitif dalam kelompok terhadap regulasi emosi anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak.

3. Hipotesis Statistik

1). $H_0 : \mu A_1 \leq \mu A_2$

$H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$

2). $H_0 : \mu B_1 \leq \mu B_2$

$H_1 : \mu B_1 > \mu B_2$

3). $H_0 : \text{Interaksi A X B} = 0$

$H_1 : \text{Interaksi A X B} \neq 0$

4). $H_0 : \mu A_1 B_1 \leq \mu A_2 B_1$

$H_1 : \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_1$

5). $H_0 : \mu A_1 B_2 \leq \mu A_2 B_2$

$H_1 : \mu A_1 B_2 > \mu A_2 B_2$

6). $H_0 : \mu A_1 B_1 \leq \mu A_1 B_2$

$H_1 : \mu A_1 B_1 > \mu A_1 B_2$

7). $H_0 : \mu A_2 B_1 \leq \mu A_2 B_2$

$H_1 : \mu A_2 B_1 > \mu A_2 B_2$

Keterangan :

H_0 : Hipotesis nol

H_1 : Hipotesis alternatif

μA_1 : Rerata regulasi emosi anak yang bermain permainan kooperatif - kompetisi

μA_2 : Rerata regulasi emosi anak yang bermain permainan kooperatif non kompetisi

μB_1 : Rerata kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi

μ_{B_2} : Rerata kelompok anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah

Int. AxB : Interaksi antara permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi.

$\mu_{A_1B_1}$: Rerata regulasi emosi yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi yang bermain permainan kooperatif - kompetisi

$\mu_{A_1B_2}$: Rerata regulasi emosi yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang bermain permainan kooperatif - kompetisi

$\mu_{A_2B_1}$: Rerata regulasi emosi yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi yang bermain permainan kooperatif non kompetisi

$\mu_{A_2B_2}$: Rerata regulasi emosi yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah yang bermain permainan kooperatif non kompetisi

