

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*) dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh atau peran suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel tertentu melalui pengukuran yang dinyatakan dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti dalam kondisi yang terkendali. Namun demikian, dalam penelitian pendidikan tidak selalu memungkinkan untuk melakukan pengacakan (*random assignment*) terhadap subjek penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*), yaitu penelitian eksperimen yang masih

memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen tetapi tidak sepenuhnya menggunakan pengelompokan subjek secara acak (Sugiyono, 2022).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kondisi awal keterampilan sosial emosional anak sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan balok, sedangkan kelompok kontrol mengikuti kegiatan pembelajaran sebagaimana biasanya tanpa perlakuan khusus. Setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok kembali diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan keterampilan sosial emosional anak setelah perlakuan dilaksanakan (Creswell & Creswell, 2018).

Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga dapat diketahui apakah permainan balok memberikan pengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Hang Tuah Kota Bengkulu.

Adapun bentuk desain *Non-Equivalent Control Group Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pre-test kelompok eksperimen

O₂ : Post-test kelompok eksperimen

O₃ : Pre-test kelompok kontrol

O₄ : Post-test kelompok kontrol

X : Perlakuan berupa kegiatan permainan balok

– : Tidak diberikan perlakuan

Berdasarkan desain tersebut, efektivitas permainan balok terhadap keterampilan sosial emosional anak dapat diketahui melalui perbandingan skor pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Hang Tuah Kota Bengkulu. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di lembaga tersebut masih perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal. Selain itu, TK Hang Tuah Kota

Bengkulu memiliki sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan kegiatan bermain balok sehingga memungkinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Kegiatan penelitian dimulai dari tahap persiapan penelitian, penyusunan instrumen, pelaksanaan pre-test, pemberian perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan permainan balok pada kelompok eksperimen, pelaksanaan *post-test*, hingga pengolahan dan analisis data penelitian.

Secara keseluruhan, penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Juni 2026 dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Apr-26	Mei-26	Jun-26
1	Observasi Awal dan Identifikasi Masalah	✓		
2	Penyusunan Proposal Penelitian	✓		
3	Penyusunan Instrumen Penelitian	✓		
4	Pengurusan Izin Penelitian	✓		
5	Pelaksanaan <i>Pre-Test</i>		✓	
6	Pemberian Perlakuan (Permainan Balok)		✓	
7	Pelaksanaan <i>Post-Test</i>		✓	
8	Pengolahan dan Analisis Data			✓
9	Penyusunan Laporan Hasil Penelitian			✓

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan atau strategi yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Desain penelitian berfungsi sebagai pedoman dalam mengatur pelaksanaan penelitian, mulai dari penentuan subjek penelitian, pemberian perlakuan, pengumpulan data, hingga analisis data sehingga hasil penelitian yang diperoleh memiliki tingkat validitas yang baik. Menurut Arikunto (2011), desain penelitian merupakan rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian sehingga proses penelitian dapat berlangsung secara sistematis dan terarah.

Dalam penelitian ini, desain penelitian diterapkan melalui pemberian perlakuan berupa permainan balok kepada kelompok eksperimen untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti kegiatan pembelajaran sebagaimana yang biasa dilaksanakan di kelas tanpa diberikan perlakuan khusus berupa permainan balok. Melalui penerapan desain tersebut, peneliti dapat membandingkan perkembangan keterampilan sosial emosional anak pada kedua kelompok setelah proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kondisi awal keterampilan sosial emosional anak. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan melalui kegiatan permainan balok yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun, sedangkan kelompok kontrol mengikuti kegiatan pembelajaran rutin. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok memperoleh *post-test* untuk mengetahui perubahan keterampilan sosial emosional anak setelah mengikuti proses pembelajaran.

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan balok (X), sedangkan variabel terikat adalah keterampilan sosial emosional anak (Y). Hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat kausal, yaitu permainan balok diduga memberikan pengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Hang Tuah Kota Bengkulu. Hubungan tersebut selanjutnya diuji melalui analisis statistik terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Metode kuantitatif digunakan karena memungkinkan pengujian hipotesis secara objektif melalui analisis data statistik.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sumber data dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2022), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian, populasi menjadi dasar bagi peneliti dalam menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang berada di TK Hang Tuah Kota Bengkulu. Adapun populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik TK Hang Tuah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 87 anak dan tersebar pada lima kelas. Populasi tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu anak usia dini yang berada pada lingkungan pendidikan yang sama dan memperoleh layanan pembelajaran yang relatif beragam.

Tabel 3.3 Populasi Peserta Didik TK Hang Tuah Kota Bengkulu

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Fatahillah	11	8	19
2	Diponegoro	11	8	19
3	Cirebon	11	6	17
4	Bone	10	8	18
5	Amboina	6	7	13
Jumlah		49	37	86

Sumber: Data TK Hang Tuah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2025/2026

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang dianggap dapat mewakili populasi tersebut. Menurut Arikunto (2021), sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Pengambilan sampel dalam penelitian harus dilakukan secara tepat agar data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi populasi secara representatif.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022). Pertimbangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kesamaan rentang usia anak, jumlah peserta

didik yang relatif seimbang, serta kemudahan pelaksanaan perlakuan penelitian.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas Bone dipilih sebagai kelompok eksperimen karena menjadi kelas yang diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan balok. Sementara itu, kelas Cirebon dipilih sebagai kelompok kontrol karena memiliki karakteristik yang relatif sama dengan kelas Bone, terutama dari segi usia peserta didik dan jumlah siswa yang tidak jauh berbeda.

Tabel 3.4 Sampel Penelitian

No	Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa
1	Eksperimen	Bone	18
2	Kontrol	Cirebon	17
Jumlah			35

Sumber: Data TK Hang Tuah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2025/2026

Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 35 anak yang terdiri atas 18 anak pada kelompok eksperimen dan 17 anak pada kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut digunakan untuk membandingkan perkembangan keterampilan sosial emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan balok.

3. Tahap Penentuan Sampel

Tahap penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu:

- a. Mengidentifikasi seluruh kelas yang terdapat di TK Hang Tuah Kota Bengkulu.
- b. Menentukan kelas yang memiliki karakteristik relatif homogen berdasarkan usia dan tingkat perkembangan anak.
- c. Menetapkan kelas Bone sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan balok.
- d. Menetapkan kelas Cirebon sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran sebagaimana biasanya tanpa perlakuan khusus.
- e. Menjadikan seluruh peserta didik pada kedua kelas tersebut sebagai sampel penelitian.

Melalui tahapan tersebut, sampel yang dipilih diharapkan mampu mewakili populasi penelitian sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai pengaruh permainan balok terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Hang Tuah Kota Bengkulu.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian yang dirumuskan berdasarkan konsep teoritis sehingga dapat diukur dan diamati dalam penelitian. Definisi operasional bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel yang diteliti sehingga memudahkan peneliti dalam menyusun instrumen penelitian, mengumpulkan data, dan melakukan analisis data (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan balok (X), sedangkan variabel terikat adalah keterampilan sosial emosional anak (Y).

1. Variabel Bebas (X): Permainan Balok

Permainan balok merupakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan edukatif berupa balok dengan berbagai bentuk dan ukuran yang disusun, dirangkai, atau dibangun menjadi suatu bentuk tertentu sesuai dengan imajinasi anak. Dalam penelitian ini, permainan balok digunakan sebagai perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada kelompok eksperimen untuk menstimulasi perkembangan keterampilan sosial emosional anak.

Secara operasional, permainan balok diartikan sebagai kegiatan bermain yang melibatkan interaksi antar anak dalam menyusun, membangun, dan menciptakan suatu bentuk menggunakan balok secara individual maupun kelompok sesuai dengan aturan dan arahan kegiatan yang telah dirancang oleh peneliti. Adapun indikator permainan balok dalam penelitian ini meliputi:

Tabel 3.5 Tabel Indikator Variabel X : Permainan Balok

No	Indikator
1	Anak mampu mengenal dan menggunakan balok sesuai fungsinya
2	Anak mampu menyusun balok menjadi suatu bentuk tertentu
3	Anak mampu bekerja sama dengan teman saat bermain balok
4	Anak mampu mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan
5	Anak mampu menyelesaikan kegiatan bermain balok sampai selesai

2. Variabel Terikat (Y): Keterampilan Sosial Emosional Anak

Keterampilan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial serta mengelola emosi secara tepat dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Keterampilan sosial emosional membantu anak membangun hubungan yang positif dengan teman sebaya maupun orang dewasa serta

mengembangkan kemampuan mengendalikan diri (Khadijah, 2020).

Secara operasional, keterampilan sosial emosional dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam menunjukkan perilaku sosial dan emosional yang dapat diamati selama kegiatan pembelajaran maupun kegiatan bermain balok. Kemampuan tersebut diukur melalui lembar observasi yang diisi oleh peneliti berdasarkan perilaku yang ditampilkan anak selama penelitian berlangsung.

Adapun indikator keterampilan sosial emosional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Indikator Variabel Terikat (Y): Keterampilan Sosial Emosional Anak

No	Indikator	Deskripsi Perilaku
1	Kerja sama	Anak mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok
2	Berbagi	Anak bersedia berbagi alat permainan dengan teman
3	Menunggu giliran	Anak mampu menunggu giliran tanpa mengganggu teman
4	Mematuhi aturan	Anak mampu mengikuti aturan yang telah disepakati
5	Empati	Anak menunjukkan kepedulian terhadap teman
6	Mengendalikan emosi	Anak mampu mengendalikan emosi saat menghadapi masalah atau konflik sederhana

3. Unit Analisis dan Pengukuran Variabel

Unit analisis dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun yang menjadi peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Hang Tuah Kota Bengkulu.

Pengukuran variabel keterampilan sosial emosional dilakukan menggunakan lembar observasi dengan skala penilaian perkembangan anak berdasarkan kategori perkembangan yang mengacu pada standar penilaian PAUD, yaitu:

Tabel 3.7 Pengukuran Variabel Keterampilan Sosial Emosional

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

Skor yang diperoleh dari masing-masing indikator kemudian dijumlahkan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan balok.

Adapun responden dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok Bone sebagai kelompok eksperimen dan kelompok Cirebon sebagai kelompok

kontrol di TK Hang Tuah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 35 anak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Data yang diperoleh harus relevan dengan tujuan penelitian sehingga mampu menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Menurut Sugiyono (2022), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang valid dan reliabel.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Observasi dipilih karena keterampilan sosial emosional anak usia dini lebih tepat diukur melalui pengamatan langsung terhadap perilaku yang ditunjukkan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data mengenai perkembangan keterampilan sosial emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan balok.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek yang diteliti dan mencatat berbagai gejala atau perilaku yang muncul selama proses penelitian

berlangsung. Menurut Arikunto (2021), observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera untuk memperoleh data yang diperlukan.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Hang Tuah Kota Bengkulu. Observasi dilaksanakan pada saat kegiatan *pre-test* dan *post-test* menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keterampilan sosial emosional anak.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterampilan sosial emosional anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Penyusunan instrumen penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Definisi Konseptual

Secara konseptual, keterampilan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, membangun hubungan yang positif dengan orang lain,

memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, serta mengendalikan emosi dalam berbagai situasi sosial (Khadijah, 2020).

b. Definisi Operasional

Secara operasional, keterampilan sosial emosional dalam penelitian ini adalah kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam menunjukkan perilaku kerja sama, berbagi, menunggu giliran, mematuhi aturan, menunjukkan empati, dan mengendalikan emosi yang diamati selama proses pembelajaran dan kegiatan bermain balok berlangsung.

c. Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator keterampilan sosial emosional yang dikembangkan menjadi beberapa butir pengamatan. Kisi-kisi instrumen digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan lembar observasi sehingga seluruh indikator penelitian dapat terukur secara sistematis.

G. Intrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen yang baik harus mampu mengukur variabel penelitian secara tepat sehingga menghasilkan data yang valid dan reliabel. Menurut Sugiyono (2022), instrumen

penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati oleh peneliti. Oleh karena itu, penyusunan instrumen harus dilakukan secara sistematis berdasarkan variabel dan indikator yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur perkembangan keterampilan sosial emosional anak sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan berupa permainan balok.

1. Definisi Konseptual Variabel

Keterampilan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain, memahami dan mengelola emosi, menunjukkan perilaku prososial, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Perkembangan sosial emosional mencakup kemampuan bekerja sama, berbagi, mematuhi aturan, menunjukkan empati, serta mengendalikan emosi dalam berbagai situasi (Khadijah, 2020).

2. Definisi Operasional Variabel

Keterampilan sosial emosional dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam menunjukkan perilaku sosial dan emosional yang

dapat diamati selama kegiatan pembelajaran dan kegiatan bermain balok. Kemampuan tersebut diukur melalui lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator keterampilan sosial emosional anak.

Adapun indikator yang digunakan meliputi:

- a. Kemampuan bekerja sama.
- b. Kemampuan berbagi.
- c. Kemampuan menunggu giliran.
- d. Kemampuan mematuhi aturan.
- e. Kemampuan menunjukkan empati.
- f. Kemampuan mengendalikan emosi.

3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi instrumen disusun sebagai pedoman dalam pembuatan butir observasi sehingga seluruh indikator penelitian dapat terukur secara sistematis.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial Emosional Anak

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Keterampilan Sosial Emosional	Kerja Sama	Anak mau bekerja sama dalam kelompok saat bermain balok	1	1
		Anak membantu teman saat menyusun balok	2	1
		Anak berpartisipasi	3	1

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
	Berbagi	aktif dalam kegiatan kelompok		
		Anak bersedia meminjamkan balok kepada teman	4	1
		Anak menggunakan balok secara bergantian	5	1
		Anak tidak berebut balok dengan teman	6	1
	Menunggu Giliran	Anak mampu menunggu giliran menggunakan balok	7	1
		Anak tidak memaksa ingin didahulukan	8	1
	Mematuhi Aturan	Anak mengikuti aturan bermain yang telah disepakati	9	1
		Anak merapikan balok setelah bermain	10	1
	Empati	Anak menunjukkan kepedulian kepada teman yang mengalami kesulitan	11	1

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
	Mengendalikan Emosi	Anak memberikan bantuan kepada teman tanpa diminta	12	1
		Anak tidak marah ketika hasil bangunannya berbeda dengan keinginannya	13	1
		Anak dapat menerima pendapat teman saat bermain bersama	14	1
		Anak mampu mengendalikan kekecewaan ketika kalah atau gagal	15	1

4. Skala Pengukuran Instrumen

Instrumen penelitian menggunakan skala penilaian perkembangan anak yang mengacu pada kategori penilaian PAUD. Pemberian skor dilakukan berdasarkan perilaku yang ditunjukkan anak selama kegiatan observasi berlangsung. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik keterampilan sosial emosional anak.

Tabel 3.9 Pedoman Penskoran

Skor	Kategori	Kriteria
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mampu melakukan indikator secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak mampu melakukan indikator dengan sedikit arahan
2	Mulai Berkembang (MB)	Anak mulai menunjukkan perilaku namun masih memerlukan bantuan
1	Belum Berkembang (BB)	Anak belum menunjukkan perilaku yang diamati

Tabel 3.10 *Blueprint* Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Jumlah Butir	Skor Minimum	Skor Maksimum
Keterampilan Sosial Emosional	Kerja Sama	3	3	12
	Berbagi	3	3	12
	Menunggu Giliran	2	2	8
	Mematuhi Aturan	2	2	8
	Empati	2	2	8
	Mengendalikan Emosi	3	3	12
Jumlah		15	15	60

5. Validasi Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu dilakukan validasi untuk mengetahui kesesuaian isi instrumen dengan indikator yang akan diukur. Validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Validasi dilakukan oleh dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini dan metodologi penelitian.

Hasil penilaian validator digunakan untuk memperbaiki redaksi, kejelasan indikator, dan kesesuaian butir observasi sehingga instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Menurut Arikunto (2021), validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

6. Uji Validitas Instrumen

Setelah memperoleh penilaian dari validator, instrumen diuji cobakan kepada responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

N = jumlah responden

X = skor butir

Y = skor total

Suatu butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

7. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang relatif sama apabila digunakan pada waktu yang berbeda dengan kondisi yang sama.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha, yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

k = jumlah butir instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Menurut Ghozali (2021), instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$.

Dengan dilakukannya uji validitas dan reliabilitas, instrumen penelitian diharapkan mampu menghasilkan data yang akurat dan konsisten sehingga dapat digunakan untuk mengukur keterampilan sosial emosional anak secara objektif.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengolah, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan data yang telah diperoleh sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Menurut Sugiyono (2022), analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul yang meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel, penyajian data, perhitungan statistik, dan pengujian hipotesis penelitian.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi keterampilan sosial emosional anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemberian perlakuan berupa permainan balok. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program IBM SPSS Statistics.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah diperoleh tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat keterampilan sosial emosional anak sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk:

- a. Tabel distribusi frekuensi.
- b. Nilai rata-rata (*mean*).
- c. Nilai maksimum dan minimum.
- d. Standar deviasi.
- e. Histogram distribusi data.

Rumus nilai rata-rata (*mean*) menurut Sudjana (2016) adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata-rata skor

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = jumlah responden

Selanjutnya data hasil observasi dikategorikan untuk mengetahui tingkat perkembangan keterampilan sosial emosional anak.

2. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Menurut Ghozali (2021), uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel penelitian memiliki distribusi data yang normal sehingga memenuhi syarat penggunaan statistik parametrik.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden.

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai Sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen atau sama.

Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. > 0,05 maka data homogen.
- Jika nilai Sig. < 0,05 maka data tidak homogen.

Uji homogenitas diperlukan untuk memastikan bahwa kedua kelompok penelitian memiliki karakteristik yang relatif sama sebelum diberikan perlakuan.

3. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh permainan balok terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Hang Tuah Kota Bengkulu.

Karena penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Rumus uji-t menurut Sugiyono (2022) adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$ = rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 = varians kelompok eksperimen

S_2^2 = varians kelompok kontrol

n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh permainan balok terhadap keterampilan sosial emosional anak.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh permainan balok terhadap keterampilan sosial emosional anak.

4. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan permainan balok terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Hang Tuah Kota Bengkulu.

b. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan permainan balok terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Hang Tuah Kota Bengkulu.

Dengan demikian, hasil analisis statistik inferensial digunakan untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian yang telah dirumuskan.

