

BAB 3

METODE PENELITIAN

Bab 3 pada tulisan ini memaparkan metode yang digunakan selama penelitian berlangsung.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan *quasi experiment* dengan studi intervensi design yang berbentuk pretest-posttest kelompok kontrol tanpa acak (*pretest-posttest control group design*) karena subjek kelompok tidak diacak dan dalam bentuk penelitian yang dilakukan pada waktu satu kali secara serentak pada individu dalam populasi dengan tidak ada follow-up.

Pada desain ini dilakukan pengukuran jarak sosial yang dimiliki oleh subjek, setelah diberikan perlakuan, maka dilakukan pengukuran kembali dengan alat ukur yang sama. Perbedaan kedua hasil pengukuran, dianggap sebagai efek dari perlakuan yang diberikan.

Tabel 3.1 Desain Eksperimen

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
Eksperimen	IJ 1	Board Game dan Pemutaran Video	IJ 2

Keterangan :

IJ1 : Skala Jarak Sosial 1

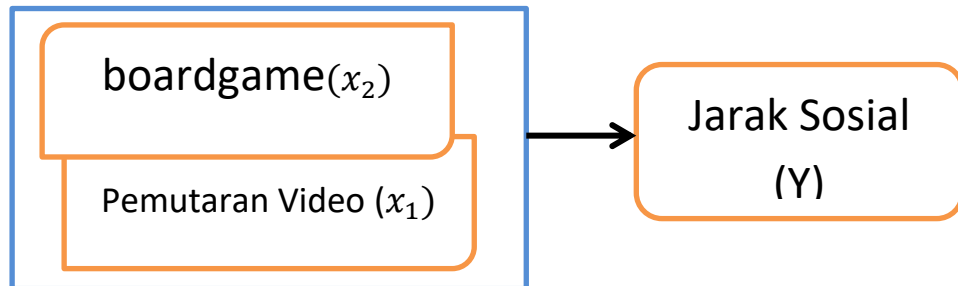
IJ 2 : Skala Jarak Sosial 2

Test dilakukan sebanyak dua kali sebelum dan sesudah eksperimen. Test yang dilakukan sebelum intervensi disebut pretes, dan observasi setelah intervensi disebut postes/ Perbedaan antara IJ 1 dan IJ 2 yakni, $IJ 2 - IJ 1$ diasumsikan merupakan efek dari perlakuan atau intervensi yang dilakukan.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti terdiri atas dua variabel, yakni DV dan IV. Dependen Variabel penulis ialah jarak sosial yang ingin diintervensi oleh penulis dengan menggunakan Independen Variabel, yakni permainan boardgame dan pemutaran video.

Sehingga bentuk dari IV (X) dan DV (Y) ini adalah:



3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Jarak Sosial

Jarak sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kedekatan siswa dengan siswa lain berdasarkan identitas etnis yang disandang. Prasangka yang timbul pada siswa seringkali karena didorong oleh lingkungan mereka tinggal, dan kurangnya interaksi, sehingga mereka memasang stereotip berdasarkan keanggotaan siswa lainnya berdasarkan keanggotaannya pada kelompok etnisnya secara selektif.

Skala Jarak Sosial yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan Skala *Guttman*, dengan menggunakan *boardgame*, dan observasi oleh penulis.

NO	PERNYATAAN	IYA	TIDAK MAU
1	Diajak menginap / bermalam		
2	Diajak makan bersama di rumah		
3	Belajar kelompok di rumah		
4	Main bersama di halaman/pekarangan/teras		
5	Duduk sebangku di kelas		
6	Berada dalam kelas yang sama		
7	Dalam satu sekolah yang sama		

Perlakuan Skala Jarak Sosial *Guttman* menjadi *boardgame* berupa *permainan jarak sosial interaktif* didasari karena didalam kelas siswa/i sudah melakukan diskriminasi dengan pemisahan wilayah tempat duduk. Sehingga pembauran dalam permainan jarak sosial interaktif yang dilakukan didalam kelas mengubah jarak dan membuat antar siswa berinteraksi dan mau mendengar pendapat atas keputusan yang diambil secara individu dalam observasi.

3.3.2 Pemutaran Video

Pemutaran Video yang dilakukan didalam kelas berbeda disetiap kelompoknya, pada kelompok intervensi, penulis menayangkan video perkenalan atas foto siswa yang menjadi obyek pada prates. Media seperti video memberikan informasi dan gambaran luas sebagai pemahaman baru atas anak-anak dikelas terhadap kelompok etnis lain diluar kelompok mereka.

Dikarenakan ini merupakan penelitian eksperimental dengan menggunakan pra dan postes, maka penulis menyimpulkan bahwa

$$y = a + b_1x_1 + b_2x_2$$

3.4 Pengujian Validitas dan Realibilitas

Uji validitas dan reabilitas menggunakan SPSS (Statistical Product and Service Solutions) sebagai alat pengolahan data. Sedangkan pengujiannya menggunakan IBM SPSS Statistic 21.

3.4.4.1 Validitas yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Construct validity, kesesuaian sebuah alat tes yang digunakan untuk mengukur suatu trait dengan konstruk yang mendasarinya. Dalam kata lain, sejauh mana alat tes atau pengukuran yang digunakan mengukur sebuah konstruk psikologi. Construct validity tidak dapat ditentukan dengan satu cara atau satu penyelidikan, akan tetapi melibatkan prosedur lain yang dirancang untuk menentukan apakah sebuah tes benar-benar mengukur suatu konstruk kepribadian tertentu. Construct Validity dibangun melalui serangkaian kegiatan dimana peneliti cara bersamaan membuat satu konstruk dan mengembangkan instrument untuk mengukurnya. Ini melibatkan pengumpulan bukti mengenai maksud dari tes, dengan menunjukkan hubungan antara sebuah tes dengan tes dan pengukuran lainnya.

3.4.4.2 Reliabilitas Reliabilitas merupakan terjemahan dari kata reliability yang mempunyai kata rely dan ability. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (reliable). Pengertian reliabilitas mengacu kepada keterpercayaan atau konsistensi hasil ukur yang didapatkan dari responden yang sama ketika mereka melakukan pengujian ulang dengan tes yang sama pada waktu yang berbeda, atau set yang berbeda dari item yang setara. Konsep dari reliabilitas ini mendasari perhitungan kesalahan pengukuran dari skor tunggal, dimana dapat memprediksi berbagai fluktuasi yang mungkin terjadi

dalam skor tunggal satu individu sebagai akibat dari faktor ketidakbetulan atau tidak dikenal. Konsep reliabilitas telah digunakan sebagai konsep dari konsistensi. Reliabel tes mengindikasikan sejauh mana perbedaan skor individual dinyatakan sebagai perbedaan yang benar adanya dalam karakteristik individu, dan sejauh mana dapat mengubah error. Pengukuran reliabilitas tes memungkinkan untuk memperkirakan berapa varian dari skor total yang merupakan varian eror. Jenis reliabilitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah test-retest reliability, sebuah metode untuk menemukana reliabilitas dari skor tes dengan mengulang tes yang sama pada kesempatan kedua dan mengkorelasikan skor yang dihasilkan. Tes digunakan untuk mengevaluasi eror yang terkait dengan pemberian tes dalam waktu yang berbeda. Metode test-retest melibatkan pemberian dua tes yang sama pada sekelompok individu yang sama dalam waktu yang berbeda, dan mengkorelasikan hasil skor yang pertama dengan skor kedua. Lebih jelas lagi, reliabilitas ini menggunakan pengukuran mengenai korelasi antara X (skor yang diperoleh pada suatu test tertentu) dengan X' (skor hasil dari pengetesan ulang) dengan simbol P_{xxx} . Jika $P_{xxx} = 1$, berarti $X=T$ (skor yang diperoleh sama dengan true score) karena menghasilkan skor tes yang repeatable (tidak terjadi error measurement yang bersifat random). Jika suatu tes dikatakan benar-benar reliable, maka kedua skor yang diperoleh setiap orang akan benar-benar diprediksi dari skor pertama.

3.5 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di sekolah dasar negeri di Kabupaten Sanggau, Provinsi Kalimantan Barat, yakni SDN 70 Sanggau Permai, SDN 30 Sungai Kosak, SDN 54 Mensarang, dan SDN 05 Sanggau.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dalam kurun waktu 10 bulan, terhitung dari bulan Mei 2018 hingga bulan Februari 2019. Adapun jadwal kegiatan yaitu:

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	2018								2019	
		MEI	JUN	JUL	AGS	SEP	OKT	NOV	DES	JAN	FEB
1	Studi Pendahuluan										
2	Studi Perpustakaan										
3	Pra-Proposal Tesis										
4	Proposal Tesis										
5	Pengumpulan Data										
6	Pengolahan Data										
7	Analisis Data										
8	Penyusunan Tesis										
9	Pra-Tesis										
10	Revisi Pra-Tesis										
11	Sidang Tesis										

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah siswa/i sekolah dasar di Kabupaten Sanggau, penentuan populasi dilakukan dengan memilih anak-anak sekolah dasar yang menjadi siswa aktif dan pada tingkat kelas V Sekolah Dasar SDN 70 Sanggau Permai, SDN 54 Mensarang, SDN 30 Sungai Doku dan SDN 5 Sanggau.

Tabel 3.3 Siswa/i Sekolah Dasar Kelas V

No	Nama Sekolah Dasar	Siswa Kelas V		Jumlah
		LK	PR	
1	SDN 70 Sanggau Permai	1	3	4
2	SDN 30 Sungai Kosak	6	9	15
3	SDN 54 Mensarang	5	6	11
4	SDN 05 Sanggau	15	7	22
Jumlah		28	25	53

Adapun profil responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini berjumlah 53 siswa (28 laki-laki, 25 perempuan) dan berusia 9 – 15 tahun yang bersekolah ditunjukkan pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Statistik Deskripsi Sampel

URAIAN	FREKUENSI	PERSENTASE
JENIS KELAMIN:		
LAKI-LAKI	28	52,83018868
PEREMPUAN	25	47,16981132
TOTAL	53	100
USIA:		
09 - 12 TAHUN	47	88,67924528
13 - 15 TAHUN	6	11,32075472
TOTAL	53	100

Adapun perbedaan usia yang jauh dikarenakan masih diberlakukannya sistem tinggal kelas bagi anak-anak yang terlambat mengikuti pembelajaran. Sehingga anak-anak yang tertinggal kelas kemudian mendapatkan diskriminasi verbal.

Sampel anak-anak yang berasal dari keluarga dengan etnis yang dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini,

Tabel 3.5 Etnis Kelompok Siswa Laki-Laki (Kelas Intervensi)

	Melayu	Dayak	Tionghoa	Jawa	Dayak-Melayu	Melayu Jawa	Cina - Dayak	Cina-Melayu	Jumlah
SDN 70 Sanggau Permai	0	0	0	1	0	0	0		1
SDN 30 Sungai Kosak	4	0	1	0	3	0	0	0	6
SDN 54 Mensarang	4	0	0	0	1	0	0	0	5
SDN 05 Sanggau	9	1	1	1	0	0	3	1	16

Tabel 3.6 Etnis Kelompok Siswa Perempuan (Kelas Kontrol)

	Melayu	Dayak	Tionghoa	Jawa	Dayak-Melayu	Melayu Jawa	Cina - Dayak	Cina-Melayu	Jumlah
SDN 70 Sanggau Permai	0	0	0	0	2	1	0	0	3
SDN 30 Sungai Kosak	6	0	0	0	3	0	0	0	9
SDN 54 Mensarang	6	0	0	0	0	0	0	0	6
SDN 05 Sanggau	4	0	0	0	3	0	0	0	9

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi dengan karakteristik yang memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi¹. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability* dengan jenis sampling jenuh atau total sampling, yaitu teknik menentukan sampel dengan cara semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 70 Sanggau Permai, Sekolah Dasar Negeri 54 Mensarang,

¹ Saifuddin Azwar. *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2010)

Sekolah Dasar Negeri 30 Sungai Kosak, dan Sekolah Dasar 05 Sanggau.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah yang strategis pada suatu penelitian. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data dalam berbagai setting, sumber dan cara agar mendapatkan standar data yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner dan media sebagai bentuk intervensi. Kuesioner berisikan pernyataan yang digunakan untuk mengetahui jarak sosial yang timbul dari prasangka yang dirasakan oleh anak-anak. Pernyataan sikap merupakan suatu pernyataan mengenai objek sikap yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skala yang telah dimodifikasi oleh peneliti untuk menyesuaikan umur korespondensi.

3.8 Prosedur Perlakuan

Prosedur penggunaan media video dalam mengintervensi prasangka anak-anak diawali dengan mengukur prasangka melalui skala jarak sosial. Setelah melakukan observasi dalam pengukuran jarak sosial, peneliti membagi kelas menjadi dua kelompok, intervensi dan kontrol. Pada kelompok intervensi, siswa duduk dalam posisi sejajar dan diacak untuk menyaksikan video perkenalan siswa seusia mereka dalam balutan seragam dari etnis-etnis yang telah ditentukan penulis. Sedangkan kelompok kontrol menyaksikan video kartun *Petualangan si Unyil*.

Langkah-langkah prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa/i diminta menebak struktur wajah berdasarkan tampilan rasial

- b. Pengukuran prasangka siswa/i melalui jarak sosial sekaligus observasi (pratest) dengan gambar siswa/i dalam balutan seragam
- c. Pemutaran video perkenalan anak dalam balutan seragam (perlakuan intervensi) kepada siswa
- d. Melakukan postest tentang jarak sosial kepada kedua kelas dengan soal yang sama.
- e. Menilai hasil tes yang diperoleh dari kedua kelompok, yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol untuk selanjutnya data yang diperoleh untuk dianalisis dan dipersiapkan dalam membuat laporan penelitian penulis.
- f. Edukasi tentang Keberagaman dan Prasangka melalui kisah Adu Kekuatan.

3.9 Uji Tanda

Uji tanda didasarkan atas tanda-tanda positif atau negatif dari perbedaan antara pasangan pengamatan yang didasarkan pada besarnya perbedaan. Uji tanda ini untuk mengevaluasi efek dari intervensi yang dilakukan, yang mana efek dari variabel eksperimen ini akan diberikan tanda positif atau negatif.

Bila n_1 menunjukkan banyaknya beda bertanda positif dan n_2 menunjukkan beda yang bertanda negatif, maka H_0 benar.

$$x^2 = \frac{(|n_1 - n_2| - 1)^2}{n_1 + n_2}$$

Akan menyebar menurut distribusi x^2 dengan derajat bebas 1. Pasangan pengamatan yang menghasilkan beda sama dengan 0 tidak diikutsertakan dalam perhitungan.

Berdasarkan distribusi x^2 , kriteria keputusan pengujiannya adalah:

$$x^2 = \frac{(|n_1 - n_2| - 1)^2}{n_1 + n_2}$$

- H_0 diterima apabila x^2 lebih kecil dari x^2 pada α
- H_0 ditolak apabila $x^2 = \frac{(|n_1 - n_2| - 1)^2}{n_1 + n_2}$ lebih besar dari x^2 pada α

Rumus diatas bila diterapkan oleh penulis dalam hasil penelitiannya, maka akan memberikan hasil berupa:

Tabel 3.7 Skala Jarak Sosial Terhadap Etnis Melayu dengan Tanda Perubahannya

MELAYU			
NO.	X1	Y1	Y1-X1
L1	5	7	+
L2	3	7	+
L3	5	7	+
L4	5	7	+
L5	5	7	+
L6	5	7	+
L7	7	7	+
L8	0	7	+
L9	7	7	0
L10	4	7	+
L11	5	7	+
L12	7	7	+
L13	0	6	+
L14	7	7	+
L15	0	7	+
L16	0	7	+
L17	2	7	+
L18	7	0	+
L19	5	7	+
L20	2	7	+
L21	0	7	+
L22	4	7	+
L23	5	7	+
L24	5	7	+
L25	6	7	+
L26	5	7	+
L27	5	7	+
L28	5	7	+

Dari data tersebut didapatkan 27 beda bertanda + dan 1 tanda 0.

$$x^2 = \frac{(27 - 1)^2}{27} = 25,03$$

Hasil perhitungan χ^2 lebih besar daripada nilai kritis χ^2 pada sig (α) = 0,05, maka diputuskan menolak H_0 . Dapat dikatakan bahwa, intervensi boardgame dan video dapat meningkatkan jarak sosial siswa. Oleh karena tanda + terdapat 27 buah dari 28 tanda yang berbeda maka pengaruh intervensi terhadap etnis Melayu mengalami peningkatan.

Tabel 3.8 Skala Jarak Sosial Terhadap Etnis Dayak dengan Tanda Perubahannya

DAYAK			
NO.	SUM	SUM	Y1-X1
L1	0	7	+
L2	0	4	+
L3	1	7	+
L4	0	7	+
L5	0	5	+
L6	0	5	+
L7	7	7	0
L8	6	7	+
L9	7	7	0
L10	7	7	0
L11	7	0	-
L12	7	7	0
L13	6	7	+
L14	7	7	0
L15	7	7	0
L16	7	7	0
L17	7	7	0
L18	7	7	0
L19	7	7	0
L20	7	7	0
L21	7	7	0
L22	6	7	+
L23	7	7	0
L24	7	7	0
L25	7	7	0
L26	7	7	0
L27	6	7	+
L28	7	7	0

Dari data tersebut didapatkan 10 beda bertanda +, 1 tanda - dan 17 tanda 0.

$$\chi^2 = \frac{(10 - 1) - 1^2}{10 - 1} = 7.1$$

Hasil perhitungan χ^2 lebih besar daripada nilai kritis χ^2 pada sig (α) = 0,05, maka diputuskan menolak H_0 . Dapat dikatakan bahwa, intervensi boardgame dan video dapat meningkatkan jarak sosial siswa. Oleh karena tanda + terdapat 10 buah dari 28 tanda yang berbeda maka pengaruh intervensi terhadap etnis Dayak mengalami peningkatan.

Tabel 3.9 Skala Jarak Sosial Terhadap Etnis Tionghoa dengan Tanda Perubahannya

TIONGHOA			
NO.	SUM	SUM	Y1-X1
L1	0	7	+
L2	0	0	0
L3	0	7	+
L4	0	5	+
L5	0	7	+
L6	0	7	+
L7	7	7	0
L8	7	7	0
L9	7	7	0
L10	0	7	+
L11	7	0	-
L12	7	7	0
L13	0	7	+
L14	7	7	0
L15	7	7	0
L16	7	7	0
L17	7	7	0
L18	7	7	0
L19	0	0	0
L20	0	0	0
L21	7	0	-
L22	0	7	+
L23	1	3	+
L24	1	0	-
L25	1	0	-
L26	1	0	-
L27	1	7	+
L28	0	0	0

Dari data tersebut didapatkan 10 beda bertanda +, 5 tanda - dan 13 tanda 0.

$$\chi^2 = \frac{(10 - 5) - 1}{10 - 5} = 3.2$$

Hasil perhitungan χ^2 lebih besar daripada nilai kritis χ^2 pada sig (α) = 0,05, maka diputuskan menolak H_0 . Dapat dikatakan bahwa, intervensi boardgame dan video dapat meningkatkan jarak sosial siswa. Oleh karena tanda + terdapat 10 buah dari 28 tanda yang berbeda maka pengaruh intervensi terhadap etnis Tionghoa juga mengalami peningkatan.

Tabel 3.10 Skala Jarak Sosial Terhadap Etnis Jawa dengan Tanda Perubahannya

JAWA			
NO.	SUM	SUM	Y1-X1
L1	0	7	+
L2	0	3	+
L3	0	7	+
L4	0	7	+
L5	0	7	+
L6	0	7	+
L7	7	7	0
L8	7	7	0
L9	6	7	+
L10	6	7	+
L11	7	0	-
L12	7	7	0
L13	6	7	+
L14	7	7	0
L15	7	0	-
L16	7	0	-
L17	1	0	-
L18	7	7	0
L19	7	7	0
L20	7	0	-
L21	7	7	0
L22	7	7	0
L23	0	7	+
L24	1	7	+
L25	0	7	+
L26	0	7	+
L27	0	7	+
L28	0	7	+

Dari data tersebut didapatkan 15 beda bertanda +, 5 tanda - dan 8 tanda 0.

$$\chi^2 = \frac{(15 - 5) - 1}{15 - 5} = 8.1$$

Hasil perhitungan χ^2 lebih besar daripada nilai kritis χ^2 pada sig (α) = 0,05, maka diputuskan menolak H_0 . Dapat dikatakan bahwa, intervensi boardgame dan video dapat meningkatkan jarak sosial siswa. Oleh karena tanda + terdapat 15 buah dari 28 tanda yang berbeda maka pengaruh intervensi terhadap etnis Jawa juga mengalami peningkatan.

Hasil perhitungan χ^2 lebih besar daripada nilai kritis χ^2 pada tiap hasil jarak sosial di tiap kelompok etnis. Dapat disimpulkan bahwa permainan boardgame dan intervensi ada pengaruhnya terhadap jarak sosial interaksi siswa multietnis. Karena tanda + pada setiap kelompok etnis terdapat 10-27 buah dari 28 tanda yang berbeda, maka intervensi menuju perubahan prasangka dan diskriminasi meningkat baik.

Hipotesa nihil dan hipotesan alternatif dinyatakan sebagai berikut:

- $H_0 : P = 0,5$
- $H_1 : P > 0,5$

Maka apabila H_0 benar banyak tanda + dari 28 Siswa akan menyebar secara binomium. Apabila H_0 benar, dapat diharapkan bahwa secara rata-rata ada 14 beda bertanda + dan 14 beda yang bertanda – dari 28 tanda yang ada. Dari contoh diatas, adanya 27 tanda + dan 0 tanda – pada kelompok Melayu menunjukkan suatu penyimpangan. Penyimpangan lain juga terjadi pada kelompok etnis Dayak dengan 10 tanda + dan 1 tanda -, kelompok etnis Tionghoa dengan 10 tanda + dan 5 tanda -, diikuti kelompok etnis Jawa dengan 15 tanda + dan 5 tanda -. Penyimpangan ini dapat terjadi bila H_0 benar dengan probabilitas:

$$P(x = 27) = \frac{28}{27(28-27)} \binom{1}{2} = 0.52$$

$$P(x = 10) = \frac{28}{10(28-10)} \binom{1}{2} = 0.08$$

$$P(x = 10) = \frac{28}{10(28-10)} \binom{1}{2} = 0.08$$

$$P(x = 15) = \frac{28}{15(28-15)} \binom{1}{2} = 0.07$$

Jumlah ini lebih kecil daripada 5%, sehingga diputuskan penyimpangan ini dapat terjadi secara random apabila $P=0,5$. Dengan perkataan lain bahwa $P > 0,5$ dapat diterima. Jadi kedekatan siswa meningkat dengan nyata sebagai akibat adanya intervensi melalui permainan dan pemutaran video.

3.10 Pengujian Hipotesis Secara Stimultan

Uji F (Uji Stimultan) adalah untuk melihat apakah variabel independen secara bersama-sama (serentak) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Pada pengujian secara stimultan akan diuji pengaruh kedua variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen.

Sehingga Hipotesa yang didapatkan penulis adalah:

Hipotesis Alternatif (H_a), ada pengaruh permainan jarak sosial interaktif dan pemutaran video terhadap jarak sosial anak-anak di Kabupaten Sanggau, Kalimantan Barat.

Hipotesis nol (H_0), tidak ada pengaruh antara permainan jarak sosial interaktif dan pemutaran video terhadap jarak sosial anak-anak di Kabupaten Sanggau, Kalimantan Barat.