

BAB III

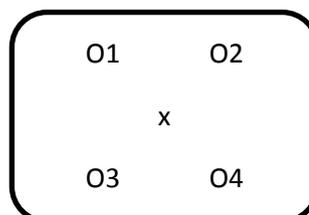
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen/Eksperimen Semu* dengan rancangan *Pretest-Posttest, (Non-Equivalent Control Group Design)*. Menurut (Sugiyono, 2010) desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu menggunakan satu kelompok eksperimen/perlakuan dengan satu kelompok kontrol yang di gunakan sebagai kelompok pembanding, yang diawali dengan *pretest/tes* awal pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen/perlakuan dan kelompok kontrol bertujuan untuk mengetahui keadaan sebelum di berikan perlakuan. Kemudian di berikan perlakuan, yang di akhiri dengan *posttest/tes* akhir pada kedua kelompok bertujuan untuk mengetahui keadaan setelah di berikan perlakuan dan di bandingkan.

Pada penelitian ini kelompok eksperimen/perlakuan diberi perlakuan permainan “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)”, sedangkan kelompok kontrol tidak di berikan perlakuan permainan “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)”.

Berikut dibawah ini merupakan gambar dari metode *quasi experimental* dengan model *nonequivalentcontrol group design*(Sugiyono, 2010):



Gambar 3.1*Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

O1 = Kelompok eksperimen sebelum diberi *intervensi*

O2 = Kelompok eksperimen setelah diberi *intervensi*

O3 = Kelompok kontrol sebelum ada *intervensi*

O4 = Kelompok kontrol yang tidak diberi *intervensi*

X = *Intervensi* (permainan monopoli/*game based monopoly*)

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi target atau populasi yang memenuhi kriteria *sampling* dan menjadi sasaran akhir dalam penelitian ini adalah siswa atau siswi Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.

a. Kriteria inklusi untuk menjadi subjek dalam penelitian ini adalah :

- 1) Siswa atau siswi antara kelas 4 sampai dengan kelas 6 di SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.
- 2) Bersedia menjadi subjek dalam penelitian dengan mengisi *informed consent* yang akan dipersiapkan oleh peneliti.

b. Sedangkan untuk kriteria eksklusi, yaitu:

- 1) Responden yang mempunyai keterbatasan fisik atau mental.
- 2) Responden yang membatalkan kesediaannya untuk menjadi subjek penelitian.
- 3) Responden yang berusia kurang dari 9 tahun atau lebih dari 12 tahun.
- 4) Responden yang tidak hadir saat dilakukan penelitian.

c. Kriteria *Drop Out*: tidak mengikuti intervensi secara lengkap.

2. Sampel

Pada penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan cara dengan teknik *Sampling Purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel. Sampel pada penelitian ini adalah siswa atau siswi pada sekolah dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul antara kelas 4 hingga kelas 6 berusia 9 hingga 12 tahun yang bersedia menjadi responden.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus sampel dari (Resmaniasih, 2014) :

$$n_1 = n_2 \frac{(Z_\alpha \sqrt{2PQ} + Z_\beta \sqrt{P_1Q_1 + P_2Q_2})^2}{(P_1 - P_2)^2}$$

Keterangan :

Z_α : Standar normal deviasi untuk $\alpha = 95\% = 1,96$

Z_β : Standar normal deviasi untuk $\beta = 20\% = 0,84$

P_2 : Proporsi kejadian efek terapi yang diteliti ditentukan berdasarkan beda hasil klinis terkecil yang dianggap penting yang didasarkan pada *clinical judgement* peneliti sebesar $20\% = 0,20$

P_1 : Proporsi efek pada terapi standar diketahui dari pustaka atau penelitian sebelumnya $= 57,8\% = 0,57$

$P_1 - P_2$: Perbedaan proporsi yang dianggap bermakna secara klinik $= 0,57 - 0,2 = 0,37$

$$Q \quad 1-P = 1-0,38 = 0,62$$

$$Q_1 \quad 1-P_1 = 1-0,57 = 0,43$$

$$Q_2 \quad 1-P_2 = 1-0,20 = 0,80$$

$$N = \frac{(196\sqrt{2 \times 0,38 \times 0,62} + 0,84\sqrt{0,57 \times 0,43} + (0,20 \times 0,80))^2}{(0,38)^2}$$

$N = 17,3 = 18$ orang, dikarenakan intervensi yang dilakukan membutuhkan 5 orang dalam satu kelompok, maka jumlah sampel dibulatkan menjadi 20. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil hitungan jumlah sampel untuk masing-masing kelompok adalah 20 untuk kelompok intervensi dan 20 sampel untuk kelompok kontrol.

C. Lokasi dan waktu penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.

2. Waktu penelitian

Waktu pengambilan data dilakukan selama 7 kali pada Bulan Januari – Februari 2019.

D. Variabel penelitian

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)”

Variabel Dependen (Tergantung)

Variabel dependen pada penelitian ini adalah skorinteraksi sosial pada anak di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.

E. Definisi Operasional

1. Permainan Monopoli Interaksi (Monoaksi)

Monopoli adalah suatu permainan terkenal di dunia. Permainan Monopoli cukup terkenal dan digemari di kalangan anak. Monopoli menggunakan dadu, rumah-rumahan, dan papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak langkah. Permainan ini dapat dimainkan oleh 3 sampai 7 anak. Namun, pada penelitian ini permainan monopoli akan dimainkan oleh 5 orang anak tiap kelompoknya.

Permainan Mono-Aksi merupakan permainan yang menggunakan alat atau media monopoli yang telah dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan ketentuan yang akan diberikan pada anak Sekolah Dasar. Proses pelaksanaan Permainan Mono-Aksi tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli yang biasanya. Perbedaan antara Permainan Mono-Aksi dan permainan monopoli pada umumnya adalah dalam Permainan Mono-Aksi tidak menggunakan nama negara pada tiap petak seperti pada permainan monopoli umumnya. Tiap petak Permainan Mono-Aksi menggunakan gambar dan kata yang telah disesuaikan dengan kebutuhan edukasi interaksi sosial dan menggunakan Kartu Dana Umum dan Kesempatan yang telah dimodifikasi. Permainan Mono-Aksi diharapkan dapat mengedukasi anak-anak terkait interaksi sosial serta mendorong anak agar lebih aktif berinteraksi sosial.

2. Interaksi Sosial

Interaksi Sosial adalah hubungan timbal balik antara dua atau lebih manusia. Ada beberapa aspek untuk menilai tingkatan interaksi sosial pada anak. Pada penelitian ini, pengukuran interaksi sosial dilakukan dengan berpedoman pada aspek keterbukaan, kerjasama, dan frekuensi hubungan.

3. Anak

Anak adalah manusia yang berusia sejak dari dalam kandungan hingga berumur 19 tahun. Namun, pada penelitian ini yang akan dipakai adalah anak-anak dalam rentang usia 9 sampai 12 tahun.

F. Alat dan Bahan Penelitian

1. Formulir persetujuan (*informed consent*).
2. Formulir biodata.
3. Kuesioner untuk mengukur tingkat interaksi sosial pada anak menggunakan kuesioner interaksi teman sebaya yang dibuat oleh Rahmawati (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Hubungan Interaksi Teman Sebaya dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dinoyo 01 Malang”. Instrumen Kuesioner ini mempunyai kisi-kisi berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial dalam (Partowisastro, 2000) sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Interaksi Sosial

Aspek	Indikator	Sebaran Item		Total
		Favorable	Unfavorable	
Keterbukaan	Penerimaan kehadiran individu dalam kelompok	1, 2, 3	4, 5, 6, 7	7
	Keterlibatan individu dalam kegiatan kelompok	8, 9, 11	10, 12	
Kerjasama	Mampu memberikan ide bagi kemajuan kelompoknya	13, 14	15, 16	9
	Intensitas individu dalam bertemu anggota kelompoknya	17, 18, 19, 20	21	
Frekuensi Hubungan	Saling berbicara dalam hubungan yang dekat	22, 24, 25	23	9
	Total	15	10	25

4. Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)

Permainan Mono-Aksi merupakan permainan yang menggunakan alat atau media monopoli yang telah dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan ketentuan yang akan diberikan pada anak Sekolah Dasar. Proses pelaksanaan Permainan Mono-Aksi tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli yang biasanya. Perbedaan antara Permainan Mono-Aksi dan permainan monopoli pada umumnya adalah dalam Permainan Mono-Aksi tidak menggunakan nama negara pada tiap petak seperti pada permainan monopoli umumnya. Tiap petak Permainan Mono-Aksi menggunakan gambar dan kata yang telah disesuaikan dengan kebutuhan edukasi interaksi

sosial dan menggunakan Kartu Dana Umum dan Kesempatan yang telah dimodifikasi. Permainan Mono-Aksi diharapkan dapat mengedukasi anak-anak terkait interaksi sosial serta mendorong anak agar lebih aktif berinteraksi sosial.



Gambar 3.2 Papan Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)

Berikut ini cara penggunaan media Mono-Aksi :

- a. Awali dengan membaca Bismillah.
- b. Pemain berjumlah 5 orang dengan salah satunya menjadi bankir.
Orang yang berperan sebagai bankir ditentukan dengan hompimpa.

- c. Pada langkah awal, setiap pemain akan mendapatkan uang sejumlah \$208,800.
- d. Yang maju duluan adalah yang menang hompimpa begitu pula selanjutnya hingga yang giliran terakhir ditentukan dengan suit.
- e. Putar dadu dan melangkahlah sesuai jumlah angka yang keluar pada dadu.
- f. Melangkahlah terus sampai selesai satu putaran (kembali ke start kembali).
- g. Setiap melewati satu putaran (melewati kotak start) pemain akan mendapatkan uang \$20,000.
- h. Ketika sudah masuk ke putaran kedua, pemain diperkenankan membeli tanah di tempat pionnya berhenti.
- i. Ketika membeli sebuah tanah, pemain akan mendapatkan kartu hak milik. Sebelum resmi memiliki kartu hak milik, pemain diminta mengucapkan kalimat edukasi interaksi sosial yang tertera di kartu hak milik.
- j. Pemain dapat membangun rumah saat pionnya kembali menempati kotak tanah yang sudah dia beli pada putaran sebelumnya. Pemain dapat langsung membangun rumah sebanyak 1, 2, 3, atau 4.
- k. Pemain baru bisa membeli hotel saat sudah mempunyai seluruh kotak tanah dalam satu komplek.

- l. Saat pion berada di kotak parkir gratis, pemain dapat langsung melompat ke kotak manapun setelahnya selama masih dalam 1 putaran (sebelum start).
- m. Pemain membeli tanah, rumah, dan hotel sesuai dengan angka yang tertera pada bagian bawah kartu hak milik. Kemudian, setiap pemain lain melewati tanah kita akan dikenai harga sewa sesuai yang tertera pada bagian atas kartu hak milik.
- n. Ketika masuk penjara, pemain hanya dapat keluar saat pemain lain melewati 2 putaran, membayar \$20,000, atau mendapat angka yang sama pada kedua dadu.

Apabila pemain menempati petak dana umum atau kesempatan maka pemain mengambil kartu kesempatan/dana umum tsb dan mengikuti perintah yang berada pada kartu tsb.

G. Jalannya penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi langkah-langkah awal sebelum dilakukannya penelitian. Persiapan penelitian diawali dengan pengajuan judul penelitian, persetujuan pembimbing, pembuatan proposal, pembuatan kuesioner, serta pencarian *sampling* yang diperoleh dari data Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap persiapan meliputi langkah-langkah ketika dilakukannya penelitian. Tahapan pelaksanaan di mulai dengan pemberian surat izin

kepada pihak sekolah dan menjelaskan prosedur-prosedur penelitian bertujuan agar pihak sekolah juga mengetahui pelaksanaan dan jalannya penelitian tersebut. Sebelum melakukan penelitian, peneliti akan memperkenalkan diri terlebih dahulu kepada siswa-siswi sekolah dasar dan menjelaskan secara lengkap mengenai penelitian yang akan di lakukan beserta peraturannya. Lalu, peneliti memberikan formulir persetujuan/*Informed consent* dan biodata kepada siswa untuk di isi.*Informed consent* di lakukan dengan menandatangani formulir persetujuan, Responden akan mendapatkan salinan lembar persetujuan yang di dalamnya tertera formulir biodata.

Kemudian jika siswa-siswi bersedia menjadi responden penelitian, peneliti akan memberikan kuesioner interaksi sosial teman sebaya karya Rahmawati (2016) sebagai *pre-test*. Pemberian *pre-test* akan diberikan baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Selanjutnya, peneliti akan memulai dengan memberikan intervensi yaitu permainan “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)” yang di mainkan secara berkelompok dengan jumlah lima orang dengan satu di antaranya adalah sebagai *bankir*. Pemberian intervensi permainan “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)” diberikan khusus kepada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol tidak diberikan intervensi untuk perbandingan. Penerapan intervensi dilakukan selama 7 hari. Lalu, diambil datanya kembali lewat *post-test* baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol dengan menggunakan kuesioner yang sama.

Setelah semua data telah terkumpul, data-data tersebut kemudian akan di lakukan pengolahan data dan di analisis lebih lanjut. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program komputer *SPSS*. Lalu, dibandingkan apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah intervensi permainan “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)” serta perbandingan kelompok kontrol dan eksperimen.

3. Tahap akhir

Setelah pengumpulan dan pengolahan data menggunakan program komputer dilakukan, peneliti menyusun hasil penelitian dan kesimpulan yang nantinya akan di seminarakan.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen (Arikunto, 2000). Suatu instrumen dikatakan valid atau shahih apabila suatu instrumen mempunyai validitas tinggi. Untuk mengetahui validitas item, maka dalam penelitian ini digunakan validitas konstruk dengan pengujian alat ukur. Parameter daya beda item yang digunakan berupa koefisien korelasi antara skor item dengan distribusi skor total (r_{ix}) yang dikalkulasi dengan bantuan program *SPSS 16,00 for windows*. Kriteria pemilihan item biasanya digunakan dengan batasan $r_{ix} \geq 0,30$. Artinya, item yang mencapai koefisien korelasi daya beda mencapai 0,3 berarti memuaskan dan begitu pula sebaliknya (Rahmawati, 2016).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur itu dapat dipercaya. Adapun teknik yang digunakan untuk mengukur reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang juga dikalkulasi dengan bantuan program SPSS 16,00 *for windows*. Mengenai batas penerimaan daya harga dan daya beda item, para ahli menggunakan ukuran yang berbeda-beda. Namun demikian, sebagai acuan umum dapat digunakan harga 0,6 sebagai batas. Kesimpulannya, jika hasil perhitungan menunjukkan nilai *alpha* lebih dari 0,6 maka butir pernyataan yang tersedia dalam angket penelitian dapat dikatakan reliabel (Rahmawati, 2016).

3. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Perlu diketahui bahwa instrumen penelitian berupa kuesioner interaksi sosial teman sebaya dalam penelitian ini telah diuji validitas dan realibilitasnya oleh Rahmawati (2016). Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam skala sudah mewakili seluruh indikator yang telah ditentukan, susunan sudah baik, atau belum. Item yang tidak menunjukkan kualitas yang baik harus disingkirkan atau direvisi terlebih dahulu sebelum dimasukkan dalam skala untuk penelitian.

Uji validitas skala interaksi interaksi ini diuji cobakan pada 36 responden dengan kriteria butir soal angket dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau bisa dikatakan valid jika $r > 0,329$. Teknik yang dipakai

untuk mengukur validitas adalah korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson* dengan bantuan program *SPSS 16,00 for windows*. (Rahmawati, 2016)

Setelah melakukan uji validitas dilanjutkan dengan melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas menunjukkan tingkat kemantapan, keajegan, dan ketepatan suatu alat ukur yang digunakan sebagai alat pengumpul data. Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya skala interaksi teman sebaya, maka perhitungan dilakukan dengan bantuan program *SPSS 16,00 for windows* dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach's*. Tingkat reliabilitas suatu instrument penelitian dapat diterima bila memiliki nilai *Alpha Cronbach's* > 0,60 seperti yang diungkapkan oleh Nugroho, reliabilitas suatu konstruk variabel dikatakan baik jika memiliki *Alpha Cronbach's* > 0,60. Di mana hasil uji validitas dan uji reliabilitas yang sudah dilakukan jika dibuat tabel dapat dilihat seperti di bawah ini:

Tabel 3.2. Hasil Uji Coba Validitas Skala Interaksi Teman Sebaya

No. Butir Instrumen	R Hitung	R Tabel 5%	Keterangan	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	0,762	0,329	Valid	0,782	Valid
2	0,589		Valid		
3	0,502		Valid		
4	0,235		Tidak Valid		
5	0,510		Valid		
6	0,679		Valid		
7	0,225		Tidak Valid		
8	0,527		Valid		
9	0,577		Valid		
10	0,538		Valid		
11	0,439		Valid		
12	0,252		Tidak Valid		
13	0,579		Valid		
14	0,450		Valid		
15	0,306		Tidak Valid		
16	0,762		Valid		
17	0,480		Valid		
18	0,488		Valid		
19	0,589		Valid		
20	0,357		Valid		
21	0,328		Tidak Valid		
22	0,392		Valid		
23	0,536		Valid		
24	0,538		Valid		
25	0,278		Tidak Valid		

Sumber: (Rahmawati, 2016)

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 25 item skala yang di uji terdapat 6 item skala yang tidak memenuhi syarat $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu pada nomor item 4, 7, 12, 15, 21, dan 25 karena $r_{hitung} < 0,329$. Dengan demikian maka item tersebut dinyatakan gugur atau tidak valid. Sedangkan 19 item skala yang tersisa dinyatakan valid karena memenuhi syarat $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $r_{hitung} > 0,329$. Untuk hasil uji reliabilitas pada skala interaksi teman sebaya ini menunjukkan angka

Alpha Cronbach > 0,6 yaitu 0,782 sehingga skala ini dinyatakan *reliable* dan dapat digunakan untuk penelitian.

Jadi, skala yang digunakan untuk mengambil data penelitian variabel interaksi sosial teman sebaya berjumlah 19 item yang terdiri dari pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Peneliti memakai skala yang dinyatakan valid sebagai alat ukur dalam mencari data interaksi teman sebaya dan membuang skala yang tidak valid, karena peneliti merasa skala yang valid sudah mewakili semua aspek dan indikator yang digunakan tanpa harus memperbaiki skala yang gugur atau tidak valid dan kualitas reliabilitasnya pun dinyatakan tinggi.

I. Analisis data

Analisa data pada penelitian ini akan memakai program komputer yaitu *SPSS*. Yang akan di lakukan yaitu:

1. Analisis Pendahuluan

Setelah angket jawaban terkumpul, untuk keperluan analisis kuantitatif maka peneliti menentukan bobot nilai pada setiap jawaban item variabel penelitian kemudian menghitung skornya. Terdapat 19 soal dengan dua jenis pernyataan dalam skala, yaitu pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Satu item soal angket diberikan 4 alternatif jawaban. Untuk mempermudah penggolongan data statistiknya, dari keempat alternatif jawaban tersebut diberikan skor nilai sebagai berikut:

Tabel 3.3. Pilihan Jawaban Kuesioner Interaksi Sosial Teman Sebaya

Klasifikasi	Keterangan	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>Unfavorable</i>
SS	Sangat Sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak Sesuai	2	3
STS	Sangat Tidak Sesuai	1	4

Selanjutnya, skor tersebut dihitung dari keseluruhan responden dan dicari nilai rata-rata, minimum, maksimum, dan standard deviasi.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah persebaran data penelitian bernilai normal atau tidak. Pada data penelitian ini dilakukan uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro-wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Pada uji normalitas, apabila nilai $P < 0,05$ maka di anggap tidak normal sehingga selanjutnya dilakukan analisis data dengan metode *Non-parametrik Test*. Sedangkan apabila nilai $P > 0,05$ maka persebaran data di anggap normal, analisis data selanjutnya menggunakan metode *parametrik Test*.

3. *Paired-Samples T Test*

Paired-Samples T Test merupakan salah satu contoh dari parametrik test untuk melihat perbandingan sebelum dan sesudah di berikan perlakuan permainan monopoli, dengan di buktikan nilai $P < 0,05$ yang artinya signifikan/bermakna/ H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sedangkan jika di dapatkan nilai $P > 0,05$ yang artinya tidak bermakna/tidak signifikan/ H_0 di terima, maka tidak

terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah di berikan perlakuan permainan monopoli.

4. *Independent-Samples T Test*

Independent-Samples T Test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean atau rerata yang bermakna antara kedua kelompok yang tidak berpasangan atau berbeda yaitu kelompok eksperimen/perlakuan dengan kelompok kontrol, dengan di buktikan nilai $P < 0,05$ maka di katakan terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok eksperimen/perlakuan yang diberi perlakuan permainan monopoli/*game-based monopoly* dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan monopoli/*game-based monopoly* maupun sebaliknya jika di buktikan nilai $P > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok eksperimen/perlakuan yang diberi permainan monopoli/*game-based monopoly* dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan monopoli/*game-based monopoly*.

J. Etika penelitian

1. *Informed consent*

Setiap anak dalam penelitian ini, akan diberikan lembar *informed consent* dan lembar biodata. Setiap anak yang bersedia menjadi subjek atau responden pada penelitian ini harus menandatangani lembar persetujuan (*informed consent*) dan mengisi biodata. Namun, jika anak tidak bersedia menjadi subjek atau responden penelitian, maka peneliti tidak akan memaksa dan menghormati hak anak tersebut untuk tidak

berpartisipasi dalam penelitian ini. Kemudian, anak yang bersedia menjadi subjek penelitian di ambil datanya dan diberikan kuesioner Interaksi Teman Sebayakarya (Rahmawati, 2016) dan dilakukan penelitiannya.

2. *Confidentialy*

Saat dilaksanakan penelitian ini,peneliti akan menjaga kerahasiaan responden sebagai subjek penelitian. Semua informasi dan data yang di berikan oleh anak/responden sebagai subjek penelitian hanya akan di gunakan semata-mata untuk kepentingan penelitian dan tidak akan di sebarluaskan.

Sebelum memberikan *informed consent* dan biodata, anak akan di jelaskan terlebih dahulu secara lengkap mengenai penelitian yang akan di lakukan.

3. *Justice*

Semua anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini akan diperlakukan secara adil dan setara.