

METODE PENYELIDIKAN DALAM PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

Yulianti¹, Ali Maulida^{2*}, Samsuddin³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayah Bogor

Email: yuli260317@gmail.com¹, alimaulida77@gmail.com², samsuddin@staiabogor.ac.id³

Article Info

Article history:

Received 10 09, 2025

Revised 10 28, 2025

Accepted 10 31, 2025

Keywords:

Growth psychology

Investigation

Developmental

Methods

ABSTRACT

Psychology is the science that studies the human psyche and its development. In this article, we discuss common research methods in developmental psychology, including experiments, tests, clinical methods, observation, and case studies. Each method has strengths and weaknesses that need to be considered. This research uses the library research method by examining various reference books and relevant prior research findings to obtain a theoretical foundation and strengthen the analysis of the issues studied. This method was chosen because the research focuses on the conceptual review of investigative methods in developmental psychology, thus not requiring field data collection. It is concluded that the selection of an appropriate method plays a crucial role in producing valid and reliable findings. Every research design has strengths and limitations that need to be considered in accordance with the research objective and the characteristics of the subjects being studied. Conceptually, a deep understanding of research method principles allows researchers to design studies capable of accurately capturing individual developmental changes and differences between groups. The mastery of research methods is not merely procedural but is also an important conceptual foundation for the scientific understanding of human development and the application of effective interventions in the context of psychology, education, and clinical practice.

*Corresponding Author:

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayah Bogor

Email: alimaulida77@gmail.com

PENDAHULUAN

Psikologi berasal dari kata dalam bahasa Yunani yakni *psychology* yang merupakan gabungan dari kata *psyche* dan *logos*. *Psyche* berarti jiwa dan *logos* berarti ilmu (Utomo, 2022). Olehnya itu, secara harfiah dapat dipahami bahwa psikologi adalah ilmu jiwa. Kata *logos* juga sering dimaknai sebagai nalar dan logika. Kata *logos* ini menjadi pengetahuan merata dan dapat dipahami lebih sederhana. Kata *psyche* lah yang menjadi diskusi menarik bagi sarjana psikologi (Idris et al., 2023). Istilah *psyche* atau jiwa masih sulit didefinisikan karena jiwa itu merupakan objek yang bersifat abstrak, sulit dilihat wujudnya, meskipun tidak dapat disangkal keberadaannya. *Psyche* sering kali diistilahkan dengan kata psikis (Power et al., 2018).

Sedangkan istilah perkembangan (*development*) dalam psikologi merupakan konsep yang cukup rumit dan kompleks (Setiawan Bakar, 2020). Perkembangan itu tidak terbatas pada pengertian pertumbuhan yang semakin membesar melainkan di dalamnya juga terkandung serangkaian perubahan yang mana berlangsung secara terus menerus dan bersifat tetap dari fungsi-fungsi jasmaniah dan

rohaniah yang dimiliki individu menuju ke tahap kematangan melalui pertumbuhan, pematangan, dan belajar (Satriyanto & Parnawi, 2023).

Dalam psikologi perkembangan ada banyak metode. Penulis akan membahas beberapa metode penelitian yang umum digunakan dalam psikologi perkembangan, mulai dari pengamatan langsung hingga pendekatan eksperimental. Setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu dan pemahaman yang mendalam tentang berbagai metode ini akan membantu peneliti memilih pendekatan yang paling sesuai dengan pertanyaan penelitian yang diajukan.

METODE

Penelitian menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research). Menurut Fadli (2021) penelitian kepustakaan merupakan studi yang menelaah berbagai buku referensi serta hasil penelitian terdahulu yang relevan guna memperoleh landasan teori dan memperkuat analisis terhadap permasalahan yang diteliti. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian konseptual tentang metode-metode penyelidikan dalam psikologi perkembangan, sehingga tidak memerlukan pengumpulan data lapangan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menelusuri dan mensintesis teori serta hasil penelitian sebelumnya untuk memahami perkembangan metodologi dalam bidang tersebut secara mendalam.

Langkah-langkah penelitian meliputi: (1) identifikasi sumber, yaitu menelusuri buku, jurnal ilmiah, dan artikel akademik yang relevan melalui basis data seperti Google Scholar dan ResearchGate; (2) seleksi literatur, dengan mempertimbangkan relevansi topik, kemutakhiran, dan kredibilitas sumber. Analisis data, menggunakan analisis isi untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan menyusun sintesis teori secara deskriptif-kritis (Anggito & Johan, 2018). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang sistematis dan valid mengenai metode penelitian dalam psikologi perkembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara dan teknik penyelidikan yang digunakan dalam psikologi penyelidikan pada prinsipnya sama dengan cara penelitian yang digunakan dalam ilmu pengetahuan lainnya, sehingga banyak cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dalam ilmu psikologi, antara lain adalah (Ajhuri, 2019):

A. Metode eksperimental

Metode penelitian eksperimental banyak digunakan dalam ilmu fisik dan sosial, psikologi, dan pendidikan. Didasarkan pada perbandingan antara dua atau lebih grup dengan logika langsung yang sulit untuk dieksekusi. Sebagian besar terkait dengan prosedur pengujian laboratorium, desain penelitian eksperimental melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan melakukan analisis statistik selama penelitian. Jenis desain penelitian eksperimental ditentukan oleh cara peneliti menugaskan subjek ke kondisi dan kelompok yang berbeda. Mereka terdiri dari tiga jenis yang dapat dibagi menjadi penelitian *pre-experimental*, *quasi-experimental*, and *true experimental research*.

1. Penelitian pre-experimental

Dalam desain penelitian *pre-experimental*, kelompok dependen diobservasi untuk mengetahui pengaruh penerapan variabel independen yang diduga dapat menyebabkan perubahan. Hal tersebut adalah bentuk paling sederhana dari

desain penelitian eksperimental dan diperlakukan tanpa kelompok kontrol. Meskipun sangat praktis, penelitian eksperimental kurang dalam beberapa bidang kriteria *true eksperimental*. Desain penelitian *pre-experimental* dibagi lagi menjadi empat jenis:

a. Desain penelitian studi kasus satu kali

Dalam jenis studi eksperimental ini, hanya satu kelompok atau variabel dependen yang dipertimbangkan. Penelitian dilakukan setelah adanya beberapa perlakuan yang diduga dapat menyebabkan perubahan sehingga menjadi penelitian post test. Dalam desain penelitian studi kasus satu kali, peneliti hanya melibatkan satu kelompok tanpa pretest dan melakukan pengukuran setelah perlakuan (posttest) untuk melihat adanya perubahan atau efek dari suatu intervensi. Desain ini sering digunakan pada tahap awal penelitian untuk mengevaluasi apakah suatu perlakuan potensial memiliki pengaruh terhadap perilaku atau perkembangan individu (Ajhuri, 2019).

Sebagai contoh, penelitian Chan et al., (2017) menerapkan desain studi kasus satu kali untuk meneliti pengaruh sesi terapi bermain (play therapy) terhadap peningkatan kemampuan sosialisasi anak autistik usia 6 tahun di sebuah pusat intervensi dini. Dalam penelitian tersebut, satu kelompok anak ($n = 10$) mengikuti tiga sesi terapi bermain berbasis interaksi sosial selama dua minggu. Setelah seluruh sesi selesai, peneliti melakukan observasi posttest menggunakan *Social Responsiveness Scale* (SRS) untuk menilai perubahan perilaku sosial. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak setelah mengikuti terapi, terutama dalam aspek inisiasi komunikasi dan respons terhadap teman sebaya. Namun, karena tidak adanya kelompok kontrol dan pengukuran pretest, peneliti tidak dapat memastikan bahwa perubahan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh terapi yang diberikan.

Desain ini menunjukkan kelebihan dalam kemudahan pelaksanaan dan kecocokan untuk studi awal atau pilot study, tetapi juga memiliki keterbatasan dalam validitas internal, karena faktor luar seperti kematangan alami atau pengaruh lingkungan tidak dapat dikontrol (Amseke et al., 2021).

b. Desain penelitian *pretest-posttest* satu kelompok

Desain pretest-posttest satu kelompok merupakan bentuk penelitian eksperimental sederhana yang melibatkan satu kelompok partisipan yang diukur dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan diberikan. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana perlakuan (treatment) atau intervensi menyebabkan perubahan pada variabel dependen (Ajhuri, 2019).

Langkah-langkah umum dalam desain ini meliputi: (1) menentukan kelompok partisipan yang akan diberi perlakuan; (2) melakukan pengukuran awal (pretest) untuk menilai kondisi awal partisipan terhadap variabel yang diteliti; (3) memberikan perlakuan atau intervensi tertentu (misalnya pelatihan, terapi, stimulasi, atau kegiatan pembelajaran); (4) melakukan pengukuran ulang (posttest) untuk melihat adanya perubahan setelah perlakuan; (5) membandingkan hasil pretest dan posttest untuk menilai efektivitas perlakuan.

Desain ini relatif mudah diterapkan dan efisien dari segi waktu serta sumber daya. Namun, kekurangannya terletak pada keterbatasan kontrol

terhadap variabel luar, seperti pengaruh lingkungan, kematangan, atau pengalaman lain yang mungkin turut memengaruhi hasil penelitian (Amseke et al., 2021).

Salah satu contoh praktis penelitian oleh Hapsari et al., (2021) menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok untuk menguji pengaruh pelatihan mindfulness terhadap penurunan kecemasan ujian pada siswa SMA. Penelitian dilakukan pada 30 siswa kelas XII yang akan menghadapi ujian nasional. Sebelum perlakuan, peneliti memberikan skala kecemasan akademik sebagai pretest. Setelah itu, peserta mengikuti program pelatihan mindfulness selama empat sesi (masing-masing berdurasi 60 menit) yang berfokus pada latihan pernapasan sadar, kesadaran tubuh, dan refleksi emosi. Setelah intervensi selesai, dilakukan posttest menggunakan skala yang sama. Hasil analisis paired-sample t-test menunjukkan penurunan signifikan tingkat kecemasan ujian setelah mengikuti pelatihan mindfulness.

Temuan ini mengindikasikan bahwa intervensi psikologis berbasis kesadaran diri dapat meningkatkan regulasi emosi dan kesiapan mental remaja dalam menghadapi situasi penuh tekanan. Namun, karena desain ini tidak melibatkan kelompok kontrol, peneliti tidak dapat sepenuhnya memastikan bahwa penurunan kecemasan disebabkan hanya oleh pelatihan mindfulness, bukan oleh faktor lain seperti dukungan sosial atau pengalaman belajar (Hapsari et al., 2021).

Desain seperti ini banyak digunakan dalam psikologi perkembangan, terutama untuk mengevaluasi efektivitas program intervensi jangka pendek, seperti pelatihan sosial-emosional anak, terapi perilaku kognitif pada remaja, atau intervensi stimulasi perkembangan pada anak usia dini.

c. Perbandingan grup statis

Desain perbandingan grup statis merupakan bentuk penelitian pre-experimental yang menggunakan dua atau lebih kelompok partisipan. Dalam desain ini, satu kelompok diberi perlakuan (kelompok eksperimen), sedangkan kelompok lainnya tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol). Setelah intervensi selesai, keduanya diberikan pengukuran posttest, dan perbedaan hasil antara kelompok dianggap sebagai efek dari perlakuan (Ajhuri, 2019).

Meskipun lebih kuat dibandingkan desain one-shot case study, desain ini tidak menggunakan pengacakan dan tidak mengukur kondisi awal (pre test), sehingga validitas internalnya masih terbatas. Faktor-faktor seperti perbedaan karakteristik antar kelompok (usia, tingkat pendidikan, atau latar belakang keluarga) dapat memengaruhi hasil, bukan semata-mata akibat perlakuan (Amseke et al., 2021). Langkah umum pelaksanaannya mencakup: (1) membentuk dua kelompok partisipan yang memiliki karakteristik serupa; (2) memberikan perlakuan hanya pada kelompok eksperimen; (3) tidak memberikan perlakuan pada kelompok kontrol; (4) melakukan pengukuran (post test) pada kedua kelompok; (5) membandingkan hasil untuk melihat efek perlakuan.

Contoh praktis seperti penelitian oleh Rahmawati et al., (2016) menggunakan desain perbandingan kelompok statis untuk meneliti pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap perkembangan bahasa anak usia prasekolah. Penelitian dilakukan pada dua kelompok anak di dua taman kanak-

kanak berbeda: (a) Kelompok eksperimen menggunakan aplikasi pembelajaran digital interaktif selama empat minggu, (b) Kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional (cerita bergambar dan lagu anak).

Setelah periode intervensi, peneliti melakukan pengukuran kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif menggunakan Peabody Picture Vocabulary Test (PPVT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar dengan media digital interaktif memiliki peningkatan signifikan dalam kosa kata dan pemahaman bahasa dibandingkan kelompok kontrol. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi edukatif dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam merangsang perkembangan bahasa anak usia dini (Rahmawati et al., 2016).

Namun demikian, karena tidak ada pengukuran pretest dan tidak dilakukan pengacakan kelompok, masih terdapat kemungkinan bahwa perbedaan kemampuan awal antar kelompok turut memengaruhi hasil. Oleh karena itu, desain ini sebaiknya digunakan sebagai tahap awal penelitian eksploratif, sebelum beralih ke desain quasi-experimental atau true experimental yang lebih kuat secara metodologis.

d. *Quasi experimental*

Kata “*quasi*” berarti parsial, setengah, atau semi. Oleh karena itu, penelitian *quasi experimental* memiliki kemiripan dengan penelitian eksperimental yang sebenarnya, tetapi tetap dengan beberapa perbedaan (Maciejewski, 2020). Dalam penelitian *quasi experimental*, partisipan tidak dipilih ke dalam group tertentu secara acak, dan dengan demikian, mereka dipilih berdasarkan dalam pengaturan di mana pengacakan itu sulit atau tidak mungkin untuk dilakukan. Penelitian jenis ini sangat umum dalam penelitian pendidikan, di mana administrator tidak mengizinkan pemilihan acak siswa untuk sampel eksperimental (Miller et al., 2020).

Desain kuasi-eksperimental merupakan bentuk penelitian eksperimental yang digunakan ketika pengacakan partisipan ke dalam kelompok tidak memungkinkan dilakukan karena alasan praktis atau etis (Vrolijk & Sato, 2023). Misalnya, dalam konteks pendidikan atau perkembangan anak, peneliti tidak dapat secara acak memindahkan siswa dari satu kelas ke kelas lain. Oleh karena itu, desain ini menjadi alternatif yang lebih realistis untuk menilai pengaruh perlakuan dalam situasi alami.

Dalam desain ini, peneliti tetap memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta melakukan pengukuran pretest dan posttest pada kedua kelompok. Meskipun tanpa pengacakan, kontrol terhadap variabel luar dilakukan dengan cara menyamakan karakteristik kelompok (*matching*) atau menggunakan teknik statistik untuk menyesuaikan perbedaan awal antar kelompok (Lopez Bernal et al., 2019). Langkah-langkah pelaksanaan desain kuasi-eksperimental: (1) menentukan dua kelompok alami; (2) melakukan pengukuran pretest pada keduanya untuk mengetahui kondisi awal; (3) memberikan perlakuan (*treatment*) hanya pada kelompok eksperimen; (4) melakukan posttest pada kedua kelompok setelah perlakuan; (5) menganalisis perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol untuk menilai efek perlakuan.

Contoh penelitian dengan desain oleh Alatas & Fauziah (2020) menggunakan desain non-equivalent control group untuk meneliti pengaruh program pelatihan regulasi emosi terhadap penurunan perilaku agresif pada remaja sekolah menengah. Peneliti melibatkan dua kelas XI di salah satu SMA di Yogyakarta: (a) kelas eksperimen mengikuti program pelatihan regulasi emosi selama enam sesi, mencakup latihan kesadaran emosi, pengendalian impuls, dan strategi penyaluran emosi positif; (b) kelas kontrol tidak menerima pelatihan dan mengikuti kegiatan belajar seperti biasa.

Sebelum pelatihan dimulai, kedua kelompok mengisi Skala Agresi Remaja (SAR) sebagai pretest. Setelah program selesai, mereka kembali mengisi skala yang sama sebagai posttest. Hasil analisis menggunakan ANCOVA menunjukkan penurunan signifikan skor agresi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, bahkan setelah dikontrol terhadap skor awal. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan regulasi emosi efektif dalam membantu remaja mengelola perilaku agresifnya, meskipun tanpa pengacakan partisipan (Alatas & Fauziah, 2020).

Desain kuasi-eksperimental seperti ini sangat umum digunakan dalam psikologi perkembangan remaja dan pendidikan, karena memungkinkan pengujian intervensi di lingkungan alami tanpa mengganggu struktur sosial atau akademik partisipan. Meskipun validitas internalnya lebih rendah dibandingkan desain eksperimental sejati, desain ini memiliki keunggulan dalam validitas eksternal, karena hasilnya lebih mudah diterapkan pada situasi nyata (Andrade, 2021).

2. Desain penelitian *true experimental*

Desain penelitian *true experimental* merupakan bentuk eksperimen yang paling kuat dalam hal validitas internal. Ciri utama desain ini adalah adanya pengacakan (random assignment) dalam penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta manipulasi variabel independen oleh peneliti (Albay & Eisma, 2021). Melalui pengacakan, setiap partisipan memiliki peluang yang sama untuk masuk ke kelompok manapun, sehingga faktor-faktor luar yang tidak terkontrol dapat diminimalkan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menarik kesimpulan sebab-akibat yang lebih meyakinkan antara perlakuan dan hasil penelitian (Khoirunnisa & Fauji, 2023).

Langkah umum pelaksanaan desain *true experimental* meliputi: (1) menentukan populasi dan melakukan pemilihan acak (random sampling); (2) menugaskan partisipan secara acak ke kelompok eksperimen dan kontrol; (3) memberikan perlakuan hanya pada kelompok eksperimen; (4) melakukan pengukuran *post test* (dan *pre test* bila diperlukan); (5) menganalisis perbedaan hasil antar kelompok secara statistik untuk menilai efek perlakuan. Klasifikasi desain *True Experimental* meliputi (Khoirunnisa & Fauji, 2023):

a. *The posttest-only control group design*

Dalam desain ini, subjek dipilih secara acak dan ditugaskan ke dua kelompok (kontrol dan eksperimen), dan hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan. Setelah observasi, kedua kelompok di-post-test, dan kesimpulan diambil dari perbedaan antara kelompok-kelompok ini. Dengan kata lain desain ini melibatkan dua kelompok acak: satu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan satu kelompok kontrol yang tidak. Setelah

perlakuan selesai, kedua kelompok hanya diberikan posttest untuk menilai efek perlakuan (Mason, 2015).

Di antara contohnya adalah penelitian Qasim et al., (2014) menggunakan desain ini untuk menguji pengaruh stimulasi musik klasik terhadap konsentrasi anak usia sekolah dasar. Sebanyak 40 anak dibagi secara acak ke dalam dua kelompok. Kelompok eksperimen mendengarkan musik klasik Mozart selama 20 menit sebelum mengerjakan tugas perhatian selektif, sedangkan kelompok kontrol mengerjakan tugas tanpa perlakuan musik. Hasil posttest menggunakan Attention Network Test (ANT) menunjukkan bahwa anak dalam kelompok eksperimen memiliki waktu reaksi yang lebih cepat dan kesalahan lebih sedikit dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi musik klasik dapat meningkatkan fungsi perhatian anak secara jangka pendek (Qasim et al., 2014).

b. *The pretest-posttest control group design*

Desain ini melibatkan dua kelompok acak (eksperimen dan kontrol) yang diukur sebelum dan sesudah perlakuan. Tujuannya adalah untuk melihat perubahan yang terjadi akibat intervensi sekaligus memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang serupa.

Salah satu contoh misalnya penelitian oleh Golino et al., (2021) meneliti efektivitas terapi bermain terhadap peningkatan empati anak usia dini. Sebanyak 30 anak dibagi acak ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti program terapi bermain selama empat minggu, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Pengukuran empati dilakukan menggunakan Children's Empathy Scale sebelum dan sesudah intervensi. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan skor empati pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan berarti. Desain ini memberikan bukti kuat bahwa terapi bermain efektif dalam meningkatkan empati anak usia dini (Golino et al., 2021).

c. *Solomon four-group design.*

Desain Solomon empat kelompok merupakan kombinasi dari dua desain sebelumnya (pretest-posttest dan posttest-only). Empat kelompok digunakan untuk mengontrol efek pretest, yaitu pengaruh pengukuran awal terhadap hasil penelitian. Kelompok dibagi sebagai berikut; Kelompok 1: Pretest, perlakuan posttest, kelompok 2: pretest – tanpa perlakuan – posttest, kelompok 3: tanpa pretest – perlakuan – posttest, kelompok 4: tanpa pretest – tanpa perlakuan – posttest.

Seperti pada penelitian yang menerapkan desain ini untuk meneliti pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap perkembangan keterampilan sosial anak sekolah dasar. Sebanyak 80 siswa dibagi acak ke dalam empat kelompok sesuai struktur Solomon design. Kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan sosial, kerja sama, dan tanggung jawab, baik pada kelompok yang diberi pretest maupun yang tidak. Analisis menunjukkan bahwa efek pembelajaran tidak dipengaruhi oleh keberadaan pretest, menegaskan keandalan hasil eksperimen (Rofi'ah & Supratno, 2022).

Desain *true experimental* memiliki kekuatan metodologis tertinggi dalam penelitian psikologi perkembangan karena memungkinkan peneliti menarik kesimpulan kausal secara valid. Namun, penerapannya sering terkendala oleh pertimbangan etika, keterbatasan akses partisipan, dan kondisi alami yang sulit dikontrol, terutama ketika melibatkan anak-anak atau populasi rentan.

B. Metode tes

Metode tes dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan dan dengan meminta anak melakukan suatu tugas. Dari jawaban dan hasil pelaksanaan tugas itu, peneliti dapat mengukur perkembangan psikis anak dengan alat ukur yang sudah ditentukan (standar) secara hati-hati. Tes standar memiliki dua ciri penting. Pertama, para pakar psikologi biasanya menjumlahkan semua skor individu untuk menghasilkan satu skor tunggal, atau serangkaian skor, yang mencerminkan sesuatu tentang individu dengan skor sejumlah besar kelompok yang sama untuk menentukan bagaimana individu menjawab dalam kaitannya dengan orang lain. Metode ini digunakan oleh para ahli seperti:

1. Alice Descondres dan yayasan Rousseau di Geneve untuk anak-anak umur 2-7 tahun, yang terkenal dengan metode kartu.
2. Alfred Binet dan Simon dari Perancis, yang menyelidiki intelengensi anak usia 3-15 tahun pada tahun 1905 dikenal dengan istilah *test intelegensi*, kemudian diperkenalkan secara luas sambil disempurnakan oleh Terman dan Merrill.

C. Metode klinis

Metode ini merupakan suatu bentuk penyelidikan dengan cara mengamati sambil bercakap-cakap dan bertanya jawab serta bermain-main bersama anak yang diselidiki. Oleh karena itu metode ini merupakan juga gabungan dari observasi, eksperimen serta wawancara.

Dalam metode klinis ini, peneliti sengaja membawa anak-anak ke dalam suasana (situasi) percakapan yang akrab sebagaimana yang dikehendaki sehingga data-data yang ingin dicari dapat terungkap. Dinamai dengan metode klinis karena sering dipergunakan untuk menyelidiki dan mengobati penyakit jiwa. Metode klinis bersumber dari psikiater yang menganggap anak sebagai orang yang sakit. Dalam klinik-klinik khusus dengan situasi dan kondisi khusus orang berusaha mengamati kemampuan anak-anak untuk tujuan media atau tujuan pedagogis. Metode klinis pernah dipergunakan oleh Jean Piaget dalam meneliti bahasa dan cara berfikir anak-anak (Ekaningtyas et al., 2022).

D. Metode observasi

Metode observasi dalam psikologi perkembangan digunakan untuk mengidentifikasi gejala yang muncul dari gangguan atau permasalahan perkembangan, khususnya pada anak. Metode ini diperlukan karena memungkinkan mengukur perilaku-perilaku anak yang tidak dapat diukur dengan alat ukur psikologis lain (Utomo, 2022).

Dengan observasi dapat dilihat seberapa besar efektifitas terapi yang telah diberikan. Orang tua juga dapat melihat perkembangan hasil terapi sehingga bisa juga digunakan sebagai acuan untuk membuat perubahan yang lebih positif bagi perkembangan anaknya. Dalam memahami permasalahan-permasalahan, observasi menjadi salah satu metode yang paling sering digunakan terutama pada studi-studi yang sifatnya *longitudinal*. Hal ini disebabkan karena observasi mampu memberikan

informasi yang mendetail terkait perubahan-perubahan yang muncul pada diri individu yang tidak mampu didapat jika menggunakan metode lain (Fariyatul, 2019).

E. Metode *cross section*

Dalam desain *cross-sectional* peneliti mempelajari dua atau lebih kelompok usia pada waktu yang bersamaan dan membandingkan hasilnya (Prananda, 2024). Perbandingan tersebut mungkin antara usia yang berbeda dalam periode hidup yang sama, misalnya membandingkan kemampuan sosialisasi anak usia 6 tahun dan 10 tahun. Atau perbandingan antara kohort dalam periode hidup yang berbeda misalnya membandingkan kemampuan mengingat individu usia 18 tahun dan usia 80 tahun.

Jadi dalam desain *cross-sectional*, peneliti melakukan perbandingan variabel tertentu dari beberapa kelompok subjek dengan variasi usia pada waktu yang bersamaan. Misalnya ingin meneliti perkembangan bahasa pada anak antara usia 2 tahun sampai 6 tahun, maka peneliti membandingkan kemampuan berbahasa kelompok anak usia 2 tahun, anak usia 3 tahun, usia 4 tahun, 5 tahun dan 6 tahun pada waktu bersamaan. Masalahnya adalah tidak ada cara untuk menjelaskan perbedaan yang muncul berhubungan dengan usia yang merupakan hasil dari perkembangan atau karena perbedaan kohort. Keterbatasan desain ini adalah tidak memperlihatkan pola dari perubahan di dalam diri individu, karena kita meneliti perubahan yang terjadi pada individu yang berbeda (Kulsum, 2021)

F. Metode studi kasus

Metode Studi Kasus adalah pendekatan penelitian yang fokus pada studi mendalam tentang individu atau kelompok kecil dalam konteks nyata mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena yang spesifik, baik itu perilaku, pengalaman, atau masalah yang terjadi pada individu atau kelompok tersebut (Ekaningtyas et al., 2022). Dengan melakukan studi kasus, peneliti dapat menggali informasi yang mendalam dan detail tentang perkembangan individu atau masalah perkembangan tertentu yang sedang diteliti.

Keunikan dari metode ini adalah fokusnya pada keunikan individu atau kelompok, yang membuatnya berbeda dari pendekatan penelitian yang lebih umum. Melalui observasi, wawancara, analisis dokumen, atau teknik lainnya, peneliti dapat mengumpulkan data yang kaya dan mendalam tentang subjek yang diteliti. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memahami konteks, faktor-faktor yang memengaruhi, serta perubahan yang terjadi dalam perkembangan individu atau masalah yang sedang dipelajari.

Studi kasus sering kali digunakan dalam psikologi perkembangan untuk memahami bagaimana faktor-faktor tertentu, seperti lingkungan keluarga, pengalaman masa kecil, atau interaksi sosial, mempengaruhi perkembangan individu dari waktu ke waktu. Hasil dari studi kasus dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi psikologi, pendidik, atau bahkan orang tua untuk mengembangkan intervensi atau strategi yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan individu (Harahap et al., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai metode penelitian dalam psikologi perkembangan, dapat disimpulkan bahwa pemilihan metodologi yang tepat memiliki peran krusial dalam menghasilkan temuan yang valid dan dapat diandalkan. Setiap

desain penelitian -baik eksperimental, kuasi-eksperimental, cross-sectional, maupun studi kasus- memiliki kekuatan dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan sesuai dengan tujuan penelitian dan karakteristik subjek yang diteliti. Secara konseptual, pemahaman mendalam terhadap prinsip-prinsip metode penelitian memungkinkan peneliti untuk merancang studi yang mampu menangkap perubahan perkembangan individu maupun perbedaan antar kelompok dengan akurat. Misalnya, desain true experimental memberikan validitas internal yang tinggi untuk menilai efek kausal, sementara desain cross-sectional dan studi kasus memungkinkan analisis komparatif atau pemahaman konteks yang lebih kaya.

Dari perspektif analisis, penerapan metode yang tepat memperkuat interpretasi data dan kesimpulan ilmiah, karena setiap langkah penelitian dapat disesuaikan untuk mengurangi bias dan meningkatkan ketepatan hasil. Penggunaan referensi ilmiah yang relevan juga memberikan landasan teoritis yang kokoh dan mendukung kredibilitas penelitian. Dengan demikian, penguasaan metode penelitian bukan hanya sekadar prosedural, tetapi juga merupakan fondasi konseptual yang penting bagi pemahaman perkembangan manusia secara ilmiah dan penerapan intervensi yang efektif dalam konteks psikologi, pendidikan, dan praktik klinis.

REFERENSI

- Ajhuri, K. F. (2019). Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. In *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.
- Alatas, F., & Fauziah, L. (2020). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Pada Konsep Pemanasan Global. *Jipva (Jurnal Pendidikan Ipa Veteran)*, 4(2). <https://doi.org/10.31331/Jipva.V4i2.862>
- Albay, E. M., & Eisma, D. V. (2021). Performance Task Assessment Supported By The Design Thinking Process: Results From A True Experimental Research. *Social Sciences And Humanities Open*, 3(1). <https://doi.org/10.1016/J.Ssaho.2021.100116>
- Amseke, F. V., Wulandari, R. W., Nasution, L. R., & Handayani, E. S. (2021). Teori Dan Aplikasi Psikologi Perkembangan. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini* (Vol. 1).
- Andrade, C. (2021). The Limitations Of Quasi-Experimental Studies, And Methods For Data Analysis When A Quasi-Experimental Research Design Is Unavoidable. *Indian Journal Of Psychological Medicine*, 43(5). <https://doi.org/10.1177/02537176211034707>
- Anggito, A., & Johan, S. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif - Albi Anggito, Johan Setiawan - Google Buku. In *Cv Jejak*.
- Chan, W., Smith, L. E., Hong, J., Greenberg, J. S., & Mailick, M. R. (2017). Validating The Social Responsiveness Scale For Adults With Autism. *Autism Research*, 10(10). <https://doi.org/10.1002/Aur.1813>
- Ekaningtyas, N. L. D., Lestari, N. G. A. M. Y., & Ekaningtyas, N. L. D. (2022). Psikologi Perkembangan Periode Prnatal. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.53977/Kumarottama.V1i2.286>

- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/Hum.V21i1.38075>
- Fariyatul, E. F. (2019). *Psikologi Pengembangan*.
- Golino, H., Lillard, A. S., Becker, I., & Christensen, A. P. (2021). Investigating The Structure Of The Children's Concentration And Empathy Scale Using Exploratory Graph Analysis. *Psychological Test Adaptation And Development*, 2(1). <https://doi.org/10.1027/2698-1866/A000008>
- Hapsari, N., Karini, S. M., & Setyanto, A. T. (2021). Pelatihan Mindfulness Untuk Menurunkan Kecemasan Ibu Dengan Kehamilan Pertama Trimester Iii. *Insan Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 6(1). <https://doi.org/10.20473/Jpkm.V6i12021.10-21>
- Harahap, N. N., Harahap, F. P., & Adwiyah, R. (2023). Pengantar Psikologi Perkembangan Anak. *Jurnal Al-Qalam*, 24(2).
- Idris, D. N. T., Mahanani, S., & Wahyuningsih, A. (2023). Peningkatan Derajat Kesehatan Melalui Kegiatan Observasi Psikologi Perkembangan Anak Dengan Metode Terapi Bermain. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2).
- Khoirunnisa, K., & Fauji, I. (2023). The Influence Of Picture Card Learning Media On Arabic Speaking Skills: A True Experimental Study. *Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 11(2). <https://doi.org/10.21070/Ijis.V11i2.1663>
- Lopez Bernal, J. A., Andrews, N., & Amirthalangam, G. (2019). The Use Of Quasi-Experimental Designs For Vaccine Evaluation. In *Clinical Infectious Diseases* (Vol. 68, Issue 10). <https://doi.org/10.1093/Cid/Ciy906>
- Maciejewski, M. L. (2020). Quasi-Experimental Design. *Biostatistics And Epidemiology*, 4(1). <https://doi.org/10.1080/24709360.2018.1477468>
- Mason, M. J. (2015). True Experimental Design. In *The Aca Encyclopedia Of Counseling*. <https://doi.org/10.4324/9781315266312-51>
- Miller, C. J., Smith, S. N., & Pugatch, M. (2020). Experimental And Quasi-Experimental Designs In Implementation Research. *Psychiatry Research*, 283. <https://doi.org/10.1016/J.Psychres.2019.06.027>
- Muhammad Dwi Satriyanto, & Afi Parnawi. (2023). Metode Dalam Penelitian Psikologi Perkembangan. *Indonesian Journal Of Teaching And Learning (Intel)*, 2(2). <https://doi.org/10.56855/Intel.V2i2.647>
- Power, S. A., Velez, G., Qadafi, A., & Tennant, J. (2018). The Sage Model Of Social Psychological Research. *Perspectives On Psychological Science*, 13(3). <https://doi.org/10.1177/1745691617734863>
- Prananda, G. (2024). *Psikologi Perkembangan Siswa Sekolah Dasar*. Cv. Sketsa Media.
- Qasim, S., Imtiaz, Z., & Alvi, U. (2014). Review Of True Experimental Research Studies In Applied Linguistics. *Research On Humanities And Social Sciences*, 4(22).
- Rahmawati, W., Nugraheni, A., & Rahmadi, F. A. (2016). Pengaruh Stimulasi Media Interaktif Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 2-3 Tahun.

- Jurnal Kedokteran Diponegoro (Diponegoro Medical Journal)*, 5(4).
- Rofi'ah, H., & Supratno, H. (2022). Pembelajaran Pai Dengan Model Project Based Learning Berbasis Literasi Di Mtsn 4 Jombang. *Jurnal Education And Development*, 11(1). <https://doi.org/10.37081/Ed.V11i1.4517>
- Setiawan Bakar, I. P. (2020). Efektivitas Experiential Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Psikologi Perkembangan. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.26858/Pembelajar.V4i1.12024>
- Umi Kulsum. (2021). Peran Psikologi Pendidikan Bagi Pembelajaran. *Mubtadiin*, 7.
- Utomo, K. M. (2022). Analisis Perkembangan Teori-Teori Psikologi Dengan Epistemologi Problem-Solving Menurut Karl Popper. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/Jfi.V5i1.39725>
- Vrolijk, K., & Sato, M. (2023). Quasi-Experimental Evidence On Carbon Pricing. *World Bank Research Observer*, 38(2). <https://doi.org/10.1093/Wbro/Lkad001>