

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Rukminingsih dan Latief (2020) penelitian kuantitatif merupakan metode yang bersifat objektif dan melibatkan pengumpulan serta analisis data menggunakan teknik perhitungan statistik. Metode kuantitatif diterapkan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu, melakukan analisis statistik terhadap data numerik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

Adapun metode dan desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental One Group Pretest – Posttest*. Menurut Rukminingsih dan Latief (2020) desain penelitian *pre-eksperimental* merupakan jenis penelitian eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Dalam pelaksanaan penelitian ini, dilakukan *pretest* terlebih dahulu, diikuti dengan pemberian perlakuan atau *treatment*, dan diakhiri dengan *posttest*.

Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu kegiatan bermain kooperatif tipe *team game tournament* sebagai variabel bebas (*independent*) dan perilaku prososial anak sebagai variabel terikat (*dependent*). Rancangan penelitian *Pre-eksperimental One Group Pretest - Posttest Design* menurut Gall dkk. (2014) sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pre-eksperimental One-Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Kondisi awal sebelum diberi tindakan (*Pretest*)

X : Pemberian tindakan (*Treatment*)

O2 : Kondisi akhir setelah diberi tindakan (*Posttest*)

Metode penelitian ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat yang mengacu pada subjek yang diteliti. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu dimulai dengan menentukan variabel bebas dan terikat, kemudian melakukan observasi awal pada kelompok eksperimen untuk mengukur variabel terikat dengan melakukan pengujian awal (*pretest*), kemudian kelompok eksperimen diberikan stimulus (*treatment*), diakhiri dengan mengukur kembali variabel terikat setelah kelompok eksperimen diberi stimulus (*posttest*).

3.2 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di RA Darussalam yang berlokasi di Kp. Bojongloa Pasar, RT 02 Rw 02, Desa Sukamaju, Kecamatan Cilawu, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat.

3.3 Partisipan

Partisipan pada penelitian ini adalah anak kelompok B berusia 5-6 tahun di RA Darussalam Kabupaten Garut yang sebagian besar belum bisa melakukan perilaku prososial, di mana partisipan adalah kelompok yang berada pada satu kelas, sehingga setiap partisipan cenderung memiliki kesamaan dalam kultur kegiatan belajar. Jumlah partisipan pada penelitian ini sebanyak 11 anak, adapun data partisipan terdapat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
Data Partisipan

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Perempuan	Laki-Laki	
B	5	6	11

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah regenerasi yang mencakup subjek atau objek penelitian dengan memiliki kualitas dan karakteristik, kemudian ditentukan oleh peneliti sebagai fokus studi selanjutnya sitarik kesimpulan (Sugiyono, 2019).

Populasi pada penelitian ini adalah anak kelompok B RA Darussalam Kabupaten Garut.

3.4.2 Sampel

Sampel dapat dikatakan sebagai bagian yang mewakili populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah sebagian elemen populasi dengan karakteristik tertentu. Sampel digunakan ketika populasi terlalu besar atau ada keterbatasan dalam mempelajari keseluruhan populasi

Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Menurut Sugiyono (2019) *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019), sampling jenuh adalah teknik di mana seluruh anggota populasi diambil sebagai sampel.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan suatu definisi dari variabel penelitian yang dapat dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan dalam penelitian.

1. Perilaku Prososial (Variabel dependen)

Perilaku prososial merupakan tindakan yang menunjukkan kepedulian atau perhatian seorang anak terhadap anak lain dilakukan tanpa mengharapkan imbalan atau keuntungan pribadi. Penelitian ini berfokus pada perilaku prososial pada anak usia dini.

Aspek atau kriteria perilaku prososial pada penelitian ini mengacu pada Beaty (2013), meliputi perilaku empati, kedermawanan, kerja sama, perhatian, dan kepedulian.

2. Bermain Kooperatif (Variabel Independen)

Variabel independen pada penelitian ini adalah “bermain kooperatif”. Bermain kooperatif adalah salah satu tingkatan bermain sosial, di mana ketika digunakan dalam sebuah pembelajaran yang memberikan peserta didik untuk mampu melaksanakan kerja sama antara satu dengan lainnya, melalui adanya tim, dibangun dengan adanya tim yang terdiri dari

berbagai macam latar belakang, karakter, dan sifat. Dengan adanya berbagai macam perbedaan akan membuat anak memiliki berbagai pengalaman yang beragam sehingga anak akan saling melengkapi antara satu dengan yang lainnya. Selain itu bermain kooperatif mengutamakan kerja sama dalam memecahkan suatu permasalahan dalam mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan Nugraha dan Rachmawati (2015) bermain kooperatif manfaat dari bermain kooperatif adalah dapat mengajarkan anak sikap sportif dan kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

3. Team Game Tournament

Bermain kooperatif yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan tipe bermain kooperatif *Team Game Tournament* (TGT). Permainan yang akan dilakukan dengan teknik TGT akan disesuaikan dan dimodifikasi berdasarkan karakteristik kegiatan pembelajaran pada anak usia dini atau di TK, di mana nantinya anak akan bekerja sama menyelesaikan tugas dalam suatu kelompok, untuk berlomba dengan kelompok lain.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang nantinya digunakan untuk mengumpulkan data selama proses penelitian. Menurut Sugiyono (2019) instrumen penelitian berfungsi untuk mengukur variabel yang sedang diteliti. Menurut Arikonto (2010) variabel adalah objek penelitian yang menjadi fokus perhatian, di mana membantu peneliti mengumpulkan data secara lebih efisien, akurat, komprehensif, dan sistematis, sehingga mempermudah proses pengolahan data. Instrumen penelitian berperan penting dalam memastikan kualitas dan keakuratan data yang dikumpulkan, sehingga mempengaruhi validitas hasil penelitian secara keseluruhan. Adapun alat pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.6.1 Observasi atau Pengamatan Terstruktur

Observasi adalah proses mengamati pola perilaku individu. Penggunaan teknik observasi ini Sangat penting dalam penelitian yang berfokus pada perilaku manusia, pada penelitian ini menggunakan teknik observasi terstruktur. Menurut

Nabila Khoirunisa, 2024

PENGARUH BERMAIN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sugiyono (2019) observasi terstruktur dilakukan dengan perancangan yang sistematis mengenai apa yang akan diamati, di mana, dan kapan penelitian dilakukan. Teknik Observasi terstruktur dilakukan ketika peneliti sudah mengetahui dengan jelas variabel-variabel yang akan diamati menggunakan instrumen penelitian yang sudah terbukti valid dan reliabel.

Dalam penelitian ini, instrumen observasi yang digunakan adalah skala *likert*, digunakan untuk mengukur suatu sikap. Berikut pemberian skor dengan skala *likkert*:

- BB (Anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan) = 1
- MB (Anak mampu melakukannya masih harus diingatkan) = 2
- BSH (Anak mampu melakukannya secara mandiri tanpa harus diingatkan) = 3
- BSB (Anak mampu melakukan secara mandiri dan sudah mampu membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai kriteria yang diharapkan) = 4

Manfaat skala pengukuran dalam penelitian ini akan memberikan data yang lebih akurat mengenai kemampuan perilaku prososial anak sebelum dan setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*). Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan pada pengumpulan data penelitian ini mengadaptasi instrumen yang sudah melalui proses uji validitas dan reliabilitas pada penelitian sebelumnya oleh Seira (2017) yang merupakan adopsi dari buku Janice J. Beaty (2013). Berikut kisi-kisi instrumen perilaku prososial terdapat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Perilaku Prososial

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Butir Soal
Perilaku Prososial	Empati	1. Menunjukkan kepedulian bagi seseorang dalam kesusahan	1. Anak mampu menghampiri temannya ketika diminta pertolongan 2. Anak mampu membantu temannya yang kesusahan	1 2
		2. Mengetahui bagaimana	1. Anak mampu menyapa temannya	3 4

		perasaan anak lain	2. Anak mampu mengajak temannya bermain bersama/tidak pilih-pilih teman	
Kedermawanan	3. Berbagi sesuatu dengan orang lain		1. Anak mampu berbagi permainan dengan temannya 2. Anak mampu memainkan alat permainannya tanpa berebut	5 6
Kerja sama	4. Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas		1. Anak mampu menerima pendapat temannya 2. Anak mampu menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan temannya 3. Anak mampu menunjukkan sikap mau berdiskusi dan menyelesaikan permainan secara berkelompok	7 8 9
Perhatian	5. Membantu orang lain mengerjakan tugas		1. Anak mampu merespon dengan baik bila ada teman yang menawarkan bantuan 2. Anak mampu saling menolong tidak menyalahkan teman	10 11
Kepedulian	6. Membantu (peduli kepada) orang lain yang membutuhkan		1. Anak mampu membantu temannya dalam memainkan permainan. 2. Anak mampu mengingatkan temannya untuk berhati-hati pada saat bermain 3. Anak mampu memberikan semangat kepada temannya dengan cara mengucapkan 'Ayo'.	12 13 14

(Sumber : Beaty, 2011 dalam Seira, 2017)

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap untuk data observasi dalam penelitian ini. Dokumentasi yang digunakan meliputi gambar atau foto yang diambil selama proses penelitian. Penggunaan dokumentasi sangat mendukung pengambilan data, karena setiap bentuk dokumentasi yang merekam peristiwa yang telah terjadi dapat dijadikan sebagai tambahan data jika data yang diperoleh dirasa belum mencukupi.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.7.1 Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap instrumen, selain itu juga untuk menguji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memastikan instrumen tersebut benar-benar dapat digunakan agar memperoleh data yang diperlukan secara akurat. Uji coba ini dilaksanakan kepada 16 anak kelompok B di TK X.

3.7.2 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas pada instrumen penelitian ini merupakan langkah krusial dalam memastikan kualitas penelitian agar terlaksana dengan baik. Pengujian validitas alat ukur bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen tersebut dapat mengukur variabel yang diteliti. Dengan kata lain, validitas mengukur sejauh mana tingkat akurasi atau valid dari suatu alat ukur. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2019).

Adapun uji validitas pada penelitian ini hanya menggunakan satu jenis uji validitas, yaitu validitas empirik (uji coba instrumen) dikarenakan dalam penelitian ini mengadaptasi instrumen yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas pada penelitian sebelumnya oleh Seira (2017) yang merupakan adopsi dari buku Janice J. Beaty (2013), sehingga atas pertimbangan dosen pembimbing bahwa validitas *judgment* tidak perlu dilakukan dan menyarankan hanya melakukan uji instrumen ke lapangan (validitas empirik) saja.

3.7.2.1 Validitas Empirik

Validitas empirik dilakukan dengan cara uji coba. Uji coba dilakukan pada TK X pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024, dipilih berdasarkan kesamaan karakteristik yang sama dengan RA Darussalam.

Instrumen yang diuji cobakan di TK X berjumlah 14 item pernyataan dan melibatkan 16 anak. uji coba dilakukan, hasilnya digunakan untuk menghitung validitas empirik dengan bantuan *software* SPSS 25. Hasil perhitungan tersebut

dapat dilihat pada tabel 3.4 yang menunjukkan hasil uji validitas instrumen perilaku prososial anak.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Prososial Anak

Nomor Item	R Hitung	R Tabel	Validasi
1	0,870	0,497	Valid
2	0,895	0,497	Valid
3	0,766	0,497	Valid
4	0,761	0,497	Valid
5	0,755	0,497	Valid
6	-0,006	0,497	Tidak Valid
7	0,158	0,497	Tidak Valid
8	0,759	0,497	Valid
9	0,834	0,497	Valid
10	0,939	0,497	Valid
11	0,939	0,497	Valid
12	0,913	0,497	Valid
13	0,786	0,497	Valid
14	0,756	0,497	Valid

Dalam menentukan keputusan item pernyataan valid atau tidak valid dilakukan dengan membandingkan koefisien korelasi masing-masing item terhadap skor total tes dengan nilai pada r-tabel dengan $\alpha = 0,05$. Jika koefisien korelasi antara skor item dengan skor total tes lebih besar dari nilai r-tabel, maka butir item tersebut dianggap valid.

Setelah proses validasi selesai, diketahui bahwa item pernyataan yang memenuhi kriteria validasi adalah butir item nomor. 1,2,3,4,5,8,9,10,11,12,13,14, sedangkan butir item dengan kriteria tidak valid yaitu butir item 6 dan 7.

Maka dalam penelitian ini item pernyataan yang dapat digunakan pada instrumen penelitian sebanyak 12 butir item pernyataan yang valid. Berikut butir item pernyataan yang telah melalui uji validitas dan terbukti validasinya terdapat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5
Pedoman Observasi Instrumen Penelitian Perilaku Prososial Anak
yang Telah Melalui Uji Validitas

Aspek	No	Item Pernyataan	Skor			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
Empati	1	Anak mampu menghampiri temannya ketika diminta pertolongan				
	2	Anak mampu membantu temannya yang kesusahan				
	3	Anak mampu menyapa temannya				
	4	Anak mampu mengajak temannya bermain bersama/tidak pilih-pilih teman				
Kedermawanan	5	Anak mampu berbagi permainan dengan temannya				
Kerja sama	6	Anak mampu menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan temannya				
	7	Anak mampu menunjukkan sikap mau berdiskusi dan menyelesaikan permainan secara berkelompok				
Perhatian	8	Anak mampu merespon dengan baik bila ada teman yang menawarkan bantuan				
	9	Anak mampu saling menolong tidak menyalahkan teman				
Kepedulian	10	Anak mampu membantu temannya dalam memainkan permainan				
	11	Anak mampu mengingatkan temannya untuk berhati-hati pada saat bermain kooperatif				
	12	Anak mampu memberikan semangat kepada temannya dengan cara mengucapkan ‘Ayo’				

3.7.3 Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah melakukan uji validitas instrumen, item pernyataan dalam instrumen penelitian perlu diuji untuk menentukan apakah item tersebut reliabel atau tidak. Perhitungan uji reliabilitas pada item pernyataan instrumen penelitian perilaku prososial anak dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25.

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Perilaku Prososial Anak

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,944	14

Selanjutnya nilai r hitung dibandingkan dengan interpretasi koefisien korelasi yang diperoleh dari nilai r terdapat pada tabel 3.7 yang merupakan pedoman dalam memberikan interpretasi koefisien korelasi.

Tabel 3.7
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,000	Sangat Tinggi

(Sumber : Sugiyono, 2019)

Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi di atas, maka realibilitas instrumen ini dianggap sangat tinggi, karena 0,944 berada pada rentang 0,80-1,000. Oleh karena itu, instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan layak digunakan untuk penelitian.

3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini melibatkan serangkaian langkah, terdiri dari empat tahap sebagai berikut:

3.8.1 Persiapan Penelitian

Adapun dalam persiapan penelitian sebagai berikut:

- a. Melakukan permohonan izin penelitian kepada pihak RA Darussalam Kabupaten Garut.
- b. Melakukan kunjungan lapangan dan diskusi pihak sekolah RA Darussalam Kabupaten Garut mengenai masalah penelitian yang terkait.
- c. Menetapkan bermain kooperatif yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Menyusun skenario bermain kooperatif.
- e. Menyusun instrumen penelitian.
- f. Melakukan uji coba instrumen penelitian di luar kelompok sampel untuk diuji validitas dan reliabilitasnya.

- g. Melakukan revisi terhadap item instrumen yang tidak valid dan tidak reliabel.

3.8.2 Pelaksanaan Penelitian

Adapun dalam pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- a. Menetapkan sampel penelitian yaitu kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen
- b. Melakukan *pretest* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui data awal penelitian
- c. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa bermain kooperatif. Dalam pelaksanaan penelitiannya dibantu oleh guru.
- d. Kemudian kelompok eksperimen diberikan *posttest* untuk mengetahui pengaruh akhir pada penelitian.

3.8.3 Analisis (pengamatan) Penelitian

Analisis hasil penelitian diperlukan pengolahan data hasil eksperimen dengan pengujian statistik untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest*, menghitung signifikansi data *pretest* dan *posttest* untuk mengidentifikasi pengaruh bermain kooperatif terhadap perilaku prososial anak. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 25.

3.8.4 Penarikan Kesimpulan Penelitian

Setelah hasil penelitian diperoleh melalui proses pengolahan dan analisis data, peneliti kemudian melakukan penarikan kesimpulan dari pengujian hipotesis.

3.9 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur berdasarkan hasil penelitian. Proses analisis mencakup pengujian perilaku prososial anak, uji normalitas, serta uji hipotesis.

3.9.1 Uji Perilaku Prososial

Uji perilaku prososial pada anak dilihat dari perolehan *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya bermain kooperatif. Adapun penelitian ini memiliki rentang Nabila Khoirunisa, 2024

PENGARUH BERMAIN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

skor 1-4 dengan kriteria BB (di mana anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan), MB (di mana mampu melakukannya masih harus diingatkan), BSH (di mana anak mampu melakukannya secara mandiri tanpa harus diingatkan), dan BSB (di mana anak mampu melakukan secara mandiri dan sudah mampu membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai kriteria yang diharapkan). Jumlah item pada lembar observasi sebanyak 12 item dengan kriteria kelas interval yaitu sebagai berikut:

1. Skor maksimal ideal yang diperoleh sampel (jumlah item x skor terbesar);

$$12 \times 4 = 48$$
2. Skor minimal ideal yang diperoleh sampel (jumlah item x skor terkecil);

$$12 \times 1 = 12$$
3. Rentang skor ideal yang diperoleh sampel (skor maksimal ideal – skor minimal ideal);

$$48 - 12 = 36$$
4. Interval skor (rentang skor : skor terbesar);

$$36 : 4 = 9$$

Dari perhitungan di atas, didapat kriteria skor kelas interval perilaku prososial sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Kemampuan Perkembangan Perilaku Prososial

Kriteria	Interval
BB (anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan)	12 - 21
MB (anak mampu melakukannya masih harus diingatkan)	22 - 31
BSH (anak mampu melakukannya secara mandiri tanpa harus diingatkan)	32 - 41
BSB (anak mampu melakukan secara mandiri dan sudah mampu membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai kriteria yang diharapkan)	42 - 51

3.9.2 Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk menentukan apakah distribusi data normal atau tidak. Data dianggap normal jika hasil pengujian menunjukkan tingkat kepercayaan yang tinggi pada instrumen yang digunakan. Sebaliknya, data dianggap tidak normal jika hasil uji instrumen menunjukkan tingkat kepercayaan

Nabila Khoirunisa, 2024

PENGARUH BERMAIN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang rendah adanya keraguan terhadap keakuratannya. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Shapiro-Wilk* dengan $\alpha > 0,05$ (5%) menggunakan bantuan *software* SPSS 25. Berikut bentuk hipotesis untuk uji normalitas:

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Kriteria penetapan:

Jika signifikansi $> 0,05$, sampel berasalah dari populasi berdistribusi normal

Jika signifikansi $< 0,05$, sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Adapun kriteria normalitas data yang digunakan menjadi acuan adalah “jika kedua nilai p dari hasil penelitian pada *pretest* dan *posttest* masing-masing lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal”.

3.9.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Pengujian ini dilakukan setelah uji normalitas data, dan keputusan diambil menggunakan uji *paired t-test*. Uji *paired t-test* digunakan untuk menganalisis dua sampel data dengan jenis data interval atau rasio, digunakan uji-t dua sampel (*paired sample test*) menggunakan bantuan program SPSS 25. Rancangan pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* perilaku prososial anak dengan hipotesis sebagai berikut:

a. $H_0: \mu = 0$

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain kooperatif terhadap perilaku prososial anak kelompok B RA Darussalam Kabupaten Garut.

b. $H_1: \mu \neq 0$

Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain kooperatif terhadap perilaku prososial anak kelompok B RA Darussalam Kabupaten Garut.

Hipotesis akan diuji pada taraf signifikansi 5% (0,05). Apabila nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka terjadi pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest*. Namun, apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka tidak ada pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ atau nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ atau nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

3.9.4 Uji Cohen

Menurut Cohen dkk. (2007), analisis *effect size* dapat digunakan untuk mengukur seberapa efektivitas penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar. *Effect size* adalah yang menunjukkan seberapa besar pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya, serta seberapa besar perbedaan dan hubungan yang ada, tanpa dipengaruhi oleh ukuran sampel. *Effect size* dapat dihitung menggunakan rumus Cohen's *d* sebagai berikut:

$$\text{Cohen's } d = \frac{\bar{d}}{s_d}$$

Keterangan:

d = *effect size*

\bar{d} = rata-rata *selisih pretest posttest*

s_d = standar deviasi rata-rata *selisih pretest posttest*

Hasil dari perhitungan *effect size* dapat diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria klasifikasi Cohen's *d* menurut Becker (2000), sebagai berikut:

Tabel 3.9
Pedoman Interpretasi Nilai *Effect Size*

<i>Effect Size</i>	Kriteria
0,8 – 2,0	Tinggi
0,5 – 0,7	Sedang
0,0 – 0,4	Rendah