

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimen dengan pendekatan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dua kelompok dipilih secara acak: satu kelompok berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan yang lainnya sebagai kelompok kontrol. Sebelum perlakuan diterapkan, penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* untuk mengidentifikasi perbedaan awal antara kedua kelompok (Sugiyono, 2016). Menurut Widiasworo (2019 dalam Sudarti dkk), pendekatan kuantitatif menekankan pada objektivitas dan dapat diuji menggunakan alat statistik yang terstruktur. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok kontrol di samping kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan menjalani *pretest* sebelum perlakuan (*treatment*). Setelah itu, kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode bermain congklak. Selanjutnya, kedua kelompok akan diberikan *posttest* untuk mengukur pengaruh metode bermain congklak terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

| Kelompok | Pretest (O ₁) | Perlakuan (X / -) | Posttest (O ₂) |
|---------------------|---------------------------|--------------------|----------------------------|
| Kelompok eksperimen | Diberikan | Diberikan Congklak | O ₂ |
| Kelompok kontrol | Diberikan | Tidak Diberikan | O ₂ |

(Diadaptasi dari. Sugiyono, 2018 hlm. 112)

Keterangan :

- *Pretest* (O₁): Diberikan tes awal untuk mengukur variabel yang diteliti kedua kelompok atau (eksperimen dan kontrol).
- Perlakuan (X / -):

Yayan Siti Badial Jamal, 2025

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI

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

- Kelompok Eksperimen menerima perlakuan yaitu bermain congklak (X).
- Tidak diberikan perlakuan apapun (-) Kelompok Kontrol.
- *Posttest* (O₂): Kedua kelompok diberi tes akhir setelah perlakuan untuk mengukur perubahan yang terjadi.

Tabel ini menggambarkan struktur dasar desain penelitian yang dapat digunakan untuk melihat pengaruh permainan congklak terhadap anak-anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Partisipan, Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua lokasi, yaitu Kober Perceka dan Kober Nurul Ihsan di Kabupaten Bandung, dengan melibatkan 20 anak berusia 5 hingga 6 tahun. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yang berarti pemilihan sampel dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam studi ini, kelompok eksperimen terdiri dari kelas B1 yang beranggotakan 10 anak, sementara kelompok kontrol terdiri dari kelas B2 juga mencakup 10 anak.

C. Prosedur Penelitian

Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan prosedur penelitian yang telah dilaksanakan, sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan sebelum dilakukan penelitian
 - a. Tinjauan literatur melalui jurnal dan buku yang membahas kecerdasan interpersonal.
 - b. Menetapkan peserta untuk penelitian anak usia dini yang berusia antara 5 hingga 6 tahun.
 - c. Mendeskripsikan kisi-kisi instrumen penelitian

Dalam prosedur ini, peneliti melakukan sejumlah langkah penting, mulai dengan mengidentifikasi masalah yang ingin diteliti. Setelah itu, mereka mengalokasikan bahan dan waktu yang diperlukan, serta memilih media pembelajaran yang paling sesuai. Peneliti juga menyusun alat penelitian, berkolaborasi dengan sekolah, dan akhirnya menentukan sampel penelitian yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* guna mengukur motivasi belajar siswa.
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan congklak bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak umur 5 hingga 6 tahun.
- c. Melaksanakan *posttest* setelah semua sesi pembelajaran melalui permainan congklak guna mengukur peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak umur 5 hingga 6 tahun.

Berikut adalah tabel yang merinci pelaksanaan penelitian di lapangan:

Tabel 3.2 Tahap Pelaksanaan

| Waktu | Pelaksanaan |
|--------------|--|
| 1 Minggu | <i>Pretest</i> (Bertitik pada pengamatan kecerdasan interpersonal anak umur 5 hingga 6 tahun) |
| 2 Minggu | <i>Treatment</i> (Dimana pembelajaran dilakukan dengan metode bermain congklak) |
| 1 Minggu | <i>Posttest</i> (Berupa pengamatan kembali terhadap kecerdasan interpersonal anak umur 5 hingga 6 tahun setelah treatment) |

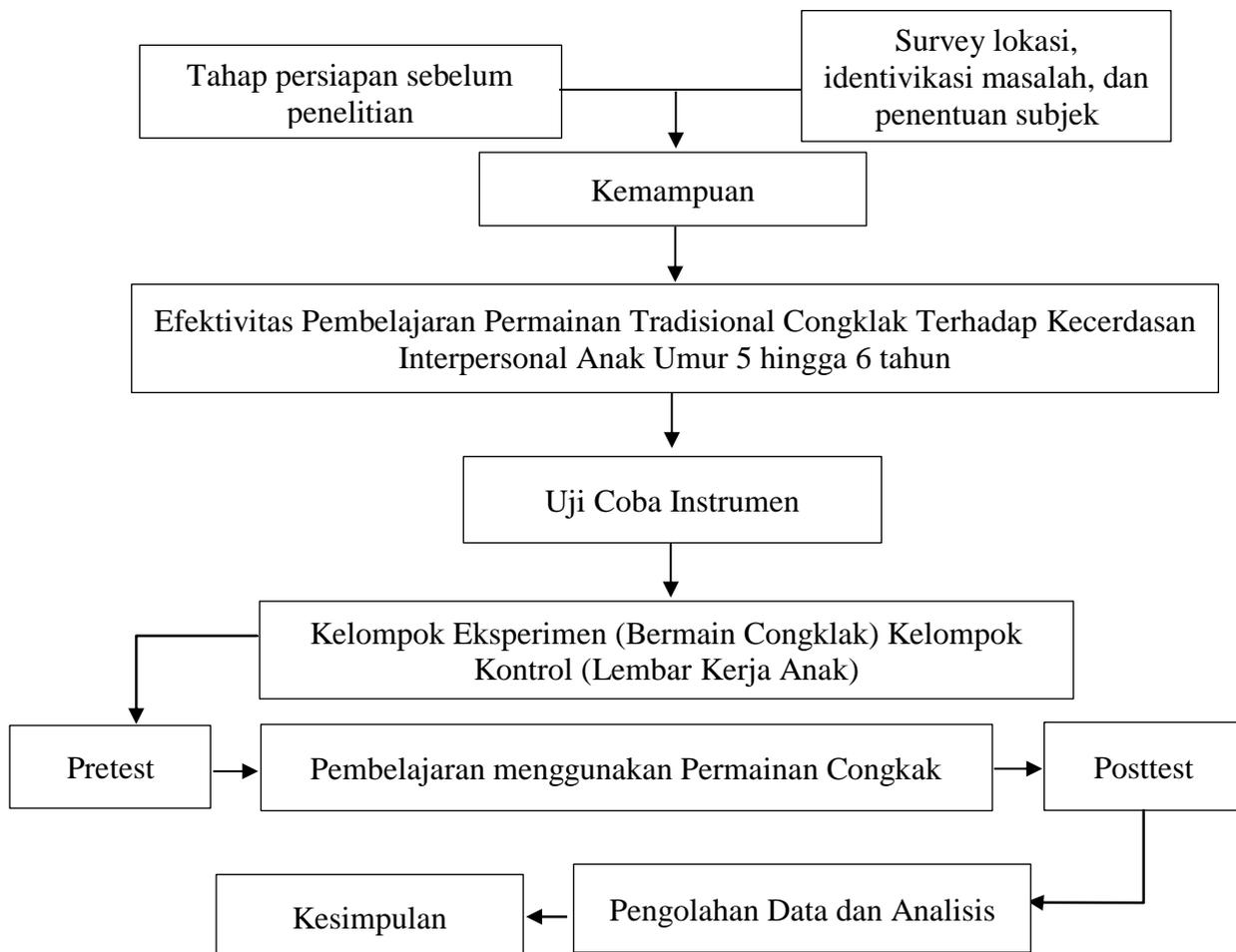
Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian terhadap instrumen yang telah disusun, mengolah dan menganalisis hasilnya, serta melaksanakan *pretest* dan *posttest*.

3. Tahap Akhir

- a. Pengelolaan data penelitian yang dikumpulkan selama kegiatan penelitian dilakukan dengan teliti.
- b. Setiap data hasil penelitian dijelaskan secara rinci.
- c. Kesimpulan dibuat untuk setiap temuan penelitian.
- d. Laporan penelitian disusun dengan sistematis.

Pada tahap ini, proses melibatkan pengolahan data hasil penelitian dan pelaksanaan uji hipotesis. Berikut adalah gambar yang menggambarkan alur prosedur penelitian yang digunakan.

Langkah-langkah ini akan membantu dalam mewujudkan desain penelitian:

Tabel 3.3 Prosedur Penelitian

D. Desain Operasional Variabel

Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2012), yang dikutip dalam karya Wakhid Yuliyanto (2020), variabel berfungsi sebagai penjelasan untuk memahami suatu aktivitas, serta dilengkapi dengan prosedur operasional yang diperlukan untuk mengukurnya. Oleh karena itu, peneliti harus merumuskan variabel dengan jelas, agar pengukuran dapat dilakukan secara objektif dan konsisten. Kejelasan dalam mendefinisikan variabel sangatlah penting dalam konteks penelitian. Variabel yang digunakan dapat dipahami dan diukur secara konsisten. Berikut adalah beberapa di antaranya:

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan variabel bebas, variabel terikat untuk melakukan

identifikasi.

a. Variabel bebas

Dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan congklak terhadap kecerdasan interpersonal anak umur 5 hingga 6 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Variabel terikat

Variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal pada anak usia 5 hingga 6 tahun.

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa istilah yang umum digunakan. Untuk menghindari potensi kesalahpahaman terkait istilah-istilah tersebut, peneliti akan memberikan definisi operasional bagi variabel-variabel yang digunakan.

a. Kecerdasan Interpersonal

Dalam penelitian ini, kecerdasan interpersonal diartikan sebagai kemampuan anak untuk memahami dan mengelola perasaan mereka sendiri. Hal ini dapat diamati melalui berbagai perilaku, seperti bernegosiasi, berkompromi, bekerja sama, berinteraksi, dan merespons perasaan orang lain. Sebagai ilustrasi, mari kita lihat permainan tradisional congklak, yang dapat menunjukkan kecakapan ini dalam konteks sosial.

b. Permainan tradisional congklak

Dalam penelitian ini, permainan tradisional Congklak diangkat sebagai salah satu jenis permainan anak yang populer di masa lalu, yang secara dominan memanfaatkan media alami. Berdasarkan analisis teori yang mendasarinya, Congklak menawarkan berbagai elemen yang mampu merangsang perkembangan, potensi, dan kecerdasan anak. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak berusia 5 hingga 6 tahun melalui permainan tersebut.

E. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian merupakan tahap krusial, karena proses ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan guna menjawab pertanyaan penelitian. Dalam studi ini, berbagai teknik pengumpulan data diterapkan, termasuk

observasi, *pretest*, *posttest*, dan dokumentasi. Berikut ini adalah penjelasan mendalam mengenai masing-masing teknik yang digunakan.

Langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai pelaksanaan metode permainan congklak dan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Peneliti akan mengamati aktivitas belajar di sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-participant* dengan pendekatan terstruktur, melalui lembar cek observasi. Observasi ini dilakukan sebelum dan setelah penerapan pembelajaran bermain congklak, dilengkapi dengan instrumen *pretest* dan *posttest* yang terdapat pada lampiran. Observasi pertama berfokus pada analisis pendahuluan mengenai kemampuan anak, sementara observasi kedua lebih menitikberatkan pada uji coba lapangan. Pedoman observasi dirancang untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas metode bermain congklak dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak berusia 5 hingga 6 tahun. Berikut adalah lembar pengamatan yang digunakan dalam studi ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi

| Variabel | Sub Variabel | Indikator | Item |
|--------------------------|--|---|---|
| Kecerdasan Interpersonal | Kemampuan Bersosialisasi/ berinteraksi | Mampu bersosialisasi/berinteraksi | Anak mampu bersosialisasi/ berinteraksi dengan teman saat bermain |
| | Kemampuan berkelompok | Mampu bermain kelompok | Anak mampu bermain kelompok |
| | Kemampuan memimpin | Mampu melakukan memimpin permainan | Anak mampu menjadi pemimpin permainan |
| | Kemampuan menyelesaikan masalah | Mampu menyelesaikan masalah dalam permainan | Anak mampu menyelesaikan masalah dalam |

| | | | |
|--|--------------------------------------|------------------------------------|---|
| | | | permainan |
| | Kemampuan bekerjasama dalam kelompok | Mampu bekerjasama dalam kelompok | Anak dapat bekerjasama dalam kelompok |
| | Kemampuan mentaati aturan permainan | Menyebutkan aturan dalam permainan | Anak dapat menyebutkan aturan permainan |

Sumber dari Musfiroh (2011), mencakup berbagai indikator yang mencerminkan kemampuan anak dalam berinteraksi, berempati, dan bekerja sama dengan orang lain. Beberapa indikator tersebut antara lain adalah kemampuan anak untuk sering didatangi orang lain untuk dimintai nasehat, memilih kegiatan yang melibatkan kerja tim, serta lebih cenderung berbicara atau meminta bantuan ketika menghadapi masalah. Menurut Agustin Mubiar (2013, hlm. 113), Panatra (dkk 202), Andi Alif Tunru & Rahmat Illahi (2022), Sahidun (2018), Menurut Chintya dan rekan-rekan (2019), dan Peraturan Kemendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 mengatur tentang Standar Isi untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian

| Kategori | Keterangan | Skor |
|----------|---------------|------|
| SL | Selalu | 5 |
| SR | Sering | 4 |
| K | Kadang-kadang | 3 |
| P | Pernah | 2 |
| TP | Tidak pernah | 1 |

Sumber : (Sugiyono, 2016:135)

Penjelasan Kriteria:

- SL (Selalu): Anak selalu melakukan perilaku yang diharapkan selama kegiatan bermain Congklak. Skor: 5.
- SR (Sering): Anak sering melakukan perilaku yang diharapkan, tetapi tidak setiap saat. Skor: 4.

- K (Kadang-kadang): Anak kadang-kadang menunjukkan perilaku yang diharapkan. Skor: 3.
- P (Pernah): Anak hanya sekali atau sesekali menunjukkan perilaku yang diharapkan. Skor: 2.
- TP (Tidak Pernah): Anak tidak pernah menunjukkan perilaku yang diharapkan selama kegiatan. Skor: 1.

Penilaian dan interpretasi

Penilaian instrumen digunakan untuk mengevaluasi signifikansi variabel yang sedang diteliti. Tujuan dari penelitian kuantitatif ini adalah untuk mencapai hasil yang lebih akurat. Oleh karena itu, setiap alat yang digunakan harus dilengkapi dengan skala *Likert*, yang merupakan skala yang tepat untuk diterapkan dalam penelitian kuantitatif ini. Interpretasi bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam serta penafsiran mengenai makna yang terkandung dalam objek yang sedang dianalisis.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala *Likert* untuk menilai kegiatan anak-anak selama bermain Congklak, dengan memberikan skor berdasarkan frekuensi atau intensitas perilaku yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi dengan skala. Adapun kriteria penilain menggunakan skala *likert* dengan 5 kriteria.

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian

| Aspek Yang Diamati | | Kriteria Penilaian | Selalu | Sering | Kadang | Pernah | Tidak Pernah |
|--------------------------|---|--|--------|--------|--------|--------|--------------|
| Kecerdasan Interpersonal | Kemampuan Bersosialisasi/ Berinteraksi | Anak mampu berteman dengan 1-2 orang | √ | | | | |
| | | Anak mampu berinteraksi dengan guru | √ | | | | |
| | | Anak mampu berinteraksi dengan teman sebaya | √ | | | | |
| | | Anak mampu berinteraksi dengan orang tua | √ | | | | |
| | Kemampuan berkelompok | Anak mampu menikmati permainan kelompok | | √ | | | |
| | | Anak mampu melakukan kegiatan kelompok dengan berbagai aktivitas | | √ | | | |
| | | Anak mampu memiliki perilaku sikap yang mencerminkan sikap sabar | | √ | | | |
| | | Anak mampu perhatian dengan kelompok | | √ | | | |

| | | | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---|---|--|--|
| Kemampuan memimpin | Anak mampu berorganisasi dengan teman sebaya | √ | | | | |
| | Anak mampu menjadi ketua kelas diantara teman-temannya | √ | | | | |
| | Anak mampu menjadi penasihat diantara temannya | | √ | | | |
| | Anak mampu merasakan perasaan temannya ketika sedang bersedih | | √ | | | |
| Kemampuan menyelesaikan masalah | Anak mampu memecahkan masalah sederhana ketika temannya sedang bertengkar | | √ | | | |
| | Anak mampu bertindak kreatif ketika memberikan ide terhadap temannya | √ | | | | |
| | Anak mampu berbagi ilmu pengetahuan dengan temannya | | √ | | | |
| | Anak mampu menjadi peneliti dalam memecahkan masalah | | | √ | | |
| Kemampuan bekerjasama dalam kelompok | Anak mampu menghargai hak dan pendapat atau karya orang lain | | √ | | | |
| | Anak mampu | √ | | | | |

| | | | | | | | |
|--|-------------------------------------|---|---|---|--|--|--|
| | | memberikan perhatian kepada kelompok | | | | | |
| | | Anak mampu bergaul dengan semua teman | √ | | | | |
| | | Anak mampu memberikan batuan kepada teman sekelompoknya | √ | | | | |
| | Kemampuan mentaati aturan permainan | Anak mampu merapihkan mainan yang sudah digunakan | √ | | | | |
| | | Anak mampu bersikap jujur didalam permainan | | √ | | | |
| | | Anak mampu memperlancar suasana permainan | | √ | | | |
| | | Anak mampu menghindari bersikap curang di dalam permainan | | √ | | | |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Pengujian Instrumen

Uji Validasi Instrumen

Uji Validitas adalah: Proses yang dilakukan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran efektif dalam mengukur hal yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dianggap valid jika mampu mengukur dengan akurat apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2014, p. 348) sebagaimana diungkapkan oleh Siti Nuronyah pada tahun 2018. Uji validitas yang terdiri dari 24 butir pertanyaan telah diverifikasi oleh para dosen ahli. Butir-butir instrumen tersebut divalidasi oleh para profesional yang berkompeten di bidangnya, yaitu dosen pembimbing Prof. Dr. H. Mubiar Agustin, M. Pd, dan Dr. Rudyanto, M. Si, serta dosen ahli Dr. Asep Deni Gustiana, M. Pd, dan Guru

Miswati, S. Pd. Mereka berperan sebagai evaluator untuk memastikan bahwa item-item dalam penelitian ini dapat mewakili konstruk yang diukur. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang menerapkan skala *Likert*. Kuesioner tersebut telah dinyatakan *valid* melalui uji validitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 26. Di bawah ini adalah hasil dari uji *validitas* tersebut.

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan pada 10 responden menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,800, yang tergolong dalam kategori sangat kuat. Ini berarti bahwa instrumen tersebut memiliki konsistensi dan keandalan yang tinggi, sehingga dapat digunakan untuk mengambil data pada *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, hasil uji validitas instrumen juga dilakukan terhadap 10 responden, dengan nilai r-tabel sebesar 0,632 (Sugiyono, 2008).

| Item | r-hitung | r-tabel | Keterangan |
|--------|----------|---------|------------|
| item1 | .731 | 0.632 | valid |
| item2 | .715 | 0.632 | valid |
| item3 | .785 | 0.632 | valid |
| item4 | .815 | 0.632 | valid |
| item5 | .816 | 0.632 | valid |
| item6 | .667 | 0.632 | valid |
| item7 | .691 | 0.632 | valid |
| item8 | .683 | 0.632 | valid |
| item9 | .827 | 0.632 | valid |
| item10 | .827 | 0.632 | valid |
| item11 | .818 | 0.632 | valid |
| item12 | .818 | 0.632 | valid |
| item13 | .731 | 0.632 | valid |
| item14 | .715 | 0.632 | valid |
| item15 | .785 | 0.632 | valid |
| item16 | .715 | 0.632 | valid |
| item17 | .731 | 0.632 | valid |
| item18 | .667 | 0.632 | valid |
| item19 | .691 | 0.632 | valid |
| item20 | .633 | 0.632 | valid |
| item21 | .827 | 0.632 | valid |
| item22 | .827 | 0.632 | valid |
| item23 | .818 | 0.632 | valid |
| item24 | .818 | 0.632 | valid |

Dengan menggunakan tingkatan signifikansi, keputusan yang diambil menunjukkan bahwa kuesioner tersebut dinyatakan VALID.

Uji reabilitas

Uji reabilitas adalah: Proses untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran mampu memberikan hasil yang konsisten, stabil dan dapat diandalkan saat digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama atau serupa.

Hasil dari uji realibitas sebagai berikut.

| | | | |
|--------------------------------|------------------|------------|-----------------|
| Cronbach's Alpha | Part 1 | Value | .800 |
| | | N of Items | 12 ^a |
| | Part 2 | Value | .792 |
| | | N of Items | 12 ^b |
| | Total N of Items | | 24 |
| Correlation Between Forms | | | .986 |
| Spearman-Brown Coefficient | Equal Length | | .993 |
| | Unequal Length | | .993 |
| Guttman Split-Half Coefficient | | | .993 |

a. The items are: item1, item2, item3, item4, item5, item6, item7, item8, item9, item10, item11, item12.

b. The items are: item13, item14, item15, item16, item17, item18, item19, item20, item21, item22, item23, item24.

Setelah melakukan uji reabilitas instrumen penelitian dengan rumus alpha cronbach maka penelitian ini memperoleh hasil 0,800 Hasil dan uji realibitas tersebut dinyatakan reliabel dikarenakan $0,80 > 0,7$ menyatakan bahwa instrumen yang digunakan 24 item dan hasil uji reliabilitasnya baik digunakan artinya instrumen ini reliabel untuk digunakan dalam pengukuran ini.

2. Dokumentasi

Digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai keberadaan subjek penelitian, fokusnya mencakup *pretest* dan *posttest*, serta uji coba lapangan. Selain itu, informasi yang dihimpun meliputi profil dan sejarah sekolah, data siswa, serta informasi mengenai para pendidik dan aktivitas siswa. Aspek lain yang juga diperhatikan adalah perangkat pembelajaran, lembar penilaian, lembar validasi, serta pelaksanaan atau praktik pembelajaran. Semua data ini diperlukan untuk mendapatkan informasi yang relevan dan sebagai bukti bahwa penelitian tersebut benar-benar dilaksanakan.

F. Analisis Data

Dalam proses analisis data, teknik yang diterapkan bertujuan untuk mengelola informasi yang telah diperoleh, sehingga data tersebut menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Selanjutnya, data yang telah disederhanakan ini akan diolah menggunakan metode penelitian yang sesuai dengan prinsip-prinsip yang relevan. Analisis data berfokus pada ekstraksi informasi yang relevan dari data, dengan harapan bahwa temuan yang diperoleh dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah yang ada. Penelitian ini mengadopsi analisis deskriptif dan uji efektivitas, dengan bantuan perangkat lunak SPSS Versi 26 untuk Windows. Berikut adalah tahapan analisis data yang akan dilakukan:

1. Analisis Deskriptif. Analisis ini berfokus pada variabel bebas dan variabel terikat, dengan tujuan untuk menunjukkan nilai rata-rata, deviasi standar, dan skor untuk setiap variabel.

2. Uji Validitas

Menurut Ghozali (2013:52), seperti yang dikutip oleh Bagus Nurcahyo dan Riskayanto (2018), pengukuran validitas dapat dilakukan dengan cara melakukan korelasi antara skor masing-masing butir pertanyaan dan total skor dari konstruk atau variabel yang bersangkutan. Untuk menguji signifikansi, nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam menguji validitas dalam butir instrumen adalah sebagai berikut:

- a. Jika r hitung bernilai positif dan lebih besar dari r tabel, maka variabel tersebut dianggap valid.
- b. Jika r hitung tidak bernilai positif dan kurang dari atau sama dengan r tabel, maka variabel tersebut tidak valid.

3. Uji normalitas

Menurut Wiratna Sujarweni (2022: 120), uji normalitas dilakukan dengan membandingkan data yang kita miliki dengan data yang berdistribusi normal dan memiliki mean serta standar deviasi yang sama. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai Signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka distribusi sampel dapat dianggap normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi yang sama bersifat homogen. Perhitungan akan dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk Windows versi 26, untuk mengevaluasi homogenitas hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk menentukan uji homogenitas dalam penelitian ini. Homogenitas digunakan sebagai landasan untuk keputusan tes khusus, jika nilai signifikansi (Sig) tidak homogen jika nilai signifikansi (Sig) berdasarkan mean lebih kecil dari 0,05.

Uji Levene digunakan untuk mengukur homogenitas dalam penelitian ini. Jika hasil uji normalitas menunjukkan data yang normal dan uji homogenitas juga menunjukkan hasil yang homogen, maka data tersebut bersifat parametrik dan dapat dianalisis menggunakan Paired Sample T-Test. Sebaliknya, jika temuan tidak memenuhi kriteria homogenitas dan normalitas, maka analisis dapat dilakukan dengan menggunakan uji Mann Whitney.

5. Uji Independent Sample T-test

Uji ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok independen: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan uji t ini dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut berdasarkan variabel yang diukur, dalam hal ini adalah skor kecerdasan interpersonal anak-anak.

6. Hipotesis statistik

Hipotesis statistik yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode bermain congklak tidak mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) mengemukakan bahwa pembelajaran melalui metode bermain congklak dapat memberikan peningkatan dalam kecerdasan interpersonal anak-anak dalam rentang usia tersebut.