

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena dalam pelaksanaannya melibatkan pemberian intervensi terhadap subjek penelitian. Menurut Cresswell (2022), pendekatan kuantitatif digunakan ketika penelitian melibatkan intervensi langsung terhadap sasaran yang diteliti (Hera & Elvandari, 2021). Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (treatment) yang diberikan kepada subjek atau objek penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan desain *one group pretest-posttest design* yang termasuk dalam kategori *pra-eksperimental design*. Desain ini digunakan dalam pelaksanaan penelitian di SLBN Cinta Asih. Menurut Arikunto (2020), pendekatan *pra-eksperimen* digunakan untuk mengetahui hasil akhir dari pengaruh perlakuan tertentu terhadap subjek yang diteliti melalui pemberian treatment.

Penelitian eksperimen memiliki ciri utama berupa pemberian perlakuan (treatment) kepada subjek atau objek penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan desain *one group pretest-posttest design* yang termasuk dalam kategori *pra-eksperimental design*. Desain penelitian ini diterapkan dalam penelitian yang dilakukan di SLBN Cinta Asih. Menurut Arikunto (2020), penelitian dengan pendekatan *pra-eksperimen* bertujuan untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan terhadap subjek penelitian.

##### **3.1.2 Desain**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan pre-eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Mustafa dkk. (2020), jenis penelitian pre-eksperimen dipilih karena tujuannya untuk mengukur sejauh mana pengaruh variabel bebas, dalam hal ini senam ceria, terhadap peningkatan keterampilan kognitif *higher order thinking skills* pada anak tunagrahita. Penelitian

ini mengadopsi desain pre-test dan post-test, di mana pengamatan dilakukan sebelum eksperimen (*pre-test*) dan setelah eksperimen (*post-test*).

Tabel 3.1 Desain Penelitian

O1=pre-test

X=treatment

O2=post-test

Pre-test	Treatment	Post-test
O1	X	O2

Berdasarkan pada desain penelitian dilakukan *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan selanjutnya sampel diberikan perlakuan yaitu dengan latihan permainan kognitif dengan penerapan latihan Senam Ceria . Kemudian terakhir sampel diberikan *posttest* untuk mengukur hasil dari perlakuan yang sudah diberikan dalam latihan.

### 3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SLBN Cinta Asih Soreang yang terletak di Kecamatan Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Sebelum memulai penelitian, peneliti akan meminta izin kepada kepala sekolah SLBN Cinta Asih Soreang. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan persetujuan sebelum memberikan intervensi yang dirancang untuk meningkatkan motorik halus anak tunagrahita yang menjadi fokus penelitian. Proses ini penting untuk memastikan kegiatan penelitian berjalan sesuai dengan aturan yang berlaku di sekolah tersebut.

Pemilihan SLBN Cinta Asih Soreang sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis. Sekolah ini memiliki siswa tunagrahita yang memerlukan perhatian khusus terhadap pengembangan Kognitif mereka. Selain itu, peneliti memiliki pengalaman sebelumnya dalam berinteraksi dengan siswa-siswa di sekolah ini, yang meningkatkan semangat dan motivasi peneliti untuk melibatkan diri secara langsung dalam penelitian. Dengan demikian, lokasi ini dianggap ideal untuk mendukung keberhasilan penelitian.

Fiqri Al Ayubi,2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

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

### 3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Januari hingga Februari dengan izin dari Kepala Sekolah SLBN Cinta Asih Soreang untuk melakukan eksperimen tentang peningkatan kemampuan kognitif HOTS anak tunagrahita melalui penerapan permainan Senam Ceria. Penelitian berlangsung selama kurang lebih delapan minggu atau dua bulan, dengan frekuensi 12 kali pertemuan. Kegiatan penelitian meliputi satu kali pertemuan awal (pretest), 10 kali pertemuan untuk pemberian perlakuan (treatment), dan satu kali pertemuan akhir (posttest). Setiap minggunya dilaksanakan duakali pertemuan, sehingga penelitian dirancang secara terstruktur untuk mencapai hasil yang optimal.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melalui berbagai tahapan, mulai dari proses perizinan, observasi lapangan, pengumpulan data, hingga pelaksanaan pretest dan posttest. Penilaian dilakukan berdasarkan paparan yang dirancang dan perlakuan yang diberikan sesuai kebutuhan serta masalah yang diidentifikasi. Dengan jadwal penelitian yang telah direncanakan, peneliti berkomitmen untuk melaksanakan setiap tahapan penelitian secara teliti dan penuh tanggung jawab demi mencapai tujuan serta mengantisipasi berbagai kendala yang mungkin muncul selama proses penelitian berlangsung.

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan subjek atau objek yang memiliki ciri khas tertentu dan dijadikan target utama dalam suatu studi (Purwanza dkk., 2022). Populasi ini bisa berupa orang, kelompok, benda, kejadian, atau fenomena yang sesuai dengan fokus penelitian. Dalam pendekatan kuantitatif, populasi digunakan sebagai acuan dalam memilih sampel yang akan diteliti, sehingga hasil penelitian dapat mewakili keseluruhan populasi secara umum (Subhaktiyasa.,2024). Populasi dalam penelitian ini yaitu anak yang memiliki kebutuhan khusus (ABK) kategori C Tunagrahita yang merupakan siswa sekolah luar biasa di salah satu SLB yang berjumlah 7 orang.

Fiqri Al Ayubi,2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

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

### 3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total sampling*. *Total sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Tujuan dari penggunaan teknik *Total sampling* adalah untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih benar-benar sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti (Lenaini, 2021). Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 7 orang, yang memiliki kriteria sebagai anak berkebutuhan khusus (Tunagrahita).

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen didalam sebuah penelitian itu penting adanya. Instrumen berfungsi sebagai alat untuk pengumpulan data dalam penelitian. Sehingga jika tidak adanya instrumen dalam sebuah penelitian sangat tidak mungkin data bisa terkumpul dan bisa di olah dalam sebuah penelitian untuk menentukan hasil dari penelitian.

Dalam penelitian ini, instrumen digunakan untuk mengukur data yang diperoleh. Pengumpulan data *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan menggunakan tes *kemampuan kognitif HOTS* yang mana pada instrument ini siswa tunagrahita anak melakukan permainan kognitif di antaranya

- a) Senam angka
- b) Permainan gerak teka teki
- c) Permainan senam warna

Instrumen penelitian ini juga sudah divalidasi oleh ahli dari salah satu pihak Sekolah Luar Biasa (SLB), yang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus. Proses validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik tunagrahita serta mampu mengukur aspek kognitif.

Tabel 3. 1 Instrumen

	deskripsi	Tujuan	gambar
Senam Angka	Menggunakan gerakan tubuh untuk mewakili angka (contoh:melompat untuk angka 1, mengangkat tangan untuk angka 2)	Memperkenalkan angka dan meningkatkan daya ingat serta keterampilan kognitif termasuk ke dalam aspek (HOTS)	
Permainan Gerak dan Teka Teki	Menginstruksikan anak untuk melakukan gerakan tertentu sesuai dengan teka-teki (contoh:Jika kamu Menyebutkan burung,melompatlah dan jika menyebutkan ayam jongkok )	Meningkatkandaya tangkap,pemahaman instruksi, dan kemampuan berpikir	
Senam Permainan Warna	Menggunakan matras atau area dengan warna yang berbeda. Setiap warna mewakili gerakan tertentu (contoh: merah untuk melompat, biru untuk jongkok).  <b>Merah:</b> Melompat  <b>Biru:</b> Jongkok	<b>Fisik:</b> Membantu meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan keterampilan motorik kasar. <b>Kognitif:</b> Meningkatkan konsentrasi, kemampuan mendengarkan, dan daya ingat. <b>Sosial:</b> Mendorong interaksi antara anak-anak dan menciptakan suasana bermain menyenangkan	

Fiqri Al Ayubi,2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

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

Instrumen penelitian ini merupakan seperangkat alat bantu yang dirancang untuk membantu pelaksanaan kegiatan senam ceria secara terstruktur. Fungsinya tidak hanya sebagai panduan teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk menjamin keabsahan dan konsistensi perlakuan (treatment) dalam penelitian. Instrumen ini menjadi komponen penting dari desain intervensi, bukan sekadar pelengkap, karena disusun secara khusus agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak tunagrahita. Dengan perancangan instrumen yang tepat, kegiatan senam ceria dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

### 3.6 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian ini disusun untuk menilai secara menyeluruh tingkat keaktifan dan pencapaian kemampuan kognitif anak dalam kegiatan permainan senam ceria yang bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Skala penilaian 0–4 digunakan untuk memberikan data yang objektif mengenai perkembangan anak, mencakup aspek partisipasi, tanggapan terhadap stimulus, serta kemampuan dalam berpikir kritis dan reflektif selama pelaksanaan kegiatan.

#### 3.6.1 Kriteria Penilaian

##### Persentase Indikator Penilaian

Tabel 3.2 Indikator Penilaian

NO		4	3	2	1	0
1.	<b>Senam Angka</b>					
2.	<b>Permainan Teka Teki</b>					
3.	<b>Senam Permainan Warna</b>					

Dimana tes ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan senam ceria dalam meningkatkan kemampuan kognitif HOTS anak tunagrahita di SLBN Cinta Asih Soreang. Perlakuan eksperimen dilakukan

Fiqri Al Ayubi, 2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

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

sebanyak 12 kali pertemuan sesuai dengan pendapat Juliantine dkk., (2015) mengatakan bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi 3 hari minggu sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu. Setelah itu dilakukan post test atau tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan atau pengaruh dari permainan senam ceria yang telah dilakukan. Semua kegiatan diatas dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif.

### 3.6.2 Prosedur Penelitian

Terdapat tiga tahap dalam melakukan penelitian ini diantaranya ada tiga tahap yaitu tahap pelaksanaan, tahap pengelolaan dan tahap analisis data.

### 3.6.3 Tahap Awal

Dalam tahap awal ini terdapat beberapa kegiatan mulai dari meminta izin kepada pihak sekolah atau kepala sekolah untuk melakukan penelitian terhadap siswa tunagrahita di SLBN Cinta Asih dengan memberikan surat resmi perizinan guna mencapai kesepakatan dan terhindar dari kendala saat melakukan penelitian. Pada saat perizinan juga peneliti memaparkan hal-hal yang akan dilakukan dalam penelitian ini dan menjelaskan proses penelitian dengan jelas. Kemudian penelitian mengelompokan siswa dan persiapan objek untuk diteliti.

### 3.6.4 Tahap Pelaksanaan

Untuk tahap pelaksanaan diawali dengan melakukan *pretest* atau test awal guna untuk mendapatkan hasil mengenai kemampuan Kognitif siswa anak tunagrahita untuk dibandingkan dengan hasil tes akhir setelah melakukan latihan. Setelah melakukan tes awal dilanjutkan pada tahap perlakuan atau latihan yang akan berlangsung selama 10 pertemuan. Perlakuan eksperimen dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan. Setelah itu dilakukan post test atau tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan atau pengaruh dari latihan yang telah dilakukan. Semua kegiatan diatas dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif.

### 3.6.5 Program Latihan

Pada tahap perlakuan atau latihan, peneliti memberikan penerapan

Fiqri Al Ayubi, 2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

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

latihan permainan senam ceria Tujuan dari latihan ini untuk meningkatkan kemampuan Kognitif siswa tunagrahita di SLBN Cinta Asih Soreang agar lebih baik dari sebelumnya. Latihan yang akan peneliti lakukan yaitu sebanyak 14 kali pertemuan. Dengan jadwal dan program latihan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Hari	Jam	Lokasi
1.	Senin	07.00 – 09.00	SLBN Cinta Asih
2.	kamis	07.00 – 09.00	SLBN Cinta Asih

Berdasarkan tabel 3.2 jadwal kegiatan penelitian. Latihan dimulai dari senin dan jumat pada pukul 07.00-09.00 bertempat di SLBN Cinta Asih Soreang.

Jadwal kegiatan latihan ini sebanyak dua kali dalam seminggu dan dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih delapan minggu. Kegiatan latihan ditujukan untuk melihat peningkatan pada saat *post-test* setelah dilakukannya latihan berupa treatment latihan permainan senam ceria dalam meningkatkan kemampuan Kognitif HOTS pada siswa.

Program latihan dengan pendekatan permainan senam ceria ini dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa tunagrahita di SLBN Cinta Asih Soreang, terutama pada aspek *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Dengan metode yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, latihan ini diharapkan mampu menstimulasi kemampuan berpikir tingkat lanjut dan mendorong kemajuan belajar secara maksimal.

Tabel 3. 4 Program Latihan

No	Pertemuan	Materi	Keterangan
1	Pertemuan 1	Melakukan <i>pretest</i> dengan tes <i>permainan Kognitif</i>	Anak melakukan <i>pretest</i> 35 menit.
2	Pertemuan 2	latihan permainan Senam Ceria	Anak melakukan senam ceria 30 menit
3	Pertemuan 3	latihan permainan Senam Ceria	Anak melakukan senam ceria 30 menit
4	Pertemuan 4	Senam Ceria dan Permainan Warna	Anak mengenal warna melalui gerakan dan lagu 25 menit
5	Pertemuan 5	latihan permainan Senam Ceria	Anak melakukan senam ceria 30 menit
6	Pertemuan 6	Senam Ceria dan Permainan Teka-Teki Gambar	Anak menjawab teka-teki sederhana saat senam 25 menit
7	Pertemuan 7	latihan permainan Senam Ceria	Anak melakukan senam ceria 30 menit
8	Pertemuan 8	Senam Ceria dan Permainan "Tebak Suara dan Gerak"	Anak mengenali suara dan menirukan gerak 25 menit
9	Pertemuan 9	latihan permainan Senam Ceria	Anak melakukan senam ceria 30 menit
10	Pertemuan 10	Senam Ceria dan Permainan "Tebak Suara dan Gerak"	Anak mengenali suara dan menirukan gerak 25 menit
11	Pertemuan 11	latihan permainan Senam Ceria	Anak melakukan senam ceria 30 menit
12	Pertemuan 12	Anak melakukan <i>posttest</i> 35 menit	Anak melakukan <i>post test</i> 35 menit.

Berdasarkan tabel 3.3 program latihan, pertemuan ke 1 diawali dengan *pretest*, 10 pertemuan memberikan perlakuan (*treatment*) pada sampel dan pada pertemuan 11 *posttest*. Tujuan diadakannya program latihan untuk mengetahui perkembangan anak serta di jadikan sebagai program lanjutan agar anak bisa melatih kemampuan kognitif setelah penelitian ini selesai agar tidak berhenti hanya untuk penelitian saja maka dari itu kami membuat program Latihan agar bisa menjadi program lanjutan di sekolah untuk melatih kemampuan berpikir siswa tunagrahita

### 3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan cara untuk melihat informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menemukan pola dan mencari kesimpulan apa yang

Fiqri Al Ayubi, 2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

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

dapat ditarik. Ketika sebuah penelitian menguji sampel, para peneliti akan menggunakan analisis statistik untuk melihat apakah tes tersebut memiliki efek. Analisis ini akan mencakup mencari hal-hal seperti apakah datanya normal, apakah kelompok orang dalam penelitian itu sama, dan memeriksa perbedaan antara skor rata-rata sebelum dan sesudah tes. Teknik analisis data pada penelitian ini merupakan teknik statistik kandungan rumus yang digunakan dengan uji-t. Penelitian ini dilakukan untuk membantu mengolah dan menganalisis data yang ada. Ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 27 for Windows.

Setiap data hasil tes yang diperoleh dari pretest dan posttest akan dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata untuk kelas pre-eksperimen. Setelah memperoleh nilai rata-rata, langkah selanjutnya dalam pengolahan dan analisis data meliputi uji normalitas, uji hipotesis, dan uji *R square*. Berikut adalah teknik-teknik yang akan digunakan untuk pengelolaan dan analisis data tersebut.

### 3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bermaksud guna menetapkan apa distribusi data yang hendak dianalisis sifatnya normal ataukah tidak. Jenis pengujian yang dilangsungkan dipengaruhi jenis variabel yang hendak dianalisis. Pada penelitian ini, uji normalitas dilangsungkan mempergunakan Kolmogorov- Test melalui bantuan perangkat lunak SPSS 27. Adapun kriteria uji normalitas:

Jika Nilai Sig > 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi NORMAL.

Jika Nilai Sig < 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi TIDAK NORMAL. Berikut langkah-langkah uji normalitas:

- a) Buka aplikasi SPSS 27 for windows
- b) Buat menu variable, klik di bagian variable view
- c) Isi nama variable dibagian “name”
- d) Kolom pertama diberi nama pretest, dan kolom yang kedua dengan nama posttest.
- e) Masukkan data kedalam baris yang disesuaikan

Fiqri Al Ayubi, 2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

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

- f) Mencari z-skor/nilai standar dengan cara klik Analyze, Descriptive, nilai kedua kelompok di pindahkan ke kolom variable, kemudian Save dan Ok
- g) Lalu klik kembali Analyze, Non Parametrik Tes, Legacy Dialog, Sampel Kolmogrov Smirnov, pindahkan dari kedua kelompok dan klik Ok.
- h) Ambil bagian Sig. 2-tailed.

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah data atau sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal. Distribusi normal merupakan asumsi dasar dalam banyak analisis statistik parametrik, seperti uji-t, ANOVA, dan regresi linier. Secara ilmiah, tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan agar hasil analisis statistik yang dilakukan dapat dianggap valid dan diinterpretasikan dengan tepat. Jika data tidak mengikuti distribusi normal, maka disarankan untuk menggunakan teknik statistik non-parametrik yang tidak bergantung pada distribusi data (Budiyono, 2013).

### 3.7.2 Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji Paired Sampel t-test. Di dalam uji Paired Sampel t-Test ini akan dilihat apakah berpengaruh penerapan Senam Ceria untuk meningkatkan Kognitif HOTS pada anak tunagrahita SLBN Cinta Asih. Adapun kriteria nya penerimaan pengambilan keputusan sebagai berikut :

$H_0$  : tidak terdapat penerapan latihan senam ceria dalam meningkatkan kognitif pada anak tunagrahita SLBN Cinta Asih

$H_1$  : terdapat pengaruh penerapan latihan senam ceria dalam meningkatkan aspek kognitif anak tunagrahita SLBN Cinta Asih

- a) Jika nilai sig (2-taired)  $> 0,05$  maka  $H_1$  ditolak
- b) Jika nilai sig (2-taired)  $< 0,05$  maka  $H_1$  diterima Untuk langkah-langkahnya sebagai berikut :
  - a) Buka aplikasi SPSS 25 for windows
  - b) Buat menu variable, klik di bagian variable view

Fiqri Al Ayubi, 2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

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

- c) Isi nama variable dibagian “nama
- d) Kolom pertama diberi nama *pretest*, dan kolom yang kedua dengan nama *posttest*.
  - a) Masukkan data kedalam baris yang disesuaikan
  - b) Klik Analyze, Klik Compare Means, Klik Paired Sampel t-Test
  - c) Untuk *pretest* nya pindahkan ke variable 1, sedangkan *posttest* nya ke variable 2
  - d) Klik Option, pastikan di bagian confidence interval percentage “95%”
  - e) Kemudian klik Continue lalu Ok.

Berdasarkan cara yang ditampilkan, dapat disimpulkan bahwa perumusan hipotesis harus didasarkan pada landasan teori. Secara teknis, hipotesis disusun karena peneliti mengacu pada berbagai teori guna memperjelas dan mencari solusi terhadap permasalahan yang diteliti. Dengan kata lain, hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang biasanya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan dan disusun berdasarkan teori-teori yang relevan. Akbar et al., (2024)

### 3.7.3 Uji R-Square

Analisis regresi linier sederhana merupakan suatu metode pendekatan untuk memodelkan hubungan antara satu variabel terikat dengan satu variabel bebas (Husdi & Dalai, 2023). Cara melakukan uji R square :

- a) Buka aplikasi SPSS, buat kamar data untuk 2 data *pretest* dan *posttest*.
- b) Lalu isikan datanya, masuk ke menu analyze, cari regression pilih linear.
- c) Setelah itu masukan data *pretest* ke dependent dan data *posttest* ke independent.
- d) Klik ok dan muncul output hasil uji regresi.

R-Square merupakan alat yang krusial dalam analisis regresi untuk mengevaluasi sejauh mana model dapat menjelaskan hubungan antara variabel-variabel. Meskipun nilai R-Square yang tinggi mengindikasikan bahwa model tersebut baik, peneliti harus tetap waspada terhadap fenomena overfitting, yaitu

kondisi di mana model sangat cocok dengan data sampel tetapi tidak dapat diterapkan secara generalisasi ke populasi yang lebih luas.

Fiqri Al Ayubi,2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF  
HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN  
CINTA ASIH*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)