

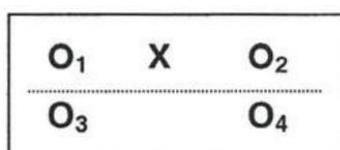
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam konteks ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013, hlm. 8). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013, hlm. 72).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Quasi eksperimen merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013, hlm. 118). Desain jenis *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2020, hlm. 120). Berikut adalah desain *pretest posttest control group design*.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Pretest Posttest Control Group

Keterangan:

O₁ : Kemampuan awal kerja sama pada kelas eksperimen

O₂ : Kemampuan kerja sama pada kelas eksperimen

- O₃ : Kemampuan kerja sama pada kelas kontrol
- O₄ : Kemampuan kerja sama pada kelas kontrol
- X : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan berupa ragam permainan tradisional

Dalam desain eksperimen ini terbagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan ragam permainan tradisional, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau tidak ada kegiatan menggunakan ragam permainan tradisional.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di RA Al-Qalam pada kelas A1 dan A2, bertempat di Desa Cikadu, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi sasaran penelitian ini terdiri dari anak kelas A1 dan A2 dengan usia 4-5 tahun di RA Al-Qalam. Adapun sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu sampel jenuh yang artinya teknik penentuan sampelnya adalah menggunakan semua sampel populasi. Sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu seluruh anak dari kelas A1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas A2 sebagai kelompok kontrol.

3.4 Variabel dan Devinisi Operasioanl Variabel

3.4.1 Variabel

1. Variabel independen

Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel indepenedenya adalah “kegiatan ragam permainan tradisional” yang disimbolkan dengan huruf X (variabel bebas).

2. Variabel dependen

Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah “kemampuan kerja sama anak” yang disimbolkan dengan Y (variabel terikat).

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

1. Ragam Permainan Tradisional

Permainan yang digunakan pada penelitian yaitu permainan gobak sodor, bakiak. Permainan gobak sodor dan bakiak dilakukan di luar kelas yaitu di lapangan sekolah. Adapun langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak diajak untuk mengenal dan mengamati area yang akan digunakan yaitu lapangan di sekolah untuk bermain permainan gobak sodor dan bakiak.
- 2) Guru memberikan demonstrasi cara bermain gobak sodor, bakiak, menjelaskan aturan permainan secara jelas agar anak memahami langkah-langkahnya.
- 3) Anak dibagi menjadi dua tim untuk permainan dan masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mempraktikkan permainan sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan.
- 4) Anak dibiarkan bermain secara bebas dalam kelompok mereka, sehingga mereka dapat mengembangkan aspek kerja sama dan saling mendukung selama permainan berlangsung.

2. Kemampuan Kerja Sama

Kerja sama yaitu sikap mau bekerjasama dengan kelompok, sikap mau bekerjasama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Dalam penelitian ini, kemampuan kerja sama dieksplorasi pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Qalam. Perkembangan kemampuan kerja sama anak dimulai ketika anak bermain dengan teman kelompok, berinteraksi dengan teman kelompok,

berdiskusi untuk menyelesaikan permainan dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan permainan. Penggunaan ragam permainan tradisional merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan kerja sama anak usia dini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Data

Data yang diperoleh dalam kajian ini terdiri dari dua jenis data, yaitu data primer dan sekunder. Data primer, yaitu data yang dikumpulkan langsung dari sumbernya, terdiri dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan dan dipublikasikan oleh pihak lain sebagai sumber penguatan. Pada dasarnya jenis penelitian memuat apa yang ada pada variabel juga rumusan masalah penelitian yang meliputi:

1. Data kemampuan kerja sama anak pada kelas eksperimen dan kontrol
2. Data pelaksanaan kegiatan ragam permainan tradisional
3. Data hasil kemampuan akhir kerja sama pada kelas eksperimen dan kontrol
4. Data peningkatan kemampuan kerja sama anak usia dini

3.5.2 Teknik pengumpulan data

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan atau informasi yang benar dan dapat dipercaya. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang relevan, akurat, reliabel (dapat dipercaya) karena tidak dibuat-buat. Adapun pada penelitian ini memuat teknik pengumpulan dengan observasi, yang dilakukan dengan cara mengobservasi aktivitas kerjasama anak sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan ragam main di RA Al-Qalam.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 135) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala.

Nida Hawwa Hamidah, 2025

PENGARUH RAGAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AL-QALAM

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

Penelitian ini menggunakan instrumen tes dan non-tes. Tes dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest* dan non-tes didapatkan dari hasil observasi untuk mengamati kemampuan kerjasama anak.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Aspek	Indikator	Deskriptor
Kerja sama	Kemampuan berinteraksi dengan orang lain	Kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain	Anak mampu bergabung dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok
		Hadaina & Astawan (2021)	Anak mampu berkomunikasi secara aktif dengan teman dalam kelompok
			Anak mampu menunggu giliran dengan sabar saat bermain
			Anak mampu menyampaikan ide atau gagasan untuk kepentingan kelompok
Ketaatan terhadap aturan sosial	Anak mampu mengikuti norma dan aturan yang berlaku dan mempunyai rasa tanggung jawab Rekysika (dalam Anggis & Wulandari, 2020)	Anak mampu mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam kegiatan	Anak mampu mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam kegiatan
			Anak mampu memahami peran atau tanggung jawab dalam kelompok dengan baik
			Anak mampu menyelesaikan tugas bersama teman hingga selesai
			Anak mampu merapikan alat main yang telah digunakan oleh kelompok

	Partisipasi aktif dalam kelompok	Responsif terhadap teman kelompok, anak secara suka rela dan aktif terlibat dalam kegiatan (Morisson, 2012, hlm. 96)	Anak menunjukkan sikap peduli saling membantu dalam kelompok Anak mampu merespons diskusi atau percakapan dalam kelompok dengan baik Anak mampu mendukung teman dalam kelompok Anak menujukan sikap saling berbagi kepada teman dalam kelompok
	Kemampuan empati	Tidak mebeda-bedakan teman kelompok, mampu merasakan dan memahami perasaan orang lain dan menunjukkan kedulian Anggis & Wulandari, (2020)	Anak mampu menjalin interaksi dengan teman kelompok tanpa membedakan Anak mampu bekerja sama berbagi tugas dengan teman kelompok Anak mampu menerima pendapat teman tanpa memandang perbedaan Anak menunjukkan sikap saling mendukung terhadap teman kelompok

Selain melakukan observasi terhadap kemampuan kerja sama anak, juga dilakukan pengamatan terhadap jalannya pelaksanaan kegiatan yang terlihat melalui skenario ragam permainan tradisional. Skenario permainan tersebut tercantum pada lampiran.

3.6.1 Pengembangan instrumen

1. Skenario permainan

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan skenario permainan yang mencakup beberapa tahapan, dimulai dari perancangan awal yang kemudian divalidasi oleh ahli. Setelah proses validasi selesai, skenario tersebut diperbaiki dan disempurnakan hingga siap digunakan dalam kegiatan permainan tradisional, rincian skenario tersebut dapat dilihat pada lampiran.

2. Lembar observasi

Lembar observasi berfungsi sebagai instrumen untuk mencatat dan mengumpulkan data, yang terdiri dari pretest guna mengukur kemampuan kerja sama anak sebelum diberikan perlakuan, serta posttest untuk menilai tingkat kerja sama anak setelah perlakuan diberikan. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini tercantum dalam lampiran.

3.6.2 Rancangan Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan kerja sama anak usia dini adalah lembar observasi yang dirancang berdasarkan indikator kemampuan kerja sama. Menurut

Di dalam menetapkan indikator dari setiap variabel yang akan diteliti, maka diperlukan wawasan yang luas terkait teori yang mendukung terhadap penelitian (sugiyono) rancangan instrumen disusun dalam bentuk skala penilaian dalam empat kategori, yaitu sangat baik, baik, kurang baik, sangat baik. Terlampir (lembar observasi, kisi-kisi).

3.6.3 Validasi Instrumen

Instrumen yang telah disusun kemudian divalidasi oleh tiga dosen ahli di bidang Pendidikan Anak Usia Dini. Proses validasi dilakukan dengan memberikan instrumen, kisi-kisi, dan skenario ragam permainan tradisional kepada para ahli untuk dinilai kelayakannya. Penilaian difokuskan pada kesesuaian antara variabel dan komponennya, relevansi indikator terhadap aspek kerja sama, kejelasan butir observasi, serta keterkaitan instrumen

dengan tujuan penelitian. Para ahli juga mengisi lembar validasi yang telah disediakan, lengkap dengan catatan, kritik dan saran perbaikan. Hasil validasi menyatakan bahwa instrumen “layak untuk selanjutnya di uji dengan revisi sesuai saran” sebagaimana tertera pada lampiran.

3.6.4 Revisi Instrumen

Setelah menerima masukan dari para ahli, instrumen direvisi untuk menyempurnakannya. Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan kalimat agar lebih mudah dipahami, penyesuaian pada butir observasi, serta format dan rubrik penilaian. Instrumen yang telah direvisi inilah yang kemudian digunakan dalam pelaksanaan penelitian untuk mengukur kemampuan kerja sama anak, baik sebelum maupun sesudah diberikannya perlakuan berupa kegiatan ragam permainan tradisional. Seluruh bentuk revisi dan hasil akhirnya dapat dilihat pada lampiran.

3.6.5 Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan secara penuh dalam penelitian, instrumen terlebih dulu diuji coba untuk memastikan bahwa aspek dan indikator benar-benar sesuai dalam mengukur kemampuan kerja sama anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan teknik observasi. Adapun untuk hasil datanya akan diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 *for windows*. Uji coba dilakukan pada tiga orang anak diluar sampel penelitian dengan tiga orang penilai setiap pembelajaran guna menguji keselarasan instrumen yang memuat hasil data dengan tabulasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabulasi Data Uji Coba Instrumen

Nama Anak : Shofa

Penilai	Butir Aspek Instrumen			
	1.1	1.2	1.3	1.4
Husnul Latifah	4	4	3	4
Yulis Susanti	3	4	3	3
Nida Hawwa	3	3	4	3

Nama Anak : Jendra

Penilai	Butir Aspek Instrumen			
	1.1	1.2	1.3	1.4
Nida Hawwa Hamidah, 2025				

PENGARUH RAGAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AL-QALAM

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

Husnul Latifah	4	4	4	3
Yulis Susanti	3	4	4	3
Nida Hawwa	3	4	4	4

Nama Anak : Syabil

Penilai	Butir Aspek Instrumen			
	1.1	1.2	1.3	1.4
Husnul Latifah	4	4	4	4
Yulis Susanti	4	4	4	3
Nida Hawwa	4	4	4	4

Setelah data ditabulasi kemudian di uji keselarasan *Kendall's W* pada aplikasi SPSS 23 *for windows* untuk memastikan bahwa aspek observasi pada instrumen dinterpretasi tidak berbeda secara signifikan oleh setiap penilai. Untuk itu ditetapkan hipotesis hasil uji coba sebagai berikut:

- Ho: Tidak terdapat perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai kemampuan kerja sama anak
- H₁: Terdapat perbedaan dalam interpretasi indikator instrumen antara ketiga observer dalam menilai kemampuan kerja sama anak

Berikut tabel hasil uji keselarasan *kendall's W*:

Nama : Shofa

Tabel 3.3 Hasil Tes Statistics Uji Kendall's W

Test Statistics

N	4
Kendall's W ^a	,250
Chi-Square	2,000
df	2
Asymp. Sig.	,368

a. Kendall's
Coefficient of
Concordance

Nama : Jendra

Test Statistics

N	4
Kendall's W ^a	,125
Chi-Square	1,000
df	2
Asymp. Sig.	,607

a. Kendall's Coefficient of Concordance

Nama : Syabil

Test Statistics

N	4
Kendall's W ^a	,250
Chi-Square	2,000
df	2
Asymp. Sig.	,368

a. Kendall's Coefficient of Concordance

Sumber: Output SPSS 23 for windows

Berdasarkan data tersebut, maka dilakukannya pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi (*p-value*) dengan galat:

- a. Jika signifikasi > 0,05, maka Ha diterima
- b. Jika Signifikasi < 0,05, maka Ho ditolak

Berdasarkan ketiga tabel diatas dengan data kolom *Asymp. Sig.*. Sebesar 0,368, 0,607, dan 0,368 lebih besar dari 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan interpretasi aspek instumen dari ketiga observer dalam menilai aspek kerja sama anak, sehingga instrumen layak digunakan.

3.7 Prosedur Penelitian

Agar proses penelitian dapat berjalan dengan lebih terarah dan sistematis, disusunlah prosedur penelitian yang mencakup berbagai tahapan. Tahapan-tahapan ini antara lain:

3.7.1 Tahap Persiapan

Pada tahap awal, peneliti melakukan beberapa langkah penting, yaitu:

1. Studi pendahuluan

Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi langsung ke RA Al-Qalam, yang menjadi lokasi penelitian. Observasi ini bertujuan untuk mengenali

kondisi nyata di lapangan dan mengidentifikasi permasalahan yang muncul saat kegiatan belajar berlangsung. Hasilnya, ditemukan bahwa anak-anak kelompok A1 usia 4-5 tahun mengalami kendala dalam kemampuan kerja sama.

2. Studi literatur

Setelah mengenali masalah, peneliti mendalami berbagai referensi dari buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama untuk anak usia dini. Salah satu pendekatan yang dipilih adalah melalui kegiatan permainan yaitu dengan permainan tradisional.

3. Perumusan hipotesis

Berdasarkan hasil studi dan pemahaman yang diperoleh, peneliti mengajukan hipotesis sementara bahwa permainan tradisional dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak kelompok A1 di RA Al-Qalam.

4. Penetapan metode penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel yang diteliti, dalam hal ini kerja sama anak.

5. Penyusunan instrumen penelitian

Peneliti menyusun instrumen dalam bentuk lembar observasi yang berisi aspek dan indikator kemampuan kerja sama anak dalam kegiatan permainan tradisional. Instrumen ini kemudian divalidasi oleh para ahli untuk memastikan bahwa isi dan formatnya sesuai dan dapat digunakan secara konsisten dalam pengambilan data.

6. Penentuan sampel

Sampel dalam penelitian ini melibatkan 10 anak dari kelompok A1 sebagai kelas eksperimen, dan 10 anak kelas A2 sebagai kelas kontrol.

3.7.2 Perlaksanaan perlakuan (*treatment*)

Pada tahap ini, kelas eksperimen mendapatkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional selama tiga hari, sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran yang sama tanpa disertai permainan tradisional. Tujuannya adalah untuk melihat apakah kegiatan permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap kerja sama anak.

3.7.3 Tes akhir (*Posttest*)

Setelah proses treatment selesai, peneliti kembali melakukan observasi terhadap kedua kelas. Observasi dilakukan selama tiga hari untuk mengetahui perubahan tingkat konsentrasi belajar anak, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data *posttest* ini akan dibandingkan dengan data *pretest* untuk melihat adanya peningkatan atau tidak.

3.7.4 Pengumpulan data

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest kemudian ditabulasi agar lebih mudah diolah dan dianalisis. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Setelah data disusun, peneliti melakukan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran kerja sama anak sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, dilakukan uji asumsi klasik seperti uji normalitas dan uji homogenitas untuk menentukan apakah data dapat dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik atau non parametrik.

3.7.5 Analisis data

Tahap terakhir adalah menganalisis hasil penelitian guna menjawab pertanyaan utama: apakah kegiatan ragam permainan tradisional benar-benar berpengaruh terhadap peningkatan kerja sama anak? Proses analisi dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial agar hasilnya lebih objektif dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui bagaimana menggambarkan data, hubungan data, semantik dan batasan data yang ada pada suatu sistem informasi (Edi & Betshani, 2009, hlm. 72). Pada penelitian teknik analisis

data yang digunakan memuat analisis data deskriptif dan inferensial dengan penjelasan sebagai berikut:

3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013, hlm.147). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menjawab rumusan masalah ke-1 “Bagaimana kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun di kelas eksperimen sebelum penggunaan kegiatan ragam permainan tradisional”, rumusan masalah ke-2 “Bagaimana kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun di kelas eksperimen sesudah penggunaan kegiatan ragam permainan tradisional”. Rumusan masalah ke-3 “Bagaimana kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun di kelas kontrol sebelum dilakukan kegiatan tidak menggunakan kegiatan ragam permainan tradisional”, rumusan masalah ke-4 “Bagaimana kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun di kelas kontrol sesudah dilakukan kegiatan tidak menggunakan kegiatan ragam permainan tradisional”.

Pada dasarnya analisis statistik deskriptif pada penelitian ini, menjelaskan bagaimana kemampuan kerjasama anak dari mulai jumlah sampel yang dipakai, nilai minimum, nilai maksimum dan mean baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada analisis statistik deskriptif digunakan juga pengkategorian capaian anak dalam hal kemampuan kerjasama. Statistik deskriptif dilakukan pada SPSS 23 *for windows*, untuk menganalisis dan menggambarkan data secara sistematis dan akurat. Berikut pedoman kategorisasi interval skor data hasil penelitian yaitu:

Tabel 3.4 Kategorisasi Interval

Interval	Kategori
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi

Sumber: Azwar (2021)

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) adalah data rata-rata dari data gabungan yang dibandingkan

SD = Standar Deviasi adalah data ukuran sebaran atau penyimpangan data terhadap mean

3.8.2 Analisis Statistik Inferensial

Statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2013, hlm.148). Analisis statistik inferensial merupakan seperangkat teknik yang digunakan untuk mengevaluasi, meneliti, dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh subjek penelitian untuk menggambarkan kriteria populasi. Jika ingin mengetahui apakah kegiatan permainan tradisional berpengaruh terhadap kerja sama anak, maka cukup menggunakan sebagian kecil anak sebagai sampel. Hasil dari sampel tersebut kemudian menjadi dasar untuk menyimpulkan pengaruh kegiatan tersebut terhadap populasi secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan statistik nonparametrik. Berbeda dengan analisis parametrik, metode ini tidak mengharuskan terpenuhinya asumsi-asumsi tertentu seperti distribusi normal data, sehingga sering disebut sebagai statistik bebas distribusi. Analisis inferensial ini digunakan secara khusus untuk menjawab rumusan masalah ke-7 “Bagaimana perbedaan efektivitas kerja sama anak usia 4-5 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat menjelaskan pengaruh ragam permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun di RA Al-Qalam”. Analisis statistik inferensial bertujuan untuk pengujian hipotesis serta melihat seberapa kuat pengaruh kegiatan ragam permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini berdasarkan hasil statistik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik untuk menganalisis data. Sehingga tidak perlu di uji asumsi klasik lagi. Teknik data yang digunakan yaitu Normal Gain, Uji

Mann Whitney U Test, selanjutnya untuk mengolah data inferensial dilakukan dengan aplikasi SPSS 23 for windows.

1. Uji normal gain (N-Gain)

Analisis data pada peneliti ini dapat menggunakan uji *Normal gain* (N-Gain). *Normal Gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* dibandingkan dengan selisih skor ideal dan *pretest*. Tujuan *normal gain* yaitu untuk mengungkapkan adanya peningkatan dari penggunaan ragam main terhadap kemampuan kerjasama anak setelah dilakukan proses pembelajaran. Hasil *N-Gain* disajikan sebagai perbandingan antara sebelum dan sesesudah diberikan *treatment* (perlakuan). Berikut rumus Normal Gain (N-Gain) :

$$N-G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun kategori *N-gain* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kategori skor *N-gain*

Skor <i>N-gain</i>	
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hidayat (2018 hlm.170-171)

Tabel 3.6 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-gain*

Nilai	Kategori efektifitas
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake (1999)

2. Uji *Mann whitney U test*

Uji *Mann whitney U test* merupakan uji nonparametrik yang digunakan untuk data ordinal atau interval. Uji *maan whitney U Test* dapat digunakan untuk menganalisis mean dari dua data independen. Digunakan untuk menguji dua kelompok yang berbeda, tujuannya yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dua kelompok sampek yang tidak berpasangan. Selain itu, menganalisis *mean* dari dua data *independent*. Proses pengujinya sama dengan *independent sample t-Test* yaitu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Ada dua kemungkinan hipotesis:

Ha: Adanya pengaruh ragam permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun

Ho: Tidak ada pengaruh pengaruh ragam permainan tradisional terhadap kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun

- b. Terdapat kriteria yang menentukan hipotesis diterima atau ditolak yaitu:

Jika nilai Asymp. Sig < 0,05, maka Ha diterima

Jika nilai Asymp. Sig > 0,05, maka Ho ditolak