

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Sugiyono (2009 : 61) “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Dalam penelitian ini ditujukan dua variabel, yaitu pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) sentra bermain perannaik kendaraan sebagai variabel bebas dan meningkatkan keterampilan sosial anak tunagrahita sedang sebagai variabel terikat.

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat). Jadi variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi (Sugiyono, 2005 : 3).

Dalam penelitian ini, “pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) sentra bermain perannaik kendaraan” merupakan variabel bebas atau variabel penyebab, variabel bebas ini diartikan sebagai variabel penyebab munculnya variabel lain yaitu, pendekatan sentra dan lingkaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di setra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

Suyudi (2009:21) mengemukakan bahwa untuk merangsang perkembangan anak pada tahapan yang lebih tinggi dan menggunakan empat pijakan , yaitu pijakan lingkungan bermain (persiapan), pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.

Melalui pendekatan ini anak dapat belajar untuk bermain secara berkelompok, berkomunikasi, dan bermain peran sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial anak tunagrahita sedang. Aktifitas bermain peran dapat melatih anak untuk berinteraksi dengan sesama teman atau sebayanya, sehingga dapat membantu proses penyesuaian diri. Selain itu bermain peran dapat membantu pemahaman sosial, perkembangan bahasa dan sikap menghargai. Permainan yang di pilih dalam penelitian yaitu permainan naik kendaraan dimana anak dapat berperan sebagai sopir, kondektur maupun penumpang sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.

Untuk menerapkan permainan ini perlu ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tahap 1 : Pijakan Lingkungan Bermain (persiapan)

1. Sebelum anak-anak datang, peneliti menyiapkan media permainan
2. Peneliti menyambut kedatangan anak dengan senyum hangat.
3. Peneliti mengajak semua anak masuk kelas atau aula tempat bermain dan mengajak mereka duduk dengan posisi melingkar.
4. Setelah selesai acara pembukaan, anak-anak istirahat sejenak sambil bernyanyi atau sekedar bertepuk tangan dalam keadaan masih tetap duduk melingkar.

Tahap 2 : Pijakan sebelum bermain

1. Peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengabsen, kemudian berdoa bersama.
2. Peneliti menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak.
3. Peneliti menyampaikan cerita yang terkait dengan tema
4. Peneliti mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan

5. Peneliti menyampaikan bagaimana aturan main (digali dari anak), memilih peran, cara menggunakan alat main, kapan memulai dan mengakhiri permainan, serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan.
6. Usahakan setiap anak dapat bermain dengan semua peran secara bergantian
7. Kemudian peneliti menanyakan ulang kepada peserta didik apakah sudah mengerti dengan permainan yang akan dimainkan.
8. Setelah anak siap untuk main, peneliti mempersilahkan anak untuk mulai bermain.

Tahap 3: Pijakan selama bermain

1. Mintalah anak untuk bersiap memainkan perannya
2. Anak yang berperan sebagai supir dan kernet memasuki mobil-mobilan terlebih dahulu, sebelumnya anak yang berperan sebagai penumpang berada pada posisi yang berbeda beda.
3. Permainan dimulai, sampai seluruh penumpang terangkut dan kembali pada posisi semula. setelah itu lakukan bergiliran.
4. Peneliti berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain
5. Memberi contoh cara main pada anak yang belum bisa menggunakan alat atau memainkan perannya
6. Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak.
7. Memancing dengan pernyataan terbuka untuk memperluas cara main anak. Pernyataan terbuka artinya pertanyaan yang tidak cukup dijawab dengan ya atau tidak saja, tetapi anyak kemungkinan jawaban yang dapat di berikan anak.
8. Mencatat yang dilakukan anak tahapan perkembangan sosial yang dicapai

9. lima menit sebelum waktu bermain habis, guru mengintruksikan bahwa permainan segera berakhir.
10. Pemenang dalam permainan ini adalah anak yang mampu memainkan peran dengan baik.

Tahap 4: pijakan setelah bermain

1. Peneliti menginstruksikan kepada peserta didik agar mengakhiri kegiatan
 2. Peneliti meminta anak untuk bersama-sama membereskan kembali alat main yang telah digunakan
 3. Peneliti mengajak anak-anak untuk duduk melingkar seperti posisi semula.
 4. Peneliti menanyakan pengalaman yang diperoleh anak-anak selama permainan
 5. Peneliti meminta salah satu anak untuk memimpin do'a penutup.
- Abidin (2009:118)

2. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2005 : 3). “Keterampilan sosial” merupakan variabel terikat atau variabel akibat dalam penelitian.

“Keterampilan sosial” diartikan sebagai sebuah hasil, dari pembelajaran yang diberikan oleh peneliti, yang meliputi :

- a. *Social sensitivity* (sensitivitas sosial) adalah kemampuan untuk merasakan dan mengamati perubahan orang lain yang ditunjukkan melalui sikap prososial, indikatornya:

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 1) Sikap prososial merupakan tindakan yang harus dilakukan untuk menumbuhkan sikap sosial seperti berbagi dan bekerjasama.
 - 2) Empati merupakan kemampuan meletakkan diri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut.
- b. *Social insight (pemahaman sosial)* adalah kemampuan anak untuk memahami situasi dan etika sosial serta mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial. Indikatornya:
- 1) Pemahaman situasi dan etika sosial erat kaitannya dengan perkembangan kecerdasan moral dalam setiap diri individu. Agar seorang individu sukses dalam membina dan mempertahankan hubungan perlu memahami norma-norma moral dan sosial, maka terdapat ajaran yang membimbing individu untuk bertingkah laku benar dalam situasi sosial.
 - 2) Keterampilan pemecahan masalah merupakan kemampuan individu untuk bersikap ketika dihadapkan pada suatu kondisi sosial
- c. *Social communication* (penguasaan ketrampilan komunikasi sosial) merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan sosial yang sehat dengan menggunakan sarana komunikasi efektif. (Safaria, 24:2005)

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Banyak penulis mendefinisikan penelitian sebagai suatu proses yang sistematis. McMillan dan Schumacher (Emzir, 2008:5) mendefinisikan penelitian sebagai “suatu proses sistematis pengumpulan dan penganalisisan informasi (data) untuk berbagai tujuan”.

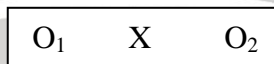
Menurut Sugiyono (2009:107) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh

perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.
 lebih lanjut Arikunto (2006:9) menjelaskan bahwa, “ Eksperimen selalu dimaksudkan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan”.

Banyak macam dan bentuk metode eksperimen yang dapat digunakan misalnya, *pre experimental*, *true eksperimental*, *factoria experimental* dan *quasi experimental*, lebih lanjut Sugiyono (2009 : 73) menjelaskan bahwa:

Bentuk *pre-experimental design* ada beberapa macam yaitu: *one-shot case study*, *one group pretest-posttest design* dan *intact-group comparison*, bentuk *true eksperimen design* yaitu: *posttest only control design* dan *pretest group design*, *factorial design* merupakan modifikasi dari *true experimental design*, dan bentuk *quasai experimental design* yaitu: *time series design* dan *nonequivalen control group design*.

Penelitian ini menggunakan *Pre-Experiment* tanpa kelompok pembandingan atau desain kelompok tunggal dengan adanya *pretest* dan *posttest* atau bisa disebut *pre tes tand pos test group design*. Pertama-tama dilakukan pengukuran sebelum eksperimen (O_1), lalu diberikan perlakuan (X) untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya (O_2). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



(Sugiyono, 2006:111)

Keterangan : O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Adapun eksperimen ini dilakukan sesuai dengan waktu yang dibutuhkan. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan pengaruh dari eksperimen yang diberikan.

C. Sampel Penelitian

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan bagi setiap unsur/ anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel Sugiono (2009: 120). Teknik sampel yang digunakan tersebut termasuk teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah popuasi relatif kecil, kurang dari 30 orang Sugiono (2009:124). Berdasarkan teknik tersebut, maka dalam penelitian ini sampel yang telah ditentukan untuk penelitian ini adalah anak tunagrahita sedang kelas V SDLB SLB Pancaran Iman berjumlah 6 orang, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Subjek Penelitian

No	Kode Sampel	Jenis Kelamin
1	S	Perempuan
2	P	Laki-laki
3	N	Perempuan
4	E	Laki-laki
5	R	Perempuan
6	I	Perempuan

Profil keterampilan sosial awal pada sampel di atas sebelum dilakukan *Pre-test* adalah sebagai berikut:

1. S merupakan anak yang cenderung aktif, memiliki sifat mengatur dan tidak mau berbagi dengan teman yang lain.

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. P merupakan anak yang penakut, tapi ia bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
3. N merupakan anak yang pendiam, namun kurang berinisiatif dan memerlukan banyak dorongan dalam melakukan kegiatan
4. E merupakan anak yang aktif, namun ia tidak bisa berbagi, merebut barang orang lain dan tidak mau bekerjasama.
5. R merupakan anak yang pendiam terhadap orang yang baru ia kenal, ia sering mengakui barang yang bukan miliknya, tidak mau mengikuti perintah, belum mapu bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
6. I merupakan anak yang pemalu, ia sulit untuk bergabung bersama orang yang baru dikenalnya dan kurang berkomunikasi.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009 : 148). Untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti menyusun kisi-kisi dan merumuskan indikator yang menjadi ruang lingkup variabel keterampilan sosial. selanjutnya setiap indikator keterampilan sosial dijabarkan ke dalam bentuk butir pernyataan.

Karena instrumen penelitian yang akan digunakan bertujuan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus memiliki skala. Skala yang dipakai dalam penelitian ini adalah skala Guttman.

Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin mendapat jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiono, 2009:139). Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *Guttman* akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak”; “positif-negatif” dan lain-lain.

Upaya untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti membuat beberapa langkah-langkah untuk mempermudah dalam mencapai tujuan tersebut, diantaranya:

1. Membuat Kisi-Kisi Pernyataan Instrumen

Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dibuat dan dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi itu sendiri merupakan indikator yang akan dicatat, diamati, dan ditetapkan pada butir-butir instrumen yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Menurut Anderson (Safaria 2005: 24) adalah:

- a. *Social insight* (pemahaman sosial)
 - 1) Sikap prososial
 - 2) Empati
- b. *Social sensitivity* (sensitivitas sosial)
 - 1) Situasi dan etika sosial
 - 2) Pemecahan masalah
- c. *Social communication* (penguasaan ketrampilan komunikasi sosial)
 - 1) Komunikasi efektif

2 Pembuatan Butir Pernyataan

Butir pernyataan dibuat berdasarkan indikator yang terdapat pada tiga aspek keterampilan sosial dengan lima indikator dan 20 butir pernyataan. Berikut ini merupakan table butir pernyataan yang telah dibuat

Tabel 3.2

Jumlah Butir Pernyataan

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
-----------------	--------------	------------------	---------------------

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

			PERNYATAAN
Keterampilan sosial	1 <i>Social sensitivity</i> (sensitivitas sosial)	1.1 Memiliki sikap prososial.	5
		1.2 Memiliki empati	2
	2 <i>Social insight</i> (pemahaman sosial)	1.3 Memahami situasi dan etika sosial	7
		1.4 Pemecahan masalah	2
	3 <i>Social communication</i> (penguasaan ketrampilan komunikasi sosial)	1.5 Komunikasi efektif	4

3. Menentukan Kriteria Penilaian Butir Pernyataan

Karena penelitian ini menggunakan skala Guttman dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom mampu jika anak menunjukkan pola-pola tingkah laku yang sesuai dengan pernyataan dan diberi skor 1 (satu), dan juga memberi tanda ceklis (✓) pada kolom tidak mampu jika anak tidak mampu menunjukkan pola-pola tingkah laku yang sesuai dengan pernyataan dan diberikan skor nol (0). seperti terlihat pada table dibawah ini:

Tabel 3.3

Kriteria penilaian

No	Pernyataan	Skor	
		Mampu	Tidak Mampu
Aspek <i>Social Sensitivity</i> (Sensitivitas sosial)			

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1	Anak mau mengajak teman melakukan kegiatan bermain contoh: anak mengajak teman kelompoknya yang tidak ikut bermain.	1	
	Anak tidak mau mengajak teman melakukan kegiatan bermain contoh: anak bermain sendiri meskipun ada teman yang tidak ikut dalam permainan		0
2	Anak bergabung dengan teman-temannya untuk bermain	1	
	Anak tidak ikut bergabung dengan teman-temannya untuk bermain		0
3	Anak mau bermain dengan teman kelas yang lain, contoh ; ketika jam istirahat anak bergabung untuk bermain dengan teman kelas yang lain.	1	
	Anak tidak ikut bermain dengan teman kelas yang lain, contoh : ketika jam istirahat anak tidak mau bergabung dengan teman kelas lain/ hanya ingin bermain dengan teman kelasnya.		0
4	Anak mau berbagi peran ketika sedang bermain, contoh: ketika ada temannya yang ingin memainkan perannya dan ia memberikan peran tersebut	1	
	Anak tidak mau berbagi peran ketika sedang bermain, contoh: anak hanya ingin memainkan satu peran dan tidak mau bergiliran memainkan peran lain		0
5	Anak senang bekerjasama dengan temannya	1	
	Anak menunjukkan tidak mau bekerjasama dengan temannya, contoh: anak tidak mau bermain jika teman lain bergabung untuk bermain		0
6	Anak mampu memahami perasaan atau suasana hati temannya ketika sedang bersedih, contoh : anak menunjukkan raut sedih ketika barang/ uang mainan temannya direbut oleh teman lain.Pada kondisi lain dimana ketika ada anak yang jatuh/ tidak mendapatkan tempat duduk ketika bermain	1	
	Anak tidak mampu memahami perasaan atau suasana hati temannya ketika sedang bersedih		0
7	Anak mampu memahami perasaan atau suasana hati temannya ketika sedang bergembira, contoh : ketika	1	

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	guru memeberikan hadiah kepada temannya yang memenangkan permainan, ia ikut gembira		
	Anak tidak mampu memahami perasaan atau suasana hati temannya ketika sedang bergembira, contoh anak tidak menunjukkan perasaan gembira ketika teman lainnya menunjukkan kegembiraan		0
Aspek <i>Social Insight</i> (Pemahaman sosial)			
8	Anak bersabar ketika menunggu giliran	1	
	Anak tidak bersabar ketika menunggu giliran		0
9	Anak bermain sesuai dengan peran yang diberikan	1	
	Anak tidak memainkan peran yang telah diberikan		0
10	Anak menjaga ketertiban ketika melakukan permainan	1	
	Anak tidak mampu menjaga ketertiban ketika melakukan permainan		0
11	Anak mau membereskan kembali alat main yang telah digunakan	1	
	Anak tidak membereskan kembali alat main yang telah digunakan		0
12	Anak mampu membedakan barang miliknya dengan barang milik orang lain	1	
	Anak tidak mampu membedakan barang miliknya dengan barang milik orang lain, contoh: mengakui barang milik orang lain		0
13	Anak mampu meminta izin ketika meminjam barang kepada temannya.	1	
	Anak tidak meminta izin ketika meminjam barang kepada temannya.		0
14	Anak mampu mengucapkan terimakasih setelah meminjam barang temannya	1	
	Anak tidak mengucapkan terimakasih setelah meminjam barang temannya		0
15	Anak mampu meminta bantuan kepada temannya ketika sedang mengalami kesulitan, contoh ketika temannya mengganggu ia meminta tolong/ memberitahukan kepada teman lain bahwa dirinya sedang diganggu.	1	

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	Anak tidak mampu meminta bantuan kepada temannya ketika sedang mengalami kesulitan.		0
16	Anak mau menolong temannya yang sedang membutuhkan bantuan, contoh: ketika ada temannya yang mengganggu ia memberitahukan kepada guru.	1	
	Anak tidak mau menolong temannya yang sedang membutuhkan bantuan		0
Aspek <i>Social Communication</i> (Komunikasi sosial)			
17	Anak menatap lawan bicara	1	
	Anak tidak menatap lawan bicara		0
18	Anak berani memulai percakapan dengan orang lain	1	
	Anak tidak berani memulai percakapan dengan orang lain		0
19	Anak mampu memahami perintah	1	
	Anak tidak mampu memahami perintah		0
20	Anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan	1	
	Anak tidak menjawab pertanyaan yang diberikan		0

4. Validitas Instrumen

Instrumen yang telah dibuat kemudian diuji validitasnya dengan uji validitas isi berupa *Judgement-experts* dengan teknik penilaian oleh para ahli atau tenaga pengajar di SPLB-C Cipaganti Bandung. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2009:177) “untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli”. Penilaian validitas instrumen dilakukan oleh satu orang dosen dan dua orang guru di SPLB-C Cipaganti Bandung.

Penilai tersebut mencocokkan indikator yang ada dalam kisi-kisi instrumen dengan butir soal yang dibuat oleh penguji. Apabila penilai menilai cocok diberi nilai 1 dan jika tidak cocok diberi nilai 0, kemudian dihitung dengan rumus :

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \%$$

(Susetyo, 2011: 92)

Keterangan :

P = Skor / presentase

f = Jumlah Penilai

$\sum f$ = Jumlah cocok

(*perhitungan validitas instrumen terlampir*)

Butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50% (Budi Susetyo, 2011: 92). Hasil penilaian dari 20 butir pernyataan penelitian tersebut dikatakan valid karena dari ke tiga penilai setiap butir instrumen mendapatkan lebih dari 50% dinyatakan cocok.

5. Reabilitas Intrumen

Menurut Arikunto (2002:154) “jika instrumen yang dibuat dapat dipercaya atau reliabel, maka akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula”.

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa uji reliabilitas sangat diperlukan untuk mengukur sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen memberikan gambaran yang benar-benar dapat dipercaya tentang kemampuan seseorang.

Instrumen diujicobakan pada subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian, yaitu 6 Siswa tunagrahita sedang. Instrumen diujicobakan pada subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian, yaitu siswa tunagrahita ringan kelas V SDLB di SPLB-C Cipaganti Bandung.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini diukur dengan cara *internal consistency*, karena mencobakan instrumen hanya sekali saja. Pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik Kuder-Richardson 21 dengan rumus sebagai berikut :

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$r_i = \left\{ \frac{K}{K-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{M(K-M)}{K V_t} \right\}$$

(Arikunto, 2006: 189)

Dimana:

- r_i = reliabilitas instrumen.
 K = jumlah butir pertanyaan/pernyataan.
 M = skor Rata-rata.
 V_t = varians total.

Sebelum menggunakan rumus diatas untuk mencari nilai reliabilitas, maka harus menghitung *Varians Total* terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

$$V_t = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2}$$

(Susetyo, 2011: 117)

Dimana:

- V_t = varians total.
 X = jumlah skor keseluruhan.
 N = jumlah responden.

Perhitungan hasil uji coba instrumen adalah sebagai berikut

Diketahui : $N = 6$

(tabel penolong untuk uji reliabilitas instrumen dengan Kuder-Richardson terlampir)

1. Menghitung Varians total.

$$\begin{aligned} V_t &= \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2} \\ &= \frac{6 \times 1460 - (90)^2}{36} \end{aligned}$$

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$= \frac{8760 - 8100}{36} = \frac{660}{36}$$

$$V_t = \mathbf{18.333}$$

2. Menghitung Reliabilitas.

$$r_i = \left\{ \frac{K}{K-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{M(K-M)}{K V_t} \right\}$$

$$K = 20$$

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{90}{6} = \mathbf{15}$$

$$r_i = \left\{ \frac{20}{20-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{15(20-15)}{20 \times 18.333} \right\}$$

$$= \left\{ \frac{20}{19} \right\} \left\{ 1 - \frac{15 \times 5}{366.66} \right\}$$

$$= 1.0526 \left\{ 1 - \frac{75}{399.66} \right\}$$

$$= 1.0526 \times \{1 - 0.2045\}$$

$$= 1,0526 \times 0.7955$$

$$= \mathbf{0,837}$$

Tolak ukur menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi dapat digunakan tabel klasifikasi analisis reliabilitas tes menurut Arikunto (2006: 276) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4

Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,000 – 0,200	Sangat rendah
0,200 – 0,400	Rendah
0,400 – 0,600	Cukup
0,600 – 0,800	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian, maka diperoleh harga $r_i = 0,837$. Nilai tersebut tergolong pada koefisien reliabilitas tinggi, sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu langkah dalam mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah inventori (non tes). Inventori formal biasanya digunakan untuk melihat prestasi siswa dalam bidang akademik. Meskipun demikian dapat pula digunakan untuk mengukur aspek-aspek non akademik, seperti kebiasaan dan perilaku sosial (Soendari 2008;16)

Menurut Margono (2010: 175) Teknik pengumpulan data dengan daftar inventori kepribadian dimaksudkan untuk mendapat ukuran kepribadian dari objek penelitian, sebagaimana yang dikemukakannya bahwa:

Dalam daftar inventori para subjek diberi bermacam-macam pernyataan yang menggambarkan pola-pola tingkah laku mereka diminta untuk menunjukkan apakah tiap-tiap pernyataan itu merupakan ciri tingkah laku mereka, dengan jalan memberi tanda cek pada jawaban ya, tidak, dan tidak tahu. Skor Dihitung dengan jalan menunjukkan jawaban yang sesuai dengan sifat yang diukur oleh peneliti.

Jadi inventori adalah alat pengumpul data yang sifatnya mengukur kecenderungan karakteristik perilaku individu, berupa pernyataan yang diberi skor sebagai teknik pengumpulan data. Dari daftar pernyataan tersebut anak dinilai atau diberi skor pada pernyataan yang cocok dengan dirinya. Pernyataan tersebut menyangkut tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu. Skor yang diperoleh dari hasil pola-pola tingkah laku anak tersebut selanjutnya ditafsirkan oleh peneliti tentang keadaan anak. Fungsi dari teknik daftar inventori ini adalah untuk dasar peneliti dalam memahami keterampilan sosial setiap anak .

Peneliti menggunakan daftar pernyataan dari tahap *pretest* (O_1), Intervensi (X), dan *posttes* (O_2) dengan durasi waktu pada tahap *pretest* (O_1) dan *posttes* (O_2) adalah aktifitas sampel ketika berada di sekolah, sedangkan untuk Intervensi (X) duras waktunya sekitar 80 menit (dua jam pelajaran) setiap sesi. Dimana untuk intervensi pada 10 menit pertama pijakan lingkungan bermaian (persiapan), 20 menit pijakan sebelum bermain, dilanjutkan dengan 30 menit pijakan selama bermain dan 20 menit pijakan setelah bermaian (penutup).

Data yang akan diteliti diambil dari hasil *pretest* yang dilaksanakan sebelum diberikan intervensi, dan *posttes* yang dilaksanakan setelah adanya intervensi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom mampu atau tidak mamapu jika anak menunjukkan pola-pola tingkah laku sesuai dengan pernyataan yang disediakan. Skoring dilakukan dimana setiap pernyataan yang dilakukan oleh setiap anak akan diberi nilai 1 dan salah diberi nilai 0. data yang telah didapat dicatat pada lembar inventori yang telah disediakan. setelah semua data terkumpul kemudian masing-masing komponen dijumlahkan untuk menghitung pemerolehan skor yang didapatkan.

F. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Informasi ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan percobaan. Sebelum penelitian dilakukan langkah-langkah sebagai berikut ;

- a. Melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan.
- b. Mengurus surat perizinan
 - 1) Permohonan surat pengantar dari jurusan PKH untuk pengangkatan dosen pembimbing;

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 2) Permohonan surat keputusan Dekan FIP mengenai pengangkatan dosen pembimbing dan permohonan surat pengantar ijin penelitian untuk ke Rektorat melalui Direktorat Akademik;
 - 3) Mengurus surat pengantar izin penelitian melalui Direktorat Akademik untuk ke Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Lingkungan Masyarakat (KESBANGPOLINMAS) Provinsi Jawa Barat;
 - 4) Membuat surat izin penelitian di KESBANGPOLINMAS Provinsi Jawa Barat berdasarkan surat pengantar dari Direktorat Akademik UPI;
 - 5) Membuat surat izin penelitian di Dinas Penelitian Provinsi Jawa Barat berdasarkan surat pengantar yang keluar dari Direktorat Akademik UPI dan KESBANGPOLINMAS Provinsi Jawa Barat;
 - 6) Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian yaitu SLB Pancaran Iman Bandung
- c. Menyusun instrumen penelitian mengenai keterampilan sosial anak tunagrahita sedang kelas V SDLB. Instrumen penelitian ini meliputi kisi-kisi instrumen, pembuatan butir pernyataan, dan prosedur permainan.
 - d. Melakukan uji coba instrumen penelitian, uji coba instrumen ini meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan meminta penilaian para ahli (*judgement expert*). Para ahli tersebut adalah dua orang dosen dan dua orang guru dan melakukan uji reliabilitas pada enam orang siswa tunagrahita sedang kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini melalui tahapan persiapan, pengambilan data, menghitung dan mengolah data. Penelitian dilaksanakan pada waktu kegiatan belajar mengajar dan dilakukan di ruang kelas. Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah:

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Meminta ijin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian dan melakukan komunikasi dengan guru kelas untuk menjelaskan mengenai metode dan prosedur permainan yang akan dilaksanakan
- b. Melaksanakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan dasar subjek penelitian dalam keterampilan sosial. Pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi dan mencatat jumlah butir pernyataan yang dapat dan tidak dapat dikerjakan oleh subjek
- c. Melaksanakan perlakuan sebanyak empat kali pertemuan sesuai dengan prosedur permainan yang telah dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 80 menit (2 jam pelajaran).
- d. Melaksanakan *post test*, yaitu pengukuran kembali hasil bermain peran untuk mengetahui sejauh mana *treatment* yang dilakukan berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak tunagrahita sedang.

3. Prosedur permainan

Pendekatan BCCT sentra bermain peran kendaraan dilaksanakan dalam beberapa tema diantaranya:

- a. Naik Angkutan Kota
- b. Naik Delman
- c. Naik Becak
- d. Naik Kereta Api

(Prosedur permainan terlampir)

G. Pengolahan Dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan statistik non-parametrik uji Wilcoxon, karena subjek penelitiannya tidak terlalu banyak dan data yang diolah berskala ordinal. Menurut Sugiyono (2009:212) “Teknik uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berbentuk ordinal”. Adapun menurut Ruseffendi (1998 : 402) ”uji Wilcoxon ini untuk dua sampel bergantung, berhubungan atau berkorelasi”.

Metode Wilcoxon Signed Rank Test dimaksudkan sebagai alat untuk menguji perbedaan dari dua median yang diperoleh dari dua himpunan data dengan cara pengambilan data secara bertahap (Supangat, 2007 : 368). Dari pernyataan diatas bermaksud agar data yang diperoleh peneliti mampu mengolah dan menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Menskor tes awal dan tes akhir dari setiap penilaian;
2. Mentabulasi skor tes awal dan tes akhir;
3. Membuat tabel perhitungan skor tes awal dan tes akhir;
4. Menghitung selisih skor tes awal dan tes akhir;
5. Menyusun ranking;
6. Melakukan uji tanda dengan membubuhkan tanda (+) untuk selisih positif antara tes akhir dan tes awal. Tanda (-) diberikan untuk selisih negatif antara tes akhir dan tes awal;
7. Menjumlahkan semua ranking bertanda positif dan negatif;
8. Membandingkan uji tanda hitung (T hitung) dengan uji tanda tabel (T tabel), untuk uji Wilcoxon;
9. Membuat kesimpulan, yaitu H_1 diterima apabila $T \text{ hitung} \leq T \text{ tabel}$ dan H_1 ditolak apabila $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$.

H_1 = Pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) sentra bermain peran naik kendaraan tidak berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial anak tunagrahita sedang kelas V SDLB di SLB Pancaran Iman Bandung

H_1 = Pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) sentra bermain peran naik kendaraan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial anak tunagrahita sedang kelas V SDLB di SLB Pancaran Iman Bandung

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu