

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi untuk pelaksanaan penelitian adalah SMP Negeri 9 Bandung yang berada di jalan Semar No. 5 Kota Bandung. Alasan pemilihan lokasi penelitian karena peneliti melihat fenomena yang terjadi di sekolah remaja cenderung memiliki perilaku prososial yang rendah. Hal ini tampak dari perilaku yang sering membuat keributan di kelas, mengganggu siswa yang sedang belajar, kurangnya sikap empati kepada teman, berperilaku kurang sopan santun ketika berbicara dengan guru, kurang menghargai teman dan lain sebagainya. Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap dan kecerdasan kinestetik untuk membantu siswa dalam mengembangkan kehidupannya. Sekolah ini juga merupakan tempat peneliti melakukan kegiatan PLP, sehingga peneliti mengetahui kondisi siswa di sekolah tersebut. Kelas yang dipakai untuk penelitian adalah kelas VIII-2. Peneliti memilih kelas VIII-2 sebagai subjek penelitian secara *random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November dan Desember, semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

2. Populasi Sampel

Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII SMPN 9 Bandung semester ganjil Tahun Ajaran 2015/2016. Sejumlah duabelas kelas, masing-masing kelas terdiri dari kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, VIII-4, VIII-5, VIII-6, VIII-7, VIII-8, VIII-9, VIII-10, VIII-11, dan VIII-12. Sehingga populasi sebanyak 356 Siswa.

3. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2006, hlm. 174), sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII-2 sebanyak 35 siswa sebagai kelompok eksperimen.

4. Teknik pengambilan sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *random sampling* yakni pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu. Teknik *simple random sampling* dapat dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen mengingat populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 9 Bandung. Pengambilan sampel acak sederhana dalam penelitian ini dilakukan dengan cara undian, yaitu dengan memilih kelas secara acak dari 12 kelas dalam populasi.

B. Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rumusan dari rancangan-rancangan yang dibuat sedemikian rupa agar penelitian jelas dan mencapai tujuan yang diharapkan. Didalam desain penelitian tersebut seorang peneliti memaparkan segala macam bentuk susunan kerangka penelitian yang akan dibuat. Dalam pelaksanaan suatu penelitian harus ditentukan metode yang akan digunakan terlebih dahulu, sehingga dengan penetapan metode penelitian memandu atau mengarahkan seseorang dalam melakukan penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen, metode eksperimen dibedakan menjadi dua jenis yaitu Eksperimen Sejati (*true eksperimen*) dan metode Eksperimen Semu (*quasi eksperimen*). Metode Eksperimen sejati menggunakan kelas pembanding untuk mengetahui perbedaan hasil peneliti yang diperoleh dari kelompok sampel yang diteliti secara signifikan, sampel yang diambil dalam penelitian eksperimen sejati haruslah tidak ada variabel luar yang berpengaruh terhadap variabel independen.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu, yaitu metode penelitian yang masih terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. (Sugiyono, 2011, hlm. 74).

Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Desain penelitian ini melibatkan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol sebagai kelas pembanding. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penggunaan metode sosiodrama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode sosiodrama terhadap kecerdasan kinestetik siswa dan proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan menggunakan rancangan satu sampel dilakukan dua kali. Sampel yang dimaksud adalah satu kelas sebagai sampel dari seluruh populasi yaitu kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Bandung tahun pelajaran 2015/2016. Sampel tersebut merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan metode sosiodrama atau disebut kelompok eksperimen.

Adapun faktor pertama yang diteliti adalah pengaruh penerapan metode sosiodrama (bermain peran) terhadap kecerdasan kinestetik. Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1
Rancangan Metode Penelitian

Kondisi Awal	Perlakuan	Post-test
Q_1	X	Q_2

Q_1 = nilai tes awal (*pre-test*) sebelum treatment

Q_2 = nilai tes akhir (*post-test*) setelah treatment

X = perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen (treatment)

Dalam desain penelitian ini terdapat satu kelompok saja yaitu kelompok kelompok eksperimen. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan metode sosiodrama (X). Setelah diberi perlakuan lalu selanjutnya diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perbedaan pencapaian kelas eksperimen dengan dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengukur keberhasilan metode pembelajaran.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (*independent variabel X*), dan variabel terikat (*dependent variabel Y*). Adapun pemaparannya adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (X)

Variabel dalam penelitian ini yaitu berupa variabel bebas (*independent variabel X*) sebagai variabel yang mempengaruhi, dalam hal ini adalah model pembelajaran sosiodrama.

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (*dependent variabel Y*) sebagai variabel yang dipengaruhi, dalam hal ini adalah kecerdasan kinestetik siswa kelas VII-2 SMP Negeri 9 Bandung.

D. Definisi Operasional

Agar mempermudah dan menghindari kesalahan penafsiran dan untuk memperjelas masalah dalam penelitian ini, maka variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kecerdasan kinestetik

Kecerdasan Kinestetik menurut Musfiroh (2004 hlm. 69) berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan mempergunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menurut rangsang, sentuhan dan tekstur.

Kecerdasan Kinestetik ini penting dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik. Meningkatkan kemampuan sosial dan sportivitas, Membangun rasa percaya diri dan harga diri dan meningkatkan kesehatan. Menurut Musfiroh (2006, hlm 69), pada saat anak berusaha melatih koordinasi otot dan gerak terjadi stimulasi Kinestetik dalam wilayah-wilayah diantaranya:

- a. Koordinasi Mata dengan Tangan seperti: menggambar, menulis, mata dengan Kaki seperti melempar, menendang dan menangkap.
- b. Keterampilan Lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, meloncat, merayap, berguling, merangkak
- c. Keterampilan Non Locomotor seperti membungkuk, memutar tubuh, menjangkau, merentang, mengayun, jongkok, duduk, berdiri.
- d. Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil awalan, kemampuan untuk menghentikan gerak dan mengubah arah.

Berdasarkan paparan di atas kemampuan seseorang untuk mengkoordinasi bagian-bagian tubuh dengan otak yang berjalan sinergis dapat mencapai tujuan untuk melaksanakan sesuatu, ketika sedang berinteraksi dengan lingkungan. Ini selaras dengan pendapat Lwin dkk (dalam Muslahudin dan Agustin, 2008, hlm. 81) bahwa anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik akan memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya.

Adapun ciri-ciri yang menonjol pada anak yang memiliki kecerdasan kinestetik menurut Muslihuddin dan Agustin (2008, hlm. 65) adalah sebagai berikut:

- a. Menonjol dalam kemampuan olah raga dibandingkan dengan teman-teman sebayanya.
- b. Cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama-lama, mengetuk-ngetuk sesuatu dan suka meniru gerak atau tingkah laku yang menarik perhatiannya.
- c. Senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak, seperti memanjat, berlari, melompat atau berguling.
- d. Cepat dan tangkas dalam menguasai tugas-tugas kerajinan tangan seperti melipat, memotong, menggunting dan moncocok.
- e. Memiliki koordinasi tubuh yang baik, gerakan-gerakan yang seimbang, luwes dan cekatan.
- f. Secara artistik mereka memiliki kemampuan dan menggerakkan tubuh dengan luwes dan lentur.

2. Sosiodrama

Winkel (2012 hlm. 571) mengungkapkan bahwa sosiodrama merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang-orang lain, termasuk konflik yang sering dialami dalam pergaulan sosial. Dalam kegiatan sosiodrama, siswa mengamati dan menganalisis interaksi antara pemeran sedangkan guru merencanakan, menstruktur, memfasilitasi jalannya sosiodrama tersebut kemudian membimbing untuk menindaklanjuti pembahasan tersebut. Dalam metode sosiodrama juga digambarkan cara bersosialisasi yang baik atau kurang baik dengan orang lain, sehingga siswa dapat membedakan dan memunculkan pemikiran rasional siswa yaitu individu (pemeran) dapat meyakini sebenarnya setiap individu mampu melakukan cara bersosialisasi yang baik dengan orang lain asalkan ada keinginan untuk melatihnya

Menurut Winkel (2012, hlm. 572) pola prosedural dalam penggunaan sosiodrama pada dasarnya sebagai berikut:

- a. Menentukan topik persoalan. Persoalan yang menyangkut pergaulan dengan orang lain diketengahkan dan diuraikan dalam pergaulan yang akan dikaji.
- b. Menentukan pemeran. Penentuan ini didasarkan pada pembagian kelompok dan kesediaan siswa untuk maju dan memegang peran tersebut.
- c. Pemeran memainkan peran. Permainan tidak boleh berjalan terlalu lama untuk mengetengahkan situasi problematis serta cara pemecahannya.
- d. Pemeran mengungkapkan apa yang dirasakannya selama memainkan peran tersebut
- e. Penyaksi. Mendiskusikan jalannya permainan tadi dan efektivitas dari cara pemecahan masalah yang terungkap dalam dramatisasi

Dari beberapa penjabaran di atas maka definisi operasional variabel teknik sosiodrama. Secara operasional teknik sosiodrama yang dimaksud dalam penelitian ini didefinisikan sebagai suatu teknik dalam pembelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan bermain peran, dimana siswa memerankan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam masalah-

masalah sosial, yang dapat melatih siswa untuk menyelesaikan masalah-masalah sosial sekaligus mengasah kepercayaan diri siswa untuk tampil di depan kelas, kemudian meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berakibat terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik siswa.

Teknik sosiodrama merupakan sebuah teknik dari bermain peran, metode ini merupakan salah satu metode dalam memecahkan masalah yang timbul pada siswa dalam lingkungan sosial dengan cara mendramakan masalah-masalah yang timbul dalam kelompok teman sebaya dalam pergaulan tersebut melalui drama.

Pada metode ini siswa diajak untuk bisa memecahkan permasalahan pribadi di dalam lingkungan sosial. Dalam penelitian ini siswa belajar untuk mengamati, menganalisis, menstruktur, merencanakan peran atau tokoh yang akan diperankan dengan mengeksplor dirinya sendiri dan kelompok teman sebayanya dalam memerankan peran atau tokoh.

Aplikasi dari metode sosiodrama ini melibatkan beberapa siswa yang memainkan peran pada suatu tokoh tanpa naskah yang mengikat. Siswa hanya perlu mempersiapkan diri untuk mengembangkan yang hanya berpegangan pada judul dan garis besar scenario yang ditentukan. Siswa diminta menghayati setiap perannya seakan-akan peristiwa dalam drama tersebut pernah terjadi dan memang bisa diimplementasikan dalam kehidupan nyata yang sesungguhnya.

Langkah-langkah dalam sosiodrama menurut Gladding (1995 hlm.24) melibatkan tiga fase: 1) fase pemanasan (tahap awal) yang ditandai dengan penentuan sutradara yang siap memimpin kelompok, 2) fase tindakan (tahap inti) yang melibatkan tindakan menampilkan didepan kelas dengan tokoh protagonist dan antagonis untuk mengekspresikan emosi-emosi yang muncul dan menemukan cara baru yang efektif untuk mengatasinya, 3) Fase integrasi (tahap akhir) yang melibatkan kegiatan diskusi dan penutupan, umpan balik sangat penting dari guru dan pemeran yang baru saja tampil agar mendapat jalan keluar yang jelas mengenai permasalahan yang diangkat dalam sebuah judul sosiodrama kemudian terjadi perubahan dan terciptanya integrasi.

Adapun keunggulan sosiodrama yang menjadi dasar pengembangan instrumen penelitian ini adalah tujuan penerapan sosiodrama menurut Engkoswara dalam Imtihannudin (2012, hlm. 42) sebagai berikut :

- a. Untuk melatih anak mendengarkan dan menangkap cerita singkat dengan teliti
- b. Untuk memupuk dan melatih keberanian. Pada mulanya semua anak berani tampil untuk melakukan dramatisasi masalah, sedikit sekali yang mau dengan sukarela tapi lambat laun siswa-siswa itu berani sendiri.
- c. Untuk memupuk daya cipta dengan melihat cerita tadi siswa menyatakan pendapat masing-masing, ha; ini sangat baik untuk menggali kreativitas berpikir siswa
- d. Untuk belajar menghargai dan menilai orang lain menyatakan pendapat.
- e. Untuk mendalami masalah sosial.

E. Instrumen Penelitian

1. Penyusunan instrumen

Menurut Sugiono (2011, hlm. 187), terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkaitan dengan validitas dan reabilitas instrumen. Pada perinsipnya penelitian adalah melakukan pengukuran terhadap suatu fenomena, maka harus ada alat ukur yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan, pengukuran sendiri dapat diartikan sebagai pemberian angka terhadap suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh seseorang, hal, atau objek tertentu menurut aturan aturan atau formulasi yang jelas.

Karena pada prinsipnya meneliti adalah mengukur, maka untuk melakukan suatu penelitian diperlukan alat-ukur yang baik. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka teknik pengumpulan data utama yang digunakan yaitu kuisisioner atau angket. Menurut Sugiyono (2009 hlm. 199), kuisisioner merupakan teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan ini agar peneliti mengetahui bagaimana kecerdasan kinestetik siswa dalam pembelajaran IPS. Sesudah dilakukan penerapan (*treatment*) akan dibagikan angket bagaimana hasil dari penerapan strategi tentu peneliti memberikan tes berupa *feedback* dari siswa. Adapun tes yang akan digunakan adalah:

Instrumen *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket/kuisisioner. Metode kuisisioner atau yang sering disebut angket digunakan untuk meneliti hal-hal pribadi yang tidak bisa diteliti oleh metode observasi yang hanya mengamati tingkah laku manusia secara kasat mata saja. Pada metode kuisisioner ini dapat mengungkap hal-hal pribadi, seperti perasaan-perasaan yang sangat tertekan, keinginan seseorang yang tidak berani diungkapkan kepada orang lain, prasangka orang kepada orang lain, dan perbuatan-perbuatan yang dilakukan seseorang dimasa lalunya. Ada 3 jenis angket atau kuisisioner yaitu angket tertutup, angket terbuka dan angket campuran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuisisioner atau angket jenis tertutup. Berikut akan dipaparkan alasan peneliti memilih angket tertutup sebagai alat pengumpul data dari penelitian ini.

- 1) Menjunjung tinggi objektivitas dan netralitas
- 2) Menghemat waktu, tenaga responden. Mengingat responden adalah pelajar SMP sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar responden.
- 3) Memudahkan responden dalam memberikan jawaban dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang disediakan.
- 4) Memudahkan peneliti dalam menganalisis jawaban-jawaban yang dipilih responden
- 5) Memperoleh data yang relatif banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- 6) Menghemat tenaga, waktu dan biaya peneliti dalam melakukan penelitian.

Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala likert yang telah dimodifikasi. Sugiyono (2010 hlm. 134) menyatakan” Skala Likert digunakan

untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.”

Data yang keluar sebagai hasil pengukuran skala Likert dalam penelitian ini termasuk ke dalam golongan data interval seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2011 hlm. 134) bahwa skala Likert, skala Guttman, rating scale, dan semantic deferential bila digunakan dalam pengukuran akan mendapatkan data interval atau rasio.

Berikut digambarkan rentang skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2
Alternatif Jawaban Skor Skala Likert

Pernyataan	Alternatif Jawaban dan Skor				
	Sangat Sesuai (SS)	Sesuai (S)	Kurang sesuai (TT)	Tidak Sesuai (TS)	Sangat tidak sesuai
Positif (+)	5	4	3	2	1
Negatif (-)	1	2	3	4	5

2. Pengembangan kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk menungkap tingkat kecerdasan kinestetik siswa dikembangkan dari definisi operasional yang di dalamnya terkandung aspek dan indikator kemudian dijabarkan dalam bentuk pernyataan.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Kinestetik Siswa

Variabel	Indikator	No. Item
Kecerdasan Kinestetik (Y)	Menonjol dalam kemampuan olahraga	1,2,3,4
	Tidak bisa diam lama-lama	5,6,7,8
	Senang pada aktivitas mengandalkan kekuatan gerak	9,10,11,12
	Secara artistik serta memiliki kemampuan tubuh luwes	13,14,15,16
	Terampil dalam kerajinan tangan	17,18,19,20
	Memiliki kemampuan tubuh yang terkoordinasi	21,22,23,24,

Jenis instrumen pengungkap data dalam penelitian ini adalah berupa inventori berskala. Skala yang digunakan dalam penelitian adalah skala Likert. Sistem penilaian ini menggunakan skala 5 dengan menggunakan 5 alternatif.

Instrumen pengungkap kecerdasan kinestetik menggunakan skala Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Butir-butir pernyataan positif pada alternatif jawaban diberi skor 5,4,3,2 dan 1. Sedangkan butir-butir pernyataan negatif pada alternatif jawaban siswa diberi skor 1,2,3,4 dan 5. Semakin tinggi jumlah kesuluruhan dari alternatif jawaban siswa, maka semakin tinggi tingkat kecerdasan kinestetik siswa. Dan semakin rendah alternatif jawaban siswa, maka semakin rendah kecerdasan kinestetik siswa.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan justifikasi dari para ahli. Dalam hal ini justifikasi tersebut dilakukan oleh dua dosen pembimbing dari peneliti, yaitu Ibu Dr. Siti Nurbayani K, S.Pd., M.Si selaku Pembimbing I dan kepada Yeni Kurniawati, M.Pd selaku Pembimbing II. Selain dengan teknik justifikasi, untuk menilai kualitas instrument diperlukan juga uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui tepat tidaknya angket tersebar.

1. Pengujian Validitas

Hasil penelitian yang valid merupakan hasil penelitian yang terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi

pada objek yang diteliti. Suharsimi Arikunto (2009 hlm. 145) mengungkapkan bahwa “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan dari suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang memiliki validitas yang rendah.” Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran validitas yang dimaksud.

Adapun rumus yang dipakai atau digunakan untuk menghitung atau menunjukkan kevalidan suatu instrument adalah rumus Korelasi *Product Moment*, yang dikemukakan oleh Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan: r = koefisien validitas item yang dicari
 X = skor yang diperoleh subjek dari seluruh item
 Y = skor total
 $\sum X$ = jumlah skor dalam distribusi X
 $\sum Y$ = jumlah skor dalam distribusi Y
 $\sum X^2$ = jumlah kuadrat dari skor distribusi X
 $\sum Y^2$ = jumlah kudrat skor distribusi Y
 n = banyaknya responden

Pengujian keberartian koefisien korelasi (t) dilakukan dengan taraf signifikansi 5%. Rumus uji validitas yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Nilai r dibandingkan dengan nilai r tabel dengan dk = n-2 dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$
2. Item pertanyaan yang dikatakan valid, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$
3. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan tidak valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$
4. Berdasarkan kuesioner yang diuji terhadap 30 responden dengan tingkat signifikansi 5% (0,05) dan derajat kebebasan (dk) adalah n-2 (30-2=28) maka didapat nilai r_{tabel} sebesar 0,361

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan *software* komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciencies*) 21 menunjukkan bahwa item-item dalam kuesioner beberapa pertanyaan valid dan beberapa tidak valid. Berikut Tabel 3.4 tentang hasil uji validitas dari instrumen penelitian ini:

Tabel 3.4
Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Kinestetik

No	Penyataan	r_{hitung}	Ket
1	Saya senang menghabiskan waktu luang dengan beraktivitas di ruangan terbuka.	.473	Valid
2	Gagasan terbaik saya biasanya muncul ketika saya sedang jala-jalan atau jogging atau kegiatan fisik lain	.485	Valid
3	Saya tidak memiliki satu kegiatan olah raga/fisik secara rutin	.315	Tidak Valid
4	Menonjol di salah satu cabang olah-raga	.518	Valid
5	Selalu ingin bergerak, tidak bisa diam, mengetuk-ngetuk atau gelisah saat duduk berlama-lama	.475	Valid
6	Saya harus mempraktikan ketika belajar keterampilan yang baru. Tidak cukup hanya membaca atau menonton video tutorial.	.498	Valid
7	Saya tidak betah diam dalam waktu yang lama	.340	Tidak Valid
8	Saya suka menarik gerak-gerik yang orang yang menarik perhatian saya	.364	Valid
9	Saya lebih suka belajar dikelas dengan melakukan praktik daripada harus menyimak	.368	Tidak Valid
10	Suka bermain dengan tanah liat, lego, mainan bongkar pasang, atau hal lain yang mengandalkan ketelitian.	.428	Valid
11	Saya akan mengikuti event lari semacam light run, color run dsb jika ada kesempatan	.391	Valid
12	Saya selalu ingin aktif bergerak, seperti senang berlari-lari atau melompat-lompat	.700	Valid

13	Saya merasa mahir dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran prakarya	.299	Tidak Valid
14	Saya suka pekerjaan yang mengandalkan keterampilan tangan seperti menjahit, menganyam, memahat, melukis.	.508	Valid
15	Saya menikmati kegiatan yang menantang bahaya atau pengalaman fisik yang menegangkan. Ex: Dufan, Trans Studio, BCC dsb	.694	Valid
16	Tidak cukup hanya melihat, ingin menyentuh barang-barang yang menarik perhatian	.596	Valid
17	Suka membongkar pasang barang	.590	Valid
18	Saya terampil melipat, memotong, menggunting atau mencocok.	.377	Valid
19	Saya suka saat menuliskan ide/gagasan saya daripada mencoba mengingatnya dalam pikiran	.605	Valid
20	Saya sering menggunakan gerakan tangan atau bahasa tubuh lain ketika berbicara dengan orang lain	.528	Valid
21	Pandai meniru gerak isyarat atau tingkah laku orang lain	.509	Valid
22	Saya suka mengekspresikan perasaan atau mood saya.	.343	Tidak Valid
23	Saya menganggap diri saya adalah orang yang terkoordinasi	.451	Valid
24	Saya suka terhadap kegiatan yang mengandalkan kelenturan seperti senam atau tari	.509	Valid

2. Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjukkan tingkat keterandalan tertentu (Suharsimi Arikunto, 2009, hlm. 247)

Pengujian pada reliabilitas penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan rumus *cronbach alpha*, hal ini dikarenakan instrument pertanyaan kuisisioner yang dipakai merupakan beberapa nilai dalam hal ini menggunakan skala Likert 1 sampai dengan 5. Rumus *cronbach alpha* menurut Suharsimi Arikunto (2009, hlm.196):

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan: r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan
 σ_{1^2} = varians total
 $\sum\sigma_b^2$ = jumlah varians butir

Jumlah varians butir dapat dicari dengan cara mencari nilai varians setiap butir terlebih dahulu, kemudian jumlahkan, seperti yang dipaparkan berikut:

$$\sigma = \frac{\sum X^2 \left(\frac{\sum X^2}{n} \right)}{n}$$

Keterangan: σ = varians total
 $\sum X$ = jumlah skor
 N = jumlah responden

Koefisien *alpha cronbach* ($C\sigma$) merupakan statistik paling umum yang digunakan untuk menguji reliabilitas suatu instrument. Instrumen penelitian dinyatakan reliabel atau memiliki tingkat keandalan tinggi jika koefisien *alpha cronbach* sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kriteria keterandalan (Reliabilitas)

Koefisien Reabilitas	Kriteria
$0,80 < r \leq 1,00$	Derajat keterandalan sangat tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Derajat keterandalan tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Derajat keterandalan cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Derajat keterandalan rendah
$r < 0,20$	Derajat keterandalan sangat rendah

(Sugiyono, 2008, hlm 216)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan software computer SPSS 21 menunjukkan bahwa item-item pertanyaan dalam

kuisisioner reliabel. Berikut tabel 3.6 tentang uji reliabilitas dari instrumen penelitian ini.

Tabel 3.6
Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Penelitian

No.	Variabel	$C\sigma_{hitung}$	$C\sigma_{tabel}$	Keterangan
1	Kecerdasan Kinestetik	0,888	0,700	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2015

Tabel 3.6 menunjukkan bahwa instrumen kecerdasan kinestetik memiliki nilai $C\sigma_{hitung}$ 0,888. Artinya instrumen kecerdasan kinestetik tersebut mampu menghasilkan skor-skor pada setiap item secara konsisten dan layak digunakan dalam penelitian. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat keterandalan tinggi (*reliable*).

G. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan angket. Teknik pengumpulan data melalui angket adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang telah disiapkan dan disusun sedemikian rupa sehingga calon responden hanya tinggal mengisi atau menandai dengan mudah dan cepat (Sudjana, 1975 hlm.7). Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas studi pendahuluan, perizinan dan pelaksanaan pengumpulan data.

H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pada penelitian ini dirumuskan dua pertanyaan penelitian. Secara berurutan, masing-masing pertanyaan di jawab dengan cara sebagai berikut:

1. Pertanyaan pertama mengenai gambaran atau profil kecerdasan kinestetik siswa kelas VIII SMPN 9 Bandung akan dijawab melalui penyebaran instrumen kecerdasan kinestetik. Selanjutnya data-data yang diperoleh dari hasil penyebaran instrumen kecerdasan kinestetik diolah dengan menetapkan tingkat

kecerdasan kinestetik siswa pada tingkatan tiga kategori yakni rendah, sedang, dan tinggi.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam menentukan siswa kedalam tiga kategori adalah sebagai berikut.:

- a. Menentukan skor maksimal ideal (SMI) yakni skor maksimal x jumlah item
- b. Menentukan rata-rata/mean ideal (MI) yakni skor maksimal ideal (SMI) dibagi dua
- c. Menentukan standar deviasi ideal yakni Mean Ideal (MI) dibagi tiga

Dengan menggunakan rumus di atas, data dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu **tinggi**, **sedang** dan **rendah**.

- a. Kelompok tinggi

Semua siswa yang mempunyai skor sebanyak skor rata-rata +1 standar deviasi, ke atas

- b. Kelompok sedang

Semua siswa yang mempunya skor antara -1 standar deviasi atas dan +1 standar deviasi bawah.

- b. Kelompok rendah

Semua siswa yang mempunyai skor -1 standar deviasi dan kurang dari itu.

Sebagai ilustrasi, berikut diberikan contoh cara memperoleh kualifikasi kecerdasan kinestetik siswa

Jumlah item yang valid = 20 item

Bobot ideal maksimum = 5

Bobot ideal minimum = 1

Rata-rata Ideal = Skor maksimal ideal / 2

= 100 / 2

=50

Standar Deviasi Ideal = Rata-rata Ideal / 3

= 50 / 3

= 16,67

Kategori Tinggi = Rata-rata Ideal + Standar Deviasi Ideal

$$= 50 + 16,67$$

$$= 66,67$$

Kategori Sedang = (Kategori Rendah +1) dan (Kategori Tinggi - 1)

$$= 34,3 < x < 65,67$$

Kategori Rendah = Rata-rata Ideal – Standar Deviasi Ideal

$$= 50 - 16,67$$

$$= 33,33$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, pengelompokan data untuk gambaran umum kecerdasan kinestetik siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Bandung sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kategori Kecerdasan Kinestetik Siswa

Kategori	1	2	3	4	5	6	Total
Jumlah item	3	3	4	3	4	3	20
Skor Max Item	15	15	20	15	20	15	100
Tinggi	$X \geq 66,67$						
Sedang	$15,33 < X < 66,67$						
Rendah	$X \leq 15,33$						

Keterangan:

- Dimensi 1 = Menonjol dalam kemampuan olahraga
- Dimensi 2 = Tidak bisa diam lama-lama
- Dimensi 3 = Senang pada aktivitas mengandalkan kekuatan gerak
- Dimensi 4 = Secara artistik serta memiliki kemampuan tubuh luwes
- Dimensi 5 = Terampil dalam kerajinan tangan
- Dimensi 6 = Memiliki kemampuan tubuh yang terkoordinasi

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, pengelompokan kategori untuk gambaran umum kecerdasan kinestetik siswa sebagai berikut:

Tabel 3.8
Rubrik kategori kecerdasan kinestetik siswa

Kategori	Deskripsi
Tinggi	<p>Siswa pada level ini mencapai tingkat kecerdasan kinestetik yang maksimal dan sebagian besar pada setiap indikatornya, dengan kata lain siswa pada level ini memiliki kecerdasan kinestetik yang tinggi. Artinya siswa sudah memiliki potensi dalam menonjol dalam kemampuan olahraga, menghabiskan waktu luang dengan beraktivitas di ruangan terbuka, Gagasan terbaik muncul ketika sedang melakukan kegiatan fisik, tidak betah duduk diam dalam waktu yang lama, sekurang-kurangnya miliki satu kegiatan olah raga/fisik secara rutin. Kemudian siswa tidak bisa diam dalam waktu lama, selalu ingin bergerak, tidak bisa diam, mengetuk-ngetuk atau gelisah duduk berlama-lama. Dalam hal menyerap pembelajaran siswa harus mempraktikkan ketika belajar keterampilan yang baru, menonjol di salah satu cabang olah-raga, lebih suka belajar dikelas dengan melakukan praktik. Dalam hal keterampilan tangan siswa suka bermain dengan tanah liat, lego, mainan bongkar pasang, mahir dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran prakarya, menikmati kegiatan yang menantang bahaya atau pengalaman fisik yang menegangkan. Suka pekerjaan yang mengandalkan keterampilan tangan seperti menjahit, menganyam, memahat, melukis. tidak cukup hanya melihat, ingin menyentuh barang- barang yang menarik perhatian suka membongkar pasang barang, terampil melipat, memotong, menggunting atau mencocok. Selain itu siswa juga memiliki kemampuan tubuh yang terkoordinasi seperti suka saat menuliskan ide/gagasan daripada mengingatnya dalam pikiran,sering menggunakan gerakan tangan atau bahasa tubuh, pandai meniru gerak isyarat atau tingkah laku</p>

	<p>orang lain, mengekspresikan perasaan atau mood saya. Memiliki kesadaran ruang dan memiliki tubuh lentur, bisa memanipulasi orang lain supaya bisa bertindak sesuai keinginan dan suka terhadap kegiatan yang mengandalkan kelenturan seperti senam, pamtomim atau tari</p>
Sedang	<p>Siswa pada level ini telah mencapai tingkat kecerdasan kinestetik yang belum maksimal pada aspek dan indikatornya, dengan kata lain siswa pada level ini memiliki kecerdasan kinestetik yang sedang.</p> <p>Artinya siswa cukup memiliki potensi dalam menonjol dalam kemampuan olahraga, kadang menghabiskan waktu luang dengan beraktivitas di ruangan terbuka, gagasan terbaik kadang muncul ketika sedang melakukan kegiatan fisik, cukup tidak betah duduk diam dalam waktu yang lama, sekurang-kurangnya miliki satu kegiatan olah raga/fisik secara rutin. Kemudian siswa tidak bisa diam dalam waktu lama, kadang selalu ingin bergerak, tidak bisa diam cukup mengetuk-ngetuk atau gelisah duduk berlama-lama. Dalam hal menyerap pembelajaran siswa kadang tidak perlu mempraktikkan ketika belajar keterampilan yang baru, menonjol di salah satu cabang olah-raga, kadang lebih suka belajar dikelas dengan melakukan praktik. Dalam hal keterampilan tangan siswa cukup suka bermain dengan tanah liat, lego, mainan bongkar pasang, mahir dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran prakarya, cukup menikmati kegiatan yang menantang bahaya atau pengalaman fisik yang menegangkan. Cukup suka pekerjaan yang mengandalkan keterampilan tangan seperti menjahit, menganyam, memahat, melukis. tidak cukup hanya melihat, kadang ingin menyentuh barang- barang yang menarik perhatian, suka membongkar pasang barang, terampil melipat, memotong, menggunting atau mencocok. Selain itu siswa juga cukup memiliki kemampuan tubuh yang terkoordinasi seperti kadang suka menuliskan ide/gagasan daripada mengingatnya dalam pikiran, sering menggunakan gerakan tangan atau bahasa tubuh, cukup pandai meniru gerak isyarat atau tingkah laku orang</p>

	lain, cukup mengekspresikan perasaan atau mood saya. Memiliki cukup kesadaran ruang dan memiliki tubuh lentur, bisa memanipulasi orang lain supaya bisa bertindak sesuai keinginan dan suka terhadap kegiatan yang mengandalkan kelenturan seperti senam, pamtomim atau tari
Rendah	<p>Siswa pada level ini telah mencapai tingkat kecerdasan kinestetik yang belum maksimal pada aspek dan indikatornya, dengan kata lain siswa pada level ini memiliki kecerdasan kinestetik yang rendah.</p> <p>Artinya siswa tidak memiliki potensi dalam menonjol dalam kemampuan olahraga, tidak menghabiskan waktu luang dengan beraktivitas di ruangan terbuka, gagasan terbaik tidak muncul ketika sedang melakukan kegiatan fisik, betah duduk diam dalam waktu yang lama, tidak memiliki satu kegiatan olah raga/fisik secara rutin. Kemudian siswa bisa diam dalam waktu lama, tidak selalu ingin bergerak, bisa diam dan tidak mengetuk-ngetuk atau gelisah duduk berlama-lama. Dalam hal menyerap pembelajaran siswa tidak perlu mempraktikkan ketika belajar keterampilan yang baru, tidak menonjol di salah satu cabang olah-raga, tidak suka belajar dikelas dengan melakukan praktik. Dalam hal keterampilan tangan siswa tidak suka bermain dengan tanah liat, lego, mainan bongkar pasang, tidak mahir dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran prakarya, tidak menikmati kegiatan yang menantang bahaya atau pengalaman fisik yang menegangkan. Tidak suka pekerjaan yang mengandalkan keterampilan tangan seperti menjahit, menganyam, memahat, melukis. Cukup hanya melihat, kadang ingin menyentuh barang- barang yang menarik perhatian, tidak suka membongkar pasang barang, melipat, memotong, menggunting atau mencocok. Selain itu siswa juga tidak memiliki kemampuan tubuh yang terkoordinasi seperti tidak suka menuliskan ide/gagasan daripada mengingatnya dalam pikiran, jarang menggunakan gerakan tangan atau bahasa tubuh, tidak pandai meniru gerak isyarat atau tingkah laku orang lain, tidak mengekspresikan perasaan atau mood saya. Tidak memiliki kesadaran</p>

	<p>ruang dan memiliki tubuh lentur, tidak ingin bisa memanipulasi orang lain supaya bisa bertindak sesuai kehendak dan tidak suka terhadap kegiatan yang mengandalkan kelenturan seperti senam, pantomim atau tari</p>
--	--

Pembahasan selanjutnya mengenai pelaksanaan sosiodrama dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik dirancang setelah penyebaran kuisioner *pre-test* pada sampel. Sosiodrama dilaksanakan kedalam dua pertemuan dengan merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan terlebih dahulu dilakukan bimbingan dengan dua orang dosen pembimbing.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan yang ditempuh, antara lain:

a. Pertemuan I

1. Guru membuka pembahasan dengan menjelaskan tentang penyimpangan sosial beserta macam-macam jenis penyimpangan sosial.
2. Siswa dibagi kedalam lima kelompok kecil untuk mengamati gambar-gambar dari LKS yang diberikan guru mengenai macam-macam penyimpangan sosial.
 - a. Pencurian
 - b. Perjudian
 - c. Minum minuman keras
 - d. Penyalahgunaan narkoba
 - e. Perkelahian
3. Setelah mengamati gambar siswa diberikan waktu untuk bertanya mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penyimpangan sosial.
4. Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS
5. Siswa mencari sumber lain baik dari buku teks maupun internet yang berkaitan dengan materi penyimpangan sosial.
6. Siswa menyelesaikan lembar kerja siswa

7. Siswa dibentuk menjadi 2 kelompok besar. Kelompok kecil 1,2 dan 3 dibuat menjadi kelompok besar 1, sedangkan kelompok kecil 4 dan kelompok 5 digabungkan menjadi kelompok 2
8. Siswa menulis naskah sosiodrama secara berkelompok sesuai dengan tema kelompoknya masing-masing. Kelompok 1 diberi tema pencurian, perjudian dan minuman keras, kelompok 2 diberi tema tentang penyalahgunaan narkoba dan perkelahian.

b. Pertemuan II

1. Guru membuka pembahasan dengan teori penyimpangan sosial
2. Siswa duduk secara berkelompok dari pembentukan pada pertemuan sebelumnya macam-macam penyakit sosial.

Kelompok 1

- a. Pencurian
- b. Perjudian
- c. Minum minuman keras

Kelompok 2

- a. Penyalahgunaan narkoba
- b. Perkelahian

3. Masing-masing kelompok tampil bergiliran didepan kelas. Setiap selesai melakukan sosiodrama, masing-masing kelompok membuka sesi tanya jawab
 4. Kelompok yang belum tampil memberikan pertanyaan, tanggapan atau kesimpulan
 5. Siswa menyelesaikan lembar kerja siswa secara berkelompok sesuai dengan tema kelompoknya masing-masing.
 6. Siswa membuat laporan dengan menuliskan kembali hasil dari diskusi dengan kelompok yang telah tampil
2. Pertanyaan kedua dalam rumusan masalah, mengenai efektifitas teknik sosiodrama dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa dijawab

menggunakan Uji T, namun sebelumnya harus dilakukan terlebih dahulu uji asumsi klasik.

a. Uji prasyarat analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas Data

Secara umum penggunaan analisis statistik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu analisis data statistik parametrik dan analisis data non-parametrik. Penggunaan analisis statistik parametrik harus memenuhi kriteria normalitas data. Hal ini dinyatakan Sugiyono (2002, 69-70)

bahwa penggunaan statistik parametrik bekerja dengan asumsi bahwa setiap variabel penelitian yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Jika tidak berdistribusi normal maka teknik analisis data statistik parametrik tidak dapat digunakan. Sebagai gantinya digunakan analisis data statistik data nonparametric. Jadi sebelum melakukan penganalisisan data sebaiknya data diuji dulu apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Kenormalan data dapat diuji dengan menggunakan distribusi chi kuadrat (χ^2). Langkah-langkah pengolahan datanya adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 = chi kuadrat

O_i = frekuensi pengamatan

E_i = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya interval

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian telah mewakili populasi atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS 21 dengan taraf signifikansi 5%.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui homogenitas variansi data dalam hasil *pretest* dan *posttest*. Cara melakukan uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan IBM SPSS 21.0 for windows. Hasil uji homogenitas akan menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* homogen atau tidak. Sampel dikatakan homogen jika signifikansinya $p > 0.05$ dan tidak homogen untuk signifikansi $0 < 0,05$. Apabila variansi sampel homogen dilanjutkan dengan statistik paramterik, sementara apabila variansi sampel tidak homogen perhitungan dilanjutkan dengan statistik non-parametrik (uji-t). Uji kesamaan dua variansi dilakukan dengan formulasi rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

b. Uji Hipotesis

1) Uji T

Uji t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang dependen sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

$$t = \frac{\bar{d}}{Sd / \sqrt{n}}$$

Keterangan	t	= hasil uji t
	\bar{d}	= rata-rata dari beda antara nila pre dan post
	Sd	= simpangan baku

n = banyaknya sampel

3) Uji Gain Ternormalisasi

Setelah *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah menghitung gain (peningkatan) kecerdasan kinestetik siswa yang diberikan perlakuan. Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatan kecerdasan kinestetik siswa adalah gain ternormalisasi kontrol (normalisasi gain).

Adapun rumus dari gain ternormalisasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$(g) = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Dengan kategori perolehan N-gain: tinggi : $(g) > 0,7$;

Sedang: $0,3 \leq (g) \leq 0,7$

rendah : $(g) < 0,3$

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap akhir. Tahap-tahap tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Rencana Penelitian

Pada tahap perencanaan penelitian ini yang dilakukan peneliti adalah menentukan masalah penelitian, menentukan tujuan dan sasaran penelitian (populasi atau sampel yang akan diteliti), melakukan survey dengan observasi langsung dan wawancara secara terstruktur guna mendapatkan informasi dari narasumber yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan data hasil observasi, wawancara, dan tes yang dilaksanakan selama proses penelitian. Selanjutnya melakukan proses bimbingan kepada dosen

pembimbing untuk mendapatkan masukan terkait pengolahan data yang telah dikumpulkan.

3. Penulisan Laporan

Tahap akhir dari penelitian ini adalah penulisan laporan, tahap penyusunan laporan ini berada dalam pantauan dosen pembimbing untuk mengevaluasi, mengoreksi, dan memberikan masukan untuk kelayakan hasil penelitian ini. Penulisan laporan penelitian ini meliputi pendahuluan, pembahasan mengenai kajian pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan penelitian, serta kesimpulan dan saran. Berikut prosedur penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian ini:



