

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode agar penelitian berjalan dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2013, hlm. 1), “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Untuk itu perlu dipilih secara cermat metode yang akan dipakai dalam suatu penelitian. Metode merupakan suatu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan, sedangkan tujuan dari penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Lebih lanjut Surakhmand (1998, hlm. 131) menjelaskan bahwa:

“Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa, dengan mempergunakan teknik dan alat-alat tertentu. Cara utama itu dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajaran ditinjau dari tujuan penyelidikan serta dari situasi penyelidikan”.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka metode yang digunakan penulis untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau suatu perlakuan atau *treatment*. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencobakan aktivitas pembelajaran permainan tradisional untuk diketahui pengaruhnya terhadap kemampuan perseptual motorik siswa.

Adapun pengertian metode eksperimen dijelaskan oleh Sugiyono (2013, hlm. 107) yaitu “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan”. Yakni penelitian dengan metode eksperimen dilakukan dalam kondisi terkendalikan maksudnya adalah kondisi yang disengaja agar dapat terlihat pengaruh dari perlakuan yang sedang dicobakan.

Seperti yang juga diungkapkan oleh Fathoni (2006, hlm. 99) bahwa “Metode eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan”.

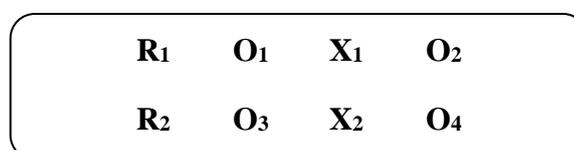
Sehingga dapat disimpulkan bahwa Metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat, Sugiyono (2013, hlm. 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:

1. Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)
2. Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Satu variabel independen (bebas) yang akan dicobakan adalah aktivitas pembelajaran permainan tradisional, sedangkan satu variabel dependen (terikat) adalah kemampuan perseptual motorik.

Untuk memperlancar proses penelitian maka diperlukan sebuah desain penelitian sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test-post-test control group design*.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber : (Sugiyono, 2010, hlm. 114 dalam bukunya Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.)

Keterangan:

R₁ : Kelompok Eksperimen

R₂ : Kelompok Kontrol

O ₁	: <i>Pre-test</i> kelompok eksperimen
O ₂	: <i>Post-test</i> kelompok eksperimen
O ₃	: <i>Pre-test</i> kelompok kontrol
O ₄	: <i>Post-test</i> kelompok kontrol
X ₁	: Aktivitas Permainan Tradisional
X ₂	: Non Aktivitas

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Margawati II Garut Kota, yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 22 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Siswa di sekolah ini memiliki latar belakang yang beragam dengan mayoritas siswa tinggal di wilayah Desa Margawati. Pemilihan kelas III sebagai subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain :

- a. Merupakan siswa pertengahan antara kelas atas dan kelas bawah di SD
- b. Memiliki kemampuan untuk bekerja sama atau interaktif dengan yang lain, tanggung jawab pribadi dan sikap saling menghormati.
- c. Memiliki keaktifan gerak yang lebih dibandingkan dengan kelas lainnya.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Untuk memecahkan masalah penelitian diperlukan sumber data yang disebut populasi dan sampel penelitian. Setiap penelitian memerlukan sejumlah objek yang akan diteliti, populasi merupakan sumber data yang sangat penting. Populasi memegang peran penting dalam suatu penelitian. Karena populasi merupakan keseluruhan sumber data atau objek yang akan diteliti.

Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013, hlm. 117) bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Sesuai dengan pendapat di atas, populasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SDN Margawati II Garut Kota, berjumlah sebanyak 40 orang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 81) menjelaskan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam kata lain, sampel diambil dari populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah sampling. Mengenai hal ini, Dajarat dan Abduljabar (2014, hlm. 23) memaparkan bahwa “Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel”.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka dalam penelitian ini populasi digunakan sepenuhnya, dengan jumlah sebanyak 40 orang. Yang nantinya akan dipisah ke dalam dua kelompok, 20 orang kelompok eksperimen dan 20 orang kelompok kontrol. Pembagian kelompok tersebut disesuaikan dengan ranking hasil *pre-test*, yakni memisahkan ranking ganjil dan genap dengan tujuan nilai rata-rata *pre-test* kedua kelompok tersebut seimbang. Hal ini memberikan kemudahan peneliti dalam membandingkan hasil *post-test* antara kelompok yang diberikan *treatment* dengan kelompok non aktivitas.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Dalam pengambilan data variabel penelitian maka diperlukan sebuah instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 147) menjelaskan bahwa “...instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati...”. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dinilai akurat untuk mengumpulkan data dan memperoleh data variabel penelitian dan sejumlah populasi dan sampel penelitian yang telah ditentukan.

Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Tes kemampuan perseptual motorik untuk siswa sekolah dasar hasil temuan Prof. Hari Amirullah Rachman dengan realibilitas tes sebesar 0,92. Namun peneliti menguji kembali tes tersebut hingga diperoleh validitas ($t_{\text{hitung}} = 14.31 > t_{\text{tabel}} = 1.725$; dinyatakan valid) dan realibilitas tes sebesar 0,754. Maka tes tersebut dinyatakan layak untuk mengukur perseptual motorik.

Petunjuk Pelaksanaan Tes Perseptual Motorik

Sesuai dengan dimensi dan indikator, maka disusunlah tugas gerak yang mewakili dimensi dan indicator perseptual motorik. Adapun tugas gerak tersebut adalah :

1. Berjalan sepanjang balok keseimbangan
2. Berjalan mundur sepanjang balok keseimbangan
3. Berputar ke arah kanan di atas balok keseimbangan
4. Berputar ke arah kiri di atas balok keseimbangan
5. Berjalan menyimpang ke kiri dengan menyilangkan kaki kanan melalui kaki kiri.
6. Berjalan menyimpang ke kanan dengan menyilangkan kaki kiri melalui kaki kanan.
7. Berjingkat dengan satu kaki (kanan) sepanjang balok.
8. Berjingkat dengan satu kaki (kiri) sepanjang balok.
9. Mengulangi tugas gerak 1 – 8 dengan membawa benda seberat 0,5 kg .

Tugas gerak tersebut dilakukan di atas balok yang memiliki ukuran seperti berikut:

- Panjang balok 300 cm, lebar 10 cm.
- Tinggi dari permukaan tanah 20 cm (tinggi balok 18 cm, tinggi kaki 2 cm).
- Jumlah kaki ada empat (setiap satu meter satu kaki).

Dalam pengamatan atau observasi terhadap tugas gerak yang dilakukan anak, perlu dipertimbangkan tentang tugas yang dilakukan atau dalam mengontrol keseimbangan tubuhnya. Untuk itu diperlukan kriteria untuk memudahkan observer dalam melakukan pengukuran. Pengukuran dilakukan dengan memberikan angka pada setiap tugas gerak yang dilakukan dengan kriteria sebagai berikut :

1. Skor 4, apabila tugas gerak dilakukan dengan benar tanpa ada kesalahan.
2. Skor 3, apabila tugas gerak dilakukan dengan benar, tidak dengan rileks, kehilangan keseimbangan.
3. Skor 2, apabila tugas gerak dilakukan hanya sebagian saja.
4. Skor 1, apabila tidak mampu melakukan tugas gerak.

Hasil yang dicatat adalah dengan menghitung jumlah skor pada setiap tugas yang diujikan pada anak. Maka disusun format pengukuran sebagai berikut :

Tabel 3.1 Format Tes Kemampuan Perseptual Motorik

No	Tugas Gerak	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Berjalan maju					
2	Berjalan mundur					
3	Berputar ke arah kanan					
4	Berputar ke arah kiri					
5	Berjalan menyamping ke kiri dengan menyalangkan kaki kanan melalui kaki kiri					
6	Berjalan menyamping ke kanan dengan menyalangkan kaki kiri melalui kaki kanan					
7	Berjingkat dengan satu kaki (kanan)					
8	Berjingkat dengan satu kaki (kiri)					

Ai Melis Kusmiati, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN PERSEPTUAL MOTORIK ANAK DI SDN MARGAWATI II GARUT KOTA

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

Membawa beban 0,5 kg						
1	Berjalan maju					
2	Berjalan mundur					
3	Berputar ke arah kanan					
4	Berputar ke arah kiri					
5	Berjalan menyamping ke kiri dengan menyalangkan kaki kanan melalui kaki kiri					
6	Berjalan menyamping ke kanan dengan menyalangkan kaki kiri melalui kaki kanan					
7	Berjingkat dengan satu kaki (kanan)					
8	Berjingkat dengan satu kaki (kiri)					
		Jumlah Total				

Sumber : (Rachman dalam Suparminto, 2014, hlm. 47, dalam jurnal yang tersedia dalam : <http://uny.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-olahraga/issue/archive>)

1) Pengujian Validitas Instrumen

Uji validitas instrument berkenaan dengan ketepatan yang hendak diukur sesuai dengan fungsinya. Menurut Sukmadinata (2011, hlm. 228) “suatu instrumen dikatakan valid atau memiliki validitas bila instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur”.

Maka dari itu, sebelum digunakan instrumen harus diadakan uji validitas terlebih dahulu, meskipun instrumen tersebut sudah teruji sebelumnya pada penelitian-penelitian yang relevan. Langkah-langkah yang penulis tempuh untuk menunjukkan validitas instrumen ini adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan tes perseptual motorik sebanyak 16 item butir tes.
- b. Memberikan skor terhadap berbagai tugas gerak yang dilakukan siswa.
- c. Menghitung jumlah skor dan menyusun rank hasil tes.

- d. Menentukan kelompok atas dan kelompok bawah, karena sampelnya jumlah besar maka dipilih 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah (dari 40 orang).
- e. Mencari nilai rata-rata dan variansi masing-masing kelompok.
- f. Memasukkan ke dalam rumus t-hitung:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N} + \frac{S_2^2}{N}}}$$

- g. Mencari batas kritis nilai t-tabel ($\alpha = 0.05$, $dk = n_1 + n_2 - 2$)
- h. Membandingkan hasil t-hitung dengan t-tabel, jika :
 - Nilai t-hitung \geq t-tabel, maka perbedaan tersebut signifikan atau valid.
 - Nilai t-hitung $<$ t-tabel, maka perbedaan tersebut tidak signifikan atau tidak valid.

Setelah melakukan penghitungan tersebut, maka diperoleh t-hitungnya sebesar 14.31 dengan t-tabel 1.725. Nilai t-hitung \geq t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir tes kemampuan perseptual motorik signifikan atau valid.

2) Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas menggambarkan derajat keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukuran atau tes dikatakan reliabel jika alat ukur menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk membuah hasil pengukuran yang sesungguhnya. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yaitu dengan mengkorelasikan perolehan skor antara tes kemampuan perseptual motorik tanpa beban dan memakai beban 0.5 kg. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

Setelah diperoleh koefisien korelasi, untuk menghitung tingkat Reliabilitas seluruh tes digunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan :

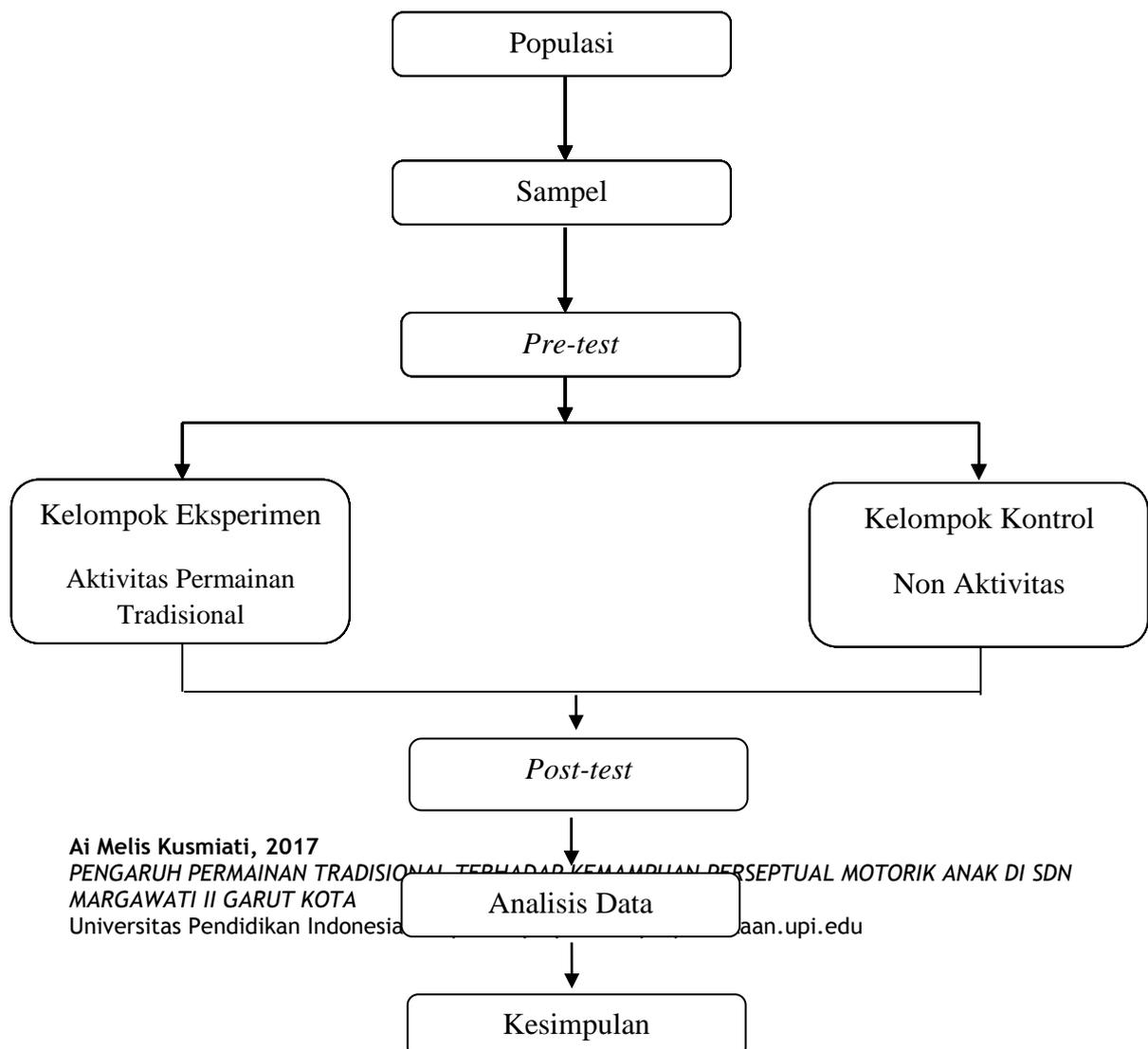
r_{xy} = Reliabilitas internal seluruh instrument

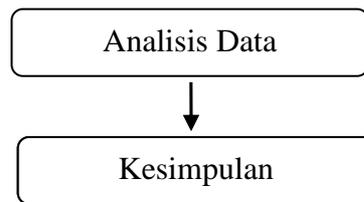
r_b = Korelasi *Product moment* antara butir tes gasal dan genap

Instrumen kemampuan perseptual motorik setelah dihitung reliabilitasnya menunjukkan hasil sebesar 0.754, yang artinya adalah instrumen ini memiliki tingkat Reliabilitas yang tinggi.

E. Prosedur Penelitian

Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.





Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

- a. Menentukan populasi dan sampel
- b. Melakukan tes awal (*pre-test*) tingkat kemampuan perseptual motorik anak
- c. Mengurutkan hasil tes awal (*pre-test*) sesuai ranking yang telah ditentukan.
- d. Memisahkan ranking ganjil dan genap ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- e. Memberikan perlakuan atau *treatment* kepada kelompok eksperimen (*experimental group*), yaitu aktivitas pembelajaran permainan tradisional selama 16 pertemuan.
- f. Melakukan tes akhir (*post-test*) tingkat kemampuan perseptual motorik siswa terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- g. Menghitung perbedaan pengaruh sebelum dan setelah diberikan *treatment*
- h. Dengan memakai pengujian hipotesis, jika perbedaan tersebut sudah sesuai dengan kriteria, berarti menerima hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini atau sebaliknya.

Dalam desain penelitian ini sampel diperoleh secara acak dari populasi. Setelah sampel terkumpul kemudian dilakukan tes awal atau *pre-test*. Tes awal ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kemampuan perseptual motorik siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelompok *treatment* dan kelompok kontrol. Sampel kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* yaitu aktivitas pembelajaran permainan tradisional selama 16 kali pertemuan (satu minggu dua kali). Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir (*post-test*). Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul, maka data-data tersebut diolah.

F. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 147) “Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. Adapun kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Berdasarkan pada penjelasan di atas maka pengolahan dan analisis data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) dari setiap kelompok

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata suatu kelompok

n : jumlah sampel

x_i : nilai data

$\sum x_i$: jumlah sampel suatu kelompok

2. Mencari Simpangan Baku

Standard deviation (simpangan baku) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpangan reratanya.

$$S = \frac{\sqrt{\sum (x_i - \bar{x})^2}}{\sqrt{n-1}}$$

Keterangan:

S : simpangan baku yang dicari

n : jumlah sampel

$\sum (x_i - \bar{x})^2$: jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Uji Normalitas

Ai Melis Kusmiati, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN PERSEPTUAL MOTORIK ANAK DI SDN MARGAWATI II GARUT KOTA

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

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah uji normalitas dengan metode *liliefors*. Langkah kerja uji normalitas dengan metode *liliefors* menurut Abduljabar dkk (2012, hlm. 102) sebagai berikut:

1. Membuat tabel penolong untuk mengatur data kecil sampai besar, kemudian mencari rata – rata dan simpangan baku.
2. Mencari Z skor pada tabel Z.
3. Mencari luas Z_i pada tabel Z.
4. Pada kolom $F(Z_i)$, untuk luas daerah yang bertanda negatif maka $0,5 -$ luas daerah, sedangkan untuk luas daerah negatif maka $0,5 +$ luas daerah.
5. $S(Z_i)$, adalah urutan n dibagi jumlah n
6. Hasil pengurangan $F(Z_i) - S(Z_i)$ tempatkan pada kolom $F(Z_i) - S(Z_i)$.
7. Mencari data / nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai L_0 .
8. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
 - a. Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
 - b. Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, tolak H_0 artinya data berdistribusi normal.
9. Mencari nilai L_{tabel} , membandingkan L_0 dengan L_t .
10. Membuat kesimpulan.

Untuk melakukan uji normalitas untuk kedua variabel tersebut dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel*.

4. Menguji Homogenitas

Uji homogenitas kesamaan dua varians adalah untuk mengasumsikan bahwa skor setiap variabel memiliki varians yang homogen. Uji statistika yang akan digunakan adalah *Microsoft Office Excel*. Kriteria yang peneliti gunakan adalah $F_h > F_t$, maka H_0 menyatakan varians homogen ditolak dalam hal lainnya diterima.

Rumus uji statistik yang digunakan adalah :

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2} \text{ Atau } F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Langkah-langkah uji homogenitas kesamaan dua varians menurut Abduljabar dkk (2012, hlm. 121) :

1. Inventarisasi data
2. Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat.
3. Membuat hipotesis statistik.
4. Mencari F_{hitung} .
5. Menentukan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis.
6. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} .
7. Kesimpulan.

Peneliti menggunakan uji homogenitas kesamaan dua varians adalah untuk mengasumsikan bahwa skor setiap variabel memiliki varians yang homogen. Uji statistika yang akan digunakan adalah *Microsoft Office Excel*. Kriteria yang peneliti gunakan adalah $F_h > F_t$, maka H_0 menyatakan varians homogen ditolak dalam hal lainnya diterima.

Rumus uji statistik yang digunakan adalah :

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2} \text{ Atau } F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Langkah-langkah uji homogenitas kesamaan dua varians menurut Abduljabar dkk (2012: 121) :

1. Inventarisasi data
2. Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat.
3. Membuat hipotesis statistik.
4. Mencari F_{hitung} .
5. Menentukan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis.
6. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} .
7. Kesimpulan.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian diterima atau tidak. Untuk pengujian dalam penelitian ini menggunakan statistika Non Parametrik uji Wilcoxon. Menurut Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 223) bahwa “Metode non parametrik tidak mengharuskan data mempunyai penyebaran atau distribusi normal, oleh karena itu metode ini disebut juga metode bebas distribusi”. Sesuai dengan hasil data kemampuan perseptual motorik anak yang diperoleh berdistribusi tidak normal dan homogen, pernyataan tersebut, maka pengujian hipotesis ini menggunakan

Kriteria pengujian didapat dari daftar distribusi nilai kritis J untuk uji Wilcoxon, menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan $N = 20$. maka didapat J tabel 52 maka kriteria pengujiannya adalah:

- a) Jika nilai Whitung \geq Wtabel maka H_0 diterima.
- b) Jika nilai Whitung $<$ Wtabel maka H_0 ditolak atau H_1 diterima.

Pasangan hipotesis nol dan tandingannya yang akan diuji adalah :

- H_0 : Permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap Kemampuan perseptual anak di SDN Margawati II Garut Kota.
- H_1 : Permainan tradisional tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Kemampuan perseptual anak di SDN Margawati II Garut Kota.

Melihat perolehan hasil dari W_{hitung} , didapat dengan melihat jumlah terkecil dari harga mutlak. Sedangkan W_{tabel} didapat dengan menggunakan taraf signifikansi (α) = 0.05 dan $n = 20$ pada tabel nilai kritis J untuk Wilcoxon. Apabila $W_{hitung} < W_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan begitu pula sebaliknya.