

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data untuk memperoleh pengetahuan atau pemecahan suatu permasalahan yang dihadapi, yang dilakukan secara ilmiah, sistematis dan logis. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif, dan metode yang digunakan adalah metode eksperimen, yaitu metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Sebagaimana yang dikemukakan Arikunto (2002: 3) bahwa:

“Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu”.

Perlakuan dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan permainan susun balok, sedangkan akibat dari perlakuan yaitu peningkatan kemampuan interaksi sosial anak tunarungu usia prasekolah. Dengan kata lain, metode penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.

2. Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan adalah *design control group pretest posttest*. Dalam rancangan ini digunakan dua kelompok subyek, yaitu satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Dua kelompok subyek diberi tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal sebelum mendapat

perlakuan (O1), selanjutnya kelompok eksperimen mendapat perlakuan (X) sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan, setelah selesai mendapat perlakuan kelompok eksperimen diberi tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari perlakuan yang diberikan (O2) begitu juga dengan kelompok kontrol. Adapun pola desain eksperimen *design control group pretest posttest* sebagai berikut:

Tabel 3.1 (*design control group pretest posttest*)

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ dan O₃ = kedua kelompok (TK2 dan TK3) di observasi dengan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal interaksi sosialnya

X = *treatment* (perlakuan), dalam penelitian ini *treatment* yang diberikan yaitu permainan susun balok pada kelompok eksperimen (TK2)

O₂ = kemampuan interaksi sosial kelompok eksperimen (TK2) yang diberikan *treatment* permainan susun balok

O₄ = kemampuan interaksi sosial kelompok kontrol (TK3) yang tidak diberikan *treatment* permainan susun balok

3. Tahapan Penelitian

Adapun tahapan-tahapan yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan *pretest* (evaluasi awal)

Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebanyak dua kali. *Pretest* yang diberikan yaitu mewarnai gambar sesuai dengan contoh (gambar rumah dan mobil). Setiap kelompok mendapat gambar-gambar yang harus diwarnai. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan *pretest* adalah 60 menit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan *pretest*, sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan kelas untuk belajar,
- 2) Mengumpulkan siswa,
- 3) Membagi siswa dalam dua kelompok. Kelompok A dan kelompok B,
- 4) Memberitahukan gambar yang diwarnai harus sesuai dengan contoh (gambar rumah dan mobil),
- 5) Membagikan gambar, dan
- 6) Mengamati proses interaksi setiap anak, serta menceklis indikator dari kemampuan interaksi sosial.

b. Pelaksanaan *treatment* (perlakuan)

Pelaksanaan *treatment* (perlakuan) dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. *Treatment* (perlakuan) yang diberikan adalah permainan susun balok. Skenario permainan menyusun balok yaitu: 10 siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok B. Peneliti membagikan balok plastik, setiap kelompok mendapatkan satu set balok plastik. Tugas kelompok A dan kelompok B yaitu menyusun balok-balok tersebut menjadi bentuk yang sudah ditentukan, yaitu bentuk robot, kereta api dan mobil. Peraturannya, kelompok A tidak boleh mengganggu kelompok B, begitu juga sebaliknya. Waktu yang digunakan untuk menyusun balok yaitu 60 menit. Aspek yang dinilai dari permainan susun balok yaitu kerjasama dengan teman satu kelompok, persaingan/kompetisi dengan

teman untuk mendapatkan prestasi terbaik dalam mengerjakan tugas, dan pertentangan yang menyangkut suatu tujuan, nilai, atau kepentingan yang bersifat positif. Tiga aspek tersebut merupakan bentuk-bentuk dari interaksi sosial.

c. Melaksanakan *posttest* (evaluasi akhir)

Melaksanakan *posttest* yaitu pengukuran kembali tentang kemampuan interaksi sosial anak tunarungu usia prasekolah setelah dilakukan *treatment* dengan permainan susun balok. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan *posttest* yaitu 60 menit. Langkah-langkah dalam melaksanakan *posttest*, sebagai berikut:

- 1) Membagi siswa dalam dua kelompok. Kelompok A dan kelompok B,
- 2) Memberitahukan gambar yang diwarnai harus sesuai dengan contoh (gambar rumah dan mobil),
- 3) Membagikan gambar, dan
- 4) Mengamati proses interaksi anak, serta menceklis indikator dari kemampuan interaksi sosial.

4. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SLB B Prima Bhakti Mulia, Jl. Budhi No. 123 Kota Cimahi. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan pada pertimbangan bahwa di SLB B Prima Bhakti Mulia, khususnya di TK2 interaksi sosial dalam aspek kerjasama, persaingan/kompetisi dan pertentangan dengan teman satu kelas masih perlu ditingkatkan.

B. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu permainan susun balok. Permainan susun balok merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang mengembangkan aspek kerjasama, aspek persaingan, dan aspek pertentangan. Dalam bermain susun balok, aspek kerjasama dapat dilihat pada saat siswa bekerjasama dengan teman satu kelompok untuk menyelesaikan tugas menyusun balok, aspek persaingan dapat dilihat pada saat siswa berlomba dengan temannya untuk mendapatkan prestasi terbaik dalam menyelesaikan tugas menyusun balok dan aspek pertentangan dapat dilihat pada saat siswa memberikan saran positif kepada temannya yang berkaitan dengan tugas.

Yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan interaksi sosial. Menurut Gillin & Gillin dalam Haryanto dan Nugrohadhi (2011: 215) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain, atau sebaliknya. Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama (*cooperation*), persaingan (*competetion*) dan pertentangan (*conflict*).

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, Sugiyono (2008: 61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah permainan susun balok.

Permainan susun balok sama halnya dengan permainan menyusun lego, yaitu sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari balok plastik berukuran kecil hingga besar. Kepingan-kepingan balok plastik dapat disusun menjadi bentuk apa saja, seperti rumah, mobil, kereta api,

kapal, pesawat, robot dan lain-lain. Permainan susun balok merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi dan sosial anak. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Permainan balok dapat mengembangkan semua jenis kecerdasan jamak, termasuk kecerdasan sosial. Dapat juga mengembangkan interaksi sosial dalam aspek kerjasama, aspek persaingan dan aspek pertentangan. Aspek kerjasama dapat dilihat pada saat siswa bekerjasama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas menyusun balok, aspek persaingan dapat dilihat pada saat siswa berlomba dengan temannya untuk mendapatkan prestasi terbaik dalam menyelesaikan tugas menyusun balok dan aspek pertentangan dapat dilihat pada saat siswa memberikan saran positif kepada temannya yang berkaitan dengan tugas.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan interaksi sosial. Menurut Gillin dalam Haryanto dan Nugrohadhi (2011: 215) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain, atau sebaliknya. Interaksi sosial dalam penelitian ini di fokuskan pada tiga aspek yaitu aspek kerjasama, aspek persaingan, dan aspek pertentangan. Ketiga aspek tersebut merupakan bentuk-bentuk dari interaksi sosial. Aspek kerjasama terdiri dari tujuh (7) sub indikator, aspek persaingan terdiri dari tujuh (7) sub indikator dan aspek pertentangan terdiri dari enam (6) sub indikator, jadi jumlah sub indikator ada 20 item. Teknik pengumpulan data

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

dengan cara observasi. Skala penilaiannya yaitu 3 = sangat sering, 2 = sering, dan 1 = kadang-kadang. Skor maksimum = 60.

Dalam bermain susun balok, aspek kerjasama dapat dilihat pada saat siswa bekerjasama dengan teman satu kelompok untuk menyelesaikan tugas menyusun balok, seperti menyesuaikan diri dengan teman dalam kelompok, berkomunikasi dengan teman dalam mengerjakan tugas, membantu teman dalam mengerjakan tugas, berbagi alat tulis ataupun mainan dengan teman, bergiliran dengan teman dalam menggunakan alat tulis ataupun mainan, bermain dengan mengikuti aturan dan saling membantu dalam merapikan alat tulis ataupun mainan. Aspek persaingan dapat dilihat pada saat siswa berlomba dengan temannya untuk mendapatkan prestasi terbaik dalam menyelesaikan tugas menyusun balok, seperti semangat dalam mengerjakan tugas, berusaha mengerjakan tugas lebih cepat dari kelompok lain, menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan, fokus dalam mengerjakan tugas, jujur dalam mengerjakan tugas, tidak mengejek teman yang belum selesai mengerjakan tugas dan menerima kekalahan dalam bermain. Aspek pertentangan yaitu pertentangan yang menyangkut suatu tujuan, nilai, atau kepentingan yang bersifat positif, seperti memberitahukan kepada teman yang ribut untuk diam saat guru berbicara, mengingatkan teman untuk tidak mengganggu teman satu kelompok ataupun kelompok lain, memberitahukan kepada teman satu kelompok apabila tugas yang dikerjakan tidak sesuai dengan contoh, berusaha untuk tidak cemburu dan tetap menyelesaikan tugas apabila kelompok lain sudah selesai mengerjakan tugas, meminta maaf kepada teman apabila berbuat salah dan memaafkan teman apabila ada teman yang berbuat salah dan meminta maaf.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu di SLB B Prima Bhakti Mulia TK1, TK2 dan TK3 yang berjumlah 28 orang. Atas dasar teknik sampling sederhana (*simple random sampling*) yang dipilih sebagai sampel adalah siswa TK2 dan TK3. Kelompok yang dipilih sebagai kelompok eksperimen adalah TK2 dan kelompok kontrol adalah TK3. Dibawah ini tercantum daftar subyek penelitian, sebagai berikut:

Tabel 3.2
Data Subyek Penelitian Kelompok Eksperimen

No.	Subyek	Jenis Kelamin
1.	JJ	Laki-laki
2.	SN	Laki-laki
3.	NY	Perempuan
4.	SL	Perempuan
5.	VL	Laki-laki
6.	FI	Perempuan
7.	YU	Laki-laki
8.	DV	Laki-laki
9.	FT	Laki-laki
10.	FA	Laki-laki

Tabel 3.3
Data Subyek Penelitian Kelompok Kontrol

No.	Subyek	Jenis Kelamin
1.	TI	Perempuan
2.	LT	Perempuan
3.	DN	Laki-laki
4.	AZ	Laki-laki
5.	SA	Perempuan
6.	IK	Laki-laki
7.	TL	Laki-laki
8.	AL	Laki-laki
9.	AS	Laki-laki

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang dapat memperlihatkan ada tidaknya pengaruh dari permainan susun balok yang diberikan. Dalam hal ini, peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan interaksi sosial setelah diberikan permainan susun balok.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, gejala alam, proses kerja dan responden yang diamati tidak terlalu besar.

2. Instrumen Penelitian

Arikunto (2002: 136) mengemukakan bahwa, “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan interaksi sosial. Untuk menjabarkan instrumen kedalam bentuk tes, sebelumnya peneliti menyusun kisi-kisi dan merumuskan indikator yang menjadi ruang lingkup variabel interaksi sosial, penelaahan kisi-kisi dilakukan dengan cara menelaah berbagai literatur yang relevan dengan variabel yang akan diukur. Selanjutnya setiap bentuk-bentuk interaksi sosial dijabarkan dalam indikator, yaitu indikator kerjasama, indikator persaingan dan indikator pertentangan.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Interaksi Sosial

Variabel penelitian	Tujuan	Indikator	Uraian	Jumlah item
Interaksi sosial	Untuk mengetahui interaksi sosial anak tunarungu usia prasekolah dengan teman sebayanya di dalam kelas	1. Kerjasama	a. Menyesuaikan diri dengan teman dalam kelompok b. Berkomunikasi dengan teman dalam mengerjakan tugas c. Membantu teman dalam mengerjakan tugas d. Berbagi alat tulis ataupun mainan dengan teman e. Bergiliran dengan teman dalam menggunakan alat tulis atau mainan	7

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

			f. Bermain dengan mengikuti aturan g. Saling membantu dalam merapihkan alat tulis ataupun mainan	
		2. Persaingan	a. Semangat dalam mengerjakan tugas b. Berusaha mengerjakan tugas lebih cepat dari kelompok lain c. Menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan d. Fokus dalam mengerjakan tugas e. Jujur dalam mengerjakan tugas f. Tidak mengejek teman yang belum selesai mengerjakan tugas g. Menerima kekalahan dalam permainan	7
		3. Pertentangan	a. Memberitahukan teman yang ribut untuk diam saat guru berbicara b. Mengingatkan teman untuk tidak mengganggu teman satu kelompok ataupun kelompok lain c. Memberitahukan kepada teman satu kelompok apabila tugas yang dikerjakan tidak sesuai dengan contoh d. Berusaha untuk tidak cemburu dan tetap menyelesaikan tugas apabila kelompok lain sudah selesai mengerjakan tugas	6

			e. Meminta maaf kepada teman apabila berbuat salah f. Memaafkan teman apabila ada teman yang berbuat salah dan meminta maaf	
--	--	--	--	--

3. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka peneliti perlu kiranya melakukan uji coba instrumen penelitian terlebih dahulu untuk mengetahui layak atau tidak layaknya instrumen tersebut dijadikan sebagai alat tes. Data hasil uji coba selanjutnya diolah dan dianalisis.

Instrumen yang telah disusun, sebelum digunakan diuji terlebih dahulu validitasnya dengan menggunakan pendapat ahli (*judgement experts*). Menurut Sugiyono (2009: 177) bahwa “instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Untuk pelaksanaan uji validitas dapat dilakukan oleh sekurang-kurangnya tiga orang ahli dalam bidang yang berhubungan dengan penelitian ini. Dalam hal ini peneliti menggunakan kesediaan tiga orang ahli untuk memberikan *judgement experts* pada instrumen kemampuan interaksi sosial yang telah disusun. Para ahli yang menilai instrumen kemampuan interaksi sosial yang telah disusun yaitu satu orang dosen Pendidikan Khusus dan dua orang guru kelas TK di SLB B Prima Bhakti Mulia.

a. Uji Validitas

Uji validitas yang dilakukan pada instrumen penelitian yang telah dibuat adalah menggunakan uji validitas isi (*content validity*) berkenaan dengan isi dan format instrumen. Apakah instrumen tepat mengukur hasil yang ingin diukur dan apakah kegiatan yang dilakukan telah mewakili aspek-aspek yang

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

akan diukur. Setelah data diperoleh, kemudian diolah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

1. P = Persentase
2. F = Jumlah Cocok
3. N = Jumlah Penilai ahli

Hasil dari *judgement* (penilaian) oleh satu orang dosen Pendidikan Khusus dan dua orang guru kelas TK di SLB B Prima Bhakti Mulia, dari 20 indikator hasilnya valid. Dapat disimpulkan instrumen layak dan cocok untuk digunakan (dapat dilihat pada lampiran).

b. Uji Realibilitas

Reliabilitas berkaitan dengan tingkat ketepatan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai jika instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa ahli hasilnya relatif sama. Arikunto (2005: 86) menyatakan bahwa “suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat”. Pengujian reliabilitas pada penelitian yang berjudul meningkatkan kemampuan interaksi sosial melalui permainan susun balok pada anak tunarungu usia prasekolah, diukur dengan cara internal reliabilitas. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini yaitu dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja,

kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan rumus KR 21 (Kuder Richardson).

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{k V_t} \right)$$

(Arikunto, 2002: 164)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen kemampuan interaksi sosial

k = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

M = skor rata-rata

V_t = varians total

Untuk menghitung reliabilitas instrumen kemampuan interaksi sosial dengan menggunakan rumus KR 21, terlebih dahulu mencari varians total butir soal dengan rumus sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2002: 160)

Keterangan:

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

V_t = varians total

X = jumlah skor total dari masing-masing butir soal dan jumlah perolehan dari masing-masing anak tunarungu

N = jumlah siswa

Perhitungan Hasil Uji Coba Instrumen

Diketahui: $X = 133$, $X^2 = 2977$, $N = 6$, $k = 20$

Ditanya: V_t

Jawaban: $V_t = 2977 - ((133)^2 / 6) : 6$

$$V_t = 2977 - 2948 : 6$$

$$V_t = 29 : 6 = 4,83$$

Setelah varians total diketahui, kemudian dimasukkan ke dalam rumus

KR 21, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{k V_t} \right)$$

Diketahui: $k = 20$, $V_t = 4,83$ $M = 22,16$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(1 - \frac{22,16 \times (20-22,16)}{20 \times 4,83} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{19} \right) \left(1 - \frac{22,16 \times (-2,16)}{96,6} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{19} \right) \left(\frac{-47,9}{-95,6} \right)$$

$$r_{11} = 1,053 \times 0,501$$

$$r_{11} = 0,527$$

Dari perhitungan di atas, diperoleh $r_{11} = 0,527$ untuk instrumen kemampuan interaksi sosial. Skor tersebut dapat dikategorikan cukup atau sedang. Hal ini berdasarkan interpretasi besarnya koefisien korelasi (r) sebagai berikut:

Tabel 3.5

Klasifikasi Analisis Reliabilitas Tes

Nilai r	Interpretasi
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup/sedang
0,61 – 0,80	Tinggi

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

0,81 – 1,000	Sangat tinggi
--------------	---------------

(Arikunto, 2002: 158)

Berdasarkan interpretasi besarnya koefisien korelasi (r), maka instrumen kemampuan interaksi sosial yang dibuat dapat dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen pengumpul data dalam penelitian.

E. Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian diolah dengan metode kuantitatif menggunakan alat bantu statistik non parametrik. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan Uji *Mann-Whitney*. Setelah data hasil penelitian terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data yang meliputi:

1. Penilaian

Setelah semua jawaban terkumpul, dilakukan pengkodean pada nama siswa dan memberikan penilaian pada jawaban siswa sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

2. Pengelompokkan jenis data

Data yang telah terkumpul dan diberi nilai, selanjutnya memisahkan antara lembar jawaban *pretest* dan *posttest*.

3. Perhitungan

Setelah selesai dilaksanakan eksperimen, maka hasil kedua kelompok diolah dengan Uji *Mann-Whitney* atau U test digunakan pada analisis komparatif untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang independen untuk data yang ordinal. Untuk $n < 20$ prosedur uji statistiknya sebagai berikut:

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

a) Menentukan hipotesis

H_0 : tidak terdapat perbedaan kemampuan interaksi sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

H_1 : terdapat perbedaan kemampuan interaksi sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

b) Menentukan taraf nyata dan U_{tabel}

Taraf nyata yang biasa digunakan yaitu 5 % dan nilai U dilihat dari tabel harga-harga kritis dalam Uji *Mann-Whitney*. $U_{tabel} = 20$.

c) Menentukan kriteria uji

Tolak H_0 jika $U_{hitung} < U_{tabel}$

Terima H_1 jika $U_{hitung} > U_{tabel}$

d) Menentukan nilai uji statistik (nilai U)

Penentuan nilai uji statistik melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Menggabungkan kedua sampel dan memberi urutan tiap-tiap anggota, dimulai dari pengamatan terkecil sampai terbesar.
- 2) Menjumlahkan urutan masing-masing sampel (U_1 dan U_2).
- 3) Menghitung uji statistik dengan rumus:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 / 2$$

Keterangan:

U_1 = jumlah peringkat 1

U_2 = jumlah peringkat 2

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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

Nilai $U = n_1 \cdot n_2 - U_1$

4) Membuat kesimpulan

Menyimpulkan H_0 diterima atau ditolak.



Dewi Anggreani Usman, 2013

Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Susun Balok Pada Anak Tunarungu Usia Prasekolah

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