

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Peneliti ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 14) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Selanjutnya, Menurut Sugiyono (2014, hlm. 56) metode deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Berdasarkan teori tersebut, penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif pada penelitian ini berupaya menjabarkan penelitian yang telah dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap karakter anak Komunitas Hong di kota Bandung dan dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan mengenai pengaruh permainan tradisional anak-anak terhadap karakter anak di Komunitas Hong.

3.2 Lokasi dan Partisipan

Lokasi merupakan tempat yang dimana penelitian akan dilaksanakan. Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di Tempat Pakarangan *Ulin* Dago Pakar Jl. Bukit Pakar Utara 26 Dago Bandung, Jawa Barat. Sedangkan subjek penelitiannya anak-anak anggota Komunitas Hong yang berjumlah 30 orang dan kegiatan yang ada di Komunitas Hong. Adapun partisipan dalam penelitian ini yakni pimpinan, koordinator lapangan, dan member Komunitas Hong.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan kelompok besar yang menjadi objek dari sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian ini merupakan anak-anak

anggota di Komunitas Hong yang berada di Tempat Pakarangan *Ulin Dago Pakar* Jl. Bukit Pakar Utara 26 Dago Bandung, Jawa Barat yang berjumlah 30 orang yang merupakan member Komunitas Hong.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik Sampling Jenuh. Teknik Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan peneliti melihat jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang dan kemungkinan terjadi generalisasi dengan kesalahan kecil. Teknik probability sampling ini akan dilakukan dengan cara simple random sampling dalam pengambilan simple dari anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu anak umur 8 - 18 tahun yang berjumlah 30 orang.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui karakter baik anak pada penelitian ini ialah angket. Penyebaran angket ini di lakukan pada anggota anak-anak Komunitas Hong tujuannya untuk mengetahui tingkat karakter baik anak. Bentuk angket yang disebar adalah angket instrumen penelitian ini menggunakan angket/koesioner dalam pengujian karakter pada anak. Peneliti merujuk pada pendapat Thomas Lickona (2012) dalam buku *Character Maters (Persoalan Karakter)* yang mengemukakan kebaikan dan kebajikan merupakan isi karakter. Peneliti membatasi diri untuk membahas karakter kebaikan meliputi kejujuran, keberanian, keadilan, dan kasih sayang.

Tabel 3.1
Variabel Permainan Tradisional

variabel	Indikator	Kisi-kisi
permainan tradisional	Congklak	alat, teknik memainkan, dimainkan 2 orang
	Gasing	alat, teknik memainkan
	Oray-orayan	Gerak, lagu, teknik memainkan
	Perepet Jengkol	gerak dan lagu, teknik memainkan

Tabel 3.2
Indikator Karakter

No	Karakter	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kejujuran	a. Mengenal pengaruh perasaan terhadap tindakan b. Tidak melakukan kecurangan ataupun berbohong dalam setiap melakukan permainan	1,9,10,11,12	8,13,22,21,31	10
2	Keberanian	a. Mengemukakan pendapat tentang sesuatu sesuai dengan diyakininya b. Mengendalikan dorongan hati untuk mencapai tujuan c. Mengatasi dan menahan kesulitan untuk menghadapi kekecewaan yang tek terelakan dalam hidup	2,14,25,33,34	3,15,16,2,24	10
3	Keadilan	a. Memberi kesempatan kepada teman untuk berbeda pendapat b. Bersahabat dengan teman lain tanpa membedakan agama, suku, dan etnis c. Memahami untuk menghargai orang lain d. Menggunakan waktu secara efektif	7,17,37,28,23	6,39,18,27,38	10
4	Kasih	a. Berteman baik dan membantu	4, 19,	5, 20,	10

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

	Sayang	teman yang sedang memerlukan bantuan	29, 30, 35	32, 36, 40	
		b. kemampuan berempati			
TOTAL					40

a) Rating Scale

Rating Scale digunakan secara fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain.

Tabel 3.3
Angket Pernyataan

No	Pernyataan	Sangat setuju (5)	Setuju (4)	Ragu-ragu (3)	Tidak setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)
1.	Apabila saya bermain congklak saya akan mengisi setiap lobang permainan					
2.	Saya akan menerima kekalahan apabila saya kalah bermain congklak.					
3.	Apabila saya akan kalah bermain congklak saya akan melewati dua lobang permainan.					
4.	Apabila saya bermain congklak saya akan merapikan kembali biji congklak pada tempatnya.					
5.	Apabila saya telah selesai bermain congklak saya lebih					

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

	senang tidak membereskan biji congklak tersebut.					
6.	Saya akan menghiraukan teman yang menunggu giliran bermain congklak.					
7.	Saya tidak senang jika teman tidak mengantri giliran bermain permainan congklak.					
8.	Saya akan menyembunyikan biji congklak apabila saya akan kalah bermain congklak.					
9.	Apabila saya bermain congklak, saya lebih tertarik bermain jujur dari pada bermain curang.					
10.	Saya akan menegur teman apabila teman saya melakukan kecurangan dalam bermain congklak.					
11.	Apabila saya bermain gasing, saya lebih senang dengan kemenangan yang saya peroleh dari hasil usaha saya sendiri berapapun hasilnya.					
12.	Saya lebih senang bermain jujur dalam bermain gasing maupun permainan lainnya.					

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

13.	Saya akan berpura-pura tidak tahu apabila saya salah dalam permainan gasing.					
14.	Apabila saya bermain gasing kalah saya akan mengaku kalah.					
15.	Saya lebih senang bermain gasing milik teman dari pada gasing milik sendiri.					
16.	Apabila saya bermain Gasing saya akan berpura-pura menyenggol Gasing milik teman					
17.	Saya akan mengajak teman bermain permainan Gasing tanpa membedakan agama, laki-laki, atau perempuan.					
18.	Apabila diberi waktu 5 menit untuk bermain Gasing, saya lebih senang bermain melebihi waktu yang seharusnya.					
19.	Saya akan meminjamkan Gasing milik saya apabila Gasing milik teman saya rusak.					
20.	Apabila sedang bermain Gasing dan teman saya tidak mengerti jalannya					

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

	permainan saya akan berpura-pura tidak tahu.					
21.	Apabila saya melihat teman bermain curang saat bermain oray-orayan saya akan berpura-pura tidak melihatnya.					
22.	Saya akan melakukan kecurangan apabila diperlukan dalam bermain oray-orayan.					
23.	Saya akan bilang kepada teman saya“saya belum dapat giliran bermain“ apabila saya tidak dapat giliran bermain oray-orayan.					
24.	Saya lebih senang bermain oray-orayan dari pada bermain seorang diri.					
25.	Saya melakukan kesalahan mendorong teman bermain oray-orayan maka saya akan meminta maaf kepada teman tersebut.					
26.	Apabila sedang bermain oray-orayan, saya lebih senang diam dari pada memberikan pendapat cara bermain oray-orayan.					
27.	Saya tidak senang jika teman memberikan					

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

	kesempatan bermain oray-orayan pada teman lain.					
28.	Saya tidak senang jika sedang bermain permainan oray-orayan, teman saya mengganggu jalannya permainan.					
29.	Apabila sedang bermain oray-orayan teman saya terjatuh saya akan membantunya berdiri.					
30.	Saya akan membantu teman menjelaskan permainan oray-orayan, apabila teman tidak mengerti permainan oray-orayan.					
31.	Apabila saya bermain perepet jengkol, saya akan berpura-pura menyenggol lawan main saya.					
32.	Saya lebih senang membiarkan teman terjatuh dalam bermain permainan perepet jengkol					
33.	Saya akan terus mencoba bermain sampai saya bisa bermain permainan perepet jengkol					
34.	Saya ikut senang apabila teman saya					

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

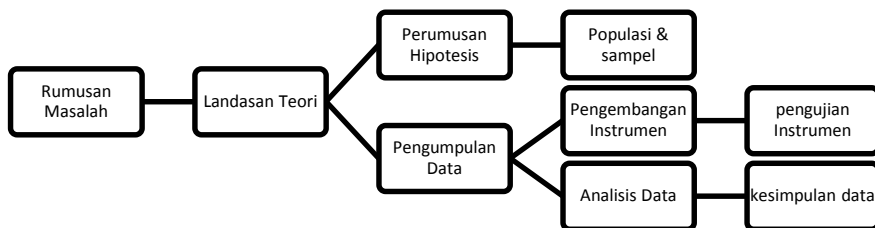
	menang dalam bermain permainan perepet jengkol					
35.	Saya akan memberi tahu teman apabila salah dalam melakukan permainan perepet jengkol.					
36.	Saya tidak akan memberi tahu pada teman apabila terlewat jalannya permainan perepet jengkol					
37.	Saya menghargai teman yang mempunyai pendapat berbeda dengan saya ketika berdiskusi jalannya permainan perepet jengkol.					
38.	Saya lebih tertarik mengganggu teman yang fokus bermain permainan perepet jengkol.					
39.	Saya lebih senang bermain permainan perepet jengkol bersama teman yang saya kenal.					
40.	Saya lebih senang mengucilkan teman yang tidak bisa bermain permainan perepet jengkol maupun permainan lainnya.					

3.5 Skema / Alur Penelitian

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

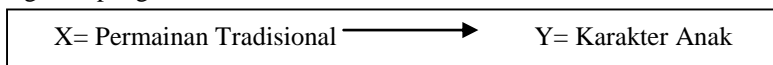
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Bagan 3.1 kerangka proses pengerjaan penelitian
Dokumen Fitrianti, 2017

3.6 Identifikasi Jenis Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti sebagai objek penelitian. Dalam penelitian kualitatif peneliti melihat hubungan antar variabel pada obyek yang diteliti lebih bersifat interaktif. Dimana adanya hubungan variabel permainan tradisional, karakter anak dan anak Komunitas Hong saling mempengaruhi.



Bagan 3.2
Variabel penelitian kuantitatif

3.7 Hipotesis

Hipotesisi merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah pada sebuah penelitian permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan tradisional anak-anak terhadap karakter anak. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis penelitian
Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan karakter anak di Komunitas Hong
2. Hipotesis statistik

Fitrianti Lestari, 2017

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK
KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG**

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

$H_0 : r = 0$, berarti hipotesis yang menyatakan ketidak adaan hubungan yang positif dan signifikan antara pengaruh permainan tradisional terhadap karakter anak.

$H_a : r \neq 0$, berarti hipotesis yang menyatakan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara pengaruh permainan tradisional terhadap karakter anak.

Pengambilan keputusan dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika signifikansi $\geq 0,05$, maka H_0 diterima. Artinya tidak terdapat hubungan antara variabel yang di presentasikan.
2. Jika signifikansi $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak, H_a diterima. Artinya terdapat hubungan antara variabel yang di presentasikan.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data-data yang berkaitan dengan Komunitas Hong serta data-data pendukung lainnya. Studi kepustakaan dapat diartikan sebagai suatu langkah untuk memperoleh informasi dari penelitian terdahulu yang harus dikerjakan, tanpa memperdulikan apakah sebuah penelitian menggunakan data primer atau data

sekunder, apakah penelitian tersebut menggunakan penelitian lapangan ataupun laboratorium atau didalam museum.

2. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang dikirimkan kepada responden, baik dilakukan secara langsung atau tidak langsung (melalui pos atau perantara).

3. Observasi

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

Observasi langsung, yakni melihat secara langsung Komunitas Hong bertempat di Pakarangan Ulin Dago jl. Bukit Pakar Utara 26 Dago Bandung untuk mendapatkan informasi secara aktual.

4. Wawancara

Wawancara (Interview)merupakan teknik komunikasi antara dua orang atau lebih yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Terdapat sejumlah syarat bagi seorang interviewer yaitu harus responsive, tidak subjektif, menyesuaikan diri dengan responden dan pembicaraannya harus terarah. Di samping itu terdapat beberapa hal yang harus dilakukan interviewer ketika melakukan wawancara yaitu jangan memberikan kesan negatif, mengusahakan pembicaraan bersifat kontinyu, jangan terlalu sering meminta responden mengingat masa lalu, memberi pengertian kepada responden tentang pentingnya informasi mereka dan jangan mengajukan pertanyaan yang mengandung banyak hal.

5. Dokumentasi

Pendokumentasian sebagai data pelengkap data baik berupa foto-foto, video, rekaman, dan lain-lain yang diambil dengan menggunakan Hand phone dan Handycam yang dipakai dalam dokumentasi.

3.9 Prosedur Penelitian

1. Langkah – langkah penelitian

a) Identifikasi Masalah

Merumuskan masalah atau identifikasi masalah penelitian (*research problem*) dan mengemukakan pernyataan masalah (*problem statement*). Juga disebut "Fokus Penelitian atau Pernyataan Masalah". Masalah yang diangkat oleh peneliti adalah mengenai bagaimana pengaruh permainan tradisional anak-anak dengan karakter anak di Komunitas Hong.

b) Pembatasan masalah

Membuat batasan masalah dalam kerangka penelitian meliputi hal – hal seperti jumlah responden yang akan di teliti. Agar dalam pembatasan masalah peneliti dapat fokus dalam permasalahan yang diteliti.

c) Orientasi

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

Peneliti menggunakan studi literatur dimana hal ini menjustifikasikan orisinalitas topik yang diusulkan. Peneliti melakukan hipotesis penelitian, menentukan variabel penelitian dari permasalahan yang telah diidentifikasi, kemudian peneliti memilih lokasi, populasi, sampel, yang tepat.

d) Menyusun Proposal

Penyusunan proposal ini bertujuan untuk menggambarkan apa yang ingin diteliti dan bagaimana penelitian itu dilaksanakan. Setelah proposal penelitian dibuat kemudian diajukan kepada dewan skripsi serta dosen pembimbing untuk mendapatkan persetujuan maupun perbaikan dalam bentuk teknik penulisan maupun isi dari penulisan skripsi.

e) Menyusun Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengetahui karakter anak, menggunakan kisi-kisi berdasarkan empat karakter kebaikan yang peneliti ambil yang dijelaskan oleh Thomas Lickona, maka diambil poin-poin yang dibutuhkan dalam pembuatan angket.

f) Tahap Pelaksanaan

Observasi, pengumpulan data angket, pengumpulan data, mengolah data dan menganalisis data.

1) Observasi Lapangan

Kegiatan observasi lapangan ini dilakukan sebelum pembuatan skripsi. Hal ini dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi dan data yang relevan untuk dijadikan tempat penelitian.

2) Analisis Data

Peneliti menganalisis data-data yang telah diperoleh dengan tujuan mengecek kelengkapan jumlah angket beserta pengisiannya, sehingga tidak terdapat kekeliruan dan kekurangan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan

Fitrianti Lestari, 2017

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK
KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG*

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

data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

g) Tahap Akhir

Menarik kesimpulan dari hasil yang telah didapatkan berdasarkan hasil analisis data yang digunakan. Peneliti melakukan penyusunan dan penggadaan laporan penelitian

3.10 Definisi Opeasional

Definisi adalah sebuah penjelasan tentang arti sebuah kata. Definisi merupakan perumusan yang singkat, padat, jelas, dan tepat yang menerangkan berbagai bahasan yang diteliti oleh peneliti, sehingga dapat dengan jelas dimengerti dan dibedakan dari semua hal lain. Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam pemahaman pada penelitian ini, maka penelitian memberikan definisi operasional sebagai berikut.

Permainan tradisional merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak. Permainan tradisional sering disebut permainan rakyat, yakni permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu, terutama tumbuh di pedesaan. Sebagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional salah satunya dengan mendirikan sebuah komunitas, antara lain Komunitas Hong. Komunitas Hong didirikan pada tahun 2003 yang didirikan oleh bapak Muhammad Zaini Alif. Peneliti membatasi diri dengan mengambil sample 4 permainan tradisional, yaitu: *Congklak; Prepet Jengkol; Gasing; dan Oray-orayan*. Permainan tradisional memiliki makna dan nilai-nilai yang luhur dalam mengembangkan karakter anak, Karakter merupakan tingkah laku seseorang yang terbentuk seiring dengan perjalannya waktu. Isi dari karakter yang baik adalah kebaikan dan kebajikan. Peneliti membatasi diri mengingat luasnya ruang lingkup karakter untuk anak peneliti membahas karakter kebaikan meliputi kejujuran, keberanian,keadilan, dan kasih sayang.

Definisi Operasional dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Anak-anak terhadap Karakter anak Komunitas Hong di Kota Bandung” adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional terhadap karakter anak di Komunitas Hong dengan melakukan Penyimpulan hasil persentase.

3.11 Analisis Data

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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

Data analisis dengan menggunakan metode survey yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data dan dilakukan secara terus-menerus sampai data terpenuhi dengan lengkap.

Tahap-tahap analisis data yang peneliti ambil dalam tahap pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Semua data yang sudah dikumpulkan akan diolah dan diteliti dengan mengemukakan hal-hal pokok tentang pengaruhnya permainan tradisional terhadap karakter anak di Komunitas Hong.
- 2) Membuat rangkuman temuan-temuan penelitian dalam susunan yang sistematis, sehingga dalam permainan tradisional dapat menggambarkan bahwa anak memiliki karakter baik pada anak.
- 3) Mendeskripsikan hasil penelitian yang sudah menjalani proses pengolahan dan sudah dapat ditarik kesimpulan dan dituangkan dalam bentuk tulisan berupa deskriptif dan kata-kata.

Setelah data diperoleh melalui tahap-tahap diatas, peneliti dengan menggunakan instrumen penelitian angket dengan skala model rating scale, responden tidak akan menjawab salah satu dari jawaban kualitatif yang telah disediakan, tetapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan.

Tabel 3.4
Tabel Kriteria Penilaian Persentase

Persentase	Kriteria
0 -25%	Sangat Rendah
25-50%	Rendah
50-75%	Tinggi
75-100%	Sangat Tinggi

Fitrianti Lestari, 2017

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK
KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG*

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

Fitrianti Lestari, 2017

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK
KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG*

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

Tabel 3.5
 Jawaban 30 Responden Tentang Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Karakter Anak

No. Res pon den	Jawaban Responden Untuk Item Nomer																																								J m l
	Congklak										Gasing										Oray-oray										Perepet Jengkol										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1																																									
2																																									
3																																									
4																																									
5																																									
6																																									
7																																									
8																																									
9																																									
10																																									
11																																									
12																																									
13																																									
14																																									
15																																									
16																																									
17																																									
18																																									
19																																									

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

30																																																											
Jml																																																											

Tabel 3.6

Rekapitulasi jawaban angket tersebut sebagai berikut.

persentase			
Kejujuran	Keberanian	Keadilan	Kasih sayang
No. 1,9,10...			
Jumlah skor kriterium (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) = $5 \times 10 \times 30 = 1500$ $\frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{1500} = \dots\%$			
$\text{Jumlah rata-rata} = \frac{\text{kejujuran} + \text{keberanian} + \text{keadilan} + \text{kasih sayang}}{4} = \dots\%$			

Fitrianti Lestari, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KARAKTER ANAK KOMUNITAS HONG DI KOTA BANDUNG

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