

BAB III METODE PENELITIAN

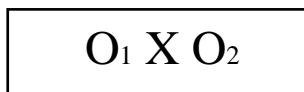
3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian, dimana metode penelitian ini dapat menghimpun data yang diperlukan dalam proses penelitian yang nantinya akan membawa peneliti pada sebuah penarikan kesimpulan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan bocce terhadap peningkatan kemampuan kerja sama anak dengan hambatan kecerdasan ringan. Metode yang digunakan adalah eksperimen. Menurut Deni (2014, hlm. 226), penelitian eksperimen merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/ tindakan/treatment terhadap tingkah laku subjek, atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan bila dibandingkan dengan tindakan lain.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group Pre- test Post test Design*. Rancangan /desain ini akan dilakukan pada tahap *pre- test*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* dan yang terakhir adalah tahap *post test*.

Desain ini digambarkan sebagai berikut :



Campbell (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 111)

Keterangan :

O_1 (*Pre- test*) : Tes yang digunakan adalah tes perbuatan dan disertai lembar observasi terkait kemampuan kerja sama yang mencakup saling ketergantungan satu sama lain dalam kelompok, bertanggung jawab, berinteraksi dan berkomunikasi.

X (Perlakuan) : Pemberian perlakuan terhadap anak dengan hambatan kecerdasan ringan dalam meningkatkan kemampuan kerja sama menggunakan permainan bocce.

O2 (*Post test*) : Tes yang dilakukan adalah tes perbuatan dan disertai lembar observasi terkait kemampuan kerja sama yang mencakup saling ketergantungan satu sama lain dalam kelompok, bertanggung jawab, berinteraksi dan berkomunikasi setelah diberikan treatment menggunakan permainan bocce.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak dengan hambatan kecerdasan ringan di sekolah SLB Purnama Asih dan berada di kelas yaitu IV - VI SD

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017, hlm. 60).

Berdasarkan fungsinya, variabel dapat digolongkan dalam variabel bebas dan terikat. Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi terhadap variabel terikat (*dependent*).

3.3.1 Definisi Konsep

3.3.1.1 Variabel Bebas

Dalam penelitian kasus dibidang modifikasi perilaku yang menjadi variabel bebas adalah intervensi (Sunanto, 2006, hlm. 11), maka variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bocce.

Menurut Sumardi (2009, hlm. 6) permainan bocce adalah permainan melemparkan bola yang dilakukan dengan cara digulingkan, dilemparkan, dilambungkan atau dibelokkan sedekat mungkin dengan pallina.

3.3.1.2 Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 61), Variabel Dependen/Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan kerja sama.

Menurut Johnson (2010, hlm. 28 - 29) kerja sama merupakan berbagai usaha yang dilakukan manusia yang menghasilkan berbagai perilaku terkait dengan interaksi sosial. Secara khusus di dalam kerja sama terdapat unsur-unsur yang merupakan komponen esensial yang terdiri dari saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi promotif, komunikasi antar anggota dan pemrosesan kelompok

3.3.2 Definisi Operasional Variabel

3.3.2.1 Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bocce. Permainan bocce merupakan suatu aktivitas permainan yang dilakukan dengan cara melempar atau menggulingkan bola agar sedekat mungkin dengan bola pallina. Permainan ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja. Permainan ini tidak memerlukan kekuatan, stamina, kecepatan atau ketangkasan. Adapun langkah – langkah dalam melakukan permainan bocce sebagai berikut :

1) Tahap Persiapan

- a) Guru membagi subjek kedalam dua kelompok
- b) Guru menyiapkan alat – alat yang akan digunakan dalam permainan

2) Tahap Inti

- a) Guru melemparkan koin untuk menentukan siapa yang mendapatkan pallina atau bola kecil terlebih dahulu dan menentukan warna bola yang akan digunakan
- b) Pallina (bola kecil) dilempar atau digulingkan oleh seorang yang menang dalam undian koin.

- c) Tim yang menggulingkan pallina diberi tiga kali kesempatan untuk menggiring pallina ke daerah 30 kaki atau 50 kaki dari garis permulaan. Jika tidak berhasil maka,
- d) Tim lawan diberi satu kesempatan untuk melakukan lemparan.
- e) Pemain pertama yang menggulingkan pallina dapat menggulingkan bola pertama kemudian di susul pemaian lawan.
- f) Dan wasit atau guru menentukan bola yang paling dekat (bola masuk) dengan pallina.
- g) Ketika 1 tim telah melemparkan ke 3 bola mereka, tim lain melanjutkan sampai mereka selesai melemparkan ke 3 bolanya.
- h) Ketika kedua tim telah melemparkan ke 3 bola mereka, maka ronde permainan selesai

3.3.2.2 Variabel Terikat

Menurut Johnson (2010, hlm. 28 - 29) kerja sama merupakan berbagai usaha yang dilakukan manusia yang menghasilkan berbagai perilaku terkait dengan interaksi sosial. Secara khusus di dalam kerja sama terdapat unsur-unsur yang merupakan komponen esensial yang terdiri dari saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi promotif, komunikasi antar anggota dan pemrosesan kelompok. Kelima unsur tersebut menjadi hal yang sangat penting dalam terbentuknya kemampuan kerja sama. kelima unsur tersebut dapat dijabarkan:

- 1) Saling ketergantungan positif
Hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan bersama.
- 2) Tanggung jawab perseorangan
Tanggung jawab pribadi mengenai tugasnya dalam kelompok, membuat anggota kelompok termotivasi untuk membantu temannya.
- 3) Interaksi promotif

Interaksi promotif yaitu interaksi yang langsung terjadi antar anggota kelompok tanpa adanya perantara. Ketika interaksi masing-masing individu saling mendukung satu sama lain maka tujuan yang sebenarnya akan mudah di capai.

4) Komunikasi antar anggota

Kemampuan dalam menjalin hubungan dengan anggota kelompok. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Untuk mengkoordinasikan kegiatan dalam pencapaian tujuan.

5) Pemrosesan kelompok

Menilai setiap individu melalui urutan atau tahapan kegiatan kelompok. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan afektifitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan untuk mencapai tujuan kelompok.

Pengungkapan data keseluruhan dalam aspek kerja sama di atas, dilakukan dalam *setting* kegiatan yang menuntut anak melakukan kerja sama yaitu dalam bentuk permainan. Pengamatan dilakukan berdasarkan 2 proses pengambilan data yaitu *pretest* dan *post test*.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan ketika penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara tes perbuatan dan observasi tingkah laku subjek dalam kemampuan kerja sama pada saat fase *pre -tes* dan *post- test*.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 133) instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur fenomena alam serta sosial yang sesuai dengan variabel penelitian.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa tes perbuatan dan observasi. Penggunaan instrumen dalam penelitian ini, bertujuan untuk memperoleh data kemampuan kerja sama anak. Hal ini akan dilakukan berdasarkan 2 proses pengambilan data yaitu pada tahap *pretest* dan *posttest*.

Pengungkapan tes perbuatan mengenai kemampuan kerja sama mengacu pada konsep dasar yang dikemukakan oleh Johnson, D.W (2010, hlm. 28 - 29) bahwa kerja sama merupakan berbagai usaha yang dilakukan manusia yang menghasilkan berbagai perilaku terkait dengan interaksi sosial. Secara khusus di dalam kerja sama terdapat unsur-unsur yang merupakan komponen esensial yang terdiri dari saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi promotif, komunikasi antar anggota dan pemrosesan kelompok. Kelima unsur tersebut menjadi hal yang sangat penting dalam terbentuknya kemampuan kerja sama. Oleh karena itu, teori inilah yang menjadi acuan dalam pembuatan instrumen penelitian. Teori diatas diuraikan dalam bentuk tabel dibawah ini .

Tabel 3.1
Kisi kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Kerja Sama
Anak dengan Hambatan Kecerdasan

Komponen	Subkomponen	Indikator
Kerjasama	1.1 Ketergantungan positif	1.1.1 Prilaku saling membantu
	1.2 Tanggung jawab perorangan	1.2.1 Memperlihatkan usaha terbaik pada sebuah permainan
	1.3 Interaksi Promotif	1.3.1 Berhubungan baik dengan teman kelompok
	1.4 Komunikasi	1.4.1 Prilaku saling berhubungan satu sama lain dengan

Siti Nur Inayah, 2019

PENGARUH PERMAINAN BOCCE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN RINGAN DI SLB PURNAMA ASIH

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

		anggota kelompoknya
	1.5 Pemrosesan Kelompok	1.5.1 Menilai kemampuan kerja sama setiap anggota kelompok selama rangkaian kegiatan

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Tahap Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian dilakukan agar peneliti mendapatkan informasi mengenai prosedur yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Informasi yang diperoleh dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian. Adapun langkah – langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian :

- 1) Melakukan studi pendahuluan seperti observasi pembelajaran, wawancara kepada guru untuk menggali informasi tentang subjek penelitian yang ada dilapangan.
- 2) Membuat proposal penelitian
- 3) Mengikuti seminar proposal
- 4) Mengurus surat perizinan antara lain :
 - a) Permohonan pengangkatan Dosen Pembimbing melalui surat pengantar dari Departemen Pendidikan Khusus (PKh) Kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
 - b) Surat izin penelitian melalui surat pengantar dari Fakultas ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol)
 - c) Surat izin penelitian melaluisurat pengantar dari Kesbangpol ke Kantor Cabang Dinas Wilayah 6 (KCD 6)
 - d) Surat izin penelitian dari KCD ke SLB Purnama Asih
- 5) Menyusun instrumen penelitian mengenai kemampuan kerjasama anak tunagrahita ringan

Siti Nur Inayah, 2019

PENGARUH PERMAINAN BOCCE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN RINGAN DI SLB PURNAMA ASIH

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

- 6) Melakukan uji validitas instrumen penelitian kepada para ahli yaitu, dua dosen Pendidikan Khusus dan satu orang guru SLB Purnama Asih. Kemudian melakukan uji reabilitas.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian terbagi menjadi beberapa tahapan diantaranya adalah persiapan, pengambilan data dan pengolahan data. Adapun langkah – langkah yang ditempuh dalam pelaksanaannya adalah sebagai berikut

- 1) Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian, mendiskusikan mengenai jadwal penelitian
- 2) Melaksanakan *pre – test* untuk mengetahui kemampuan dasar subjek penelitian dalam kemampuan kerja sama subjek tunagrahita ringan. Pengumpulan data dilakukan dengan mencatat jumlah skor yang diperoleh subjek
- 3) Melaksanakan *treatment* atau perlakuan menggunakan permainan bocce untuk meningkatkan kemampuan kerja sama.
- 4) Melaksanakan *Post tes*, yaitu pengukuran kembali hasil kemampuan kerja sama anak tunagrahita ringan. Untuk mengetahui sejauh mana *treatment* atau perlakuan yang dilakukan berpengaruh atau tidak terhadap kemampuan kerja sama anak dengan hambatan kecerdasan ringan.

3.6.3 Langkah – langkah dalam melakukan permainan bocce

- 1) Tahap Persiapan
 - a) Guru membagi subjek kedalam dua kelompok
 - b) Guru menyiapkan alat – alat yang akan digunakan dalam permainan
- 2) Tahap Inti
 - a) Guru melemparkan koin untuk menentukan siapa yang mendapatkan pallina atau bola kecil terlebih dahulu dan menentukan warna bola yang akan digunakan

- b) Pallina (bola kecil) dilempar atau digulingkan oleh seorang yang menang dalam undian koin.
- c) Tim yang menggulingkan pallina diberi tiga kali kesempatan untuk menggiring pallina ke daerah 30 kaki atau 50 kaki dari garis permulaan. Jika tidak berhasil maka,
- d) Tim lawan diberi satu kesempatan untuk melakukan lemparan.
- e) Pemain pertama yang menggulingkan pallina dapat menggulingkan bola pertama kemudian di susul pemaian lawan.
- f) Dan wasit atau guru menentukan bola yang paling dekat (bola masuk) dengan pallina.
- g) Ketika 1 tim telah melemparkan ke 3 bola mereka, tim lain melanjutkan sampai mereka selesai melemparkan ke 3 bolanya.
- h) Ketika kedua tim telah melemparkan ke 3 bola mereka, maka ronde permainan selesai

3.7 Uji Coba Instrument Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Pada suatu penelitian perlu dilakukan uji validitas instrument untuk mengetahui tingkat validitas instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini. Validitas instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Expert Judgement* dengan teknik kecocokan para ahli yang merupakan dosen pendidikan khusus FIP UPI spesialisasi anak dengan hambatan kecerdasan dan tenaga pengajar di SLB Purnama Asih. Berikut daftar penilai ahli tersebut :

Siti Nur Inayah, 2019

PENGARUH PERMAINAN BOCCE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN RINGAN DI SLB PURNAMA ASIH

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

Tabel 3. 2
Daftar Para Ahli

No	Nama	Jabatan
1	Dr. Tjutju Soendari, M.Pd	Dosen Pendidikan Khusus Spesialisasi Anak Dengan Hambatan Kecerdasan
2	Dr. Maman Abdurahman Saepulrahman, M.Pd	Dosen Pendidikan Khusus Spesialisasi Anak Dengan Hambatan Kecerdasan
3	Neni Sariningsih, S.Pd	Guru SLB Purnama Asih

Data yang diperoleh melalui penilaian para ahli dihitung menggunakan penghitungan validitas yang dikembangkan oleh Lawshe (dalam Susetyo, 2015 , hlm. 119) dikenal dengan *Content Validity Ratio (CVR)*.

$$CVR = \frac{2n_e}{n} - 1$$

Keterangan :

n_e : jumlah ahli yang mengatakan penting

n : jumlah penilai ahli

Butir dinyatakan valid jika indeks CVR bertanda positif dan jika bertanda negatif dinyatakan tidak valid karena indeks rasio CVR $0 = 0,50$. Sebaliknya butir dinyatakan lebih memenuhi validasi isi jika terdapat kecocokan diantara penilai diatas 0,50. Berikut ini adalah hasil uji validitas

Tabel 3. 3
Hasil Uji Validitas

Nomor Butir Soal	Inisial Ahli (Penilai)			Perhitungan	Keterangan
	T	M	N		
1	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
2	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
3	1	0	1	$CVR = \frac{2.2}{3} - 1 = 0,33$	Tidak Valid
4	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
5	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
6	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
7	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
8	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
9	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
10	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
11	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
12	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
13	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
14	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
15	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
16	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid

Siti Nur Inayah, 2019

**PENGARUH PERMAINAN BOCCE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK
DENGAN HAMBATAN KECERDASAN RINGAN DI SLB PURNAMA ASIH**

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

17	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
18	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
19	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
20	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
21	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
22	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
23	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
24	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
25	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
26	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
27	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
28	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
29	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid
30	1	1	1	$CVR = \frac{2.3}{3} - 1 = 1$	Valid

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Susetyo (2015, hlm.139) “ Suatu perangkat ukur yang dapat dipercaya adalah alat ukur yang hasilnya tidak berubah atau hasilnya relatif sama jika diperlukan pengetesan secara berulang – ulang dan alat ukur yang demikian dinamakan reliabel”.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini, menggunakan reliabilitas konsistensi internal. Susetyo (2015, hlm. 144) mengemukakan bahwa “reliabilitas konsistensi internal didasarkan pada skor yang diperoleh dari satu perangkat alat

Siti Nur Inayah, 2019

PENGARUH PERMAINAN BOCCE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN RINGAN DI SLB PURNAMA ASIH

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

ukur dengan satu kali pengukuran pada tes”.pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik Kuder – Richardson 20 dengan rumus sebagai berikut

$$\rho_{KR20} = \frac{k}{k-1} \left[\frac{\sigma_A^2 - \sum pq}{\sigma_A^2} \right]$$

(Susetyo, 2015, hlm. 151)

Keterangan :

ρ_{KR20} : reliabilitas instrument

k : jumlah butir tes

p : proporsi jawaban benar

q : proporsi jawaban salah

$\sum pq$: jumlah perkalian jawaban benar dengan salah

σ_A^2 : Varians skor

Sebelum melakukan pengujian reliabilitas menggunakan teknik KR20. Peneliti harus terlebih dahulu menghitung varians skor tes dengan menggunakan rumus :

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

(Susetyo, 2015, hlm. 151)

Keterangan :

N : Jumlah responden

X : Jumlah skor keseluruhan

σ_A^2 : varians skor tes

1) Perhitungan varians skor tes

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

Diketahui N = 4

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

Siti Nur Inayah, 2019

PENGARUH PERMAINAN BOCCE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN RINGAN DI SLB PURNAMA ASIH

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

$$\sigma_A^2 = \frac{4.1609 - (79)^2}{4^2}$$

$$\sigma_A^2 = \frac{6436 - 6241}{16}$$

$$\sigma_A^2 = \frac{195}{16}$$

$$\sigma_A^2 = 12,18$$

2) Perhitungan reliabilitas

$$\rho_{KR20} = \frac{k}{k-1} \left[\frac{\sigma_A^2 - \sum pq}{\sigma_A^2} \right]$$

$$\rho_{KR20} = \frac{30}{30-1} \left[\frac{12,18 - 4,85}{12,18} \right]$$

$$\rho_{KR20} = \frac{30}{29} \left[\frac{7,33}{12,18} \right]$$

$$\rho_{KR20} = (1,03) (0,60)$$

$$\rho_{KR20} = 0,62$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian maka diperoleh nilai 0,62. Dimana nilai tersebut berada pada koefisien reliabilitas tinggi , sehingga instrument penelitian tentang kemampuan kerja sama anak dengan hambatan kecerdasan ringan dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.Sesuai dengan kriteria dibawah ini

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Cukup
0,60 – 0,79	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Siti Nur Inayah, 2019

PENGARUH PERMAINAN BOCCE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN RINGAN DI SLB PURNAMA ASIH

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

3.8 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah alat bantu statistika non parametik. Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan disimpulkan. Berikut langkah – langkah dalam uji *Wilcoxon*

- 1) Memberikan skor pada tes awal dan tes akhir pada setiap penilaian
- 2) Menghitung skor tes awal dan skor tes akhir
- 3) Membuat tabel perhitungan skor tes awal dan akhir
- 4) Menghitung selisih skor tes awal dan akhir
- 5) Menghitung ranking
- 6) Memberikan tanda (+) dan (-) untuk setiap selisih pasangan
- 7) Menghitung jumlah ranking yang bertanda (+) dan (-)
- 8) Membandingkan nilai T yang diperoleh dengan T dari tabel nilai – nilai kritis T untuk uji *Wilcoxon*
- 9) Menguji hipotesis
- 10) Membuat kesimpulan hipotesis H_1 diterima atau ditolak dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

$$H_0 \text{ ditolak} \quad : T_{hitung} \leq T_{tabel}$$

$$H_1 \text{ diterima} \quad : T_{hitung} > T_{tabel}$$