

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang mengambil jenis pre-experiment dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah kelompok tunggal pretes-postes. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan untuk mengetahui gambaran peningkatan terhadap keterampilan kerjasama anak tunalaras di SLB E Prayuwana.

B. Variabel Penelitian

Variabel bebas biasa disebut dengan *independent* dalam penelitian ini adalah permainan tradisional terompah panjang karena dengan melalui aktifitas permainan tradisional berupa terompah panjang dapat menjadi alternatif media untuk meningkatkan keterampilan kerjasama pada anak tunalaras di sekelompok atau suatu tim.

Adapun variabel terikat atau *dependen* dalam penelitian ini adalah keterampilan kerjasama karena dengan menggunakan salah satu permainan tradisional yaitu terompah panjang yang dapat melatih keterampilan kerjasama anak tunalaras karena dengan bermain terompah panjang dibutuhkan kerjasama dalam bermainnya.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Keterampilan Kerjasama

Secara konseptual Abu Ahmadi (2007, hlm. 101) mengemukakan bahwa kerjasama merupakan usaha bersama dari dua orang atau lebih untuk melaksanakan tugas agar mencapai tujuan yang diinginkan bersama. Biasanya, kerjasama melibatkan pembagian tugas setiap orang mengerjakan pekerjaan yang merupakan tanggung

Sigarlaki Regina Caeti Bianca, 2022

PENGARUH PERMAINAN TEROMPAN PANJANG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA ANAK TUNALARAS DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA

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

jawabnya demi tercapainya tujuan bersama. Sedangkan menurut pendapat Davis (dalam Dewi, 2006) mengatakan bahwa kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. Dari pengertian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa kerjasama adalah usaha bersama

untuk melakukan kegiatan aktivitas keterlibatan mental bersama yang dilakukan secara terpadu diarahkan kepada suatu kepentingan dan tujuan bersama.

Keterampilan adalah kemampuan dasar pada diri manusia yang harus dilatih, diasah, serta dikembangkan secara terus menerus sehingga menjadi potensial dalam melakukan sesuatu. Menurut pendapat Gordon (1994) mendefinisikan keterampilan sebagai sekumpulan kemampuan dalam diri seseorang yang diimplementasikan pada sistem pelaksanaan pekerjaan secara lebih mudah serta efektif. Sedangkan menurut Muzni Ramanto, Soemarjadi, Wikdati Zahri (1991:2) kata keterampilan identik dengan kata kecekatan. Orang yang dikatakan terampil adalah orang yang dalam mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya secara cepat dan benar. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah sekumpulan kemampuan untuk menjalankan suatu tugas dalam rangka mengembangkan diri dengan baik dan tepat.

Ada beberapa indikator-indikator kerjasama. Berdasarkan pengertian kerjasama yang dikatakan oleh Udai Pareek (1984) indikator dari kerjasama yaitu :

- a. Membangun kebersamaan. Kerjasama membantu pembinaan hubungan kebersamaan dan pengakuan atas kelebihan masing-masing anggota kelompok.
- b. Membangkitkan ide-ide. Dalam suatu hubungan kerjasama individu saling merangsang pembentukan ide-ide, pemecahan masalah serta pemilihan alternatif.
- c. Membangun dukungan dan kekuatan bersama. Hubungan kerjasama memainkan peran emosional yang berarti sehingga dapat memperkuat usaha para anggota untuk saling membantu.
- d. Mengembangkan sinergi. Hubungan kerjasama memungkinkan

Sigarlaki Regina Caeli Bianca, 2022

PENGARUH PERMAINAN TEROMPAH PANJANG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA ANAK TUNALARAS DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA

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

terjadi sinergi. Hal ini merupakan sumber daya yang tersedia didalam kelompok karena jumlah ide yang dihasilkan dalam kerjasama mungkin jauh lebih besar dari pada hanya menggabungkan ide tiap anggotanya.

- e. Mengembangkan tindakan bersama. Makin tinggi tingkat kerjasama maka makin besar kekuatan suatu kelompok untuk bertindak bersama.
- f. Menambah keahlian. Kurangnya keahlian individu dalam beberapa bidang tidak menghalangi tercapainya tugas-tugas tertentu. Maksudnya tiap individu mempunyai keahlian yang berbeda-beda namun dengan bekerjasama mereka menghimpun berbagai

keahlian yang tersedia dengan demikian kelompok mampu menyelesaikan berbagai masalah yang tidak terbatas pada satu dimensi saja.

Sedangkan menurut Davis (dalam Dewi, 2006) indikator-indikator kerjasama adalah sebagai berikut :

- a. Tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerjasama yang baik.
- b. Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerjasama.
- c. Pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan masing-masing anggota tim secara maksimal, kerjasama akan lebih kuat dan berkualitas.

Sementara itu, indikator kerjasama pendapat menurut Rekysika (2015) yaitu sebagai berikut :

- a. Interaksi setiap anak dengan anggota kelompoknya.
- b. Bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing.
- c. Tolong menolong satu sama lain.

Dan menurut Johnson F. Johnson (dalam Huda, 2015:55) indikator kerjasama

yaitu :

- a. Saling mengerti dan percaya satu sama lain.
- b. Berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu.
- c. Saling menerima dan mendukung satu sama lain.
- d. Mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya melahirkan konflik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam penelitian ini yang

Sigarlaki Regina Caeli Bianca, 2022

PENGARUH PERMAINAN TEROMPAH PANJANG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA ANAK TUNALARAS DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA

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

dimaksud keterampilan kerjasama adalah kemampuan berinteraksi antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu, dengan indikator yang meliputi diantaranya sebagai berikut :

- a. Tanggung jawab.

- b. Saling berkontribusi.
- c. Interaksi setiap anak dengan anggota kelompoknya.
- d. Membangun kebersamaan.
- e. Membangkitkan ide-ide.

Mengacu kepada pendapat-pendapat di atas, dalam penelitian ini yang dimaksud keterampilan kerjasama adalah kemampuan berinteraksi antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu, dengan indikator yang meliputi tanggung jawab, saling berkontribusi, interaksi setiap anak dengan anggota kelompoknya, membangun kebersamaan, dan membangkitkan ide-ide, yang diperoleh berdasarkan hasil observasi sebelum dan sesudah intervensi melalui permainan terompa panjang, yang dilakukan dalam kegiatan membuat dan bermain layang-layang, baik dalam sesi kelompok besar maupun kecil.

2. Permainan Tradisional Terompa Panjang

Secara konseptual pengertian permainan tradisional menurut pendapat Kurniati(2011) mengatakan bahwa permainan tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Sedangkan menurut pendapat Andang Ismail (2011) mengatakan bahwa permainan memiliki dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam

rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Maka dapat dikatakan bahwa permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada. Melalui permainan tradisional dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

Salah satu permainan tradisional di Indonesia yaitu terompah panjang. Terompah panjang adalah permainan olahraga tradisional yang menggunakan kayu panjang dengan ukuran untuk tiga sampai lima orang kaki dewasa dan dengan pengikat

kaki yang terbuat dari ban yang dipaku kedua sisinya. Karena dalam permainan ini dilakukan hanya untuk tiga sampai dengan lima orang dalam sepasang terompah. Adapun langkah-langkah dalam permainan terompah panjang yaitu :

1. Buatlah dalam satu kelompok yang terdiri atas tiga sampai lima orang.
2. Masukkan masing-masing kaki ke dalam tali terompah.
3. Anggota atau orang ke dua, ke tiga, ke empat dan ke lima memegang bahu ataupun orang di depannya satu sama lain.
4. Menetapkan kaki mana yang akan diangkat terlebih dahulu, kaki kanan atau kaki kiri.
5. Masing-masing anggota diberi kesempatan menjadi pemimpin.
6. Anggota paling depan atau sebagai pemimpin memberikan berupa aba-aba untuk memulai berjalan juga berhenti dan memberikan aba-aba saat berjalan berupa teriakan suara seperti kanan dan kiri.
7. Masing-masing kelompok harus berjalan sampai batas akhir atau *finish* yang telah ditentukan.
8. Pada tahap akhir dapat dijadikan perlombaan.

Dengan melalui aktifitas permainan tradisional dalam penelitian ini yang menggunakan permainan berupa terompah panjang yang terdiri dari dua kelompok atau dua regu dengan aturan permainannya yaitu tidak terkhusus untuk diperlombakan atau melatih kecepatan hingga garis akhir (*finish*) melainkan untuk melatih keterampilan kerjasama pada anak tunalaras disekelompok atau suatu tim.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian disini mengambil metode penelitian eksperimen dengan mengambil jenis *pre-experiment*. Desain yang digunakan yaitu kelompok tunggal dengan pretes-postes. Subjek dalam penelitian disini berjumlah lima orang anak tunalaras sehingga dapat menjadi satu kelompok atau dapat dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 anggota.

Adapun dalam pengembangan metode desain penelitian eksperimen jenis pre- experiment desain kelompok tunggal dengan pretes-postes T1 X T2 yaitu :

1. Memilih sekelompok subyek untuk sample.
2. Mengadakan pretes (T1).
3. Mencobakan atau memberi perlakuan (X).
4. Mengadakan postes (T2) setelah perlakuan.
5. Mencari rata-rata skor dan simpangan baku, baik dari T1 maupun T2 membandingkan keduanya.
6. Menguji perbedaan rata-rata dengan uji-t.

E. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah istilah yang seringkali dipergunakan dalam studi eksperimental, orang-orang yang terlibat merupakan ‘*pion*’ dalam topik penelitian tertentu sehingga subjek ini menjadi sasaran atas upaya untuk mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lima orang subjek yaitu anak tunalaras. Subjek diambil dikarenakan anak tersebut sulit untuk bersosialisasi, bersikap acuh terhadap lingkungan sekitar, sering pula berkelahi dan saling mengancam satu sama lain, sulit untuk menjalin hubungan terhadap teman atau orang disekitarnya sehingga anak belum mampu dan perlu dilatih dalam keterampilan berkerjasama bersama orang lain.

Adapun identitas dari anak tersebut adalah sebagai berikut :

a. Nama : H. U. N. Jenis Kelamin : Laki-laki
 TTL : Bantul, 23 Juli 2007
 Agama : Islam
 Alamat : Jalan kedaton RT 02 RW 16 pleret, Yogyakarta
 Kelas : VII (tujuh) SMP (Sekolah Menengah Pertama)
 Karakteristik : Perilaku pasif dan anti sosial

b. Nama : M. V. M. Jenis Kelamin : Laki-laki
 TTL : Yogyakarta, 9 Juli 2008
 Agama : Islam
 Alamat : Tegal Condrowangsan rt 5
 Kelas : VIII (delapan) SMP (Sekolah Menengah Pertama)
 Karakteristik : Perilaku pasif dan cenderung ingin berteman dengan orang yang lebih dewasa atau diatas umur darinya

c. Nama : C. N. H. Jenis Kelamin : Laki-laki
 TTL : Bantul, 26 September 2007
 Agama : Islam
 Alamat : Mangsel VIII Margomulyo, Sleman Kelas : VI
 (enam) SD (Sekolah Dasar) Karakteristik : Perilaku ekspresif dan maladaptive

d. Nama : M. B. S. A. P. Jenis Kelamin : Laki-laki
 TTL : Yogyakarta, 11 Mei 2008
 Agama : Katholik

Alamat : Jalan Bantul RT 3
 Kelas : VI (enam) SD (Sekolah Dasar)
 Sekolah : SLB E Prayuwana Yogyakarta
 Karakteristik : Berperilaku agresif verbal maupun non verbal dan sering berkelahi dengan temannya

e. Nama : M. R. S Jenis Kelamin : Laki-laki

Sigarlaki Regina Caeli Bianca, 2022

PENGARUH PERMAINAN TEROMPAH PANJANG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA ANAK TUNALARAS DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA

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

TTL : Bantul, 27 Juli 2007
Agama : Islam
Alamat : Kedaton RT 3 Pleret
Kelas : VII (tujuh) SMP (Sekolah Menengah Pertama)
Karakteristik : Perilaku pasif, suka mencuri barang orang lain dan sering dijauhkan oleh teman sebayanya

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti memperoleh informasi mengenai data yang diperlukan. Lokasi penelitian merupakan tempat dimana penelitian akan dilakukan. Dengan pemilihan lokasi, peneliti diharapkan menemukan hal-hal yang bermakna dan baru (Suwarma Al Muchtar, 2015: 243).

Dalam penelitian ini dilakukan di SLB E Prayuwana Yogyakarta yang beralamatkan di jalan alun-alun kidul ngadisuryan no 2, Patehan, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta. Peneliti mengambil lokasi tersebut untuk melakukan pengambilan data dan intervensi di luar ruangan kelas seperti lapangan sekolah, dengan maksud agar peneliti dapat mengobservasi dan memberikan intervensi secara efektif dan efisien. Durasi dilakukan intervensi disesuaikan dengan lamanya jam pelajaran dimana satu

mata pelajaran 35 menit. Kegiatan intervensi dilakukan selama 2 jam mata pelajaranyaitu pukul 09.00 – 10.10 WIB.

F. Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data

1. Instrumen

Instrumen penelitian menurut pendapat dari Sugiyono (2018, hlm. 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Instrumen dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan variabel yang akan di eksperimenkan adalah keterampilan kerjasama anak tunalaras. Keterampilan kerjasama yang ditunjukkan bahwa anak tunalaras cenderung sulit untuk berkontribusi terhadap kegiatan yang ada di sekolah, kurang memiliki sikap tanggung jawab terhadap sesuatu yang sedang dikerjakan, kurang adanya komunikasi atau tidak dapat menjalin hubungan sosial satu dengan lainnya karena kesalah pahaman anak tunalaras sering berkelahi, dan tidak dapat menunjukkan sikap kerjasama.

a. Penjelasan mengenai indikator pada kisi-kisi instrumen

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa indikator dari variable keterampilan kerjasama, yaitu :

1) Tanggung Jawab

Wiyoto (2001) mengatakan bahwa tanggung jawab adalah kemampuan untuk membuat keputusan yang pantas dan efektif. Pantas berarti menetapkan pilihan yang terbaik dalam batas-batas normal sosial dan harapan yang umum diberikan, untuk meningkatkan hubungan antar manusia yang positif, keselamatan, keberhasilan, dan kesejahteraan mereka sendiri. Tanggung jawab dalam penelitian ini yaitu dapat mengikuti permainan yang diperani.

Sigarlaki Regina Caeli Bianca, 2022

PENGARUH PERMAINAN TEROMPAH PANJANG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA ANAK TUNALARAS DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA

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

2) Kontribusi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan kontribusi ialah bagian daripada iuran (kepada perkumpulan dan sebagainya) berupa sumbangan. Maka setiap orang bisa dikatakan berkontribusi jika terlibat atau melibatkan diri pada suatu kegiatan

baik dalam posisinya sebagai tim kerja maupun karena jabatan yang diembannya selakuindividu. Kontribusi tersebut tidak berhenti pada satu jenis kegiatan atau aktivitas akantetapi berkelanjutan meskipun tindakan yang dilakukan oleh individu tersebut beda dengan aktivitas yang dilakukan sebelumnya.

3) Interaksi

Interaksi adalah suatu hubungan yang menyangkut hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok, dan antar kelompok dengan kelompok. Mengutip buku *Sosiologi* tulisan Dra. Kun Maryati dan Juju Suryawati, S. Pd. (2001), interaksi sosial dapat didefinisikan sebagai hubungan timbal balik (sosial) berupa aksi saling mempengaruhi antar individu, individu dan kelompok, dan antar kelompok.

4) Membangun Kebersamaan

Membangun kebersamaan menurut Udai Pareek (1984) mengatakan bahwa kerjasama membantu pembinaan hubungan kebersamaan dan pengakuan atas kelebihanmasing-masing anggota kelompok. Melalui penambahan informasi yang dikemas dari tiap anggota akan memperkaya dan memaksimalkan hasil kelompok. Dalam membangun kebersamaan pada penelitian ini ditujukan terhadap anak tunalaras mampu menjalin hubungan sosial terhadap lingkungan sekitar.

5) Membangkitkan Ide

Menurut Ahmad Nasrudi (2019) mengatakan bahwa mengembangkan ide adalah proses yang penting. membuka, proses ini mendukung kita untuk memperluas ide di luar jangkauan pemikiran saat ini. Kita terlebih dahulu perlu mengembangkan pemikiran dan memasukkan lebih banyak pertanyaan, lebih banyak variabel, dan lebih banyak ide sebelum kita memulai proses

Sigarlaki Regina Caeli Bianca, 2022

PENGARUH PERMAINAN TEROMPAH PANJANG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA ANAK TUNALARAS DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA

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

penyempurnaan.

b. Adapun kisi-kisi instrumennya yaitu sebagai berikut :

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	Keterangan
Keterampilan kerjasama	1. Tanggung Jawab	a. Melaksanakan tugas dan	1	

		perannya dengan baik		
		b. Dapat mengambil keputusan yang telah disepakati bersama	4	
		c. Meningkatkan konsentrasi atau fokus saat berlangsungnya permainan	2	
		d. Menghindari kecurangan saat berlangsungnya permainan	11	
		e. Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	17	
	2. Saling Berkontribusi	a. Berpartisipasi aktif	8	
		b. Mengikuti aturan	14	
		c. Melatih sportivitas dan jiwa kepemimpinan	5	

		d.Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	16	
--	--	---	----	--

	3. Interaksi Setiap Anak Dengan Anggota Kelompoknya	a. Memberi dukungan pada anggota lainnya	6	
		b. Terjadi interaksi antar kelompok	3	
	4. Membangun Dukungan dan Kekuatan Bersama	a. Keterampilan dalam berempati	13	
		b. Mentaati aturan permainan (disiplin)	10	
		c. Bersedia membantu teman dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	15	
		d. Mampu bergabung dalam kelompok	19	
		e. Berani menanggung resiko yang telah dikerjakan bersama	18	

	5. Membangkitkan Ide-ide	a.Dapat menyelesaikan konflik yang dihadapi bersama	7	
--	--------------------------------	---	---	--

		b.Keterampilan dalam menyesuaikan dan mengontrol diri	9	
		c. Menghargai satu sama lain antar teman kelompok	12	

Instrumen

No.	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		BB	MB	BSH	BSB	Ket
1.	Melaksanakan tugas dan perannya dengan baik					
2.	Meningkatkan konsentrasi atau fokus saat berlangsungnya permainan					
3.	Terjadi interaksi antar kelompok					
4.	Dapat mengambil keputusan yang telah disepakati					
5.	Melatih sportivitas dan jiwa kepemimpinan					

6.	Memberi dukungan pada anggota lainnya					
----	---	--	--	--	--	--

7.	Dapat menyelesaikan konflik yang dihadapi bersama					
8.	Berpartisipasi aktif					
9.	Keterampilan dalam menyesuaikan dan mengontrol diri					
10.	Mentaati aturan permainan (disiplin)					
11.	Menghindari kecurangan saat berlangsungnya permainan					
12.	Menghargai satu sama lain antar teman kelompok					
13.	Keterampilan dalam berempati					
14.	Mengikuti aturan					
15.	Bersedia membantu teman dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan					
16.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan					
17.	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)					

18.	Berani menanggung resiko yang telah dikerjakan bersama					
19.	Mampu bergabung dalam kelompok					

Penilaian Checklist

No	Skala Pencapaian Perkembangan Anak	Penjabaran	Hasil	
			Pernyataan Favorable	Pernyataan Unfavorable
1.	(BB)	Belum Berkembang	1	4
2.	(MB)	Mulai Berkembang	2	3
3.	(BSH)	Berkembang Sesuai Harapan	3	2
4.	(BSB)	Berkembang Sangat Baik	4	1

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi. Menurut Sugiyono (2010 : 145), metode observasi digunakan jika penelitian yang dilakukan berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam. Observasi atau pengamatan dilaksanakan saat peneliti mengadakan pengamatan terhadap subyek secara langsung.

G. Teknik Analisis Data

Uji Wilcoxon Signed-Ranks Test merupakan analisis non parametrik yang digunakan untuk menguji apakah sampel dari n subjek (atau objek) berasal dari populasi pada nilai median (θ) sama dengan nilai tertentu. Apabila hasil ujinya signifikan, maka disimpulkan bahwa

Sigarlaki Regina Caeli Bianca, 2022

PENGARUH PERMAINAN TEROMPAH PANJANG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA ANAK TUNALARAS DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA

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

ada kemungkinan besar sampel tersebut berasal dari suatu populasi dengan nilai median yang berbeda dari θ . Uji ini merupakan alternatif dari Uji T satu sampel, apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi.

