

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. VARIABEL PENELITIAN**

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV SD”, maka dalam penelitian ini mengandung dua variabel, diantaranya yaitu:

##### **1. Variabel bebas (X).**

Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya yang timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2009). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional anjang-anjangan yang disebut sebagai suatu perlakuan atau treatment.

Permainan tradisional anjang-anjangan atau main rumah-rumahan merupakan kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak dengan meniru karakter seseorang dengan aktivitas tertentu, misalnya anak berperan sebagai bapak, ibu, dan anak-anaknya atau tokoh lain. Permainan ini mengenal fungsi sosial dari berbagai pekerjaan nyata disekitar mereka, mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, patuh pada aturan, empati), melatih etika (benar salah).

I. Kusmayadi (2011: 128) mengungkapkan secara operasional langkah-langkah permainan tradisional anjang-anjangan adalah sebagai berikut:

- a) Anak menentukan peran yang akan ditiru.
- b) Setelah setiap peran disepakati, pemain peran mulai membuat miniatur perabot rumah tangga/ perangkat sesuai dengan fungsi dan perannya masing-masing.
- c) Permainan dapat di mulai dengan memainkan peran masing-masing, seperti ibu yang sedang memasak, adik yang sedang belajar, dan dibantu dengan peran-peran lainnya.
- d) Setiap anak mempraktekkan tata cara yang dia lihat dalam kehidupan sehari-hari dalam permainannya.

## 2. Variabel terikat (Y).

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan kelas IV SD. Dimana kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami dan menjalin hubungan dengan orang lain (Muhaimin, A,2011: 35).

Anderson (1999) yang dikutip oleh Safaria T (2005: 24) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal secara operasional dapat dirumuskan sebagai kemampuan seseorang yang mencerminkan tiga aspek utama, yaitu:

- a) *Social sensitivity* (sensitivitas sosial) yaitu kemampuan individu untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan yang ditunjukkan orang lain baik secara verbal maupun non verbal.
- b) *Social insight* (pemahaman sosial) yaitu kemampuan untuk memahami dan mencari pemecahan masalah secara efektif dalam suatu interaksi sosial.
- c) *Social communication* (keterampilan komunikasi sosial) merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat dengan menggunakan sarana komunikasi yang efektif secara verbal maupun non verbal.

## B. DESAIN PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab akibat (Prasetyo & Jannah, 2005: 158).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pre-test post-test design*, yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus (*treatment*), dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding (Prasetyo & Jannah , 2005: 161). Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen (O1) disebut pre-test dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut post-test. Dengan adanya observasi pre-test hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan dengan pola sebagai berikut:

**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

(Arikunto, 2006: 85)

O<sub>1</sub>= Pre-test sebelum dilakukan perlakuan.

X = Treatment/ Perlakuan.

O<sub>2</sub>= Post-test sesudah diberikan perlakuan.

### C. SAMPEL PENELITIAN

Sugiyono mengemukakan (2006: 118) sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sesuai dengan pengertian yang dikemukakan diatas, maka sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap menggambarkan populasinya. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2006: 124).

Hasil berdasarkan teknik sampling jenuh, yang diambil untuk menjadi sampel dalam melaksanakan eksperimen mengenai pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal adalah siswa tunagrahita ringan kelas IV SD di SLB Permata Cianjur berjumlah 6 orang, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1

Subjek Penelitian

No	Kode Sampel	Jenis Kelamin
1.	AZ	Laki-laki
2.	WF	Perempuan
3.	YF	Laki-laki
4.	JU	Perempuan
5.	AR	Laki-laki
6.	TM	Laki-laki

Profil kecerdasan interpersonal awal pada sampel diatas sebelum dilakukan *pre-test* adalah sebagai berikut:

1. AZ yang berusia 12 tahun merupakan anak yang cenderung aktif, bisa memimpin temannya, tetapi sulit bergaul dengan orang yang baru dikenalnya.
2. WF yang berusia 14 tahun merupakan anak yang mudah berbaur dengan orang yang baru dikenalnya, mampu bertanya dan menjawab secara lantang, dan merupakan anak yang pemberani.
3. YF yang berusia 14 tahun merupakan anak yang penakut, tetapi ia bisa bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
4. JU yang berusia 12 tahun merupakan anak yang pemalu, pendiam, jarang untuk berbicara, dan cenderung menyendiri.
5. AR yang berusia 12 tahun merupakan anak yang sulit untuk bergaul dengan orang yang baru dikenalnya, mudah menangis, dan cenderung pendiam.
6. TM yang berusia 12 tahun merupakan anak yang aktif, memiliki hambatan dalam berbicara, sulit memahami perintah, belum mampu bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan merupakan anak yang mempunyai emosi yang labil, serta cenderung galak terhadap teman-temannya.

#### **D. INSTRUMEN PENELITIAN**

Instrumen diperlukan dalam sebuah penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data. Definisi instrumen itu sendiri merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati (Sugiyono, 2009: 147). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala yaitu “*skala guttman*” yang merupakan skala pengukuran dengan tipe jawaban tegas “ya-tidak”, “benar-salah”, dan lain-lain. Menurut Sugiyono (2009: 139) instrumen penelitian yang menggunakan skala guttman dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.

Upaya untuk mencapai tujuan penelitian ini, peneliti membuat beberapa langkah-langkah untuk mempermudah dalam mencapai tujuan tersebut, yaitu:

**a. Membuat Kisi-Kisi Pernyataan Instrumen**

Kisi-kisi pernyataan instrumen ini dibuat berdasarkan aspek-aspek kecerdasan interpersonal. Kisi-kisi pernyataan itu sendiri merupakan indikator yang akan dicatat, diamati, dan ditetapkan pada butir-butir soal yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Adapun yang digunakan dalam penelitian adalah tiga aspek utama kecerdasan interpersonal yang secara operasional sudah dirumuskan.

Tiga aspek kecerdasan interpersonal menurut Anderson (1999) yang dikutip oleh Triantoro Safaria (2005: 24) adalah *Social insight* (pemahaman sosial), *Social sensitivity* (sensitivitas sosial), dan *Social communication* (penguasaan ketrampilan komunikasi sosial). Indikator yang digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal, yaitu:

a. *Social insight* (pemahaman sosial), indikatornya:

- a) Kesadaran diri.
- b) Pemahaman situasi dan etika sosial.
- c) Keterampilan pemecahan masalah.

b. *Social sensitivity* (sensitivitas sosial), indikatornya :

- a) Empati.
- b) Merespon perasaan teman (Sikap Prososial).

c. *Social communication* (penguasaan keterampilan komunikasi sosial),

Indikatornya :

- 1) Komunikasi efektif.
- 2) Mendengarkan efektif.

**b. Pembuatan Butir Pernyataan**

Butir pernyataan dibuat berdasarkan indikator yang terdapat pada ketiga aspek kecerdasan interpersonal. Jumlah butir pernyataan keseluruhan sebanyak 45 butir, terbagi ke dalam tujuh indikator. Berikut ini adalah tabel jumlah pernyataan:



Tabel 3.2  
Jumlah Butir Pernyataan.

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR	NO. PERNYATAAN
Kecerdasan Interpersonal	1. <i>Social Insight</i> (Pemahaman Sosial).	a. Kesadaran diri.	10	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
		b. Pemahaman Sosial dan etika sosial.	7	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17.
		c. Pemecahan masalah efektif.	4	18, 19, 20, 21.
	2. <i>Social Sensivity</i> (sensitivitas sosial).	d. Empati.	5	22, 23, 24, 25, 26.
		e. Merespon perasaan teman (sikap prososial).	9	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35.
	3. <i>Social Communication</i> (komunikasi sosial).	f. Komunikasi efektif.	6	36, 37, 38, 39, 40, 41.
g. Mendengarkan efektif.		5	42, 43, 44, 45, 46.	

### 3. Menentukan Kriteria Penilaian Butir Pernyataan

Kriteria penilaian dibuat untuk menetapkan skor atau nilai hasil pengamatan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala guttman, kemudian sistem penilaian menggunakan bentuk checklist pada setiap butir pernyataannya. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Kriteria Penilaian.

INDIKATOR	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR	
		mampu	Tidak mampu
a. Kesadaran diri.	1. Anak mampu menyebutkan namanya sendiri.	1	0
	2. Anak mampu menyebutkan nama sekolahnya.	1	0
	3. Anak mampu menyebutkan nama guru yang ada di dalam kelas.	1	0
	4. Anak mampu menyebutkan nama guru yang ada di kelas lain.	1	0
	5. Anak mampu menyebutkan nama teman-teman sekelasnya.	1	0
	6. Anak mampu menyebutkan nama teman-temannya yang berbeda kelas.	1	0
	7. Anak mampu membedakan tas sendiri dengan tas orang lain.	1	0
	8. Anak mampu menyimpan barang miliknya ke dalam tasnya sendiri.	1	0
	9. Anak mau membereskan mainan yang sudah selesai digunakan.	1	0
	10. Anak mau menyimpan mainan pada tempatnya.	1	0
b. Pemahaman sosial dan etika sosial.	11. Anak mampu mengucapkan salam sebelum masuk kelas.	1	0
	12. Anak mampu bersabar dalam menunggu giliran ketika bermain anjang-anjangan.	1	0

	13. Anak dapat mengikuti aturan dalam sebuah permainan.	1	0
	14. Anak mampu untuk tidak terlibat pertengkaran dengan teman-temannya.	1	0
	15. Anak mampu bersikap jujur.	1	0
	16. Anak mampu meminta izin ketika meminjam barang kepada temannya.	1	0
	17. Anak mampu bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.	1	0
c. Pemecahan masalah efektif.	18. Anak mampu memimpin teman-temannya.	1	0
	19. Anak mampu meleraikan ketika ada temannya yang sedang berkelahi.	1	0
	20. Anak mampu mencari akar masalah ketika terjadi perselisihan.	1	0
	21. Anak mampu meminta bantuan kepada temannya ketika sedang mengalami kesulitan.	1	0
d. Empati.	22. Anak mampu memahami perasaan atau suasana hati temannya ketika sedang bersedih.	1	0
	23. Anak mampu memahami perasaan atau suasana hati temannya ketika sedang bergembira.	1	0
	24. Anak mampu mendengarkan dengan seksama ketika guru sedang menerangkan atau bercerita.	1	0
	25. Anak mau mendengarkan temannya yang sedang bercerita.	1	0



	26. Anak mampu menolong temannya yang sedang membutuhkan bantuan.	1	0
e. Merespon perasaan teman (sikap prososial).	27. Anak mampu berinteraksi dengan temannya.	1	0
	28. Anak mampu bekerja sama dengan temannya.	1	0
	29. Anak mau berbagi mainan ketika sedang bermain.	1	0
	30. Anak mau meminta maaf ketika melakukan kesalahan kepada temannya.	1	0
	31. Anak mampu memaafkan pada temannya yang melakukan kesalahan.	1	0
	32. Anak mampu mengucapkan terima kasih kepada temannya.	1	0
	33. Anak mampu mengajak temannya untuk bermain.	1	0
	34. Anak mampu membentuk hubungan sosial.	1	0
	35. Anak mampu menjaga hubungan sosial.	1	0
f. Komunikasi efektif.	36. Anak mampu untuk tidak berkata kasar.	1	0
	37. Anak mampu bertanya pada temannya.	1	0
	38. Anak mampu mengutarakan perasaannya ketika sedang sedih.	1	0
	39. Anak mampu mengutarakan perasaannya ketika sedang gembira.	1	0
	40. Anak mampu mengutarakan perasaannya ketika sedang sakit.	1	0
	41. Anak mampu menceritakan kembali pengalaman yang ia dapatkan.	1	0

g. Mendengarkan efektif.	42. Anak mampu mengulang cerita yang diceritakan oleh guru.	1	0
	43. Anak mampu mengulang cerita yang diceritakan oleh temannya.	1	0
	44. Anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan kepadanya.	1	0
	45. Anak mampu menjalin kontak mata dengan baik.	1	0
	46. Anak mampu memahami perintah.	1	0

#### 4. Validitas Instrumen

Instrumen pernyataan yang telah dibuat kemudian diuji validitasnya dengan uji validitas isi berupa *judgement-experts* dengan teknik penilaian oleh para ahli atau tenaga pengajar di SLB Permata Ciranjang, Cianjur. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2009:177) “untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli”.

Penilaian validitas instrument dilakukan oleh dua orang dosen dan satu orang guru di SLB Permata Ciranjang, Cianjur. Penilai tersebut mencocokkan indikator yang ada dalam kisi-kisi instrumen dengan butir pernyataan yang dibuat oleh peneliti. Apabila penilai menilai cocok diberi nilai 1 dan jika tidak cocok diberi nilai 0, kemudian dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \%$$

(Budi Susetyo, 2011: 92)

Keterangan :

P = Skor / presentase

f = frekuensi cocok menurut penilai.

$\sum f$  = Jumlah Penilai

(perhitungan validitas instrumen terlampir)

Butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50% (Budi Susetyo, 2011: 92). Dari hasil penilaian butir pernyataan dapat disimpulkan bahwa sebanyak 45 butir pernyataan instrument penelitian tersebut dikatakan valid karena penilaian banyak memberikan kriteria cocok, sedangkan satu butir lainnya dinyatakan invalid.

## 5. Reliabilitas Instrumen

Penyusunan perangkat tes selain dipersyaratkan adanya ketepatan dalam sasaran yang diperlukan juga ketetapan atau kestabilan perangkat ukur. Budi Susetyo (2011: 105) mengemukakan bahwa “suatu perangkat ukur yang dapat dipercaya adalah alat ukur yang hasilnya tidak berubah atau hasilnya relatif sama jika dilakukan pengtesan secara berulang-ulang dan alat ukur yang demikian dinamakan dengan reliabel.”

Pernyataan yang dikemukakan diatas menunjukkan bahwa melakukan uji reliabilitas terhadap suatu instrumen sangat diperlukan, dimana uji reliabilitas ini dapat memberikan gambaran yang benar-benar dipercaya tentang kemampuan seseorang. Instrumen diujicobakan pada subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian, yaitu siswa tunagrahita ringan kelas IV SD.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini diukur dengan cara *internal consistency*, karena mencobakan instrumen hanya sekali saja. Pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik Kuder-Richardson 21 dengan rumus sebagai berikut :

$$r_i = \left\{ \frac{K}{K-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{M(K-M)}{K V_t} \right\}$$

(Arikunto, 2006: 189)

Dimana:

- $r_i$  = reliabilitas instrumen.
- $K$  = jumlah butir pertanyaan/ Pernyataan.
- $M$  = skor Rata-rata.
- $V_t$  = varians total.

Sebelum menggunakan rumus diatas untuk mencari nilai reliabilitas, maka harus menghitung *Varians Total* terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

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

(Budi Susetyo, 2011: 117)

Dimana:

- $V_t$  = varians total.
- $X$  = jumlah skor keseluruhan.
- $N$  = jumlah responden.

Perhitungan hasil uji coba instrument adalah sebagai berikut

Diketahui :  $N = 6$

(tabel penolong untuk uji reliabilitas instrumen dengan Kuder-Richardson terlampir.

1. Menghitung Varians total.

$$\begin{aligned} V_t &= \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2} \\ &= \frac{6 \times 7565 - (209)^2}{36} \\ &= \frac{45390 - 43681}{36} = \frac{1709}{36} \end{aligned}$$

$$V_t = 47,4722$$

2. Menghitung Reliabilitas.

$$r_i = \left\{ \frac{K}{K-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{M(K-M)}{K V_t} \right\}$$

$$K = 45$$

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{209}{6} = 34,83$$

$$\begin{aligned} r_i &= \left\{ \frac{45}{45-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{34,83(45-34,83)}{45 \times 47,4722} \right\} \\ &= \left\{ \frac{45}{44} \right\} \left\{ 1 - \frac{34,83 \times 10,17}{2136,249} \right\} \\ &= 1,0227 \left\{ 1 - \frac{354,2211}{2136,249} \right\} \\ &= 1,0227 \times \{1 - 0,1658\} \\ &= 1,0227 \times 0,8342 \\ &= 0,853 \end{aligned}$$

Tolak ukur menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi dapat digunakan tabel klasifikasi analisis reliabilitas tes menurut Arikunto (2006: 276) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4

Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,000 – 0,200	Sangat rendah
0,200 – 0,400	Rendah
0,400 – 0,600	Cukup
0,600 – 0,800	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Hasil yang didasarkan dari uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian, maka diperoleh harga  $r_i = 0,853$ . Jika diinterpretasikan, maka tergolong pada koefisien reliabilitas sangat tinggi, sehingga instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

## **E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan teknik Non-tes Daftar Inventori Kepribadian. Menurut S. Margono (2010: 175) Teknik pengumpulan data dengan daftar inventori kepribadian dimaksudkan untuk mendapat ukuran kepribadian dari objek penelitian, sebagaimana yang dikemukakannya bahwa:

Dalam daftar inventori para subjek diberi bermacam-macam pernyataan yang menggambarkan pola-pola tingkah laku mereka diminta untuk menunjukkan apakah tiap-tiap pernyataan itu merupakan ciri tingkah laku mereka, dengan jalan memberi tanda cek pada jawaban ya, tidak, dan tidak tahu. Skor Dihitung dengan jalan menunjukkan jawaban yang sesuai dengan sifat yang diukur oleh peneliti.

Teknik ini digunakan karena penelitian ini menyangkut dengan pola-pola tingkah laku manusia dalam hal ini adalah peningkatan kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan. T. Soendari , dkk (2008: 16) mengemukakan bahwa Inventori biasanya digunakan untuk melihat prestasi siswa dalam bidang akademik, dan dapat pula digunakan untuk mengukur aspek-aspek non-akademik, seperti kebiasaan dan perilaku sosial.

Teknik daftar inventori kepribadian ini, peneliti mengamati pola-pola tingkah laku anak dalam hal ini kecerdasan interpersonal pada saat fase pre-test dan fase post-test pada sampel yang di teliti. Inventori adalah suatu metode untuk mengumpulkan data yang berupa suatu pernyataan (statemen) tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Dari daftar pernyataan tersebut anak dinilai atau diberi skor pada pernyataan yang cocok dengan dirinya. Pernyataan tersebut menyangkut tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu. Skor yang diperoleh dari hasil pola-pola tingkah laku anak tersebut selanjutnya ditafsirkan oleh peneliti tentang keadaan anak. Fungsi dari teknik daftar inventori ini adalah untuk dasar peneliti dalam memahami kecerdasan interpersonal setiap anak.



Cara penggunaan teknik daftar inventori ini adalah peneliti memberi tanda ceklis (√) pada kolom mampu jika anak menunjukkan pola-pola tingkah laku yang sesuai dengan pernyataan, dan juga memberi tanda ceklis (√) pada kolom tidak mampu jika anak tidak mampu menunjukkan pola-pola tingkah laku yang sesuai dengan pernyataan.

## **F. PROSEDUR PENELITIAN**

### **1. Persiapan Penelitian**

Peneliti sebelum penelitian dilaksanakan, langkah-langkah yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan.
- b. Mengurus surat perizinan
  - 1) Permohonan surat pengantar dari jurusan PKh untuk pengangkatan dosen pembimbing;
  - 2) Permohonan surat keputusan Dekan FIP mengenai pengangkatan dosen pembimbing dan permohonan surat pengantar ijin penelitian untuk ke Rektorat melalui Direktorat Akademik;
  - 3) Mengurus surat pengantar izin penelitian melalui Direktorat Akademik untuk ke Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Lingkungan Masyarakat (KESBANGPOLINMAS) Provinsi Jawa Barat;
  - 4) Membuat surat izin penelitian di KESBANGPOLINMAS Provinsi Jawa Barat berdasarkan surat pengantar dari Direktorat Akademik UPI;
  - 5) Membuat surat izin penelitian di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat berdasarkan surat pengantar yang keluar dari Direktorat Akademik UPI dan KESBANGPOLINMAS Provinsi Jawa Barat;
  - 6) Menyerahkan surat ijin penelitian kepada Kepala Sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian yaitu SLB Permata, Ciranjang, Cianjur.
- c. Menyusun instrumen penelitian mengenai kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan kelas IV SD. Instrumen penelitian ini meliputi

kisi-kisi instrumen, pembuatan butir pernyataan, dan pembuatan langkah-langkah pembelajaran.

Melakukan uji coba instrumen penelitian, uji coba instrumen ini meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan meminta penilaian para ahli (*judgement expert*). Para ahli tersebut adalah dua orang dosen jurusan Pendidikan Khusus dan satu orang guru SLB Permata Ciranjang, Cianjur. Kemudian melakukan uji reliabilitas dilakukan pada enam orang siswa tunagrahita ringan kelas IV SD di SLB Pancaran Iman Kota Bandung.

## **2. Pelaksanaan Penelitian**

Tahap pelaksanaan penelitian terbagi menjadi beberapa kegiatan meliputi persiapan, pengambilan data, menghitung dan mengolah data. Penelitian dilaksanakan pada waktu kegiatan belajar mengajar dan dilakukan di ruang kelas. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Meminta ijin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian, mengadakan komunikasi dengan guru kelas mengenai jadwal penelitian dan mendiskusikan rencana program pembelajaran;
- b. Melaksanakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan dasar subjek penelitian dalam kemampuan kecerdasan interpersonal. Pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi dan mencatat jumlah butir pernyataan yang dapat dan tidak dapat dikerjakan oleh subjek
- c. Melaksanakan perlakuan dalam hal ini pembelajaran selama tiga kali pertemuan, yaitu menggunakan media permainan replika alat-alat memasak, boneka, dan alat-alat rumah tangga lainnya dalam meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 80 menit (2 jam pelajaran).
- d. Melaksanakan *post test*, yaitu pengukuran kembali hasil bermain anjangan-anjangan untuk mengetahui sejauh mana *treatment* yang dilakukan berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan.

### **3. Langkah-Langkah Pembelajaran Permainan Anjang-Anjangan**

Langkah-langkah pembelajaran permainan Anjang-anjangan adalah sebagai berikut:

- a. Memberi penjelasan kepada subjek penelitian yaitu anak tunagrahita ringan yang berjumlah 6 orang, bahwa mereka akan bermain permainan tradisional anjang-anjangan;
- b. Anak diminta untuk menyebutkan peralatan-peralatan yang akan digunakan dalam permainan anjang-anjangan;
- c. Melaksanakan pembelajaran 1 dimana anak memainkan alur cerita permainan anjang-anjangan dengan judul “Berkunjungnya Kakek dan Nenek ke Rumah”. Anak berperan sesuai dengan peran yang telah ditentukan oleh peneliti;
- d. Melaksanakan pembelajaran 2 yaitu anak memainkan alur cerita permainan anjang-anjangan dengan judul “Belajar di Dalam Kelas”. Dalam alur cerita ini anak secara bergantian berperan menjadi Guru dan Murid;
- e. Melaksanakan pembelajaran 3 yaitu anak memainkan alur cerita bebas sesuai dengan keinginan mereka. Anak bebas mengekspresikan perannya masing-masing tetapi masih dalam bimbingan peneliti;
- f. Setiap kegiatan berdurasi waktu selama 60 menit;
- g. Kegiatan diatas dilakukan sampai adanya peningkatan kecerdasan interpersonal pada setiap anak tunagrahita ringan.

### **G. PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA**

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan statistik non-parametrik uji Wilcoxon, karena subjek penelitiannya tidak terlalu banyak dan data yang diolah berskala ordinal. Menurut Sugiyono (2009:212) “teknik uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal”.

Metode Wilcoxon Signed Rank Test dimaksudkan sebagai alat untuk menguji perbedaan dari dua median yang diperoleh dari dua himpunan data dengan cara pengambilan data secara bertahap (Supangat, 2007 : 368). Dari pernyataan diatas bermaksud agar data yang diperoleh peneliti mampu mengolah dan menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Menskor tes awal dan tes akhir dari setiap penilaian;
2. Mentabulasi skor tes awal dan tes akhir;
3. Membuat tabel perhitungan skor tes awal dan tes akhir;
4. Menghitung selisih skor tes awal dan tes akhir;
5. Menyusun rangking;
6. Melakukan uji tanda dengan membubuhkan tanda ( + ) untuk selisih positif antara tes akhir dan tes awal. Tanda ( - ) diberikan untuk selisih negatif antara tes akhir dan tes awal;
7. Menjumlahkan semua ranking bertanda positif dan negatif;
8. Membandingkan uji tanda hitung (T hitung) dengan uji tanda tabel (T tabel), untuk uji Wilcoxon;
9. Membuat kesimpulan, yaitu  $H_0$  ditolak apabila  $T \text{ hitung} \leq T \text{ tabel}$  dan  $H_0$  diterima apabila  $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$ .

$H_0$  = penggunaan metode permainan tradisional anjang-anjangan tidak memberikan pengaruh terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan kelas IV SD.

$H_1$  = penggunaan metode permainan tradisional anjang-anjangan memberikan pengaruh terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan kelas IV SD.