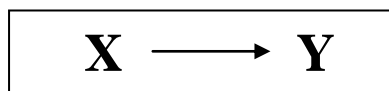


III. METEDOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Expost Facto*. Menurut Nazir (2014:60) penelitian *Expost Facto* adalah penyelidikan secara empiris yang sistematis, dimana peneliti tidak mempunyai kontrol langsung terhadap variabel-variabel bebas (*independent variabels*) karena manifestasi fenomena telah terjadi atau karena fenomena sukar dimanipulasikan.

Desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

- X = treatment yang diberikan (aktivitas dalam permainan kooperatif)
- Y = Observasi (hasil keterampilan sosial anak)

B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian
- b. Membuat Rancangan Kegiatan Harian (RKH)
- c. Pembuatan lembar observasi/ pedoman observasi

- d. Menyiapkan media sesuai dengan permainan yang akan digunakan untuk meneliti

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pertemuan akan dilakukan empat kali pertemuan
- b. Lembar observasi/ pedoman observasi digunakan saat pemberian perlakuan menggunakan permainan kooperatif.

3. Tahap Pengumpulan

Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan kooperatif diamati dengan lembar observasi/ pedoman observasi

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrumen penelitian dan lembar observasi/ pedoman observasi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B1 TK Pertiwi Provinsi, yang beralamat di Jl. Ir. Hi. Juanda Pahoman Kec. Enggal Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015 pada bulan april 2015 selama 2 minggu berturut-turut pukul 7.30-11.00 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 120 menit untuk setiap pertemuannya, dapat dilihat secara lebih rinci pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Tanggal	Pertemuan	Permainan	Tema/Sub Tema
B1	27 april 2015	1	Bisik berantai	Alam Semesta / Lingkungan Sekitar Sekolah
	28 april 2015	2	Merangkai kata	Tanah Air Ku / Pahlawan
	29 april 2015	3	Playdough	Kebutuhanku / Makanan
	2 mei 2015	4	Memindahkan air	Air, Udara, dan Api / Air

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Pada penelitian ini mengambil populasi siswa-siswi kelas B di TK Pertiwi Povinsi. Menurut Sugiyono (2014:117) bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan Sampling Total, di kelas B1 (5-6 tahun) TK Pertiwi Provinsi dengan jumlah siswa 28 orang anak, 10 orang siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Menurut Sugiyono (2014: 124) Sampling total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen)

- a. Variabel bebas menurut Sugiyono (2014:61) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya variabel dependen/terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas dalam permainan kooperatif yang dilambangkan dengan (X)
- b. Variabel terikat menurut Sugiyono (2014:61) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan sosial anak usia dini yang dilambangkan dengan (Y)

2. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut Sugiyono (2014:60). Variabel dibedakan menjadi dua yaitu : variabel bebas atau variabel independen dan variabel terikat atau variabel dependen.

a. Variabel bebas (X) : Aktivitas dalam Permainan Kooperatif

Definisi Konseptual : aktivitas dalam permainan kooperatif adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam permainan kelompok untuk meningkatkan kerjasama anak.

Definisi Operasional : Berdasarkan definisi konseptual maka secara operasional aktivitas dalam permainan kooperatif dijabarkan dalam indikator untuk mengukur pencapaiannya. Indikator tersebut antara lain : keterlibatan anak dalam permainan, keterlibatan anak dalam kelompok, keterlibatan anak dalam melaksanakan tugas kelompok, keterlibatan anak dalam berkerjasama dengan teman, dan keterlibatan anak dalam menyampaikan hasil kegiatan kelompok

b. Variabel Terikat (Y) : Keterampilan Sosial

Definisi Konseptual : Keterampilan Sosial merupakan bentuk perilaku yang ditunjukkan anak ketika berada di lingkungan sosial, yang kemudian anak mengaplikasikan perilaku tersebut dalam kelompok sosialnya.

Definisi Operasional : Nilai yang diperoleh dari observasi terhadap anak menggunakan tiga aspek yaitu interaksi sosial, simpati dan bekerjasama dengan indikator bermain dengan teman sebaya, berinteraksi dengan kelompok, aktif dalam kelompok, mau mengajak teman bermain, mau berbagi dengan teman mau menolong teman, saling membantu dalam melakukan permainan dan melaksanakan tugas kelompok

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2014:203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari

berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

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

Observasi dilakukan peneliti sebelum diberi perlakuan, dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan kooperatif untuk mengetahui pengaruh terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Pertiwi Provinsi.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2011: 329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data sebagai penunjang dalam penelitian ini. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akurat dan jelas dari sekolah.

G. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur Sugiyono (2014:173). Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu validitas isi (*content validity*), validitas konstruk (*construk validity*), validitas ukuran, validitas sejalan. Penelitian ini

menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli) dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah diuji oleh ahli, yang dalam penelitian ini instrumen divalidasi oleh dosen FKIP PG-PAUD yaitu Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., Ibu Nia Fatmawati, M.Pd., Ibu Gian Fitria Anggraini, M.Pd.,

Tabel 2. Instrumen Penilaian Aktivitas dalam Permainan Kooperatif (X) sebelum di validasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Keterlibatan anak dalam permainan				
2	Keterlibatan anak dalam kelompok				
3	Keterlibatan anak dalam melaksanakan tugas kelompok				
4	Keterlibatan anak dalam berkejasama dengan teman				
5	Keterlibatan anak dalam menyampaikan hasil kegiatan kelompok				

Keterangan :

- BS = Baik sekali, diberi skor 4
 B = Baik, diberi skor 3
 C = Cukup, diberi skor 2
 K = Kurang diberi skor 1

Tabel 3. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Aktivitas dalam Permainan Kooperatif sebelum divalidasi

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penskoran	Deskripsi
1.	Keterlibatan anak dalam permainan	1	Apabila anak tidak mau terlibat dalam permainan
		2	Apabila anak mulai terlibat dalam permainan
		3	Apabila anak terlibat dalam permainan
		4	Apabila anak terlibat aktif dalam permainan
2.	Keterlibatan anak	1	Apabila anak tidak mau terlibat

	dalam kelompok		dalam kelompok
		2	Apabila anak mulai terlibat dalam kelompok
		3	Apabila anak terlibat dalam kelompok
		4	Apabila anak terlibat aktif dalam kelompok
3.	Keterlibatan anak dalam melaksanakan tugas kelompok	1	Apabila anak tidak mau melaksanakan tugas kelompok
		2	Apabila anak mulai melaksanakan tugas kelompok
		3	Apabila anak melaksanakan tugas kelompok
		4	Apabila anak dengan aktif melaksanakan tugas kelompok
4.	Keterlibatan anak dalam berkerjasama dengan teman	1	Apabila anak tidak mau berkerjasama dengan teman
		2	Apabila anak mulai berkerjasama dengan teman
		3	Apabila anak berkerjasama dengan teman
		4	Apabila anak aktif berkerjasama dengan teman
5.	Keterlibatan anak dalam menyampaikan hasil kegiatan kelompok	1	Apabila anak tidak mau menyampaikan hasil kegiatan kelompok
		2	Apabila anak mulai menyampaikan hasil kegiatan kelompok
		3	Apabila anak menyampaikan hasil kegiatan kelompok
		4	Apabila anak aktif menyampaikan hasil kegiatan kelompok

Tabel 4. Instrumen Penilaian Aktivitas dalam Permainan Kooperatif (X) sesudah divalidasi

No	Indikator yang dinilai	Skor			
		KA	CA	A	SA
1	Keterlibatan anak dalam permainan				
2	Keterlibatan anak dalam kelompok				
3	Keterlibatan anak dalam melaksanakan tugas kelompok				

4	Keterlibatan anak dalam berkejasama dengan teman				
5	Keterlibatan anak dalam menyampaikan hasil kegiatan kelompok				

Keterangan :

SA (Sangat Aktif) = Skor 4

A (Aktif) = Skor 3

CA (Cukup Aktif) = Skor 2

KA (Kurang Aktif) = Skor 1

Tabel 5. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Aktivitas dalam Permainan Kooperatif sesudah divalidasi

No	Indikator yang Dinilai	Kriteria Penskoran	Deskripsi
1.	Keterlibatan anak dalam permainan	KA 1	Apabila anak tidak mau terlibat dalam permainan
		A 2	Apabila anak mulai terlibat dalam permainan
		CA 3	Apabila anak terlibat dalam permainan dengan dibimbing guru
		SA 4	Apabila anak terlibat aktif dalam permainan tanpa dibimbing guru
2.	Keterlibatan anak dalam kelompok	KA 1	Apabila anak tidak mau terlibat dalam kelompok
		A 2	Apabila anak mulai terlibat dalam kelompok
		CA 3	Apabila anak terlibat dalam kelompok dengan dibimbing guru
		SA 4	Apabila anak terlibat aktif dalam kelompok tanpa dibimbing guru
3.	Keterlibatan anak dalam melaksanakan tugas kelompok	KA 1	Apabila anak tidak mau melaksanakan tugas kelompok
		A 2	Apabila anak mulai melaksanakan tugas kelompok
		CA 3	Apabila anak melaksanakan tugas kelompok dengan dibimbing guru
		SA 4	Apabila akanak dengan aktif melaksanakan tugas kelompok tanpa dibimbing guru
4.	Keterlibatan anak dalam berkerjasama dengan teman	KA 1	Apabila anak tidak mau berkerjasama dengan teman
		A 2	Apabila anak mulai berkerjasama dengan teman
		CA	Apabila anak berkerjasama

		3	dengan teman dengan dibimbing guru
		SA 4	Apabila anak aktif berkerjasama dengan teman tanpa dibimbing guru
5.	Keterlibatan anak dalam menyampaikan hasil kegiatan kelompok	KA 1	Apabila anak tidak mau menyampaikan hasil kegiatan kelompok
		A 2	Apabila anak mulai menyampaikan hasil kegiatan kelompok
		CA 3	Apabila anak menyampaikan hasil kegiatan kelompok dengan dibimbing guru
		SA 4	Apabila anak aktif menyampaikan hasil kegiatan kelompok tanpa dibimbing guru

Tabel 6. Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial (Y) sebelum divalidasi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
I	Keterampilan Interaksi Sosial	1. Bermain dengan teman sebaya				
		2. Berinteraksi dengan kelompok				
		3. Aktif dalam kelompok				
II	Keterampilan Empati	4. Mau mengajak teman bermain				
		5. Mau berbagi dengan teman				
		6. Mau menolong teman				
III	Keterampilan Bekerjasama	7. Berkerjasama dalam melakukan permainan				
		8. Melaksanakan tugas kelompok				
		9. Sabar menunggu giliran				

Keterangan :

BSB = Berkembang sangat baik skor 4

BSH = Berkembang sesuai harapan skor 3

MB = Mulai berkembang skor 2

BB = Belum berkembang skor 1

Tabel 7. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Keterampilan Sosial Anak Usia Dini sebelum divalidasi

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Deskripsi
I	Bermain dengan teman sebaya	BB 1	Apabila anak tidak mau bermain dengan teman sebaya
		MB 2	Apabila anak mulai bermain dengan teman sebaya
		BSh 3	Apabila anak bermain dengan teman sebaya
		BSB 4	Apabila anak bermain aktif dengan teman sebaya
	Berinteraksi dengan kelompok	BB 1	Apabila anak tidak mau berinteraksi dengan kelompok
		MB 2	Apabila anak mulai berinteraksi dengan kelompok
		BSh 3	Apabila anak berinteraksi dengan kelompok
		BSB 4	Apabila anak berinteraksi aktif dengan kelompok
	Terlibat aktif dalam kelompok	BB 1	Apabila anak tidak mau terlibat dalam kelompok
		MB 2	Apabila anak mulai terlibat dalam kelompok
		BSh 3	Apabila anak terlibat dalam kelompok
		BSB 4	Apabila anak terlibat aktif dalam kelompok
II	Mau mengajak teman bermain	BB 1	Apabila anak tidak mau mengajak teman bermain
		MB 2	Apabila anak mulai mengajak teman bermain
		BSh 3	Apabila anak mengajak teman bermain
		BSB 4	Apabila anak aktif mengajak teman bermain
	Mau berbagi dengan teman	BB 1	Apabila anak tidak mau berbagi dengan teman
		MB 2	Apabila anak mulai berbagi dengan teman
		BSh 3	Apabila anak berbagi dengan teman
		BSB 4	Apabila anak dengan aktif berbagi dengan teman
	Mau menolong teman	BB 1	Apabila anak tidak mau menolong teman
		MB	Apabila anak mulai menolong

		2	teman
		BSH 3	Apabila anak menolong teman
		BSB 4	Apabila anak dengan aktif menolong teman
III	berkerjasama dalam melaksanakan permainan	BB 1	Apabila anak tidak mau berkerjasama dalam melaksanakan permainan
		MB 2	Apabila anak mulai berkerjasama dalam melaksanakan permainan
		BSH 3	Apabila anak berkerjasama dalam melaksanakan permainan
		BSB 4	Apabila anak aktif berkerjasama dalam melaksanakan permainan
	Melaksanakan tugas kelompok	BB 1	Apabila anak tidak mau melaksanakan tugas kelompok
		MB 2	Apabila anak mulai melaksanakan tugas kelompok
		BSH 3	Apabila anak melaksanakan tugas kelompok
		BSB 4	Apabila anak dengan aktif melaksanakan tugas kelompok
	Sabar menunggu giliran	BB 1	Apabila anak tidak mau bersabar menunggu giliran bermain
		MB 2	Apabila anak mulai sabar menunggu giliran bermain
		BSH 3	Apabila anak bersabar menunggu giliran bermain
		BSB 4	Apabila aktif bersabar menunggu giliran bermain

Tabel 8. Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial (Y) sesudah di validasi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
I	Interaksi Sosial	1. Bermain dengan teman sebaya				
		2. Berinteraksi dengan kelompok				
		3. Aktif dalam kelompok				
II	Simpati	4. Mau mengajak teman bermain				

		5. Mau berbagi dengan teman				
		6. Mau menolong teman				
III	Bekerjasama	7. Saling membantu dalam melakukan permainan				
		8. Melaksanakan tugas kelompok				

Keterangan :

Skor 4 = Berkembang sangat baik (BSB)

Skor 3 = Berkembang sesuai harapan (BSH)

Skor 2 = Mulai berkembang (MB)

Skor 1 = Belum berkembang (BB)

Tabel 9. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Keterampilan Sosial Anak Usia Dini sesudah divalidasi

No	Indikator yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Deskripsi
I	Bermain dengan teman sebaya	BB 1	Apabila anak tidak mau bermain dengan teman
		MB 2	Apabila anak hanya ingin bermain dengan teman dekatnya
		BSH 3	Apabila anak mulai bermain dengan teman ditemani oleh guru
		BSB 4	Apabila anak bermain aktif dengan teman dan tidak ditemani oleh guru
	Berinteraksi dengan kelompok	BB 1	Apabila anak tidak mau berinteraksi dengan kelompok
		MB 2	Apabila anak hanya ingin berinteraksi dengan kelompoknya saja
		BSH 3	Apabila anak mulai berinteraksi dengan kelompoknya dan kelompok lain dengan dibimbing oleh guru
		BSB 4	Apabila anak berinteraksi aktif baik dengan kelompoknya dan kelompok lain
	Terlibat aktif dalam kelompok	BB 1	Apabila anak tidak mau terlibat dalam kelompok
		MB 2	Apabila anak mulai terlibat dalam kelompok dengan dibimbing guru
		BSH 3	Apabila anak terlibat dalam kelompok

		BSB 4	Apabila anak terlibat aktif dalam kelompok tanpa bimbingan guru
II	Mau mengajak teman bermain	BB 1	Apabila anak tidak mau mengajak teman bermain
		MB 2	Apabila anak hanya mengajak teman dekatnya bermain
		BSH 3	Apabila anak mau mengajak teman lainnya bermain dengan di bimbing guru
		BSB 4	Apabila anak aktif mengajak teman bermain tanpa ditemani guru
	Mau berbagi dengan teman	BB 1	Apabila anak tidak mau berbagi dengan teman
		MB 2	Apabila anak hanya ingin berbagi dengan teman dekatnya
		BSH 3	Apabila anak mulai berbagi dengan teman dengan dibimbing guru
		BSB 4	Apabila anak berbagi dengan teman tanpa dibimbing guru
	Mau menolong teman	BB 1	Apabila anak tidak mau menolong teman
		MB 2	Apabila anak hanya menolong teman dekatnya
		BSH 3	Apabila anak menolong teman dengan di bimbing guru
		BSB 4	Apabila anak dengan aktif menolong teman tanpa bimbingan guru
III	Saling membantu dalam melaksanakan permainan	BB 1	Apabila anak tidak mau membantu dalam melaksanakan permainan
		MB 2	Apabila anak mulai membantu dalam melaksanakan permainan
		BSH 3	Apabila anak membantu dalam melaksanakan permainan
		BSB 4	Apabila anak aktif membantu dalam melaksanakan permainan
	Melaksanakan tugas kelompok	BB 1	Apabila anak tidak mau melaksanakan tugas kelompok
		MB 2	Apabila anak mulai melaksanakan tugas kelompok
		BSH 3	Apabila anak melaksanakan tugas kelompok dengan bimbingan guru

		BSB 4	Apabila anak dengan aktif melaksanakan tugas kelompok tanpa bimbingan guru
--	--	----------	--

2. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya diukur melalui konsistensi hasil pengukuran yang telah divalidasi oleh ahlinya.

H. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Hadi (2006:178) adalah sebagai berikut :

$$I = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan :

i = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis data yaitu uji analisis tabel dan analisis hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Adapun langkah-langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut :

1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut berbentuk tabel tunggal atau tabel silang, sebagai contoh dibawah ini :

Tabel 10. Tabel Tunggal

No	Nama Anak	Variabel		Jumlah
		Aktivitas dalam Permainan Kooperatif	Keterampilan Sosial	
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Tabel 11. Tabel Silang

No	Aktivitas dalam Permainan Kooperatif	Keterampilan Sosial				Jumlah
		BSB	BSH	MB	BB	
1	SA					
2	A					
3	CA					
4	KA					
	Jumlah					

2. Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini guna mengetahui adanya pengaruh, sehingga teknik yang digunakan dalam menganalisis uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana.

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji hipotesis yang terdiri dari satu variabel bebas (*independent*) dan satu variabel tak bebas (*dependent*)

tujuan penerapan metode ini adalah untuk meramalkan atau memprediksi besaran nilai variabel tak bebas (dependent) yang dipengaruhi oleh variabel bebas (dependent). Siregar (2014:379) menggunakan persamaan berikut untuk mengetahui persamaan Regresi Linier Sederhana :

$$\mathbf{Y = a + bX}$$

Gambar 4. Rumus Persamaan Regresi Linier Sederhana

Keterangan :

Y = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika $X = 0$ (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen.

Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka garis turun.

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu harga a dan b. Cara menghitung harga a dan b Siregar (2014:380) yaitu :

Mencari nilai Konstanta

$$\mathbf{b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}}$$

Gambar 5. Rumus Mencari nilai konstanta *b*

Mencari nilai Konstanta

$$\mathbf{a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}}$$

Gambar 6. Rumus mencari nilai konstanta *a*

Keterangan :

N = jumlah data.

Membuat persamaan regresi : $Y = a + b.X$

Untuk menguji hipotesis digunakan uji regresi linier sederhana sebagai berikut :

H_0 (Hipotesis Nol) : Tidak ada pengaruh aktivitas dalam permainan kooperatif terhadap perkembangan keterampilan sosial anak

H_1 (Hipotesis Kerja) : Adanya pengaruh aktivitas dalam permainan kooperatif terhadap perkembangan keterampilan sosial anak