

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk melakukan sebuah penelitian diperlukan cara yang tepat sebagai strategi penelitian, sehingga penelitian dapat mencapai sasaran berupajawaban dari masalah yang hendak diteliti. Suharsimi Arikunto (dalam Asrin, 2022, hlm. 3) mengemukakan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti untuk menemukan jawaban atas masalah yang diajukan. Nazir (dalam Sopa, 2022, hlm.33) mengemukakan bahwa metode penelitian adalah suatu skenario atau rangkaian ilmiah yang digunakan untuk memperoleh informasi guna memecahkan masalah sebagai sarana penyelesaian temuan penelitian.

Sugiyono (2019, hlm. 72) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh suatu perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Kasiram (2008, hal. 210) tujuan penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui seberapa besar kemurnian (kebenaran) yang mempengaruhi X pada Y. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang memberikan stimulus kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat perubahan stimulus subjek yang distimulasi.

Sugiyono (2012, hlm.109) mengelompokkan tiga jenis desain penelitian yang lazim digunakan pada metode *pre-ekperimental design*, yakni *one shot case study*, *one group pretest posttest design* dan *intact group comparison*. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Untuk model ini, *pretest* diberikan sebelum diberikan perlakuan. Alasan peneliti memilih penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang pasti dengan beberapa tes yang dilakukan yaitu dengan melakukan *pre-test* (sebelum *Treatment*) dan *post-test* (setelah *Treatment*).

Tabel 3.1  
*One Group Pretest-Posttest Design*

Pre-test	Perlakuan	Post-test
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  : Tes Awal (Pre-test) sebelum perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

$O_2$  : Tes akhir (Post-test) setelah perlakuan

### 3.2 Lokasi Penelitian dan partisipan Penelitian

#### 1. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di RA. Al-Ikhlas, yang terletak di Kp.Cisompok Desa Linggasirna, Kecamatan Sariwangi, Kabupaten Tasikmalaya.

#### 2. Partisipan penelitian

Sumarto (2003, hlm.17) mengemukakan bahwa partisipan adalah keterlibatan seseorang dalam mendukung tercapainya suatu tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, partisipan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di RA Al-Ikhlas dan mengambil sampel kelas A.
- b. Guru kelas A yang bertindak sebagai guru mitra dalam penelitian, selain itu beliau juga memberikan informasi kepada peneliti terkait karakteristik siswa di kelas A.
- c. Peserta didik kelas A di RA Al-Ikhlas yang akan dijadikan kelas eksperimen.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang digunakan peneliti untuk dipelajari dan menarik kesimpulan (Sugiyono, 2013, hlm. 80). Populasi adalah jumlah keseluruhan subjek atau objek yang akan diteliti. Populasi penelitian ini adalah anak kelas A usia 4-5 tahun di RA Al-Ikhlas.

## 2. Sampel

Ali (dalam Taniredja dan Mustafidah, 2011, hlm.34) mengemukakan bahwa Sampel adalah bagian yang diambil dari keseluruhan objek penelitian dan dianggap mewakili seluruh populasi dan diperoleh dengan menggunakan teknik tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik nonprobability sampling dalam bentuk sampling jenuh. Sampling jenuh adalah pengambilan sampel ketika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Peneliti mengambil sampel sebanyak 15 siswa kelas A di RA Al-Iklas dalam penelitian ini. Menurut Nurani Y (2015, hlm. 65) jenis sampling jenuh ini sering dilakukan pada populasi yang relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau pada penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

### 3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

#### 1. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah atribut atau karakteristik atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan setelah itu ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013, hlm.60). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

- a) Variabel terikat : Keterampilan Motorik Kasar
- b) Variabel bebas : Melempar bola

#### 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel adalah batasan dan metode untuk mengukur variabel yang diteliti (Rafika Ulfa, 2022, hlm.350). Berdasarkan argumen tersebut maka definisi operasional variabel penelitian ini adalah terkait dengan keterampilan motorik anak usia 4-5 tahun melalui aktivitas melempar bola kecil di RA Al-Ikhlas.

a. Motorik kasar

Sage (dalam Monicha,2020, hlm.25) motorik kasar adalah kemampuan motorik yang memerlukan otot besar untuk mencapai sasaran kemampuan, seperti berjalan, melempar, melompat dan lain-lain. Arif Rohman Mansur (2019, hlm.29) motorik kasar merupakan keterampilan yang membutuhkan gerakan seluruh tubuh dan melibatkan otot-otot besar untuk melakukan fungsi sehari-hari seperti berdiri, berjalan, melompat, berlari, dan duduk tegak dimeja. Adapun kemampuan Motorik kasar dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan melempar.

b. Melempar bola

Menurut Dwi Anggrain (2022), melempar diartikan sebagai suatu gerakan dimana suatu benda diayunkan tangan ke arah tertentu. Menurut Sopiah (2018) melempar bola adalah membuang jauh-jauh bola ke arah tertentu dengan dua atau satu tangan.

Adapun kemampuan melempar bola dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan melempar bola dengan satu tangan dan dua tangan.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi.

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati objek penelitian dan mengetahui proses terjadinya peristiwa yang diamati dalam situasi nyata (sugiyono, 2012, hlm.310). Pengamatan ini dilakukan pada kelompok A RA Al-Ikhlas yang mana ditujukan untuk mengamati aktifitas kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan melempar bola.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang mengumpulkan dan menganalisis dokumen berupa gambar atau foto. Catatan peristiwa masa lalu disebut dokumen (Sugiyono, 2015). Format dokumen seperti tulisan, gambar, dll. Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data pengambilan gambar nyata pada saat proses

pembelajaran anak untuk meningkatkan keterampilan permainan bola. Gambar tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan yang penting yang dilakukan selama penelitian, serta menangkap proses pembelajaran yang sedang berlangsung yang menggambarkan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui lebih detail mengenai data, teknik pengumpulan data, dan instrumen pengumpulan data maka disajikan tabel sebagai berikut

Tabel 3.2

Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Data	Teknik pengumpulan data	Instrumen pengumpulan data
1	Kemampuan sebelum dilakukan kegiatan melempar bola kecil	Observasi	Lembar observasi, dokumentasi
2	Kegiatan melempar bola kecil	Observasi	Lembar observasi,
3	Kemampuan sesudah dilakukan kegiatan melempar bola kecil	Observasi	Lembar observasi, dokumentasi

### 3.6 Instrumen Penelitian

Arikunto (2013, hlm. 203) mendefinisikan bahwa Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data guna memudahkan pekerjaannya dan meningkatkan hasil, dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis untuk membuatnya lebih mudah ditangani. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial tertentu yang dapat diamati yang disebut variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen untuk

menentukan indikator dari setiap variabel yang diteliti, yang membutuhkan gambaran yang luas dan menyeluruh dari variabel yang diteliti.

**a. Skenario Permainan**

Pengembangan skenario permainan memuat beberapa tahap diantaranya pembuatan rancangan skenario permainan, kemudian di validasi oleh ahli, sehingga skenario layak untuk dipakai dalam penelitian.

**b. Lembar observasi kemampuan motorik kasar**

Pada penelitian ini, jenis tes yang digunakan yaitu berupa tes kemampuan motorik kasar yang mana tes merujuk pada aspek dan indikator dari variabel dan definisi operasional. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar

No	Aspek	Indikator
1	Melempar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu melempar bola dengan satu tangan</li> <li>• Anak mampu melempar bola dengan dua tangan</li> <li>• Anak mampu melempar bola ke dalam ring</li> <li>• Anak mampu melempar bola ke arah guru</li> </ul>

Setelah adanya rancangan kisi-kisi instrumen, selanjutnya di validasi oleh ahli fisik motorik dengan hasil “ Instrumen layak di gunakan dalam uji coba tanpa revisi”. Uji coba dilakukan pada 1 orang anak dengan 3 orang penilai guna menguji keselarasan instrumen yang memuat hasil data sebagai berikut:

Tabel 3.4

Data Uji Coba Instrumen

Nama Penilai	Indikator Instrumen			
	I.1	I.2	I.3	I.4
Ratna	2	2	1	4
Yuni	2	1	1	4
Elin	2	2	1	4

Berdasarkan hasil uji coba diatas, kemudian dilakukan uji keselarasan kendall's menggunakan aplikasi SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.5

Hasil *Test Statistics*

*Test Statistics*

N	4
Kendall's W <sup>a</sup>	.250
Chi-Square	2.000
df	2
Asymp. Sig.	.368

a. Kendall's Coefficient of Concordance

Berikut hipotesis hasil uji coba:

Ho : tidak ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai kemampuan melempar bola kecil.

Ha : Ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai kemampuan melempar bola kecil.

Berdasarkan data dan hipotesis tersebut , maka dilakukan pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi (p-value) dengan galat :

a. Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka Ho diterima

**b. Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_a$  ditolak**

Berdasarkan data diatas pada kolom Asymp. Sig. (Asymptotic significance ) sebesar 0,368 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan efektivitas ketiga penguji dalam menilai kemampuan melempar bola kecil.

### **3.7 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut

1. Tahap pertama yakni memilih masalah yang akan dijadikan sebagai fokus penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mengambil fokus penelitian pada kemampuan motorik kasar anak yang terjadi di sekolah.
2. Setelah memilih masalah yang akan diteliti, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memastikan dan menemukan fakta terkait kemampuan motorik kasar anak. Pada studi pendahuluan ini peneliti memiliki solusi yang dapat diterapkan sebagai upaya penanganan masalah yang terjadi yakni melalui permainan bola.
3. Masalah sekaligus solusi rancangan intervensi yang akan digunakan untuk menangani kemampuan motorik kasar anak tersebut selanjutnya dirumuskan dalam bentuk rumusan masalah
4. Kemudian milih pendekatan masalah yang akan diambil untuk menyelesaikan masalah. Dalam penelitian ini, peneliti memilih pendekatan kuantitatif beserta jenis dan metode penelitian yang digunakan dalam penanganan masalah.
5. Selanjutnya peneliti menentukan sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini melalui proses pemilihan. Pemilihan sumber data sebanyak 15 orang anak.
6. Merancang instrumen penelitian dan merancang peneliti merancang instrumen dalam bentuk kisi-kisi instrumen terlebih dahulu dan tetap



dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah tersusun kemudian peneliti melakukan expert judgement dan uji coba sebagai bagian dari validitas instrumen penelitian

7. Validasi instrumen penelitian, instrumen yang dirancang dilakukan uji coba terlebih dahulu. Sehingga dilakukan pula perbaikan pada instrumen barulah setelah dilakukan perbaikan maka peneliti membuat susunan rancangan tindakan yang akan diberikan pasca observasi.
8. Melakukan tindakan dan mengumpulkan data.
9. Pengecekan keabsahan data. data yang telah diperoleh dilakukan klarifikasi kepada guru.
10. Analisis data. Tahapan selanjutnya yang dilakukan penelitian ini menganalisis data yang telah diperoleh, berdasarkan temuan dan fakta serta data di lapangan. Analisis data yang digunakan adalah pembuatan grafik, penggunaan statistika deskriptif, dan analisis visual sebagai upaya untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang telah tercantum
11. Menarik kesimpulan setelah diperoleh hasil dari analisis data maka tahapan terakhir adalah menentukan kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang terkandung dalam bab 1

### **3.8 Teknik Analisis Data**

#### **a. Analisis data deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya, tanpa maksud membuat kesimpulan atau generalisasi yang berlaku umum (Sugiyono, 2019, hlm. 17). Dengan bantuan statistik deskriptif, peneliti memperoleh dan mengetahui kegiatan permainan bola dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Statistik deskriptif biasanya disajikan dalam bentuk grafik atau tabel. Analisis deskriptif terdiri dari mean, median, maksimum, minimum dan standar deviasi. Tujuan analisis statistik deskriptif adalah untuk

menggambarkan atau mendeskripsikan data berdasarkan hasil yang diperoleh dari jawaban responden untuk setiap variabel pengukuran

#### b. Analisis data inferensial

Statistik inferensial dapat digunakan ketika peneliti ingin menarik kesimpulan yang berlaku untuk populasi (Sugiyono, 2019) pada tahap ini, dilakukan uji rata-rata beda hasil pre-test dan posttest perkembangan motorik kasar. Untuk menguji hipotesis statistik dalam penelitian, jenis statistik uji rata-rata beda yang digunakan dapat ditentukan terlebih dahulu dengan menguji asumsi data, yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas (Akbar Nasrum, 2018) digunakan untuk mengetahui apakah model regresi variabel independen dan variabel dependen memiliki distribusi normal atau tidak. Menguji normal atau tidaknya suatu sampel menggunakan program SPSS 26. Pada program SPSS 26 menggunakan rumus *Shapiro Wilk*. Jika populasi dikatakan normal, apabila taraf signifikansi  $> 0,05$ , sedangkan jika tidak normal taraf signifikansi  $< 0,05$ . Apabila data berdistribusi normal, maka analisis data dilanjutkan dengan homogenitas dan uji-t untuk hipotesis. (Sugiyono 2019, hlm. 234)

#### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil sudah bersifat homogen atau belum. Uji homogenitas dapat dilakukan setelah uji normalitas data, apabila menunjukkan bahwa tersebut berdistribusi normal. Untuk menguji homogenitas atau tidak suatu sampel menggunakan program SPSS 24. Pengujian homogenitas data dilakukan dengan menguji uji *Levene's statistic*. Sebuah sampel dikatakan homogen apabila taraf signifikansi  $> 0,05$  sedangkan jika probabilitas signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak homogen. (Sugiyono 2019, hlm. 229)

#### c) Uji rata-rata beda (uji T)

Model uji rata-rata beda ini digunakan untuk menganalisis kegiatan melempar bola dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Menurut Widiyanto (2013, hlm. 35) Paired sample uji t-test merupakan salah satu model uji yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, yang ditandai dengan perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan. Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 ( $\alpha = 5\%$ ) antara variabel bebas dan variabel terikat. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

Ho : Rata-rata perkembangan motorik kasar anak pada kegiatan melempar bola kecil sebelum diberi perlakuan sama dengan yang sesudah diberi perlakuan.

Ha :Rata-rata perkembangan motorik kasar anak pada kegiatan melempar bola kecil sebelum perlakuan atau berbeda dengan yang sesudah diberikan perlakuan.

Data untuk memutuskan diterima atau ditolaknya pengujian ini adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka Ha diterima dan Ho ditolak.
2. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menunjukkan apakah rata-rata sampel penelitian sebelum dan sesudah perlakuan berbeda secara signifikan atau tidak. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 26 untuk uji paired sampel t-test

Gain adalah antara nilai sebelum dan sesudah tes. N-Gain (Normalized Gain) digunakan untuk mengukur peningkatan kegiatan melempar bola sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Rumus berikut digunakan untuk mencari N-gain:

$$\text{gain} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Keterangan:

Ratna Mulyani, 2023

**PENGARUH KEGIATAN MELEMPAR BOLA KECIL TERHADAP MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AL-IKHLAS**

Universitas Pendidikan Indonesia

| repository.upi.edu

| perpustakaan.upi.edu

$G$ =gain score ternormalisasi

$X_{pretest}$  = skor *pretest* (tes awal)

$X_{posttest}$  skor *posttest* (tes akhir)

$X_{max}$ =skor maksimum

Interpretasi nilai gain tersebut disajikan dalam klasifikasi sebagai berikut ini:

Tabel 3. 4  
Interpretasi Nilai Gain

Gain	Klasifikasi
$g > 0,7$	Gain tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Gain sedang
$g \leq 0,3$	Gain rendah

Untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak dalam kegiatan permainan bola maka dilakukan uji kesamaan data skor gain ternormalisasi. Adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut :

Ho: Rata-rata perkembangan motorik kasar anak dalam kegiatan melempar bola kecil sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* idak lebih baik dengan yang sudah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Ha: Rata-rata perkembangan motorik kasar anak dalam kegiatan melempar bola kecil sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* lebih baik dengan yang sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*.