

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam pelaksanaan sebuah penelitian. Penggunaan sebuah metode dalam penelitian bertujuan agar dapat memperoleh data yang akhirnya akan mengungkap permasalahan yang hendak diselesaikan. Sugiyono (2011: 2) berpendapat: “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”

Mengenai bentuk dan jenis metode penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian biasanya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian tersebut. Di samping itu, penggunaan metode tergantung kepada permasalahan yang akan dibahas, dengan kata lain penggunaan suatu metode harus dilihat dari *efektivitasnya*, *efisiennya*, dan *relevansinya* metode tersebut. Suatu metode dikatakan efektif apabila selama pelaksanaan dapat terlihat adanya perubahan positif menuju tujuan yang diharapkan.

Sedangkan suatu metode dapat dikatakan efisien apabila penggunaan waktu, fasilitas, biaya dan tenaga dapat dilaksanakan sehemat mungkin namun dapat mencapai hasil yang maksimal. Metode dikatakan *relevan* apabila waktu penggunaan hasil pengolahan dengan tujuan yang hendak dicapai tidak terjadi penyimpangan.

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk mengungkap permasalahan dalam penelitian adalah dengan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2011:72) mengemukakan bahwa, “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Pada metode eksperimen terdapat kelompok kontrol sebagai pembanding terhadap kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*).

Selanjutnya Sugiyono (2011:73) membagi jenis penelitian eksperimen berdasarkan desain menjadi empat jenis, yaitu *Pre-experimental Design*, *True-experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*. Dari keempat jenis desain penelitian tersebut, peneliti menggunakan pendekatan desain *True Experimental Design*, karena ciri utama dari *True Experimental Design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu.

## **B. Desain Penelitian dan Langkah Penelitian**

### **1. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Sampel dipilih secara acak dan dibagi ke dalam dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya kedua kelompok diberikan tes awal berupa tes lompat tegak dan lari 30 meter dengan *Pretest*.

Setelah diberikan *pretest*, untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*Treatment*) yaitu permainan tradisional kucing-kucingan. Sedangkan kelompok

kontrol tidak diberikan perlakuan seperti kelompok eksperimen. Pada akhir setelah diberikan perlakuan, kelompok eksperimen diberikan tes lari 30 meter dan lompat kedua yang dinamakan dengan *posttest*. Untuk kelompok kontrol juga diberikan tes yang sama seperti pada kelompok eksperimen. Berikut ini adalah gambar desain penelitian yang digunakan beserta keterangan.

<b>R</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<hr/>			
<b>R</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	.	<b>O<sub>4</sub></b>

**Gambar 1.1**  
***Randomized Pretest Posttest Control Group Design***  
**Sumber: Sugiyono (2011: 76)**

Keterangan:

R = *Random* menentukan sampel dengan cara diacak.

X = *treatment* yang diberikan kepada sampel yaitu permainan tradisional kucing-kucingan

O<sub>1</sub> = *pre-test* kemampuan berlari dan melompat kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = *post-test* kemampuan berlari dan melompat kelompok kontrol

O<sub>3</sub> = *pre-test* kemampuan berlari dan melompat kelompok eksperimen

O<sub>4</sub> = *post-test* kemampuan berlari dan melompat kelompok kontrol

## 2. Langkah Penelitian

Langkah penelitian dibuat merupakan sebagai rencana atau rancangan kerja dalam penelitian. Dengan dibuatnya langkah penelitian maka diharapkan dapat mempermudah dalam pelaksanaan sebuah penelitian. Oleh karena itu, penulis membuat rencana kerja yang diharapkan dapat membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian. Adapun langkah penelitian didahului dengan observasi permasalahan, perencanaan, pelaksanaan, analisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a. Penulis menentukan populasi yang akan dijadikan objek dalam penelitian.
- b. Menentukan jumlah atau ukuran sampel yang akan digunakan, yang dianggap dapat mewakili populasi.
- c. Menentukan sampel yang telah diketahui jumlahnya dengan cara melakukan acak (random) terhadap populasi yang ada.
- d. Membagi sampel ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan permainan tradisional kucing-kucingan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.
- e. Memberikan tes awal (*pre-test*) tes lari cepat 30 meter dan lompat tegak.
- f. Memberikan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen sebanyak 12 kali pertemuan, yaitu memberikan tretment permainan tradisonal kucing-kucingan.

- g. Pada kelompok kontrol, penulis tidak memberikan perlakuan seperti pada kelompok eksperimen. Artinya untuk kelompok kontrol dibiarkan saja tanpa adanya perlakuan yang dilakukan.
- h. Melakukan tes akhir (*post-test*) tes lari cepat 30 meter dan lompat tegak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan *treatment* pada kelompok eksperimen.
- i. Melakukan pengolahan dan analisis data dari hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- j. Menyimpulkan hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan hasil pengolahan dan analisis data.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai ‘variasi’ antara satu orang dengan yang lain atau suatu obyek dengan obyek yang lain.” (Hatch dan Farhady, 1981) dalam Sugiyono (2011:38). Variabel dalam penelitian merupakan atribut dalam penelitian. Selanjutnya Sugiyono (2011:38) menyatakan bahwa, “Tinggi, berat badan, sikap, motivasi, kepemimpinan, disiplin kerja, merupakan atribut-atribut dari setiap orang.” Atribut-atribut tersebut dapat menjadi variabel yang bervariasi dalam sebuah penelitian.

Kerlinger (1973) dalam Sugiyono (2011:38) menyatakan bahwa, ‘variabel adalah konstrak (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari.’ Dengan kata lain, variabel adalah berbagai sifat atau sesuatu yang hendak diteliti atau dipelajari oleh peneliti yang ada pada suatu objek, baik itu orang, binatang atau objek lainnya

yang memiliki sifat tertentu yang dapat diteliti dan dipelajari. Selanjutnya Kidder (1981) dalam Sugiyono (2011:38) menyatakan bahwa, ‘variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulannya.’

Variabel menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel lain dalam penelitian terdiri dari, *variabel independen*, *variabel dependen*, *variabel moderator*, *variabel intervening* dan *variabel kontrol*. Dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Menurut Sugiyono (2011:39) bahwa, “Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).” Sedangkan mengenai variabel terikat Sugiyono (2011:39) menyatakan bahwa, “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.”

Pandangan atau penafsiran suatu istilah dapat berbeda-beda, sehingga Untuk menghindari salah penafsiran terhadap terhadap istilah yang dipergunakan maka penulis perlu mendefinisikan sesuai dengan judul penelitian yaitu “ pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan dasar berlari dan melompat anak usia 6-8th”. Adapun penjelasannya yaitu:

- 1) Pengaruh Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 536) adalah “ daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.
- 2) Permainan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 447) adalah “berasal dari kata main yang berarti melakukan permainan yang menyenangkan hati dengan dan tanpa menggunakan alat”.

**Yayang Krisnayati, 2012**

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Berlari Dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

- 3) Tradisional Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 808) adalah “sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun.”
- 4) Terhadap Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 251) adalah “ kata depan untuk menandai arah kepada.”
- 5) Kemampuan Menurut <http://id.wikipedia.org/wiki/Kemampuan> adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.
- 6) Gerak Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 238) adalah peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali.
- 7) Dasar Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:135) adalah bakat atau pembawaan sejak lahir.
- 8) Berlari Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 418) adalah “berasal dari kata lari yang artinya melangkah dengan kecepatan tinggi.”
- 9) Melompat Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 438) adalah “berasal dari kata lompat yang diartikan bergerak dengan mengangkat kaki ke depan, bawah, atas, dan dengan menurunkannya lagi.”

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, maka variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Variabel Bebas

Permainan tradisional (X)

Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional kucing-kucingan. Penulis selanjutnya memberikan treatment pada siswa/sampel.

**Yayang Krisnayati, 2012**

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Berlari Dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

## 2. Variabel Terikat

Kemampuan gerak dasar berlari dan melompat anak usia 6-8 tahun (Y)

Kemampuan gerak dasar pada anak terbagi atas 3 komponen yaitu gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Pada dasarnya anak usia SD adalah masa dimana anak mengembangkan kemampuan geraknya.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Dalam suatu penelitian untuk memperoleh data, diperlukan sumber data yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Sumber dari penelitian tersebut bisa dari orang, binatang atau pun benda sesuai dari tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut.

Adapun mengenai objek yang hendak diteliti adalah dinamakan dengan populasi dan sampel penelitian. Mengenai populasi, Sugiyono (2011:80) menjelaskan bahwa, "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya."

Sesuai dengan penjelasan tersebut dan berdasarkan kebutuhan dalam penelitian, maka yang menjadi populasi adalah siswa kelas 1,2,3 SDN Kayuambon I Lembang yang berjumlah 90 orang. Dipilihnya siswa kelas 1,2,3 SDN Kayuambon I Lembang sebagai populasi dengan asumsi sebagai berikut:

- a. Siswa berusia antara 6-8 tahun yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang pada Bab I dikemukakan

Yayang Krisnayati, 2012

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Berlari Dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

bahwa usia anak antara 6-8 tahun adalah masa dimana anak belajar mengembangkan kemampuan gerak dasarnya .

- b. SDN Kayuambon I Lembang memiliki lapangan olahraga yang dapat digunakan sebagai tempat pelaksanaan penelitian (treatment).

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari populasi penelitian. Sampel yang diambil harus dapat menggambarkan atau mewakili populasi secara keseluruhan. Mengenai sampel, Sugiyono (2011:81) mengemukakan bahwa, "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Jadi dalam hal ini sampel yang diambil dalam penelitian, harus merupakan bagian dari populasi.

Surakhmad (1994) dalam Riduwan (2008:65) menjelaskan mengenai ukuran sampel sebagai berikut:

Apabila ukuran populasi sebanyak kurang lebih dari 100, maka pengambilan sampel sekurang-kurangnya 50% dari populasi. Apabila ukuran populasi sama dengan atau lebih dari 1000, ukuran sampel diharapkan sekurang-kurangnya 15% dari ukuran populasi.

Untuk menentukan jumlah sampel, selanjutnya Riduwan (2008:65) merumuskan jumlah sampel berdasarkan jumlah populasi, pada rumus yang dikembangkannya sebagai berikut:

$$S = 15\% + \frac{1000 - n}{1000 - 100} (50\% - 15\%)$$

di mana:

S = Jumlah sampel yang diambil

**Yayang Krisnayati, 2012**

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Berlari Dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

$n$  = Jumlah anggota populasi

Selanjutnya untuk memperoleh jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian, penulis menghitungnya berdasarkan rumus tersebut di atas sebagai berikut:

$$S = 15\% + \frac{1000 - 90}{1000 - 100} (50\% - 15\%)$$

$$S = 15\% + \frac{910}{900} (35\%)$$

$$S = 15\% + 1,011(35\%)$$

$$S = 15\% + 0,35385\%$$

$$S = 15,35\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan rumus tersebut, maka diperoleh jumlah sampel dari populasi 90 orang sebesar  $15,35\% \times 90 \text{ orang} = 13,8 \approx 14$  responden. Untuk lebih memudahkan, maka jumlah sampel di tambah satu orang menjadi 15 orang. Dalam hal ini penulis mengambil sampel 15 orang kelompok eksperimen dan 15 orang kelompok kontrol. Setelah diketahui jumlah sampel, selanjutnya menentukan siapa saja siswa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian. Cara yang digunakan untuk menentukan sampel disebut dengan teknik sampling.

Sugiyono (2011:82) menjelaskan bahwa, “teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*. ” Mengenai probability sampling Sugiyono (2011:82) menjelaskan

**Yayang Krisnayati, 2012**

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Berlari Dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

bahwa, “Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.” Cara ini dilakukan agar setiap anggota populasi mendapatkan kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel dalam penelitian. Selain itu juga agar pengambilan sampel tidak ada kerancuan atau berdasarkan subjektivitas, tetapi berdasarkan objektivitas. Selanjutnya Sugiyono (2011:82) menjelaskan bahwa,

*Probability sampling meliputi, simple random, proportionate stratified random, disproportionate stratified random, dan area random. Non-probability sampling meliputi, sampling sistematis, sampling kuota, sampling aksidental, purposive sampling, sampling jenuh, dan snowball sampling.*

Berdasarkan penjelasan tersebut, cara yang digunakan untuk memilih sampel dari anggota populasi, adalah dengan *simple random sampling* yang merupakan bagian dari *probability sampling*. Mengenai *simple random sampling* Sugiyono (2011:82) menjelaskan bahwa, “Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel berasal dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.”

### **E. Instrument Penelitian**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lari cepat 30 meter dan loncat tegak, seperti yang dijelaskan oleh Nurhasan (2007 : 104), bahwa berdasarkan norma, tes kesegaran jasmani indonesia untuk mengukur kemampuan berlari dan melompat anak tingkat Sekolah Dasar untuk Kelas 1,2,3 adalah

**Yayang Krisnayati, 2012**

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Berlari Dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

### 1. Tes lari cepat 30 meter

Tujuan : Untuk mengetahui kemampuan lari seseorang

Alat/Fasilitas :

- Lintasan lurus, rata dan tidak licin, jarak antara garis start dan finish 30 meter
- Peluit
- Stopwatch
- Bendera start dan tiang pancang

Pelaksanaan : subyek berdiri di belakang garis start dengan sikap berdiri, aba-aba “ya” subyek lari ke depan secepat mungkin menempuh jarak 30 meter.

Pada saat subyek menyentuh/melewati garis finish stopwatch dihentikan.

Kesempatan lari diulang bilamana :

- Pelari mencuri start
- Pelari terganggu oleh pelari yang lainnya

Skor : Skor hasil tes yaitu waktu yang dicapai oleh pelari untuk menempuh jarak 30 meter. Waktu dicatat sampai sepersepuluh detik.

Penilaian :

**Tabel 3.1**

**Penilaian tes lari cepat 30 Meter, Nurhasan (2007: 106)**

6-9 Tahun		
Putera	Puteri	Nilai
sd- 5,5"	sd-5,8"	5
5,6-6,1"	5,9-6,6"	4
6,2-6,9"	6,7-7,8"	3
7,0-8,6"	7,9-9,2"	2
8,7-dst	9,3-dst	1

## 2. lompat tegak

Tujuan : mengukur daya ledak (tenaga eksplosif) otot tungkai

Alat/fasilitas :

- dinding yang rata dan lantai yang rata dan cukup luas
- papan berwarna gelap berukuran 30 x 150 cm, berskala satuan ukuran sentimeter yang digantung pada dinding dengan ketinggian jarak antara lantai 0 (nol), pada papan skala ukuran 150 cm
- serbuk kapur dan alat penghapus
- formulir pencatatan hasil tes dan alat tulis

Pelaksanaan : Subyek berdiri tegak dekat dinding, kedua kaki, papan dinding berada di samping tangan kiri atau kanannya. Kemudian tangan yang berada dekat dinding diangkat lurus ke atas telapak tangan ditempelkan pada papan berskala, sehingga meninggalkan bekas raihan jarinya. Kedua tangan

Yayang Krisnayati, 2012

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Berlari Dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

lurus berada disamping badan kemudian subyek mengambil sikap awalan dengan membengkokkan kedua lutut dan kedua tangan diayun ke belakang, kemudian subyek melompat setinggi mungkin sambil menepuk papan berskala dengan tangan tangan yang terdekat dengan dinding, sehingga meninggalkan bekas raihan pada papan berskala. Tanda ini menampilkan tinggi raihan loncatan subyek tersebut. Subyek diberi kesempatan melakukan sebanyak tiga kali loncatan.

Skor : Ambil tinggi raihan yang tertinggi dari tiga loncatan tersebut, sebagai hasil tes loncat tegak. Hasil loncat tegak diperoleh dengan cara hasil raihan tertinggi dari salah satu loncatan tersebut dikurangi tinggi raihan tanpa loncatan.

Penilaian :

**Tabel 3.2**

**Penilaian tes lompat tegak, Nurhasan (2007: 115)**

6-9 Tahun		
Putera	Puteri	Nilai
38 ke atas	38 ke atas	5
30-37	29-37	4
22-29	22-28	3
13-21	13-21	2
0-12	1-12	1

## F. Teknik Pengumpulan Data

Seperti telah dijelaskan pada bagian metode dan pendekatan penelitian, penulis menggunakan metode penelitian *true eksperimen* dengan desain *pretest posttest control group design*. Langkah awal pelaksanaan pengumpulan data adalah penulis menentukan ukuran atau jumlah sampel, lalu membagi sampel ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan sampel seperti dijelaskan di atas adalah dengan cara acak, sehingga populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel.

Pada pelaksanaan pengumpulan data, penulis melakukan tes awal terlebih dahulu pada sampel atau disebut dengan *pre-test* mengenai tes kebugaran jasmani anak. Sampel diberikan tes lari 30 menit dan tes loncat tegak 30 detik untuk mengetahui keadaan awal mereka terhadap perkembangan gerak dasar berlari dan melompat, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Selanjutnya sampel yang termasuk ke dalam kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu permainan tradisional kucing-kucingan. Jumlah pertemuan dalam pelaksanaan perlakuan adalah 12 kali pertemuan dengan setiap pertemuannya sampel diberikan permainan tradisional kucing-kucingan.

Sedangkan untuk sampel yang tidak termasuk ke dalam kelompok eksperimen (kelompok kontrol) tidak diberikan perlakuan apapun. Ini dilakukan untuk melihat perbedaan pada kedua kelompok sampel, apakah sampel yang diberikan perlakuan (*treatment*) ada perubahan yang signifikan atau tidak bila dibandingkan dengan kelompok sampel yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

Dengan diberikan perlakuan ini diharapkan sampel dapat terbiasa memainkan permainan tradisional lagi sebagai alat untuk mengembangkan perkembangan gerak dasar, selain itu guna untuk melestarikan warisan budaya negeri.

Berikut ini adalah rancangan susunan program perlakuan dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir pada tabel 3.3

**Tabel 3.3**  
**Rancangan Umum Program Perlakuan (*treatment*)**

No.	Pertemuan Ke-	Hari/Tgl	Perlakuan yang diberikan ( <i>tratment</i> )
1	1	Sabtu,11 Agustus 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
2	2	Rabu,29 Agustus 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
3	3	Sabtu,1 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
4	4	Senin, 3 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
5	5	Rabu,5 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
6	6	Kamis,6 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
7	7	Sabtu,8 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
8	8	Senin, 10 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
9	9	Rabu,12 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
10	10	Kamis,13 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
11	11	Sabtu,15 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan
12	12	Senin,17 September 2012	permainan tradisional kucing-kucingan

Untuk langkah teknis pelaksanaan dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-12 yang berlangsung selama 3 minggu penulis merancang dimulai dari pendahuluan, isi dan penutup. Rancangan program ini akan menjadi bahan rujukan bagi penulis selama pelaksanaan perlakuan terhadap sampel. Pada pelaksanaannya kemungkinan dapat terjadi perbedaan dengan program yang telah dibuat. Hal ini dimungkinkan oleh adanya situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pelaksanaan perlakuan. Namun secara garis besar, pelaksanaan program tidak akan menyimpang jauh dari program yang telah dibuat. Adapun program pelaksanaan eksperimen, penulis jabarkan pada tabel 3.4 rancangan program pelaksanaan eksperimen setiap pertemuan.

**Tabel 3.4**  
**Rancangan Program Setiap Pertemuan**

No.	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN		WAKTU
1	<b>PENDAHULUAN</b>		5 Menit
	Peneliti	Sampel	
	Berdo'a dan cek sampel	Berdo'a	
	Penyampaian tujuan	Mendengarkan dan bertanya apabila ada yang kurang difahami	
	Menjelaskan mengenai cara melaksanakan permainan tradisional kucing-kucingan.	Menyimak dan bertanya apabila ada yang kurang difahami	
2	<b>INTI</b>		25 Menit
	Peneliti	Sampel	
	Memperhatikan dan memberikan bantuan apabila ada sampel yang tidak mengerti atau memahami tentang jalanya permainan tradisional.	Memainkan permainan tradisional kucing-kucingan	
3	<b>PENUTUP</b>		5 Menit
	Peneliti	Sampel	
	Berdo'a	Berdo'a	

Yayang Krisnayati, 2012

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Berlari Dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

Tabel 3.4 diatas adalah program umum yang dilakukan pada setiap pelaksanaan eksperimen. Selain melaksanakan *treatment* yang dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan dalam 3 minggu, penulis juga bekerjasama dengan guru mata pelajaran penjas di sekolah dan orant tua murid dengan menghimbau agar anak-anak dirumah dapat memainkan permainan tradisional tidak hanya memainkan permainan modern saja seperti gameonline dan permainan komputer. Sedangkan selama pelaksanaan perlakuan (*treatment*), kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama seperti kelompok eksperimen.

#### **G. Analisis Data**

Penghitungan dan analisis data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk mengetahui makna dari data yang diperoleh dalam rangka memecahkan masalah penelitian. Adapun jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan statistik SPSS *paired-sample t-test*. Karena uji paired sampel t-test dilakukan terhadap 2 sampel yang berpasangan (paired); Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subyek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, seperti subjek A diberi perlakuan I dan subjek B diberi perlakuan II. Dan dihitung sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan apakah terdapat pengaruh atau tidak.