

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kontekstual dalam pembelajaran olahraga berbasis karakter. Untuk menguji keefektifan model tersebut akan digunakan pendekatan kuantitatif desain eksperimen kuasi (*quasi experimental*) dengan teknik *pre test post test design* terhadap satu kelas.

Sugiono, (2010: 116) menyatakan :

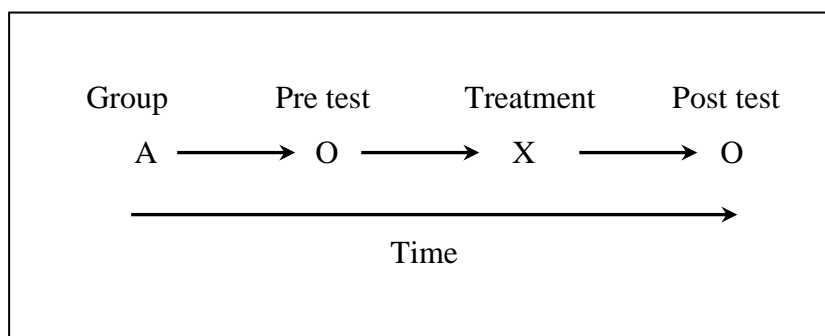
Model kelompok eksperimen dipilih secara purposif. Hal ini sesuai beberapa pertimbangan dengan jumlah subjek penelitian dalam penelitian ini jumlahnya sedikit, sehingga tidak memungkinkan untuk mendesain penelitian dengan eksperimen murni yang mengharuskan pemilihan sampel secara random.

Ruseffendi (2006: 36) menyatakan bahwa:

Seperti pada penelitian percobaan, yang ingin diketahui dalam penelitian kuasi percobaan adalah juga hubungan sebab-akibat. Bedanya dengan penelitian eksperimen, pada penelitian eksperimen biasanya subjek dikelompokkan secara acak dan perlakuan dimanipulasi. Secara sengaja, perlakuan dan kontrol pada penelitian eksperimen diatur, sedangkan pada penelitian kuasi percobaan perlakuan itu sudah terjadi dan pengawasan (kontrol) tidak bisa dilakukan.

Menimbang keterbatasan peneliti, baik dari segi waktu maupun kemampuan yang ada, Desain eksperimental semu dipilih karena peneliti tidak memiliki kebebasan mengambil sampel secara acak dan harus menerima keadaan subjek sesuai keadaan.

Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain Penelitian (Jame & Sally, 2001: 331)

Keterangan:

O_1 = Pre test kelompok eksperimen

O_2 = Post test kelompok eksperimen

X = Pembelajaran olahraga dengan model kontekstual

B. Validitas Internal dan Eksternal

1. Validitas Internal

Ada banyak faktor yang mempengaruhi masing-masing validitas. Berikut ini akan di bahas faktor-faktor yang mempengaruhi validitas internal :

a. Sejarah (*History*)

Peristiwa yang terjadi pada waktu yang lalu yang kadang-kadang dapat berpengaruh terhadap variabel keluaran (variabel terikat). Hal berikutnya anak kemungkinan melakukan aktivitas yang sama ketika di luar eksperimen. Untuk mengatasi hal ini peneliti menyarankan ke orang tua dan siswa agar tidak memainkan permainan yang dimainkan dalam eksperimen di luar penelitian.

b. Kematangan (*Maturitas*)

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

Manusia, binatang, atau benda-benda lainnya sebagai subjek penelitian selalu mengalami perubahan. Pada manusia perubahan berkaitan dengan proses kematangan atau maturitas, baik secara biologis maupun psikologis. Dengan bertambahnya kematangan pada subjek ini akan berpengaruh terhadap variabel terikat. Berkaitan dengan hal ini maka penelitian dilakukan dalam waktu yang tidak terlalu lama. Sehingga dilihat juga dari umur siswa yang masih dibawah 7 tahun proses maturasi ini akan cenderung kecil mengingat konsentrasi dan ketertarikan siswa yang selalu akan berubah dan belum bisa lama.

c. Seleksi (*Selection*)

Dalam memilih anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bisa terjadi perbedaan ciri-ciri atau sifat-sifat anggota kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Dalam kasus ini peneliti tidak melakukan pengendalian. Peneliti menggunakan sampel kelas semua siswa sehingga tidak ada pemilahan atau pemisahan kelompok dalam eksperimen.

d. Prosedur Tes (*Testing*)

Pengalaman pada pretes dapat mempengaruhi hasil postes, karena kemungkinan para subjek penelitian dapat mengingat kembali jawaban-jawaban yang salah pada waktu pretes, dan kemudian pada waktu postes subjek tersebut dapat memperbaiki jawabannya. Tes yang dipergunakan adalah tes observasi sehingga siswa tidak mengerjakan tes yang memerlukan pemikiran. Prosedur yang dilakukan sama dan tidak mempengaruhi sikap atau aktivitas siswa dan tes dilakukan dalam setting alami.

e. Instrumen (*Instrumentation*)

Alat ukur atau alat pengumpul data (instrumen) pada pretes biasanya digunakan lagi pada postes. Siswa secara alami melaksanakan kegiatan.

Penilai yang melakukan observasi dalam posisi netral dan hasil tes tidak dipergunakan untuk laporan dalam penilaian siswa di sekolah.

f. *Mortalitas (Mortality)*

Pada proses dilakukan eksperimen, atau pada waktu antara pretes dan postes sering terjadi subjek yang "drop out" baik karena pindah, sakit ataupun meninggal dunia. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil eksperimen. Penelitian ini dilakukan terintegrasi dalam proses belajar mengajar di TK dan selama proses penelitian yang dilaksanakan tidak terjadi keguguran data.

2. Validitas Eksternal

Validitas eksternal berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian studi. Dalam semua bentuk desain penelitian, hasil dan kesimpulan penelitian ini adalah terbatas kepada para peserta dan kondisi seperti yang didefinisikan oleh kontur penelitian dan mengacu pada sejauh mana generalisasi hasil penelitian untuk lain kondisi, peserta, waktu, dan tempat. Validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi, dapat atau tidaknya hasil penelitian digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi tempat sampel tersebut diambil. Bila sampel penelitian representatif, instrumen penelitian valid dan reliabel, cara mengumpulkan dan menganalisis data benar, penelitian akan memiliki validitas eksternal yang tinggi.

Dari awal desain penelitian yang dilakukan dan dipertimbangkan dalam tata cara pemilihan sampel penelitian ini tidak diperuntukkan untuk tujuan generalisasi. Sehingga pengendalian terhadap validitas eksternal tidak dilakukan.

C. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel-variabel Penelitian

Variabel-variabel penelitian di dalam tesis ini adalah sebagai berikut :

- a. Variabel bebas (X) (*Independent Variabel*) adalah : Model Pembelajaran Kontekstual
- b. Variabel Terikat (Y1) (*dependent variabel*) adalah : Kemampuan Motorik (Gerak Dasar)
- c. Variabel Terikat (Y2) (*dependent variabel*) adalah : Karakter Siswa

2. Definisi Operasional

Penulis perlu menjelaskan istilah-istilah dalam penelitian ini dengan mengacu pada literatur sehingga tidak terjadi kesalahpahaman.

Penelitian akan menelusuri pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap pembelajaran motorik dan karakter.

Model Pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini meliputi pembelajaran yang mengandung unsur gerak yang berkaitan dengan permainan yang terdiri atas (lompat tali, hadang, zondag maandag/ gugunungan, ganefo, kucing tikus, hot potato) dalam setting konteks bermain.

Kemampuan Motorik (Gerak Dasar) merupakan kemampuan anak melakukan unjuk kerja yang ditunjukkan dengan tes meliputi kemampuan lari, melompat, melempar, menangkap, dan menendang, dengan menggunakan pedoman observasi yang dilakukan oleh judges.

Karakter Siswa adalah hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh *judge* dengan menggunakan lembar observasi terhadap nilai yang muncul tentang kemandirian, disiplin, percaya diri, menghargai orang lain, tanggung jawab, dan mencintai lingkungan.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian PAUD Pustaka Ceria RT 04/5 Kelurahan Wangunsari Kecamatan Lembang Bandung Barat, Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

11 Maret sampai dengan 16 Mei 2013 tahun, sehingga jumlah pertemuan sebanyak 20 kali. Subyek penelitian semua menerima treatment model pembelajaran kontekstual

E. Program Perlakuan

1. Kompetensi Dasar, Nilai Karakter, dan Indikator Pembelajaran

Berikut ini dipaparkan pemetaan kompetensi dasar pembelajaran gerak disertai karakter dan indikator keberhasilannya.

Tabel 3.1
Kompetensi Dasar Pembelajaran Gerak dan Karakter serta
Indikator Keberhasilannya

No.	Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator Keberhasilan
1	Berlari	Berani, disiplin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mematuhi suatu perintah berdasarkan peraturan yang telah ditentukan. 2. Siswa menampilkan pelaksanaan suatu perintah dari guru atau temannya dengan tegas dan atas inisiatifnya sendiri. 3. Siswa menunjukkan antusiasme terhadap penjelasan dan perintah.

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

			4. Siswa mampu berlari dengan berani dan cepat.
2	Melompat	Berani, disiplin	1. Siswa mampu melompat ke depan bukan keatas dan Sebelum mendarat, paha paralel dengan tanah sementara kaki bagian bawah menggantung secara vertikal. 2. Siswa mampu melompat dengan berani dan disiplin
3	Melempar	Tanggung jawab, berani	1. Siswa mematuhi suatu perintah berdasarkan peraturan yang telah ditentukan. 2. Siswa menampilkan pelaksanaan suatu perintah dari guru dengan tegas. 3. Siswa mampu melempar dengan berani dan tanggung jawab.
4	Menangkap	Mandiri, tanggung jawab	1. Siswa mampu menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya ke dada 2. Siswa mampu menangkap bola secara mandiri dengan tanggung jawab.
5	Menendang	Berani, menghargai orang lain	1. Siswa mampu mengayunkan kaki ke depan dan belakang atas perintah dari guru atau temannya dengan tegas dan atas inisiatifnya sendiri. 2. Siswa mampu menendang lompat dengan berani dan menghargai orang lain.

2. Permainan yang Dipergunakan untuk Eksperimen

a. Permainan lompat tali

Alat yang dibutuhkan: untaian karet gelang atau tali skipping.

Permainan ini dapat dilakukan perorang ataupun berkelompok.

Permainan secara solider dilakukan dengan cara skipping yaitu dengan memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala dan kaki sambil melompatinya.

Jika bermain secara berkelompok melibatkan minimal 3 anak. Diawali dengan hompimpah untuk menentukan anak yang kalah sebagai pemegang kedua ujung tali.

Dua anak yang kalah akan memegang ujung berhadapan untuk meregangkan atau mengayunkan tali kemudian anak yang lainnya akan melompati anak tersebut.

Bagi anak yang sedang mendapat giliran melompat lalu gagal melompati tali, maka anak tersebut akan berganti dan posisi dari pelompat menjadi pemegang tali

b. Permainan hadang / dadaluan

Lapangan:

Lapangan permainan empat persegi panjang berpetak-petak ukuran panjang 15 m, lebar 9 meter (dalam penelitian ini menyesuaikan dengan ukuran tinggi dan jangkauan anak) dibagi 4 petak masing-masing 4.5x5m garis pembagi lapangan permainan menjadi dua bagian memanjang dengan sebuah garis tengah

Lapangan permainan ditandai dengan garis dengan lebar 5 cm.

Cara bermain:

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan permainan permainan regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang
- 2) Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki tidak diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk
- 3) Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit

- 4) Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari sentuhan dari penjaga
 - 5) Penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal dalam posisi berpijak diatas garis atau salah satu kaki berpijak diatas garis sedangkan yang lainnya menyerang
 - 6) Pemain penyerang dinyatakan bersalah apabila
 - a) Kedua kaki keluar dari garis samping kiri dan kanan lapangan
 - b) Berbalik masuk petak yang telah dilalui
 - c) Mengganggu jalannya permainan
- c. Permainan gugunungan/zondag maandang

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah pecahan genting atau keramik serta sebatang ranting untuk membuat garis.

Cara bermain:

- 1) Membuat gambar gunung terlebih dahulu di tanah yang rata dan tidak ada kerikil atau yang dapat membuat kaki cidera
- 2) Siapkan pecahan genting sejumlah anak yang akan bermain
- 3) Sekitar 5 peserta, telah siap dengan tanda atau biasa disebut dengan gacuk di kotak nomor 1
- 4) Peserta diundi dalam mendapatkan giliran kesempatan untuk bermain
- 5) Peserta yang mendapatkan giliran pertama siap melompat dengan satu kaki secara urut tiap kotak, kecuali kota nomor 4 dan 6, peserta meletakkan kedua kakinya baik kanan maupun kiri pada kedua kotak tersebut. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh dilompati. Tetapi harus dilewati dengan melankahnya peserta tidak boleh menginjak garis.

- 6) Setelah sampai di nomor 6, peserta berbalik dengan meloncat dan melompat kembali lagi pada posisi awal. Setelah kembali ke posisi awal, peserta harus mengambil gacuk-nya terlebih dahulu.
- 7) Ketika peserta berhasil kembali ke tempat semula, ia harus melanjutkan permainan lagi dengan melemparkan gacuk ke kotak nomor berikutnya.
- 8) Untuk kotak nomor 4 dan 6 peserta harus meletakkan gacuk dimulai dari sebelah kanan. Apabila gacuk terletak di sebelah kanan pada kotak nomor 4 peserta harus mengambilnya dari kotak nomor 4 di sebelah diri begitu pula sebaliknya.
- 9) Bila sampai pada nomor 7, peserta harus mengambil dengan berbalik arah, mengambil dengan mata tertutup, tangan atau badannya tidak boleh menyentuh garis.
- 10) Peserta yang berhasil pada nomor 7, ketika kembali pada posisi semula harus melemparkan gacuk di luar busur lingkaran. Peserta melompat lagi dan hingga nomor 6, nomor 7 tidak boleh dilompati. Ia harus meraih dengan menginjak gacuk menggunakan satu kaki. Apabila berhasil peserta harus melemparkan lagi keposisi semula dan melompat dimulai peserta menginjak gacuk ke kotak nomor 6 sampai kotak 1.
- 11) Sesampainya di kotak nomor 1 peserta harus menginjak gacuk lagi dengan kedua kakinya. Apabila gagal ia harus mengulanginya dari nomor 6 ketika mendapatkan giliran kembali.

d. Permainan ganefo

Peralatan: bola (5 buah)

Ditentukan terlebih dahulu siapa yang jaga untuk pertama kali.

Empat buah bola diletakkan dalam lingkaran. Siswa melempar berjarak 10 meter dari bola yang akan dilempar. Bola dilempar diusahakan keluar dari lingkaran. Ketika bola keluar, siswa yang lain bersembunyi. Siswa yang tugas jaga memasukkan bola dan setelah bola masuk ke tempatnya mencari siswa yang bersembunyi menyebut namanya dan menginjak daerah bola yang ditata. Siswa yang telah disebut namanya oleh penjaga dan penjaga menginjak daerah yang ditentukan dinyatakan mati. Setelah semua siswa mati mereka berjajar ke belakang. Posisi penjaga berdiri membelakangi teman yang lain dan menyebutkan siswa urutan keberapa yang harus jaga secara acak.

e. Permainan kucing-tikus

Peralatan: lapangan

Siswa membuat lingkaran dengan bergandeng tangan. Ada dua siswa yang berperan menjadi kucing dan yang satu menjadi tikus.

Permainan dimulai dengan peraturan kucing berusaha menangkap tikus. Siswa yang membuat lingkaran adalah jaring yang berusaha untuk melindungi tikus. Tikus bebas keluar masuk jaring lingkaran dan kucing harus berusaha menangkap tikus. Permainan ganti peran antara jaring, kucing dan tikus menyesuaikan irama permainan.

f. Hot potato

Peralatan: Bola karet (1 bola setiap 10 anak)

Permainan: anak dibariskan, atau membentuk lingkaran dengan jarak 1 sampai 1.5 meter. Guru bercerita bahwa bola karet ini adalah kentang yang panas. Ketika guru memberikan kentang ini ke siswa maka guru bertanya apa yang terjadi, biarkan siswa merespon dan giring ke arah pengetahuan atau pengalaman bagaimana jika kita menerima sesuatu yang panas pada

tangan kita. Guru memperagakan bagaimana “acting” menerima kentang panas dan dengan segera melemparkan bola “kentang” tersebut ke siswa berikutnya sambil berperan seolah tangannya kepanasan. Perpindahan bola “kentang” ini dilakukan dengan cepat seolah tangan kepanasan.

g. Permainan tendang bola dan lempar bola

Peralatan : bola sebanyak banyaknya (bola karet) maksimal bola sejumlah siswa

Cara bermain : siswa dipisahkan menjadi dua kelompok dengan jumlah yang sama. Tugasnya adalah menendang bola bebas dimasukkan ke daerah lawan tanpa melalui garis. Demikian juga dengan melempar. Bola bola dari lawan boleh di tangkap atau langsung ditendang/dilempar. Permainan ini dilakukan bergatian, melempar dulu (karena lebih mudah baru menendang).

Berdasarkan permainan di atas, dilakukan analisis nilai karakter dalam pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan gerak dan karakter siswa.

Tabel 3.2
Analisis Nilai Karakter dari Permainan Tradisional

Jenis Permainan	Analisis Nilai Karakter
1. Permainan Lompat Tali	<p>Percaya diri: melompat membutuhkan kemampuan untuk mengendalikan diri memindahkan tubuh dengan penghalang tali. Ketika siswa memiliki kemampuan dasar untuk melompat maka akan menimbulkan rasa mampu untuk melakukan gerakan melompat dihadapan orang lain.</p> <p>Mandiri: melakukan gerakan melompat dilakukan secara sendiri, sehingga dituntut untuk melalukan gerakan tersebut dan menyelesaikan rintangan.</p> <p>Disiplin: dalam permainan ini ada giliran memegang tali, antri kapan harus melompat. Dengan aktivitas</p>

Jenis Permainan	Analisis Nilai Karakter
	<p>ini anak belajar untuk menyadari kapan harus melakukan apa dan kapan tidak melakukan apa?</p> <p>Menghargai orang lain: tidak semua anak dapat melompat dengan baik. Apapun hasilnya anak akan melakukan gerakan ini dengan senang tanpa mengejek ataupun merendahkan kawan yang lain</p> <p>Bertanggungjawab: dalam lompat tali siswa bergiliran melakukan tugasnya masing masing, ada yang memegang tali, menyelesaikan lompatan pada ketinggian tertentu.</p>
<p>2. Permainan Go Back So Door / Hadang</p>	<p>Percaya diri: dalam permainan ini siswa harus melewati rintangan (dihadang) agar tidak dapat sampai pada tujuan. Siswa harus percaya diri lari, berhenti, melakukan gerak tipu agar sampai pada posisi start. Hal ini bisa terjadi ketika anak yakin mampu melukan gerakan-gerakan tersebut.</p> <p>Mandiri: siswa bebas memutuskan kapan harus berlari, kapan harus berhenti sesuai dengan situasi yang dihadapi.</p> <p>Disiplin: hal ini sangat tercermin ketika jaga. Siswa harus selalu menjaga garis yang dijaga agar lawan tidak melewati dirinya.</p> <p>Menghargai orang lain : ada kesempatan menjadi kapten, ada kesempatan atau giliran menyerang dan bertahan. Menang kalah dilakukan dengan senang</p> <p>Bertanggungjawab: bertanggung jawab terhadap diri sendiri untuk hidup ketika menyerang dan menjaga garis ketika bertahan.</p>
<p>3. Permainan Gugunungan Zondag Maandag</p>	<p>Percaya diri: melakukan loncatan dan lompatan dengan berbagai posisi gerak membutuhkan modal dasar gerak yang baik. Ketika anak dapat melakukan maka anak akan dengan percaya diri melakukan permainan ini.</p>

Jenis Permainan	Analisis Nilai Karakter
	<p>Mandiri: pada dasarnya permainan ini adalah permainan individu, setiap siswa dipaksa untuk menyelesaikan target game tertentu pada tahapan tertentu. Semakin tinggi targetnya semakin jauh.</p> <p>Disiplin: taat pada atauran seperti melempar harus tepat, harus menggunakan kaki satu, kapan menggunakan dua kaki, bagaimana cara mengambil pecahan genteng yang dilempar</p> <p>Menghargai orang lain: ada giliran yang harus ditaati, ada menang kalah</p>
4. Permainan Ganefo	<p>Percaya diri: siswa harus melakukan lemparan yang ada kemungkinan gagal ada rasa yang kurang enak yang harus dikuasai. Untuk melempar dibutuhkan keyakinan bahwa aku bisa sehingga anak dengan tenang akan melempar target.</p> <p>Mandiri: saat melempar bola, saat menyusun genteng, menyelamatkan diri.</p> <p>Menghargai orang lain : mempercayakan teman untuk melempar ataupun menyusun genteng</p> <p>Bertanggungjawab: menyelesaikan tugas menyusun genteng</p>
5. Permainan Kucing - Tikus	<p>Percaya diri: ketika menjadi kucing atau tikus siswa harus tampil di depan siswa yang lain</p> <p>Mandiri: dengan berani menjadi kucing atau tikus berarti memiliki mandiri untuk menyelesaikan misi (menangkap ataupun ditangkap)</p> <p>Disiplin: tahu peran sebagai apa, ketika jaga harus menghadang dan tidak memberikan celah</p> <p>Menghargai orang lain : dalam permainan ini ada kemungkinan anak yang menjadi tikus mengejek kucing. Kemampuan untuk tetap konsisten bermain merupakan tindakan sikap menghargai peran dalam permainan, dan jika tertangkap tidak menyalahkan siswa yang menjadi jaring.</p> <p>Bertanggungjawab: siswa mengambil peran masing-</p>

Jenis Permainan	Analisis Nilai Karakter
	masing (kucing, tikus, jaring)
6. Hot Potato	Percara diri : tercermin dari aktivitas melakukan menangkap dan keterlibatan Tanggungjawab : menerima dan meng Menghargai : ketika ada yang gagal menangkap atau tidak bagus dalam melempar tidak dipermasalahkan. Disiplin : mentaati peraturan
7. Permainan Tandang dan Lempar Bola	Kemandirian : menyelesaikan bola yang di depannya untuk dipindahkan ke daerah lawan tanpa bantuan kawan. Tanggungjawab : menjaga daerah lapangan agar tidak ada bola yang tinggal Percaya diri : menempatkan bola ke arah yang diinginkan Disiplin : mentaati peraturan untuk tetap di daerah masing-masing dan tidak mengganggu kelompok lain di seberang
8. Permainan Lompat Kodok	Percaya diri: ketika mampu melakukan gerakan ini bersama dengan teman-teman akan membangkitkan rasa percaya diri siswa Mandiri: menyelesaikan jarak lompatan yang ditargetkan oleh guru secara individual. Disiplin: tetap secara konsisten melaksanakan gerakan lompat kodok sampai jarak yang ditentukan Bertanggungjawab: melakukan lompatan sampai jarak yang ditentukan dapat sebagai cerminan karakter ini.

F. Pengembangan Pembelajaran Gerak dan Karakter dengan Model Kontekstual

Pembelajaran gerak yang diiringi dengan internalisasi nilai-nilai karakter dilakukan secara bertahap mulai pertemuan pertama sampai kedua puluh. Berikut ini paparannya.

Tabel 3.3
Rencana Pelaksanaan Pengajaran

Pertemuan I-III

Tahapan	Alokasi Waktu	Aktivitas Jasmani
Pendahuluan	10 ^{''}	Tujuan KGD : Melatih kemampuan berlari, melompat meloncat Karakter : Percaya diri, mandiri, Disiplin, menghargai, Bertanggungjawab Aktivitas : Berbaris, diterangkan permaian, pembagian kelompok untuk bermain
Inti	30 ^{''}	Aktivitas : Bermain Permainan kucing-tikus Hot potato Guru berfungsi sebagai pemandu jalannya permainan
Penutup	10 ^{''}	Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa.

Pertemuan IV -V

Tahapan	Alokasi Waktu	Aktivitas Jasmani
Pendahuluan	10 ^{''}	Tujuan: KGD : melatih kemampuan berlari, melompat meloncat Karakter : Percaya diri, mandiri, Disiplin, menghormati, Bertanggungjawab: Aktivitas : Berbaris, diterangkan permaian yang akan dimainkan Pembagian kelompok dan penempatan posisi

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

Inti	30''	Aktivitas : Permainan go back so door Guru sebagai pengendali permainan, sebagai wasit, menjaga agar permainan berjalan dan berlangsung aman
Penutup	10''	Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa.

Pertemuan VI -VII

Tahapan	Alokasi Waktu	Aktivitas Jasmani
Pendahuluan	10''	Tujuan: KGD : melatih berjalan, berlari Karakter : Percaya diri, Bertanggungjawab, cinta terhadap lingkungan Aktivitas : Berbaris, diterangkan kegiatan yang dilakukan dan peraturan yang harus ditaati dalam aktivitas ke taman
Inti	30''	Aktivitas : Bermain ke kebun bunga Budi Indah Siswa berjalan 500 m, selama di taman bunga diterangkan dan diajak untuk mengamati warna dan jenis bunga yang ada di taman bunga
Penutup	10''	Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa

Pertemuan VIII

Tahapan	Alokasi Waktu	Aktivitas Jasmani
Pendahuluan	10''	Tujuan: KGD : Melompat Karakter : Percaya diri, disiplin, menghargai, mandiri, tanggungjawab. Aktivitas : Berbaris, diterangkan permainan yang

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

		akan dilaksanakan Pembagian kelompok bermain.
Inti	30''	Aktivitas : Bermain zundag Mandak Bermain ganefo
Penutup	10''	Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa

Pertemuan IX-XII

Tahapan	Alokasi Waktu	Aktivitas Jasmani
Pendahuluan	10''	Tujuan: KGD : Berlari, Menendang, melempar, menangkap Karakter : Percaya diri, mandiri, Disiplin, Bertanggungjawab Aktivitas : Siswa dikumpulkan diberi penjelasan permainan tendang dan lempar bola Pembagian kelompok
Inti	30''	Aktivitas : Permainan tandang dan lempar bola Guru mengendalikan kapan berhenti untuk memberikan penguatan atau contoh bagaimana menendang. Guru mengendalikan kapan fokus menendang, menangkap dan melempar.
Penutup	10''	Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa.

Pertemuan XIII-XIV

Tahapan	Alokasi	Aktivitas Jasmani
---------	---------	-------------------

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

	Waktu	
Pendahuluan	10''	Tujuan: KGD : melatih kemampuan berlari, melompat meloncat Karakter : Percaya diri, mandiri, Disiplin, Bertanggungjawab Aktivitas : Siswa dibariskan di diberi penjelasan permainan yang akan dilaksanakan Pembagian kelompok
Inti	30''	Aktivitas : Permainan lompat tali Permainan go back so door Guru berperan sebagai pengendali, pengarah permainan
Penutup	10''	Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa

Pertemuan XV-XVI

Tahapan	Alokasi Waktu	Aktivitas Jasmani
Pendahuluan	10''	Tujuan: KGD : melatih kemampuan berlari, lempar Karakter : Percaya diri, mandiri, Disiplin, menghargai, Bertanggungjawab Aktivitas : Siswa dibariskan di diberi penjelasan permainan yang akan dilaksanakan Pembagian kelompok
Inti	30''	Aktivitas : Permainan gugunungan/Zundag mandaag Permainan menendang dan melampar bola
Penutup	10''	Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

Pertemuan XVI-XVII

Tahapan	Alokasi Waktu	Aktivitas Jasmani
Pendahuluan	10''	Tujuan: KGD : melatih berjalan, berlari Karakter : Percaya diri, Bertanggungjawab, cinta terhadap lingkungan Aktivitas : Siswa dibariskan di diberi penjelasan permainan yang akan dilaksanakan Pembagian kelompok
Inti	30''	Aktivitas : Bermain ke kebun bunga Budi Indah Siswa berjalan 500 m, selama di taman bunga diterangkan dan diajak untuk mengamati warna dan jenis bunga yang ada di taman bunga
penutup	10''	Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa

Pertemuan XVIII-XX

Tahapan	Alokasi Waktu	Aktivitas Jasmani
Pendahuluan	10''	Tujuan: KGD : melatih berjalan, berlari, melempar, menangkap, menendang, melompat Karakter : Percaya diri, Bertanggungjawab, cinta terhadap lingkungan Aktivitas : Dibariskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan.
Inti	30''	Aktivitas : Permainan kucing tikus Permainan menendang dan melempar bola Permainan kucing tikus sebagai pemanasan

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

		Permainan menendang dan melempar bola sebagai aktivitas utama
Penutup	10''	Aktivitas : Diberiskan, pemberian penghargaan terhadap keikutsertaan dalam permainan. Doa

Rancangan pelaksanaan pembelajaran tersebut dilaksanakan pada 11 Maret sampai dengan 16 Mei 2013 yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.4
Jadwal Pertemuan Kegiatan Belajar Mengajar

Pertemuan	Tanggal	Pertemuan	Tanggal
1	11 Maret 2013	11	15 April 2013
2	14 Maret 2013	12	18 April 2013
3	18 Maret 2013	13	22 April 2013
4	21 Maret 2013	14	25 April 2013
5	25 Maret 2013	15	29 April 2013
6	28 Maret 2013	16	2 Mei 2013
7	1 April 2013	17	6 Mei 2013
8	4 April 2013	18	8 Mei 2013
9	8 April 2013	19	13 Mei 2013
10	11 April 2013	20	16 Mei 2013

G. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sampel penelitian ini adalah total sampel seluruh peserta didik yang berjumlah 48 peserta didik. Siswa tersebut adalah anggota dari tiga kelas di PAUD Pustaka Ceria.

H. Metode Pengumpulan Data

Secara garis besar metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes observasi. Observasi dilakukan terhadap kemampuan gerak

dasar dan karakter.

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan gerak dasar dan karakter peserta didik. Tes dilakukan dengan Observasi terhadap kemampuan gerak dasar dan observasi karakter yang muncul sebelum dan sesudah eksperimen dalam pre tes dan post tes.

I. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu format observasi.

Tabel 3.5
Instrumen Penelitian

No	Variabel yang diukur	Instrumen
1.	Keterampilan gerak dasar	observasi
2.	Karakter siswa	observasi

Instrumen keterampilan gerak dasar yang dipergunakan adalah instrumen observasi yang telah dikembangkan oleh Adang Suherman (2008) terlampir pada Lampiran 1 halaman 108. Instrumen observasi karakter siswa mengadopsi dari instrumen penilaian *assessment* karakter dari buku pedoman kurikulum DEPDIKNAS (2010) terlampir pada Lampiran 1 halaman 117.

J. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Hasil penelitian yang dapat dipercaya harus berdasarkan pada informasi yang dapat dipercaya. Informasi yang akurat hanya dapat diperoleh apabila informasi penelitian yang digunakan memenuhi kelayakan sebagai alat penghimpun data. Sebelum mengukur variabel yang diteliti, terlebih dahulu dilakukan pengujian alat ukur dengan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh dapat dipercaya dan diakui kebenarannya.

Suatu item pertanyaan dikatakan valid atau dapat mengukur variabel penelitian yang dimaksud jika nilai koefisien validitasnya lebih dari atau sama dengan 0,30. Lebih lanjut Kaplan (1993:141) menyatakan:

Not all validity coefficient are the same value, and there are no hard fast rule about how large the coefficient must be in order to be meaningful. In practice, it is rare to see a validity coefficient larger than 0.6, and validity coefficient in the range of 0.3 to 0.4 are commonly considered high.

Uji Validitas yang digunakan untuk instrumen pengetahuan yang berupa skor dikotomi yaitu bernilai 0 dan 1 digunakan korelasi *point biserial* dengan rumus sebagai berikut:

$$rpb = \frac{M_i - M_x}{S_x} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Dengan:

M_i = Rata-rata skor dari subjek-subjek yang menjawab betul item yang dicari korelasinya dengan tes

M_x = Rata-rata skor total

S_x = Standar deviasi skor total

p = proporsi subjek yang menjawab betul item tersebut

q = 1-p

(Saifudin Azwar, 2004:19)

Pengujian reliabilitas ditujukan untuk mengujur sejauh mana tingkat kekonsistenan pengukuran dari suatu responden ke responden yang lain atau dengan kata lain sejauh mana pertanyaan dapat difahami sehingga tidak menyebabkan beda interpretasi dalam pemahaman pertanyaan tersebut. Sekumpulan pertanyaan untuk mengukur suatu variabel dikatakan reliabel dan berhasil mengukur variabel yang kita ukur jika koefisien reliabilitasnya lebih besar atau sama dengan 0,700. Lebih lanjut Kaplan (1993:126) menyatakan:

“It has been suggested that reability estimates in the range of 0,70 to 0,80 are good enough for most purposes in basic research”.

Uji reliabilitas yang digunakan untuk instrumen pengetahuan adalah teknik Koefisien Reliabilitas *Kuder Richardson 20* (KR-20). Teknik tersebut adalah sebagai berikut.

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{\sum p(1-p)}{S_x^2} \right)$$

Dengan:

k = banyaknya item

S_x^2 = varians skor total

p = proporsi subjek yang menjawab betul item tersebut

(Saifudin Azwar, 2004:82)

Tabel 3.6
Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Gerak Dasar Motorik

Variabel	Aspek	Item	Koefisien Validitas	Titik Kritis	Keterangan
GERAK DASAR	Lari	1	0,385	0,3	Valid
		2	0,394	0,3	Valid
		3	0,353	0,3	Valid
		4	0,514	0,3	Valid
		5	0,413	0,3	Valid
		6	0,383	0,3	Valid
		7	0,465	0,3	Valid
	Lompat	8	0,509	0,3	Valid
		9	0,453	0,3	Valid
		10	0,332	0,3	Valid
		11	0,357	0,3	Valid
		12	0,307	0,3	Valid

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

		13	0,32	0,3	Valid
		14	0,331	0,3	Valid
		15	0,372	0,3	Valid
		16	0,53	0,3	Valid

Variabel	Aspek	Item	Koefisien Validitas	Titik Kritis	Keterangan
GERAK DASAR	Lempar	17	0,509	0,3	Valid
		18	0,381	0,3	Valid
		19	0,331	0,3	Valid
		20	0,546	0,3	Valid
		21	0,394	0,3	Valid
		22	0,392	0,3	Valid
		23	0,542	0,3	Valid
		24	0,445	0,3	Valid
	25	0,438	0,3	Valid	
	Menangkap	26	0,354	0,3	Valid
		27	0,346	0,3	Valid
		28	0,357	0,3	Valid
		29	0,463	0,3	Valid
		30	0,445	0,3	Valid
		31	0,354	0,3	Valid
	Menendang	32	0,683	0,3	Valid
		33	0,354	0,3	Valid
		34	0,648	0,3	Valid
35		0,436	0,3	Valid	
36		0,747	0,3	Valid	
		37	0,359	0,3	Valid
		38	0,374	0,3	Valid
Koefisien Reliabilitas			0,883		
Titik Kritis			0,7		

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

Keterangan	Reliabel
------------	----------

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa semua item pertanyaan pada variabel pengetahuan memiliki nilai koefisien validitas $>$ titik kritis (0,300). Koefisien reliabilitas untuk variabel diperoleh $0,883 > 0,700$ sehingga variabel Gerak Dasar Motorik dinyatakan reliabel sehingga instrumen tersebut dapat dilanjutkan untuk analisis selanjutnya.

K. Prosedur Penelitian

Setelah proposal disetujui peneliti melakukan observasi ke lapangan. Pre tes terhadap kemampuan motorik dasar dan karakter kemudian dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2013. Berikutnya dilakukan pelatihan terhadap tutor yang akan mengajar dalam penelitian. Perlakuan eksperimen diberikan mulai tanggal 11 Maret sampai dengan 11 Mei 2013. Post tes dilaksanakan tanggal 16 Mei 2013.

L. Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Oleh karena data berhubungan dengan nilai kemampuan motorik maka data pada umumnya berupa data kuantitatif. Analisis yang digunakan berupa sajian secara kuantitatif untuk data-data yang dapat diangkakan, baik berupa prosentase. Analisis berikutnya dengan membandingkan hasil pre tes dan pos test. Sebelum melakukan uji statistik yang berkaitan dengan hipotesis dilakukan uji pra syarat.

Uji Persyaratan Analisis

- a. Uji Homogenitas, digunakan untuk mengetahui apakah data yang dihubungkan sejenis (homogen) dengan menggunakan teknik anova satu jalur (one way anova).

Jika signifikansi hitung yang diperoleh > 0.05 , maka variansi setiap sampel sama (homogen)

Jika signifikansi yang diperoleh < 0.05 , maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen)

- b. Uji Normalitas, digunakan untuk mengetahui apakah data yang dihubungkan berdistribusi normal, dengan menggunakan perhitungan uji kolmogorov smirnov, kriteria pengujian, bila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau bila asympot signifikan $> 0,05$ maka distribusi data normal (Riduwan, 2003:191).

2. Data Pembelajaran Motorik

Data pembelajaran motorik dianalisis dengan melihat perbedaan kemampuan motorik sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran kontekstual menggunakan rumus uji t. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- a. Perhitungan rata-rata (mean) dalam simpangan baku (standar deviasi) skor tes prestasi belajar pada tes awal dan tes akhir kelas eksperimen;
- b. Pengujian hipotesis perbedaan rata-rata tes persentasi belajar warga belajar kelas eksperimen menggunakan uji t;

Rumus uji t yang digunakan adalah uji t untuk sampel berkorelasi, yaitu:

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N-(N-1)}}$$

Keterangan:

t = koefisen t

\bar{D} = rata – rata selisih tes awal dengan tes akhir

D = selisih antara tes awal dengan tes akhir

N = jumlah subjek

- c. Menentukan dasar taraf signifikansi (α) yaitu 5% atau 0,05;

Dudi Kamaludin, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Gerak Dasar Dan Karakter Anak Usia Dini

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

- d. Memeriksa t dari table pada taraf signifikansi 0,005 dan dk=n-1;
- e. Menentukan beda rata-rata, apakah t hitung signifikan atau tidak.
- f. Menguji hipotesis dua rata-rata tes akhir masing-masing di kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_1^2}{N}\right) \left(\frac{1}{n_1}\right)}}$$

Keterangan:

t = koefisien t

\bar{x}_1 = rata-rata nilai kelas eksperimen

x_1 = selisih nilai dikurangi rata-rata kelas eksperimen

n_1 = jumlah kelas eksperimen

N = subjek