

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang termasuk kategori survei . Deskriptif kuantitatif ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini sering disebut penelitian non-eksperimen karena peneliti tidak melakukan kontrol dan tidak memanipulasi variabel penelitian. Tujuan penelitian deskriptif adalah menggambarkan secara sistematis fakta, objek, atau subjek apa adanya dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek yang diteliti secara tepat. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan menggambarkan fenomena atau gejala sosial secara kuantitatif atau menganalisis bagaimana fenomena atau gejala sosial yang terjadi saling berhubungan satu sama lain (Mulyadi, 2011, hlm.130).

3.2. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan orang yang terlibat dalam penelitian ini. Adapun orang yang terlibat yaitu siswa, guru, dan staff Sekolah Dasar Negeri 195 ISOLA Kota Bandung.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang sudah ditentukan. Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Purnomo, 2024, hlm.58). Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 195 ISOLA Kota Bandung. Yang berjumlah 64 siswa terbagi menjadi 2 kelas kelas A 32 dan kelas B 32.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Purnomo, 2024 hlm.58).

Untuk menentukan besaran sampel yang akan diteliti peneliti menggunakan teknik total sampling. Teknik pengambilan sampel total (atau total sampling) adalah metode di mana seluruh populasi yang relevan dijadikan sampel. Teknik ini biasanya digunakan ketika populasi relatif kecil dan dapat diakses dengan mudah, atau ketika informasi dari setiap elemen populasi dianggap penting dan diperlukan untuk analisis yang akurat (Firmasyah, 2022, hlm.88).

Peneliti memilih sampel anak kelas 5 SD Negeri 195 ISOLA. Usai kelas V merupakan masa peralihan dari dunia imajiner ke dunia nyata. Sekitar usia 10-11 tahun merupakan tahap operasi konkrit, pada tahap ini kemampuan kognitif anak sudah berkembang dan mampu merencanakan serta melaksanakan ide-ide tertentu (Wondal, 2023, hlm.7). Berdasarkan paparan di atas peneliti menggunakan total sampling yaitu mengambil keseluruhan populasi dari kelas V SD Negeri 195 ISOLA. Yang terbagi ke dalam 2 kelas dari kelas 5A ada 32 siswa 17 laki-laki dan 15 perempuan. Untuk kelas 5B ada 32 siswa 16 laki-laki dan 16 perempuan. Total sampel yang akan di teliti berjumlah 64 siswa.

Tabel 3.1 Daftar Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah	Jenis kelamin	
			laki-laki	Perempuan
1	Kelas 5 A	32	17	15
2	Kelas 5 B	32	16	16

3.4. Instrumen Penelitian

Dalam hal pengumpulan data, instrumen sangat penting dalam penelitian, karena instrumen merupakan alat ukur dan akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti. Instrimen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan

digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Djollong, 2014, hlm.2).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan penulis adalah alat tes untuk mengukur Keterampilan motorik pada anak, yaitu TGMD-2. TGMD-2 adalah Test of Gross Motor Development-second edition, ukuran yang banyak digunakan untuk menilai kompetensi keterampilan gerakan dasar anak-anak, tes ini pertama kali dikembangkan oleh Ulrich pada tahun 1985. Tes ini menilai 12 keterampilan yang terbagi menjadi dua tes, yaitu tes keterampilan lokomotor dan tes keterampilan objek kontrol.

a. Locomotor test (Tes Locomotor)

Untuk mengukur keterampilan motorik kasar yang membutuhkan koordinasi gerak tubuh anak dalam melakukan perpindahan tempat dari satu titik ke titik lainnya yang terdiri dari enam tes.

1.Run (Lari) : pergerakan kaki yang cepat secara bergantian, ada saat kedua kaki meninggalkan tanah sebelum salah satu kaki segera bertemu kembali.

2.Gallop : pergerakan kaki berderap seolah-olah menirukan kuda berlari dengan menempatkan salah satu kaki untuk selalu berada di depan.

3.Hop : bentuk gerakan melompat dengan satu kaki

4.Leap : geraka berupa langkah di udara yang dipanjangkan untuk mencapai jarak yang cukup jauh dengan awalan berlari.

5.Horizontal Jump : gerakan memindahkan badan dari satu titik ke titik lainnya dengan menggunakan dua kaki untuk menolak dan dua kaki untuk mendarat.

6.Slide : gerakan melompat ke samping dengan satu kaki selalu berada di depan dan kedua kaki terbuka lebar.

b. Object Control

Untuk mengukur keterampilan motorik kasar dalam menguasai suatu benda di luar dirinya yang terdiri dari enam tes.

1.Striking a stationary ball : memukul bola dengan menggunakan tongkat pemukul.

2.Stationary dribble : kemampuan melakukan dribbling atau memantulkan bola basket pada lantai tanpa berpindah tempat.

3.Catch : gerakan menangkap bola menggunakan 2 tangan dari arah bawah.

4.Kick (Menendang) : gerakan menendang bola menggunakan salah satu kaki yang terkuat/disukai.

5.Overhand throw : kemampuan melempar bola menuju titik pada dinding menggunakan salah satu tangan yang terkuat/disukai.

6.Underhand roll : gerakan menggelindingkan bola ke antara 2 cones menggunakan salah satu tangan yang kuat/disukai.

Tab3.2 Struktur dan item Tes TGMD-2 lokomotor

Sumber : (Ulrich, 2000, hlm.21)

Skill	Kriteria Penilaian	Skor	Jumlah Skor
Lari	1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk	/	
	2. Periode singkat dimana kedua kaki melayang diudara	/	
	3. Kaki mendarat dengan permukaan yang sempit dengan tumit atau jari kaki	/	
	4. Kaki bukan penopang ditekuk 90 derajat	/	
Total skor			
Gallop	1. Lengan ditekuk dan diangkat setinggi pinggang saat melayang	/	
	2. Kaki utama melangkah satu langkah ke depan dan diikuti dengan satu langkah oleh kaki pengikut dengan posisi yang berdekatan	/	
	3. Periode singkat dimana kedua kaki melayang diudara	/	
	4. Pertahankan irama untuk 4 gallop berurutan	/	
Total skor			
Hopping	1. Kaki bukan penopang berayun ke depan belakang untuk menghasilkan gaya dorong	/	
	2. Kaki bukan penopang tetap dibelakang tubuh	/	
	3. Lengan ditekuk dan diayun kedepan untuk menghasilkan gaya dorong	/	
	4. Melompat dan mendarat tiga kali berurutan dengan kaki dominan	/	
	5. Melompat dan mendarat tiga kali berurutan dengan kaki non-dominan	/	
Total skor			

Skill	Kriteria Penilaian	Skor	Jumlah Skor
Leap (Lompat panjang)	1. Melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang lainnya	/	
	2. Periode dimana kedua kaki melayang diudara lebih lama dari berlari	/	
	3. Maju ke depan dengan lengan yang berlawanan dengan kaki depan	/	
Total skor			
Horizontal Jump	1. Persiapan pergerakan termasuk refleksi kedua lutut dengan lengan ekstensi dibelakang tubuh	/	
	2. Lengan diekstensi sekuat tenaga ke depan dan ke atas dengan ekstensi penuh diatas kepala	/	
	3. Meloncat dan mendarat dengan dua kaki secara serentak	/	
	4. Lengan didorong kebawah saat mendarat	/	
Total skor			
Slide	1. Tubuh menyamping sehingga bahu sejajar dengan garis lantai	/	
	2. Kaki depan melangkah menyamping dan diikuti oleh kaki belakang hingga berhenti di samping kaki depan	/	
	3. Minimal 4 langkah kekanan secara keseluruhan berkesinambungan	/	
	4. Minimal 4 langkah ke kiri secara keseluruhan berkesinambungan	/	
Total skor			

Tabel 3.3 Struktur dan item Tes TGMD-2 Object Control

Sumber : (Ulrich, 2000, hlm.22)

Skill	Kriteria Penilaian	Skor	Jumlah Skor
Memukul bola diam	1. Tangan dominan menggenggam tongkat pemukul diatas tangan non dominan	/	
	2. Sisi tubuh yang tidak diutamakan menghadap ke depan bola dengan sejajar	/	
	3. Rotasi pinggul dan bahu saat mengayun	/	
	4. Memindahkan berat badan ke kaki depan	/	
	5. Bola kontak dengan pemukul	/	
Total skor			
Dribble bola statis	1. Menyentuh bola dengan satu tangan setinggi pinggul	/	
	2. Mendorong bola dengan ujung jari (tidak dipukul)	/	
	3. Permukaan kontak bola didepan atau diluar kaki pada sisi yang dituju	/	
	4. Mempertahankan penguasaan bola selama 4 pantulan berturut-turut tanpa harus menggerakkan kaki untuk menjangkanya	/	
Total skor			
menangkap	1. Fase persiapan dimana tangan berada didepan badan dan siku diteuk	/	
	2. Lengan terlentang sambil meraih bola saat bola itu tiba	/	
	3. Bola ditangkap dengan tangan saja	/	
Total skor			

Skill	Kriteria Penilaian	Skor	Jumlah Skor
Menendang	1. Pendekatan cepat dan terus menerus terhadap bola	/	
	2. Lompat dan langkah memanjang sesaat sebelum kontak dengan bola	/	
	3. Kaki yang tidak menendang ditempatkan rata atau sedikit dibelakang bola	/	
	4. Menendang bola dengan bagian kaki pilihan yang disukai	/	
Total skor			
Lemparan atas	1. Diawali dengan gerakan tangan	/	
	2. Memutar pinggul dan bahu hingga pandangan dan badan lurus ke depan	/	
	3. Beban diberatkan pada kaki yang berlawanan dengan tangan yang melempar	/	
	4. Melakukan gerakan yang sama dari awal sampai akhir	/	
Total skor			
Lemparan bawah	1. Tangan yang disukai mengayun ke bawah untuk melempar ke belakang badan	/	
	2. Melangkah maju dengan kaki berlawanan dengan tangan yang melempar	/	
	3. Menekuk lutut ke tubuh bagian bawah	/	
	4. Melepaskan bola dekat dengan lantai sehingga bola tidak memantul lebih dari 4 inci	/	
Total skor			

3.4.1 Pemberian Skor

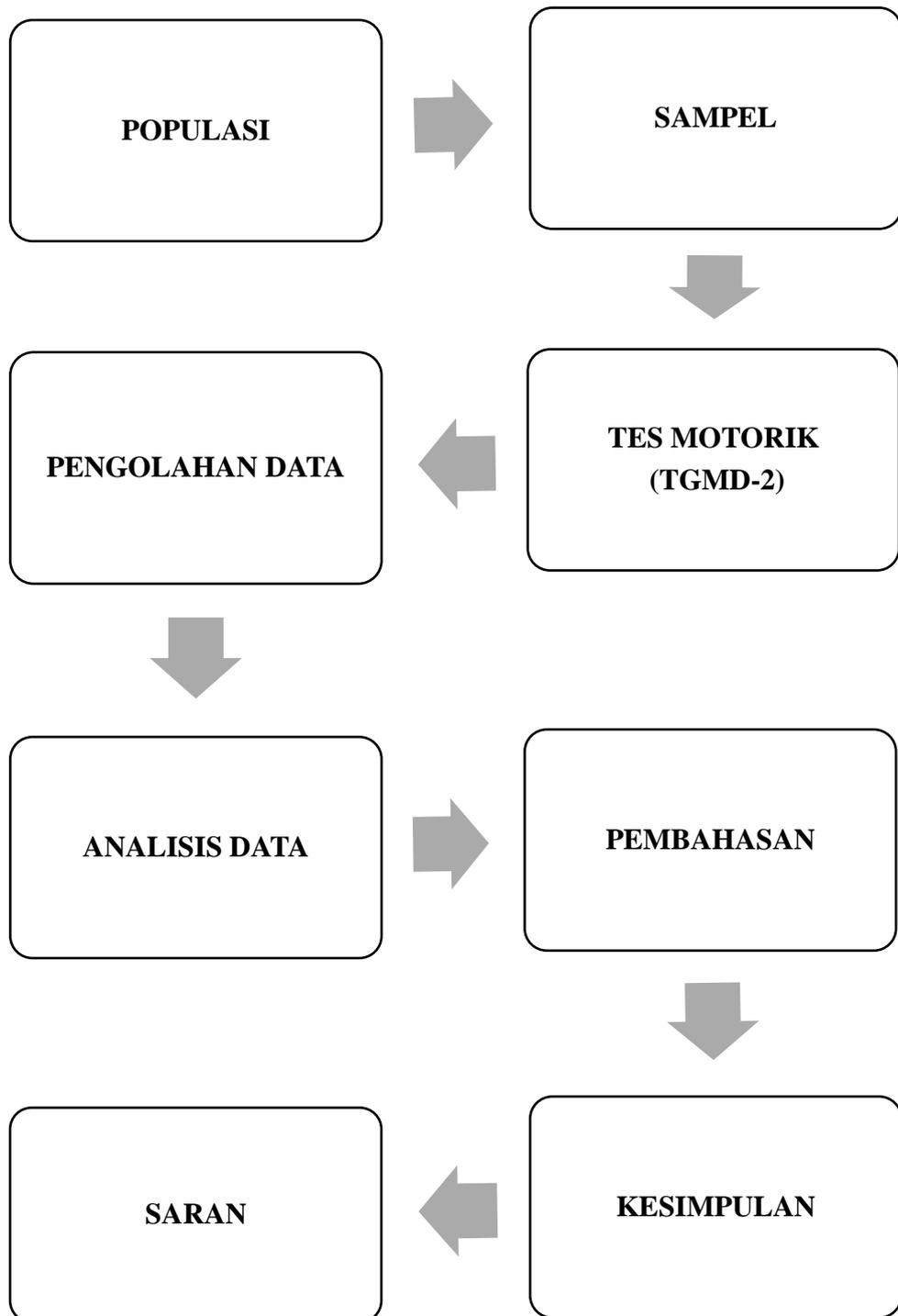
Menurut Bakhtiar & Famelia (2020, hlm. 274) “Beri skor 1 jika anak berhasil melakukan tugas, dan 0 jika gagal. Jumlahkan skor dari 2 tes percobaan untuk mendapatkan skor total bagi setiap kriteria performa. Tambahkan skor total setiap kriteria performa untuk mendapatkan skor keterampilan”. Diakhir sub tes (Lokomotor tes dan Objek kontrol tes) jumlahkan ke 6 skor keterampilan untuk mendapatkan skor mentah. Skor yang tinggi mengindikasikan bahwa performa anak bagus, sebaliknya skor yang rendah berarti performa anak kurang bagus.

3.5. Prosedur Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 195 ISOLA Kota Bandung. Tahapan penelitian ini meliputi beberapa tahap, pertama tahap persiapan, kedua tahap pelaksanaan, dan terakhir tahap penyelesaian.

1. Tahap persiapan Tahap ini meliputi perancangan instrumen yang berkaitan dengan penelitian. Sebelum dilakukan tes, penulis menyiapkan alat-alat yang dipakai dalam pelaksanaan tes dan juga mengkondisikan tempat yang akan dilaksanakannya tes dengan terlebih dahulu meminta izin kepada pihak yang bersangkutan.
2. Tahap pelaksanaan Tahap ini merupakan tahap dari suatu instrumen dalam pengumpulan data, dalam tahap pelaksanaannya peneliti melakukan satu kali pertemuan dengan melakukan: Tes keterampilan lokomotor dan Tes keterampilan objek control.
3. Tahap penyelesaian Setelah mendapat data dari hasil tes, tahap ini penulis mengolah data agar menjadi hasil penelitian untuk ditarik kesimpulan dari penelitian tersebut. Pengelompokan data, Pengolahan data, Analisis data, Penyajian data.

Gambar 3.1 Alur Prosedur Penelitian



3.6 Analisis Data

Menurut Rofiah & Bungin (2024, hlm.8). Analisis data adalah proses pengolahan data menjadi informasi sehingga karakteristik data menjadi mudah dipahami dan bermanfaat dalam menjawab permasalahan penelitian. Ini melibatkan langkah-langkah mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan memberikan interpretasi pada data yang telah dikumpulkan. Selanjutnya menurut Sugiono (2016, hlm.258). Analisis data adalah proses mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, serta memutuskan apa yang akan dilaporkan.

Dari beberapa paparan para ahli di atas bahwa analisis data adalah proses sistematis untuk memeriksa, membersihkan, mengubah, dan memodelkan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menarik kesimpulan, dan mendukung pengambilan keputusan. Maka dari itu Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjumlahkan skor yang didapat pada masing-masing item yang dinilai (*run, gallop, hop, leap, horizontal jump, slide, striking a stationary ball, stationary dribble, catch, kick, overhand throw, dan underhand roll*). (Ulrich, 2000, hlm. 26).
2. Merubah skor baku yang diperoleh menjadi skor standar (standard score) dan persentil (percentile). (Ulrich, 2000, hlm. 28).
3. Mencari persentase dengan rumus:

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

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

N = Total frekuensi

Sumber: Kamelta (2013, hlm. 144)

4. Mencari rata-rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

Σ = Jumlah

N = Banyaknya data

X = Skor yang didapat

Sumber: Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 89)

5. Mencari kategori dari setiap skor yang diperoleh anak untuk mengetahui penguasaan keterampilan gerak anak, yaitu dengan menggunakan tabel berikut:

Descriptive Ratings for Subtest Standard Scores and Gross Motor Quotient
Sumber : (Jell, 2017, hlm.18)

<i>Subtest Standard Scores</i>	<i>Gross Motor Quotient</i>	<i>Descriptive Ratings</i>	<i>Percentage Included</i>
17-20	>130	<i>Very Superior</i> (sangat unggul)	2,34
15-16	121-130	<i>Superior</i> (unggul)	6,87
13-14	111-120	<i>Above Average</i> (diatas rata-rata)	16,12
8-12	90-110	<i>Average</i> (rata-rata)	49,51
6-7	80-89	<i>Below Average</i> (Di bawah ratarata)	16,12
4-5	70-79	<i>Poor</i> (kurang)	6,87
1-3	<70	<i>Very Poor</i> (sangat kurang)	2,34

Dalam tabel di atas dijelaskan bahwa di dalam tes TGMD-2 ada beberapa bagian yang menjadi kriteria, yaitu :

- a. Subtest Standard Score**, merupakan skor standar dalam pelaksanaan tes yang dilakukan. Dalam tabel di atas sudah ada bagian yang menjadi kriterianya.

- b. Gross Motor Quotient**, merupakan hasil dari tes yang dilakukan.
- c. Descriptive Rating**, merupakan deskripsi pada hasil kemampuan. Pada bagian ini dijelaskan seperti hasil yang paling bagus yang dilakukan oleh anak adalah dengan memberikan keterangan Very Superior (sangat unggul) dan yang terendah adalah Poor (kurang).
- d. Percentage Include**, merupakan hasil dari persentase tes yang dilakukan. Pada bagian ini disertakan nilai persentase yang sudah menjadi kriteria dalam tabel di atas.