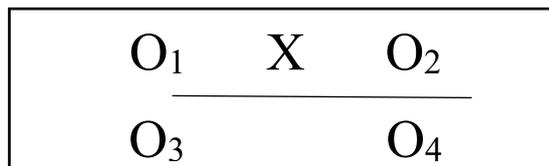


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan penelitian dua subjek karena dalam penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah anak kelompok B di SPS TAAM Al-Maarij Tasikmalaya dan SPS TAAM Al-Hikmah Tasikmalaya terhadap motorik kasar.

Desain atau rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Pada pelaksanaannya penelitian ini dilaksanakan pada dua subyek dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang. Dalam penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini dilakukan dua kali tes yaitu tes sebelum diberikan media Dicejump (*pre test*) dan tes sesudah diberikan media Dicejump (*post test*). Adapun desain penelitian yang digambarkan oleh sugiyono yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Design Nonequivalen Control Group

Keterangan :

O_1 = *pre test* kelas eksperimen

X = *treatment* atau perlakuan pada subyek dengan menggunakan media dicejump

O_2 = *post test* kelas eksperimen

O_3 = *pre test* kelas kontrol

O_4 = *post test* kelas kontrol

Tita Puspitasari, 2024

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF DICEJUMP TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

3.2 Partisipan

Partisipan merupakan individu yang terlibat dalam suatu kegiatan. Partisipan dalam penelitian dapat diartikan sebagai orang, bagian atau komponen yang terlibat dalam suatu penelitian. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah kepala sekolah sebagai fasilitator, guru kelas dan guru pendamping sebagai mitra dalam pelaksanaan penelitian, rekan sebaya sebagai mitra dalam observasi dan peneliti sendiri sebagai orang yang memberi perlakuan.

Pemilihan SPS TAAM Al-Ma'arif Tasikmalaya dan SPS TAAM Al-Hikmah Tasikmalaya sebagai partisipan dalam penelitian dikarenakan dalam pengembangan motorik kasar guru belum pernah memanfaatkan media *Dicejump* sebagai media dalam pembelajaran motorik kasar.

3.3 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.3.1 Variabel

Sugiyono (2015, hlm. 38) menyatakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (variabel independen)

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 39) variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah media *Dicejump*.

2. Variabel terikat (variabel dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015, hlm. 39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah motorik kasar.

3.3.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Motorik kasar

Bambang Sujiono dalam Herni H (2020) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah perkembangan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar

bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Menurut Endang Rini Sukamti dalam Herni H(2020) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Pada penelitian ini aktivitas motorik yaitu gerakan keterampilan lokomotor yang merupakan aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya.. Dengan demikian yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah perkembangan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti mata, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam melompat dengan kedua kakinya (fisik motorik), perkembangan berpikir dalam mencocokkan dadu dengan matras tema (kognitif), serta perkembangan anak sosialisasi saat bermain bersama dan rasa keberanian saat melakukan lompatan (sosial emosional).

2. Media Dicejump

DiceJump merupakan alat permainan edukatif yang diperuntukkan untuk mengembangkan perkembangan fisik motorik anak usia dini. Alat permainan edukatif ini menggunakan tiga elemen utama dalam permainannya, yakni tiang loncatan dengan beberapa tingkatan, matras tema, dan dadu tema.

Secara operasional Dicejump menstimulasi perkembangan perkembangan fisik dan motorik anak usia 5-6 tahun. Sebab dalam permainan ini anak dilatih untuk mampu melakukan loncatan menggunakan kedua kakinya, dan melakukan lemparan dadu untuk meningkatkan perkembangan motoriknya. Kognitif dan emosional anak juga akan terstimulasi dalam hal ini, sebab keberanian anak dalam melompat dan perkembangan berpikir saat mencocokkan antara dadu dengan matras tema akan terkoordinir.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun instrumen penelitian (Sugiyono, 2010, hlm. 48). pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode non-tes (bukan-test) yaitu berupa observasi atau pengamatan langsung. Jenis observasi pada penelitian ini yaitu observasi sistematis artinya observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan, dalam hal

ini peneliti menggunakan lembar observasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Instrumen yang digunakan adalah *check-list*, pada lembar observasi peneliti memberikan tanda berupa tanda centang (√) pada setiap kolom deskriptor yang muncul.

Instrumen yang digunakan diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Mubiar Agustin tentang “pengaruh permainan kaulinan barudak terhadap karakter anak usia dini” yang disesuaikan dengan media Dicejump. Adapun teori yang digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian ini adalah Suparyanto dan Rosad, (2020) tentang motorik. Indikator yang digunakan untuk penilaian perkembangan motorik kasar anak ini merujuk pada Permendikbud tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak, untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan media Dicejump sebagai media untuk meningkatkan motorik kasar anak. Selain lembar observasi, alat pengumpul data penunjang dalam penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). RPPH digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Untuk memudahkan penyusunan instrumen, peneliti membuat kisi-kisi instrumen dan skala pengukuran instrumen. Skala pengukuran penelitian kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui penggunaan media Dicejump.

Kisi-kisi instrumen penelitian kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melalui penggunaan media Dicejump dijabarkan pada tabel 3.1 di bawah.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Motorik kasar

Variabel	Aspek	item observasi
Motorik Kasar (Hurlock, 2015)	Kekuatan (Santrock et al., 2009)	Anak mampu berlari
		Anak mampu melompat
		Anak mampu melakukan berlari lalu melompat
	Koordinasi (Santrock et al., 2009)	Anak mampu melompat sesuai dengan gambar bentuk yang ditunjukkan oleh lemparan dadu
		Anak mampu melakukan gerakan melempar dadu seperti menjatuhkan dari atas ke bawah
		Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan kaki saat melakukan lompatan
	Kecepatan (Santrock et al., 2009)	Anak mampu melompat dengan cepat dari tiang lompatan pertama ke tiang lompatan kedua tanpa terjatuh
		Anak mampu melompat pada setiap ketinggian
		Anak mampu melompati tiang titian ke atas dengan ketinggian 10 – 30cm
	Keseimbangan (Santrock et al., 2009)	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat melompat
		Anak mampu melompat ke arah depan sejauh satu meter dan mendarat dengan kedua kaki
		Anak mampu melempar dadu dengan kaki diam ditempat
	Kelincahan (Santrock et al., 2009)	Anak mampu melakukan lompatan dengan cepat pada matras tema
		Anak mampu mengerakkan seluruh tubuhnya dengan lincah
		Anak mampu menggerakkan seluruh anggota tubuh dari tiang lompatan pertama ke tiang lompatan kedua dengan cepat

Sebelum instrumen digunakan. Peneliti telah mengkonsultasikan instrumen penelitian tersebut kepada ahli untuk lakukan *jugment*. Selain itu perlu diketahui validitas dari instrument yang akan digunakan. Hal tersebut dilakukan dengan cara di uji cobakan terlebih dahulu. Selanjutnya dilakukan uji reabilitas untuk mendapatkan tingkat ketepatan (keajegagan) alat pengumpul data yang digunakan. Pengujian validitas eksternal atau pengujian konstruk instrumen dengan mengkorelasikan skor item dengan skor total. Pengujian validitas eksternal yang digunakan adalah *pearson/product moment*.

Pengujian validitas dilaksanakan kepada subjek yang berbeda dari sampel penelitian, yaitu dilaksanakan di kelompok B di RA Al - Burhan Kota Tasikmalaya yang berjumlah 15 anak. Pada pengujian terdapat seluru item valid, dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel* 2016. Berikut r hitung deskriptor 1-15.

Tabel 3. 2 Koefisien Korelasi Motorik kasar

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.6354	0.4124	Valid
2	0.7954	0.4124	Valid
3	0.6105	0.4124	Valid
4	0.6105	0.4124	Valid
5	0.680	0.4124	Valid
6	0.665	0.4124	Valid
7	0.591	0.4124	Valid
8	0.564	0.4124	Valid
9	0.736	0.4124	Valid
10	0.562	0.4124	Valid
11	0.824	0.4124	Valid
12	0.688	0.4124	Valid
13	0.476	0.4124	Valid
14	0.505	0.4124	Valid
15	0.512	0.4124	Valid

Setelah data dinyatakan valid maka dilakukan uji reliabilitas, menurut Arikunto (2013, hlm. 221) “reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu, artinya dapat dipercaya.” Instrumen yang reliabel jika diberikan kepada subjek yang sama dengan orang yang berbeda, dengan waktu yang berbeda tidak akan terpegaruh, hasil pengukurannya tetap sama.

Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Untuk reabilitas keseluruhan instrumen, jika nilai *Cronbach's Alpha* (α) lebih dari 0,60, maka instrumen dikatakan reliabel. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 22.0* untuk menentukan instrumen reliabel atau tidak. Berikut hasil perhitungan reliabilitas instrumen penelitian dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi *SPSS 22.0*.

Tabel 3. 3 Output Cronbach's Alpha Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.892	.892	15

Berdasarkan tabel 3.3 diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* pada keseluruhan item observasi sebesar 0.892 maka reliabilitas tinggi . Item observasi dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$, maka keseluruhan item observasi dikatakan reliabel. Hasil pengujian *Cronbach's Alpha* per aspek terdapat pada lampiran 6.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiono (2010, hlm. 117) populasi diartikan sebagai “wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B SPS TAAM Al-Ma'arij Tasikmalaya dan SPS TAAM Al-Hikmah Tasikmalaya.

3.5.2 Sampel Penelitian

Arikunto (2010, hlm. 174) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. sampel yang diambil dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/ kesempatan sama bagi unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2015, hlm. 84). Dalam penelitian ini populasi dijadikan sampel maka menggunakan sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 85) sampling jenuh adalah “teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel dan dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 orang”. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B SPS TAAM Al-Maarij Tasikmalaya dan SPS TAAM Al-Hikmah Tasikmalaya.

3.6 Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 193) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer pada penelitian ini adalah anak yang akan memasuki sekolah dasar. Sedangkan, data sekunder yang diambil pada penelitian adalah sekumpulan dokumentasi pada saat penelitian

3.7 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 4 jadwal penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian/minggu, Tahun 2024					
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Perizinan ke lokasi penelitian	X					
2.	Penyusunan instrumen pembelajaran	X	X				
3.	Penyusunan instrumen penelitian		X	X			

Tabel 3. 4 (Lanjutan) jadwal penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian/minggu, Tahun 2024					
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
4.	Ujicoba instrumen penelitian			X	X		
5.	Observasi				X	X	
6.	Analisis data hasil penelitian					X	X
7.	Penyusunan laporan					X	X

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Lestari & Yhudanegara (2017, hlm. 231) menyatakan bahwa “Pengumpulan data merupakan suatu kegiatan mencari data di lapangan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian”

1. Observasi

Observasi merupakan semua kegiatan yang ditujukan untuk mengenali, merekam dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai baik yang ditimbulkan oleh tindakan terencana maupun sampingan(Hermawan dkk 2010, hal. 169). Dalam penelitian ini peneliti berpartisipasi dalam mengukur perkembangan motorik kasar anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan instrument penelitian.

2. Dokumentasi

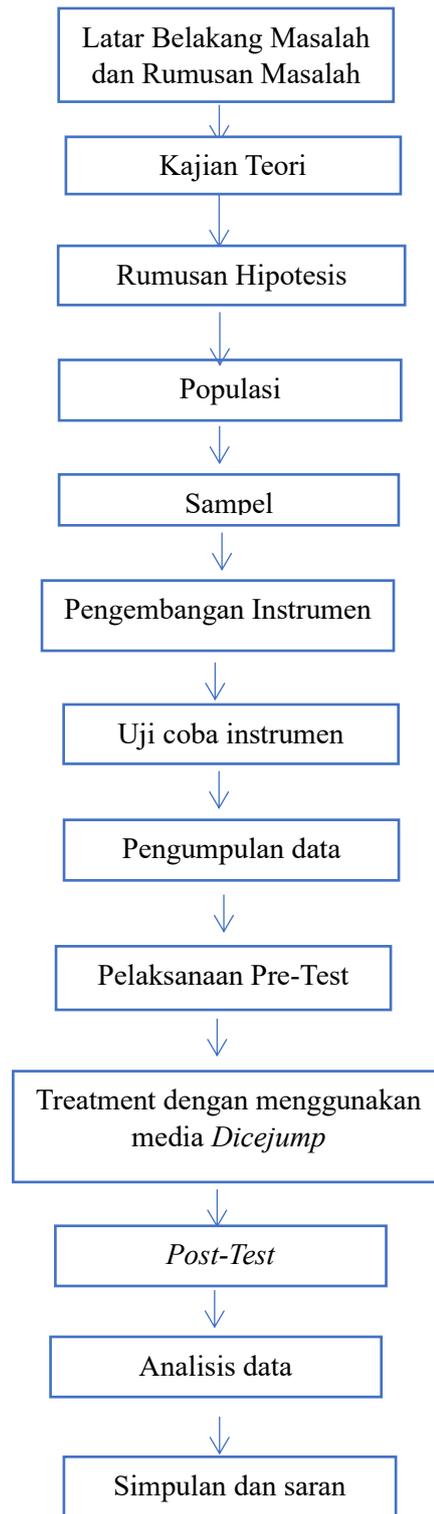
Menurut Hermawan dkk. (2010, hal. 187) Dokumentasi merupakan salah satu tehnik pengumpulan data yang menghimpun dan menganalisis dokumen tertulis, gambar atau elektronik. Pada penelitian ini peneliti memerlukan dokumentasi berupa rpph, foto pembelajaran dan lembar evaluasi pembelajaran.

3.9 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah penelitian dari awal hingga akhir penelitian. menjelaskan langkah-langkah penelitian eksperimen sebagai berikut (Sugiyono, 2015, hlm.172):

1. Latar belakang masalah dan rumusan masalah
2. Landasan teori
3. Rumusan hipotesis
4. Populasi
5. Sampel
6. Pengembangan instrumen
7. Pengujian instrumen
8. Pengumpulan data
9. Analisis data dan saran

Prosedur penelitian yang kemudian dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan desain dan bentuk desain dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian

Dari gambar 3.2 dapat dijelaskan langkah-langkah penelitian eksperimen dengan desain *Nonequivalen Control Grup Design*. Penelitian dimulai dari potensi masalah yakni latar belakang masalah dan rumusan masalah, kemudian rumusan masalah tersebut dijawab dengan teori atau disebut juga dengan hipotesis. Berdasarkan hipotesis tersebut peneliti memilih penelitian eksperimen dengan desain *Nonequivalen Control Grup Design*. Setelah memilih desain penelitian peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian, untuk penelitian subyek research eksperimen sampel dengan adanya kelas pembanding. Sebelum pengumpulan data, peneliti membuat instrumen dan pengujian instrumen, setelah teruji validitas dan reliabilitasnya instrumen baru bisa dipakai sebagai alat pengumpul data di lapangan.

Proses pengumpulan data dimulai dari pelaksanaan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal kemampuan motorik kasar pada anak, kemudian pelaksanaan *treatment*/perlakuan sebanyak 10 kali. Setelah perlakuan peneliti melakukan *post-test* semua data yang terkumpul dari *pre-test* dan *post test* kemudian diolah dan dianalisis kemudian ditarik kesimpulannya.

3.10 Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah data hasil penelitian secara sistematis dengan cara mengkategorikan data tertentu untuk menyimpulkan hasil suatu penelitian. Kegiatan dalam analisis data didasarkan pada variabel dan jenis responden, kemudian melakukan perhitungan sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian. Menurut Sugiyono (2015, hlm.76) ”analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Ada dua macam statistik yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial”.

Sugiyono (2015, hlm.76) menyebutkan bahwa alur teknik analisis data pada penelitian kualitatif langkah pertama adalah analisis deskriptif untuk menggambarkan data yang terkumpul. Langkah kedua yaitu uji asumsi yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametris, jika data tidak berdistribusi normal maka statistik yang digunakan yaitu statistik nonparametris. Langkah ketiga yaitu uji hipotesis menggunakan uji perbedaan dan langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan.

3.10.1 Langkah-langkah analisis data

langkah-langkah dalam analisis data yaitu meliputi persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian (Arikunto, 2013, hlm. 278). Persiapan yang dilaksanakan peneliti meliputi kegiatan pengecekan identitas siswa. Tabulasi meliputi kegiatan menganalisis dan menskoran terhadap hasil observasi peneliti. Kemudian, dilakukan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu analisis data statistik deskriptif dan inferensial.

Alur teknik analisis data penelitian kuantitatif diadaptasi dari Ciprahesti yang dikembangkan dari Sugiono (2015, hlm. 76) yaitu langkah pertama adalah analisis deskriptif untuk menggambarkan data yang terkumpul. Langkah kedua yaitu uji asumsi yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametris, jika data tidak berdistribusi normal maka statistik yang digunakan yaitu statistik nonparametris.

Langkah ketiga yaitu uji homogenitas untuk menguji kesamaan beberapa varians untuk dua populasi data terbukti homogen, langkah keempat adalah uji hipotesis menggunakan uji perbedaan *paired simple test* dan langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini analisis data tidak melakukan uji normalitas dan homogenitas karena semua populasi adalah sampel dan jumlah sampel kecil (Hendri E, Nur.L. 2014, hlm. 6) maka menggunakan statistik non parametrik. Sehingga menggunakan uji perbedaan *Mann Whithny U*.

3.10.2 Analisis statistik Deskriptif

Statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data sampel, data untuk mencari perbandingan data sampel atau populasi tanpa membuat suatu kesimpulan. statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010, hlm. 2017).

Statistik deskriptif dilakukan oleh peneliti dengan membandingkan data sampel dengan kategori peningkatan motorik kasar anak berdasarkan pada interval kategori hasil belajar. Rakhmat dan Solehudin (dalam Tantiana, 2014, hlm. 32) menyampaikan interval kategori hasil belajar sebagai berikut ini.

Tabel 3. 5 Kategori Hasil Belajar

Skor	Kategori
$X + 1.50 s$	BSB (Berkembang Sangat Baik)
$X + 0.50 s$	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
$X - 0.50 s$	MB (Masih Berkembang)
$X - 1.50 s$	BB (Belum Berkembang)

Keterangan:

$X = \frac{1}{2}$ nilai maksimum

$S = \frac{1}{3}$ nilai maksimum

Perhitungan yang dilakukan secara manual terdapat pada lampiran 13 kemudian membuat interval ketegori nilai *pre-test* dan *post-test* untuk kemampuan kemampuan motorik kasar.

Tabel 3. 6 Interval Kategori Penilaian

Interval Skor	Kategori
≥ 31	BSB
16 – 30	BSH
1 – 15	MB
< 1	BB

Tabel 3.6 dapat dijelaskan bahwa interval skor ≥ 31 mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), skor 16 – 30 mencapai kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), skor 1 – 15 mencapai kategori MB (Masih Berkembang) dan skor ≤ 1 mencapai kategori BB (Belum Berkembang).

3.10.3 Indek Gain

Uji *gain* dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar. Menurut Sundayana (2014, hlm.151) uji *gain* dilakukan “untuk memberikan gambaran umum peningkatan antara sebelum dan sesudah pembelajaran” . Gain dicari dengan melihat selisih skor dari *pre-test* dan *post-test* sehingga akan diketahui apakah terdapat perningkatan hasil belajar atau tidak.

Tita Puspitasari, 2024

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF DICEJUMP TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

3.10.4 Uji N-Gain

Tingkat pengaruh media Dicejump terhadap peningkatan motorik kasar baik perkataan maupun perbuatan di SPS TAAM Al-Maarij Tasikmalaya dan SPS TAAM Al-Hikmah Tasikmalaya dapat diketahui dengan dilakukan uji normal gain terhadap perbedaan nilai pretest dan post test yang diperoleh anak kelompok B. Dibawah ini adalah rumus normal gain (*Ngain*).

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Pre - test} - \text{Skor Post - test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre - test}}$$

Kategori interpretasi dari N gain diadaptasi dari klasifikasi dari Jamilah (dalam Tantiana, 2011, hlm. 32) adalah sebagai berikut:

Adapun interpretasi efektifitas N-*gain* menurut Arikunto (dalam Ciprahesti, 2015, hlm. 68) adalah:

Tabel 3. 7 Kategori Interpretasi Normal Gain

Normal Gain	Kategori
< 0,40	Tidak Efektif
0,40 – 0,55	Kurang Efektif
0,56 – 0,75	Cukup Efektif
> 0,76	Efektif

3.10.5 Uji Perbedaan (*Mann Withney*)

Mann Withney Test adalah uji nonparametris untuk mengukur signifikansi perbedaan *mean* yang bermakna antara 2 kelompok bebas berskala ordinal atau interval yang berdistribusi tidak normal. *Mann Withney Test* cocok digunakan untuk menguji perbedaan antara 2 data tidak berpasangan, menguji komparasi antar 2 pengamatan sebelum dan sesudah dan mengetahui efektivitas suatu perlakuan.

Langkah-langkah pengujiannya yaitu dengan menentukan Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh secara signifikan penerapan media Dicejump terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B di Kelas Eksperimen.

H_a : Ada pengaruh secara signifikan penerapan media Dicejump terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok kelompok B di Kelas Eksperimen.

Dalam penelitian ini menggunakan parametrik menggunakan *Mann Withney Test* adapun taraf *Asym Sig.* yang digunakan adalah $\alpha - 0,05$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut.

Jika nilai peluang *Asym Sig.* (α) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika nilai peluang *Asym Sig.* (α) $> 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak.