

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan upaya untuk menyelidiki dan menelusuri suatu masalah dengan cara menggunakan cara ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, serta analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu masalah atau untuk menguji sebuah hipotesis untuk memperoleh pengetahuan yang berguna bagi kehidupan (Abubakar, 2021, hlm 2). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, penelitian eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara 2 faktor (Jonn W, 2015, hlm 48).

Desain penelitian yang digunakan adalah *two group pretest- posttest design*, penelitian ini bertujuan untuk menyajikan suatu ukuran antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol (Afli, 2016, hlm 48). Dalam penelitian ini dilakukan 2 kali test, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut *pretest* dan sesudah diberikan perlakuan disebut *posttest* (Afli, 2016, hlm 47). Adapun pola penelitian metode *two group pretest- posttest design* menurut dalam (Saputra, 2017, hlm 39) sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian Two Group Pretest- Posttest Design

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	E1	X	E2
Kontrol	K1		K2

Keterangan :

E1 : Pre test yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen

K1 : Pre test yang dilaksanakan pada kelompok kontrol

X :Perlakuan berupa media modifikasi yang diberikan pada kelompok eksperimen

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Menentukan lokasi penelitian mempunyai peranan penting ketika akan melakukan penelitian. Lokasi penelitian yang tepat serta jadwal yang terencana dengan baik, sangat menentukan kelancaran dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini akan dilakukan di SDN Dangdeur 2 yang beralamat di Jl. Ki Hajar Dewantara no.79 Kelurahan Dangdeur Kecamatan Subang.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai sejak 16 Mei 2024 sampai dengan 13 Juni 2024 , yang mana pengambilan data siswa SDN Dangdeur 2 yang dibagi menjadi 12 pertemuan selama 4 minggu dengan rincian 3 kali dalam seminggu, dan sebelum melakukan *treatment* dilakukan pretest & posttest.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah yang didalamnya terdapat objek/ subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditentukan oleh seorang peneliti untuk dipelajari dan dipahami setelah itu menarik kesimpulan (Wahyudi, 2022, hlm 19). Adapun populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4a & 4b di SDN Dangdeur 2 dengan jumlah 50 siswa.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian yang dipilih dalam sebuah populasi yang telah ditentukan untuk berpartisipasi dalam sebuah penelitian (Heryana, 2017, hlm 5). Untuk mendapatkan sampel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, maka peneliti menggunakan metode *non-probability sampling*, *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama atau peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang terpilih mejadi sampel (Salma, 2021, hlm 42). Kemudian jenis *non-probability sampling* yang akan dipilih adalah teknik *purposive sampling*, *purposive sampling* sebagai

teknik dalam penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Santina dkk, 2021, hlm p). Kriteria sampel penelitian diperoleh dengan kriteria sebagai berikut :

1. Kriteria Inklusi

- Siswa sekolah dasar yang berusia 10 tahun
- Siswa kelas 4 di sekolah dasar Dangdeur 2
- Sehat jasmani dan rohaninya
- Diizinkan oleh orang tua untuk melakukan penelitian
- Hadir mengikuti perlakuan penelitian > 80%

2. Kriteria Eksklusi

- Anak kelas 4 yang usianya kurang dari 10 tahun
- Mempunyai riwayat penyakit
- Tidak diizinkan oleh orang tua untuk melakukan penelitian

3. Kriteria Droup Out

- Terjadi cedera pada saat perlakuan penelitian
- Tidak hadir mengikuti penelitian >20%

Berdasarkan kriteria tersebut, maka diperoleh sampel sebanyak 25 anak di SDN Dangdeur 2 yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan sebuah penelitian juga dibutuhkan sebuah instrumen sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian, sebagai suatu langkah untuk menemukan sebuah hasil atau kesimpulan dari sebuah penelitian tanpa mengurangi bagaimana kriteria instrumen yang baik (Salmaa, 2023, hlm 2). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Test Of Gross Motor Development* untuk mengukur keterampilan gerak dasar pada anak yang dikembangkan oleh Ulrich D.A (2000). TGMD-2 dirancang untuk menilai fungsi gerak dasar pada anak berusia 3-10 tahun. TGMD-2 menguji 12 keterampilan gerak dasar yang dibagi ke dalam dua subest, yaitu 6 tes keterampilan lokomotor dan 6 tes keterampilan objek kontrol (Fitriani & Bayu, 2019, hlm 250)

Cara memberikan skornya yaitu beri skor 1 jika berhasil melaksanakan tugas, dan 0 jika gagal. Tambahkan skor total setiap kriteria performa untuk mendapatkan skor keterampilan. Diakhir sub tes (objek kontrol tes) jumlahkan ke

6 skor keterampilan untuk mendapatkan skor. Ketentuan Tes TGMD-2 pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Ketentuan Tes TGMD-2 (Obyek Kontrol)

Skill	Pentunjuk	Indikator pengamatan	Test ke-1	Test ke-2	Skor
1. Catch	Siswa berdiri digaris yang telah ditentukan, kemudian pelembar berada di depannya. Oper bola dengan akurasi yang tepat kepada siswa, kemudian siswa, diberitahu agar menangkap dengan kedua tangannya. Test dilakukan 2x	1. Fase persiapan dimana tangan didepan tubuh dan siku ditekuk			
		2. Lengan dieksitensi ketika meraih bola saat bola datang			
		3. Bola ditangkap hanya menggunakan kedua tangan			
Jumlah skor					
2. Striking a stationary ball	Tempatkan bola diujung tiang/ diatas tiang. Arahkan siswa untuk memukul bola tersebut ke depan. Test silakukan sebanyak 2x	1. Tangan yang dominan menggenggam tongkat pemukul diatas tangan yang non dominan			
		2. Sisi yang tidak dominan menghadap ke target dengan posisi kaki bentuk paralel			
		3. pinggul dan bahu berotasi saat berayun			
		4. Transfer berat badan ke kaki depan			
		Tongkat pemukul berkontak dengan bola			
Jumlah skor					
3. Kick	Beri tanda dengan jarak 30-40 meter dari garis ke tembok. Tempatkan bola	1. Mendekati bola dengan cepat dan berkesinambungan			
		2. Sebuah langkah panjang sesaat sebelum kontak dengan bola.			

	di cone teoat dibelakang garis. Arahkan siswa untuk menendang bola tersebut ke tembok dengan jarak yang sudah ditentukan	3. Kaki bukan penendang disamping atau sedikit dibelakang bola. 4. Menendang bola dengan punggung kaki dominan bagian dalam.			
Jumlah skor					
4. Overhand throw	Tempatkan cone dengan jarak 10-20 meter dari tembok. Siswa memegang bola dan menghadap ke tembok. Arahkan siswa untuk melempar bola tersebut keatas dan di arahkan ke depan	1. Ayunan awal dimulai dengan gerakan tangan/ lengan ke arah bawah.			
		2. Merotasi pinggul dan bahu kearah dimana sisi yang bukan pelempar menghadap dinding			
		3. Berat badan ditransfer dengan melangkah kaki yang berlawanan dengan tangan yang melempar			
		4. Gerakan lanjutan (follow trough) setelah bola dilepaskan secara diagonal menyilang tubuh menuju kaki bukan dominan			
Jumlah skor					
5. Underhand Roll	Tempatkan 2 cone dengan jarak 10-20 meter dari tembok. Siswa memegang bola yang siap untuk digulingkan. Arahkan siswa tersebut untuk menggulingkan bola ke depan dengan perlahan	1. Lengan dominan mengayun ke bawah dan ke belakang tubuh sedangkan dada menghadap ke target			
		2. Melangkah ke depan dengan kaki yang berlawanan dengan tangan pelempar.			
		3. Menekuk lutut untuk mempermudah tubuh			
		4. Melepas bola dekat ke lantai sehingga bola tidak memantul setinggi lebi dari 10 cm			
Jumlah skor					
6. Stationary Dribble	Arahkan siswa untuk mendribble bola basket 40-5	1. Kontak bola dengan satu tangan setinggi pinggang			
		2. Mendorong bola dengan			

	kali tanpa berpindah tempat, dengan menggunakan satu tangan terkuat memberhentikan dribble dengan akhiran menangkap. Test dilakukan 2x	jari (bukan menampar bola)			
		3. Bola menyentuh lantai di depan atau bagian luar kaki sisi dominan			
		4. Mempertahankan kontrol bola selama 4-5 kali pantulan berturut-turut tanpa perpindahan kaki			
Jumlah skor					

Tabel 3.3 Interpretasi Hasil

Kategori	Score
Sangat unggul	>130
Unggul	121- 130
Di atas rata-rata	111-120
Rata-rata	90-110
Di bawah rata-rata	80-89
Rendah	70-79
Sangat Rendah	<70

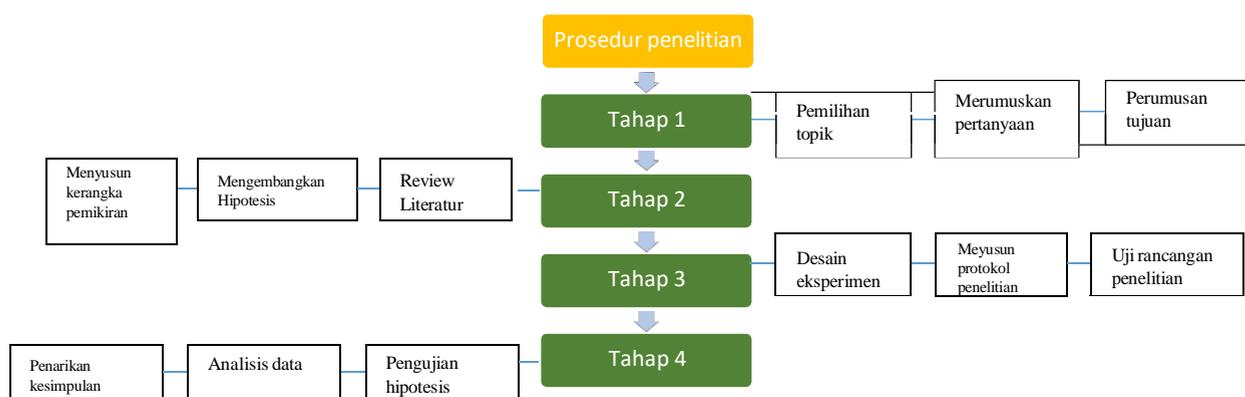
Tabel 3.3 merupakan interpretasi hasil penelitian. Pada kategori sangat unggul dengan score lebih dari 130. Pada kategori unggul dengan score 121 sampai 130. Pada kategori di atas rata-rata dengan score 111 sampai 120. Pada kategori rata-rata dengan score 90 sampai 110. Pada kategori di bawah rata-rata dengan score 80 sampai 89. Pada kategori rendah dengan score 70 sampai 79. Pada kategori sangat rendah dengan score kurang dari 70.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah mencari dan mengumpulkan semua data secara objektif sesuai dengan data yang ada dilapangan (Nursanti, 2010, hlm 44). Tes yang digunakan adalah tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*). Pre-test dilakukan pada awal pertemuan setelah itu anak diberikan treatment permainan balistik. Pada pertemuan terakhir dilakukan post-test untuk mengetahui hasil akhir anak di SDN Dangdeur 2 Subang.

3.5.2 Prosedur Penelitian



Gambar 3. 1 : Langkah- langkah Penelitian

Pada gambar 3.1 dapat dijelaskan bahwa tahapan dalam penelitian ini dimulai dengan pemilihan topik penelitian, yang mana topik dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif dengan permainan balistik pada anak sekolah dasar. Langkah selanjutnya pada tahap pertama yaitu merumuskan pertanyaan penelitian, yang mana pertanyaan penelitian digunakan sebagai dasar pengembangan hipotesis. Tahap pertama diakhiri dengan merumuskan tujuan penelitian, yang mana tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif melalui permainan balistik pada anak sekolah dasar.

Tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan *review literature* guna untuk mencari teori dan hasil penelitian yang berhubungan dengan hipotesis yang dibangun.

Tahap ketiga adalah menyusun desain eksperimen. Peneliti memilih eksperimen *two-group pre test-post test control group design*. Langkah selanjutnya pada tahap ketiga adalah melakukan penyusunan instrumen, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Test Of Gross Motor Development-2* (TGMD-2). Selanjutnya peneliti menyusun program permainan balistik sebanyak 12 kali pertemuan dengan 2 pertemuan merupakan *pretest- posttest* yang setiap minggu dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan.

Tahap keempat yaitu melakukan pengujian data yang diperoleh, hal ini dilakukan guna mengetahui apakah permainan balistik dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif pada anak sekolah dasar sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah peneliti selesai mengumpulkan data maka langkah selanjutnya yaitu mengolah data dengan cara menganalisis data tersebut untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang diteliti. Analisis data adalah suatu proses penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan sebuah data/ informasi yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah yang diteliti (Millah dkk, 2023, hlm 141).

Maka dari itu, untuk menganalisis data statistik, peneliti menggunakan program *SPSS (Statistical Program for Social Science)*. Program ini digunakan untuk melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji. Uji-uji tersebut bertujuan untuk melihat apakah terdapat hasil yang signifikan dari permainan balistik untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif pada anak sekolah dasar.

Adapun langkah-langkah untuk mengolah dan menganalisis data dalam penelitian adalah sebagai berikut :

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal dengan skala interval, maupun rasio. Normalitas dalam penelitian ini dilihat pada taraf signifikan α 0.05 dengan penjelasan kriteria berikut :

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal
- Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal

3.6.2 Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan merupakan kategori kelompok yang sama (homogen) atau (heterogen). Data homogenitas dalam penelitian ini dilihat pada taraf (P) / signifikan $\alpha 0,05$ dengan penjelasan kriteria berikut :

- Data tidak homogen bila nilai P (sig) lebih kecil dari ($<$) 0,05
- data homogen bila nilai P (sig) lebih besar dari ($>$) 0,05

3.6.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari hasil dugaan sementara ataupun jawaban sementara. Teknik yang digunakan yaitu Uji Paired Sample T-test. Uji Paired Sample- t-test dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata kelompok yang berpasangan dengan melakukan pengukuran 2 kali (pre- test dan post- test).

Uji Paired Sample t- test dalam penelitian ini dilihat pada taraf signifikan $\alpha 0,05$ dengan penjelasan kriteria sebagai berikut :

- Jika nilai Sig. (*2-tailed*) lebih kecil ($<$) 0,05 maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan.
- Jika nilai Sig (*2-tailed*) lebih besar ($>$) 0,05 maka tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan.