

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam bentuk angka guna menjelaskan hubungan antarvariabel, menguji hipotesis, atau membuat prediksi berdasarkan data yang terstruktur. Menurut Sugiyono (2018), metode kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengumpulan data yang terstruktur, dan dianalisis menggunakan metode statistik. Hal senada disampaikan oleh Creswell (2018), yang menyatakan bahwa metode kuantitatif adalah pendekatan sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik guna memahami pola hubungan atau tren yang terjadi.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini, digunakan juga metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengatur variabel bebas dalam kondisi yang terkontrol guna mengamati pengaruhnya terhadap variabel terikat, sehingga hubungan sebab-akibat dapat diidentifikasi dengan lebih akurat. Menurut Fraenkel, Wallen, dan Hyun (2019), penelitian eksperimen adalah pendekatan sistematis yang melibatkan pengelolaan variabel independen untuk mengetahui efeknya terhadap variabel dependen dalam lingkungan yang terkontrol. Selain itu, Ary, Jacobs, dan Sorensen (2020) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji hipotesis dan mengevaluasi hubungan kausal melalui prosedur yang terstruktur dan sistematis.

Dalam penelitian ini, metode kuantitatif dipadukan dengan pendekatan eksperimen untuk meningkatkan validitas internal dan eksternal hasil penelitian. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan data yang diperoleh tidak hanya bersifat deskriptif dan terukur, tetapi juga memiliki kemampuan menjelaskan sebab-akibat secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini dapat

memberikan kontribusi yang signifikan dalam menghasilkan temuan yang objektif, valid, dan relevan sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

3.1.2 Desain

Desain penelitian merupakan kerangka kerja yang sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian. Salah satu desain yang sering digunakan dalam penelitian eksperimental adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini termasuk dalam kategori pre-eksperimen, di mana peneliti menggunakan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding (kontrol). Pada desain ini, pengukuran dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*), lalu kelompok diberikan perlakuan tertentu (*treatment*), dan diakhiri dengan pengukuran setelah perlakuan (*posttest*). Tujuannya adalah untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan.

Menurut Sugiyono (2018), desain *One-Group Pretest-Posttest* merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi dampak perlakuan secara langsung terhadap variabel terikat, meskipun rentan terhadap pengaruh variabel luar.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pretest (tes awal)

X : Treatment (perlakuan)

O₂ : Posttest (tes akhir)

Berdasarkan pada desain penelitian tabel 3.1 dilakukan *Pretest* (Pengukuran Awal): Peneliti melakukan pengukuran awal terhadap kelompok subjek untuk mengidentifikasi kondisi atau kemampuan awal terkait variabel terikat. Data ini digunakan sebagai acuan untuk membandingkan hasil setelah perlakuan. *Treatment* (Perlakuan): Peneliti memberikan intervensi atau

perlakuan tertentu pada kelompok subjek. Perlakuan ini dirancang sesuai dengan tujuan penelitian dan ditujukan untuk memengaruhi variabel terikat. *Posttest* (Pengukuran Akhir): Setelah perlakuan selesai, peneliti melakukan pengukuran ulang pada kelompok yang sama untuk melihat perubahan atau dampak yang terjadi.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cantel, yang terletak di Desa Margaasih, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini bukan hanya didasarkan pada pertimbangan praktis, tetapi juga memiliki keterkaitan emosional dan strategis. SD Negeri Cantel adalah sekolah yang pernah menjadi lokasi penugasan dalam program Kampus Mengajar Angkatan 8. Pengalaman tersebut memberikan saya kesempatan untuk mengenal lingkungan sekolah, memahami dinamika pembelajaran, serta membangun hubungan dengan para siswa dan tenaga pendidik.

Desa Margaasih merupakan wilayah dengan karakteristik geografis yang khas, didukung oleh suasana pedesaan yang asri dan lingkungan masyarakat yang hangat. Lokasi SD Negeri Cantel yang strategis memberikan aksesibilitas yang cukup baik, sehingga mempermudah pelaksanaan penelitian. Sekolah ini memiliki fasilitas pendidikan yang memadai, meskipun terdapat beberapa tantangan infrastruktur yang dapat menjadi fokus perhatian dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan.

Keterlibatan saya sebelumnya dalam program Kampus Mengajar di sekolah ini menjadi salah satu alasan utama saya memilih lokasi ini sebagai tempat penelitian. Pengalaman tersebut memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, dan kondisi sekolah secara keseluruhan. Hubungan yang telah terjalin baik dengan siswa dan guru selama penugasan memberikan kepercayaan diri untuk melaksanakan penelitian dengan lancar, terutama karena saya telah mengenal sebagian besar siswa dan memahami cara terbaik untuk mendekati mereka dalam konteks pembelajaran.

Dengan demikian, SD Negeri Cantel menjadi pilihan yang ideal untuk lokasi penelitian, tidak hanya karena kedekatan emosional yang telah terbangun, tetapi juga karena potensi besar yang dimiliki sekolah ini untuk berkembang melalui berbagai intervensi yang berbasis penelitian.

3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam kurun waktu yang cukup terstruktur, dimulai pada 18 Januari 2025 dan berakhir pada 26 Februari 2025. Penelitian ini dirancang untuk berlangsung selama kurang lebih 2 bulan, dengan total **12** pertemuan. Sugiyono (2022) dalam *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* menyebutkan bahwa penelitian pre-eksperimen dapat dilakukan dalam jangka waktu tertentu (misalnya 12 pertemuan) dengan catatan bahwa perlakuan (treatment) harus diberikan secara sistematis dan berulang agar perubahan dapat diukur secara valid. Fraenkel & Wallen (2012) dalam *How to Design and Evaluate Research in Education* menekankan bahwa durasi penelitian dalam pre-eksperimen harus cukup untuk memungkinkan pengaruh perlakuan terlihat. 12 pertemuan dianggap cukup untuk mengukur efek dalam konteks pembelajaran, terutama dalam keterampilan motorik kasar. Setiap pertemuan akan dilaksanakan 2 kali dalam seminggu, yaitu pada hari rabu dan sabtu, dengan waktu pelaksanaan yang konsisten, yakni dari pukul 07.30 hingga 09.00 pagi. Penjadwalan yang demikian dipilih untuk memastikan bahwa waktu penelitian tidak mengganggu kegiatan utama siswa di sekolah, sambil memberi kesempatan bagi mereka untuk mengikuti penelitian dengan optimal pada jam yang sesuai dengan rutinitas mereka.

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian, alur kegiatan selama periode penelitian ini telah dibagi menjadi beberapa fase penting. Pada pertama kali pertemuan, yaitu pada hari pertama penelitian, akan dilakukan *pretest* yang bertujuan untuk mengukur kondisi awal atau tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa terkait dengan topik yang diteliti. Pretest ini hanya dilakukan satu kali di awal penelitian untuk memperoleh data awal yang akan menjadi acuan untuk menilai perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

Setelah pretest, tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan (treatment) yang akan dilaksanakan pada 10 pertemuan selanjutnya. Pada setiap pertemuan, siswa akan diberikan materi atau instruksi yang berfokus pada variabel yang diteliti, dan selama proses ini peneliti akan melakukan observasi dan interaksi untuk mengukur dampak dari perlakuan yang diberikan. Perlakuan dilakukan dengan tujuan untuk memengaruhi variabel terikat secara signifikan, dan setiap sesi akan dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara maksimal.

Setelah serangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, pada pertemuan terakhir akan dilakukan *posttest* untuk mengukur perubahan yang terjadi pada variabel terikat, yang diharapkan menjadi hasil dari perlakuan yang telah diberikan. Posttest ini bertujuan untuk membandingkan dengan data yang diperoleh pada pretest, serta untuk melihat apakah terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan pada kemampuan atau pengetahuan siswa setelah melalui rangkaian perlakuan yang diberikan.

Durasi waktu yang diberikan untuk penelitian ini, yakni sekitar dua bulan kurang dengan 12 pertemuan, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang cukup untuk dianalisis secara mendalam. Keberagaman data yang diperoleh dari pretest, treatment, dan posttest diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efek perlakuan terhadap siswa, serta dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di SD Negeri Cantel.

Pemilihan waktu penelitian, yang berlangsung pada pagi hari dan pada hari yang tidak mengganggu jadwal belajar utama siswa, bertujuan untuk memaksimalkan konsentrasi dan keterlibatan mereka dalam setiap kegiatan penelitian. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data yang valid dan bermanfaat untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan yang diterapkan pada siswa di SD Negeri Cantel.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi dalam konteks penelitian merujuk pada keseluruhan individu atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, dan yang menjadi sasaran dari penelitian tersebut. Populasi ini menjadi kelompok yang akan dianalisis untuk memperoleh data dan kesimpulan. Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang diteliti, yang mana hasil dari penelitian dapat digeneralisasikan. Populasi adalah sumber utama data yang akan digunakan dalam penelitian untuk mencapai tujuan penelitian yang spesifik.

Dalam konteks penelitian ini, populasi yang menjadi fokus adalah siswa-siswi dari SD Negeri Cantel, yang terletak di Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, tepatnya di kelas IV. Siswa kelas IV ini berjumlah 30 orang, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan kelas IV sebagai populasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan untuk mengukur perubahan yang dihasilkan oleh perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Selain itu, pada usia ini, siswa sudah cukup matang dalam mengikuti instruksi dan melakukan aktivitas yang melibatkan pembelajaran berbasis eksperimen.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang memiliki sifat atau karakteristik yang sama dan menjadi subjek yang diteliti. Dalam hal ini, siswa kelas IV SD Negeri Cantel merupakan individu yang memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian, yakni kelompok usia yang berada pada jenjang sekolah dasar yang membutuhkan perhatian lebih dalam konteks pengembangan kemampuan literasi dan numerasi.

Populasi ini sangat relevan dengan tujuan penelitian karena mereka berada pada tahap usia yang tepat untuk menerima intervensi dalam bentuk perlakuan yang akan diberikan. Siswa-siswi kelas IV juga memiliki variasi kemampuan yang cukup beragam, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini. Meskipun jumlah populasi relatif kecil, yaitu 30 siswa, hal ini justru

memungkinkan penelitian untuk dilakukan secara lebih mendalam dan spesifik pada setiap individu, mengingat keterbatasan yang ada pada sumber daya dan waktu yang digunakan untuk penelitian.

Ketika melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penting untuk mempertimbangkan ukuran populasi yang sesuai agar hasil penelitian bisa memiliki tingkat ketelitian dan validitas yang cukup. Meskipun jumlah populasi dalam penelitian ini terbatas, yaitu hanya 30 siswa, jumlah tersebut masih cukup untuk melakukan analisis kuantitatif yang signifikan. Selain itu, pemilihan populasi ini juga didasarkan pada akses yang mudah serta kemudahan dalam melakukan intervensi pendidikan yang dapat diukur dalam waktu yang relatif singkat.

Secara keseluruhan, siswa kelas IV SD Negeri Cantel yang berjumlah 30 orang menjadi populasi yang ideal untuk penelitian ini karena mereka merupakan kelompok yang relevan dengan fokus studi, dan memiliki karakteristik yang memungkinkan untuk menganalisis hasil dari perlakuan yang diberikan.

3.4.2 Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh untuk memilih seluruh anggota populasi yang relevan, yaitu 30 orang siswa kelas IV di SDN Cantel Cicalengka. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa. Mengingat jumlah siswa kelas IV yang terlibat dalam program permainan ular tangga adalah 30 orang, maka seluruh siswa yang ada dalam kelas tersebut dipilih sebagai sampel tanpa ada seleksi lebih lanjut. Dengan demikian, semua siswa yang memenuhi kriteria dalam penelitian ini diikutsertakan secara total. Dalam menentukan sampel dalam penelitian ini, Cohen et al. (2007, hlm. 101) menyatakan bahwa semakin besar ukuran sampel dibandingkan dengan populasi, maka hasilnya akan semakin baik. Namun, terdapat batas minimum jumlah sampel yang harus diambil oleh peneliti, yaitu sebanyak 30 sampel. Sejalan dengan pendapat tersebut, Baley (dalam Mahmud, 2011, hlm. 159) juga

menegaskan bahwa dalam penelitian yang menerapkan analisis data statistik, jumlah sampel minimum yang diperlukan adalah 30.

Penggunaan sampling jenuh ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan motorik kasar siswa, karena seluruh populasi yang relevan dilibatkan dalam pengumpulan data. Peneliti mengharapakan bahwa dengan melibatkan semua siswa kelas IV, hasil penelitian dapat mencerminkan fenomena yang lebih akurat tanpa ada unsur selektivitas atau bias dalam pemilihan sampel.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, untuk mengukur keterampilan motorik kasar siswa, peneliti menggunakan instrumen TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development, Second Edition*), yang dirancang khusus untuk menilai keterampilan motorik kasar pada anak-anak. Instrumen ini terdiri dari berbagai tes yang mengukur kemampuan dasar motorik kasar seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, **dan** berpindah tempat yang semuanya penting dalam perkembangan fisik anak. Penelitian ini menggunakan desain pretes-postes yang bertujuan untuk mengukur perubahan keterampilan motorik kasar siswa sebelum dan setelah mereka mengikuti program permainan ular tangga. TGMD-2, atau *Test of Gross Motor Development* edisi kedua, merupakan instrumen yang umum digunakan untuk mengukur keterampilan gerakan dasar pada anak-anak. Tes ini pertama kali dikembangkan oleh Ulrich pada tahun 1985 dan mencakup 12 keterampilan yang terbagi ke dalam dua kategori, yaitu keterampilan lokomotor dan keterampilan kontrol objek.

TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development-second edition*) adalah alat tes yang digunakan untuk menilai keterampilan motorik anak. Valentini (2012, hlm. 276) menjelaskan bahwa TGMD-2 merupakan instrumen penilaian motorik yang mengandalkan teknik observasi dan dirancang untuk mengukur perkembangan motorik kasar pada anak usia 3 hingga 10 tahun. Sejalan dengan itu, Ulrich (2000) menyatakan bahwa TGMD-2 digunakan untuk mengukur keterampilan gerak dasar

pada anak dalam rentang usia tersebut. Wiart dan Darrah (dalam Kim et al., 2014, hlm. 351) mengemukakan bahwa TGMD-2 adalah alat asesmen yang berfokus pada proses, bersifat praktis, mudah digunakan, serta dikembangkan untuk mengevaluasi aspek kualitatif dalam keterampilan motorik. Sementara itu, Bakhtiar (2015, hlm. 25) menambahkan bahwa TGMD-2 berfungsi sebagai tes untuk menilai kemampuan gerak kasar individu yang berkembang sejak usia dini.

3.5.1 Komponen Tes

TGMD-2 menguji 12 keterampilan gerak dasar yang yang dibagi ke dalam dua subtes, yaitu lokomotor dan objek kontrol. Menurut Bakhtiar (2015), tes lokomotor digunakan untuk menilai keterampilan motorik kasar yang melibatkan koordinasi gerakan tubuh anak saat berpindah dari satu arah ke arah lainnya, yang terdiri dari enam jenis tugas pengujian. Dalam proses pengukuran, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan, termasuk menyiapkan peralatan yang dibutuhkan serta format penilaian lokomotor yang terdapat dalam TGMD-2. Dalam tes lokomotor ini, aspek yang diamati dari subjek adalah bagaimana anak mengoordinasikan gerakan tubuhnya saat melakukan perpindahan. Keterampilan lokomotor adalah keterampilan yang memerlukan gerak cepat tubuh saat bergerak dari satu arah ke arah lain. Keterampilan lokomotor terdiri dari:

- a) Lari – melangkah dengan cepat, sampai terdapat gerakan dimana kedua kaki melayang sebentar di udara.
- b) Gallop – melakukan langkah kuda dengan cepat
- c) Hop – melompat dalam jarak minimum pada setiap kaki.
- d) Leap – melaksanakan keterampilan terkait dengan melompati objek dengan satu kaki.
- e) Horizontal jump – melakukan lompatan horizontal dari posisi berdiri ke arah depan sejauh mungkin.
- f) Slide – gerakan menyamping pada suatu garis lurus dari satu titik ke titik lainnya.

Menurut Bakhtiar (2015), tes objek kontrol digunakan untuk mengukur keterampilan motorik kasar dalam mengendalikan suatu objek di luar diri anak,

yang terdiri dari enam jenis tugas pengujian. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengamati bagaimana anak dapat mengoordinasikan gerakan tubuhnya dalam menguasai objek di sekitarnya. Tes objek kontrol memiliki kesamaan dengan tes lokomotor, yaitu sama-sama terdiri dari enam subtes. Sementara keterampilan objek kontrol terdiri dari:

- a) Striking a stationary ball - memukul bola yang tidak bergerak menggunakan pemukul.
- b) Stationary dribble - mendribble (memantulkan) bola ke lantai dengan tangan dominan tanpa berpindah tempat.
- c) Catch - Kemampuan untuk menangkap lemparan bola.
- d) Kick – kemampuan untuk menendang bola.
- e) Overhand throw – melemparkan bola sejauh mungkin pada objek yang telah ditentukan.
- f) Underhand roll – menggulingkan (mengelindingkan) bola ke sasaran tertentu.

3.5.2 Prosedur Pretes dan Postes dengan TGMD-2

1) Pretest (Sebelum Program Permainan Ular Tangga)

Pada tahap awal, sebelum siswa mengikuti kegiatan permainan ular tangga, peneliti akan melakukan pengukuran keterampilan motorik kasar dengan menggunakan instrumen TGMD-2. Tes ini mencakup serangkaian tugas yang mengukur berbagai aspek keterampilan motorik kasar, seperti kemampuan melompat, berlari, dan keseimbangan tubuh. Setiap siswa akan diminta untuk menyelesaikan beberapa gerakan motorik yang telah ditetapkan, dan peneliti akan menilai kemampuan mereka berdasarkan kriteria yang telah disediakan oleh instrumen TGMD-2.

2) Intervensi Permainan Ular Tangga

Setelah pretes, siswa akan terlibat dalam program permainan ular tangga yang telah dirancang untuk merangsang keterampilan motorik kasar mereka. Program ini akan dilakukan dalam beberapa sesi, dan selama periode ini, siswa akan berpartisipasi dalam permainan yang mengharuskan mereka untuk bergerak, melompat, dan berlari sesuai dengan aturan

permainan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui aktivitas fisik yang menyenangkan.

3) Post-Test (Setelah Program Permainan Ular Tangga)

Setelah selesai mengikuti program permainan ular tangga, peneliti akan melakukan **postes** untuk mengukur keterampilan motorik kasar siswa setelah intervensi. Instrumen TGMD-2 akan digunakan kembali untuk menilai apakah ada peningkatan keterampilan motorik kasar siswa. Peneliti akan membandingkan skor pretes dan postes untuk melihat perubahan yang terjadi pada kemampuan motorik kasar siswa setelah mengikuti program permainan ular tangga.

3.5.3 Instrumen TGMD-2

TGMD-2 terdiri dari dua bagian utama:

a. Bagian 1: Subtes Lokomotor

Subtes ini mengukur keterampilan bergerak seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur. Siswa akan diminta untuk melakukan berbagai gerakan dasar ini, dan peneliti akan menilai seberapa baik siswa melaksanakan tugas-tugas tersebut.

b. Bagian 2: Subtes Objek-Kontrol

Subtes ini mengukur keterampilan dalam kegiatan seperti melempar, menangkap, menendang, dan menembak bola. Gerakan-gerakan ini penting untuk perkembangan keterampilan motorik kasar anak-anak dalam kegiatan sehari-hari dan olahraga.

3.6 Kriteria Penilaian

3.6.1 Kriteria Penilaian

- 1) Tujuan: Untuk Mengukur Keterampilan Motorik Kasar
- 2) Sasaran: Siswa/i Kelas V SDN Cantel Cicalengka
- 3) Peralatan:
 - a) Peliut

Peluit dalam penelitian digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan isyarat atau instruksi selama eksperimen atau observasi. Alat ini berfungsi untuk menandai waktu, memberi sinyal mulai atau berhenti, serta mengontrol jalannya suatu aktivitas penelitian.



Gambar 3. 1 Peluit

b) Cone

Dalam penelitian, cone berfungsi sebagai pembatas area atau jalur tertentu untuk memastikan peserta tetap berada dalam batas yang ditentukan. Dengan menggunakan cone sebagai pembatas, penelitian dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan konsisten, sehingga hasil pengukuran lebih akurat dan dapat dibandingkan dengan parameter yang telah ditetapkan.



Gambar 3. 2 Cone

c) Bola Basket

Bola basket digunakan sebagai alat ukur dalam instrumen penilaian gerakan dribble pada Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2). TGMD-2 merupakan tes yang menilai keterampilan gerakan dasar anak, termasuk keterampilan lokomotor dan kontrol objek. Dalam tes ini, bola

basket digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengontrol bola saat melakukan gerakan stationary dribble.



Gambar 3. 3 Bola Basket

d) Bola Sepak

Bola sepak digunakan sebagai instrumen dalam *Test of Gross Motor Development-2* (TGMD-2) untuk menilai keterampilan menendang sebagai bagian dari kategori keterampilan kontrol objek. Tes ini mengukur kemampuan anak dalam melakukan gerakan menendang dengan koordinasi yang baik, keseimbangan, serta kontrol terhadap bola. Dalam penilaian TGMD-2, anak diminta untuk menendang bola ke arah tertentu dengan teknik yang sesuai, seperti menggunakan punggung kaki atau bagian dalam kaki. Pengukuran dilakukan berdasarkan aspek seperti keseimbangan sebelum dan sesudah tendangan, akurasi gerakan, serta kekuatan dan kontrol saat bola ditendang.



Gambar 3. 4 Bola Sepak

e) Bola Tennis

Bola tenis digunakan dalam *Test of Gross Motor Development-2* (TGMD-2) untuk mengukur keterampilan kontrol objek dalam dua jenis tes, yaitu *Striking a Stationary Ball* (memukul bola diam) dan *Underhand Roll* (menggulingkan bola dengan satu tangan). Kedua tes ini bertujuan

untuk menilai koordinasi gerakan, kekuatan, serta kontrol anak dalam memanipulasi bola.



Gambar 3. 5 Bola Tennis

f) Bola Tangan

Bola tangan digunakan dalam Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) untuk mengukur keterampilan menangkap (catch), yang merupakan bagian dari keterampilan kontrol objek. Tes ini bertujuan untuk menilai koordinasi mata dan tangan anak dalam menangkap bola yang dilempar ke arahnya.



Gambar 3. 6 Bola Tangan

g) Bola Plastik (Bola Playground)

Bola plastik atau bola playground digunakan dalam Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) untuk mengukur keterampilan memukul bola diam (Striking a Stationary Ball), yang termasuk dalam kategori keterampilan kontrol objek. Bola plastik atau bola playground dipilih karena ukurannya yang cukup besar dan ringan, sehingga memudahkan anak dalam melihat dan memukul bola dengan lebih akurat. Dengan penggunaan bola ini, tes TGMD-2 dapat menilai perkembangan keterampilan motorik kasar anak dalam mengontrol objek dengan lebih terstruktur dan objektif.



Gambar 3. 7 Bola Playground

h) Tongkat Pemukul

Tongkat pemukul digunakan dalam Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) sebagai alat bantu untuk mengukur keterampilan memukul bola diam (Striking a Stationary Ball), yang merupakan bagian dari keterampilan kontrol objek. Tes ini bertujuan untuk menilai koordinasi mata dan tangan, kekuatan, serta teknik pukulan anak dalam memukul bola yang diam di tempatnya.



Gambar 3. 8 Tongkat Pemukul

i) Tee (Dudukan Bola)

Tee atau dudukan bola digunakan sebagai alat bantu dalam Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) untuk menilai keterampilan memukul bola diam (Striking a Stationary Ball), yang termasuk dalam kategori keterampilan kontrol objek. Alat ini berfungsi sebagai penyangga agar bola tetap stabil dan pada ketinggian yang sesuai, sehingga anak dapat memukul bola dengan lebih mudah dan akurat.



Gambar 3. 9 Tee

j) Bagbean (Bantal)

Bagbean atau bantal digunakan sebagai dudukan bola dalam Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) untuk mengukur keterampilan menendang (kick), yang merupakan bagian dari keterampilan kontrol objek. Alat ini berfungsi sebagai penyangga bola agar tetap stabil di tempatnya sebelum ditendang oleh anak, memastikan bola tidak bergerak sebelum kontak dilakukan.



Gambar 3. 10 Bagbean

k) Catatan Penilaian atau Instrumen Penilaian

Dalam Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2), instrumen penilaian digunakan untuk mencatat dan mengevaluasi keterampilan motorik kasar anak. Instrumen ini mencakup lembar observasi atau catatan penilaian, yang berisi kriteria tertentu untuk setiap keterampilan yang diuji, termasuk keterampilan lokomotor dan kontrol objek.

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Lokomotor**TGMD-2****SUBTEST PERFORMANCE RECORD**

Tanggal : No.
 Subjek :
 Nama Subjek :JK : L / P
 Dominan : Kanan/Kiri

Locomotor Subtest

Skill	Performance Criteria	Trial	Trial	Score
		1	2	
1. Run	1. Tangan berlawanan dengan kaki, siku dibengkokkan			
	2. Sesaat kedua kaki tidak menyentuh tanah			
	3. Perkenaan kaki dengan lantai menggunakan tumit atau ujung kaki (tidak menggunakan seluruh kaki)			
	4. Kaki belakang dibengkokkan kira-kira 90 derajat mendekati pantat			
2. Gallop	1. Lengan dibengkokkan dan diangkat setinggi perut			
	2. Melangkah ke depan dengan menolak pada satu kaki diikuti dengan langkah selanjutnya dengan kaki berbeda			
	3. Sesaat kedua kaki melayang secara bersamaan			
	4. Irama langkah dapat dipertahankan setidaknya 4 langkah gallop			
3. Hop	1. Kaki yang tidak menumpu berayun ke depan dan ke belakang untuk menghasilkan			

	gaya			
	2. Lutut yang tidak menumpu berat badan ditekuk ke belakang			
	3. Tangan ditekuk dan mengayun untuk menghasilkan gaya			
	4. Berjinkak tiga kali secara berurutan dengan kaki yang dominan			
	5. Berjinkak tiga kali secara berurutan dengan kaki yang bukan dominan			
4. Leap	1. Menolak dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang berlawanan			
	2. Sesaat kedua kaki melayang dan lebih lama dibanding berlari			
	3. Tangan meraih kedepan dan berlawanan dengan kaki yang melangkah			
5. Horizontal Jump	1. Selama persiapan, kedua lutu ditekuk dan tangan dijulurkan kebelakang tubuh			
	2. Lengan dijulurkan dengan keras ke arah depan dan ke arah atas dan mencapai extension yang sepenuhnya di atas kepala.			
	3. Take off dan mendarat menggunakan kedua kaki secara bersamaan			
	4. Lengan condong ke bawah pada saat mendarat			
6. Slide	1. Tubuh berbalik ke samping ke arah yang diinginkan dari perjalanan			
	2. Langkah ke samping diikuti dengan slide kaki mengikuti ke titik di sebelah kaki pertama.			

	3. Melakukan slide minimal empat kali ke arah kanan			
	4. Melakukan slide minimal empat kali ke arah kiri			

(Sumber: Andy Supriady, 2016)

Tabel 3.2 dalam Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) berisi instrumen penilaian untuk keterampilan lokomotor, yaitu keterampilan yang melibatkan perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana anak menguasai keterampilan lokomotor dasar dengan melihat kriteria yang telah ditentukan. Ada 6 skill gerakan yaitu: run, gallop, leap, hop, horizontal jump, dan slide.

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Kontrol Objek

TGMD-2

SUBTEST PERFORMANCE RECORD

Tanggal : No.

Subjek :

Nama Subjek :JK : L / P

Dominan : Kanan/Kiri

Object-Control Subtest

Skill	Performance Criteria	Trial	Trial	Score
		1	2	
1. Stricking a Stationary Ball	1. Pada saat memegang bat, letak tangan dominan berada diatas tangan nondominan			
	2. Sisi tubuh yang tidak disukai menghadap bola dengan kaki sejajar			
	3. Pinggul dan bahu beroutar ketika mengayun			
	4. Memindahkan titik berat ke kaki depan			
	5. Bat kontak dengan bola			
2.	1. Kontak bola dengan satu tangan setinggi			

Stationary Dribble	pinggul			
	2. Mendorong bola dengan jari (bukan dipukul)			
	3. Kontak bola ke permukaan berada di depan atau di luar kaki sisi yang disukai			
	4. Mengontrol bola untuk empat kali pantulan tanpa menggerakkan kaki			
3. Catch	1. Pada fase persiapan, siku ditekuk dan tangan di depan tubuh			
	2. Lengan memanjang untuk meraih bola yang datang			
	3. Bola ditangkap hanya oleh tangan			
4. Kick	1. Mempercepat gerakan menuju bola			
	2. langkah memanjang atau melompat sesaat sebelum kontak dengan bola			
	3. Kaki yang tidak menendang ditempatkan disamping atau sedikit dibelakang bola			
	4. Bola ditendang dengan punggung kaki (tali sepatu) atau jari kaki yang disukai			
5. Overhand Th	1. Awalan ditandai dengan gerakan ke bawah tangan/lengan			
	2. Pinggul dan bahu diputar ke titik dimana sisi tubuh yang tidak melempar menghadap dinding			
	3. Titik berat tubuh ditransfer dengan melangkahkan kaki yang berlawanan dengan tangan yang melempar			
	4. Follow-through melampaui rilis bola diagonal ke sisi tubuh yang tidak disukai			

6. Underhand Roll	1. Tangan yang melempar diayunkan kebawah dan ke balakang dada sedangkan dada menghadap ke depan			
	2. Melangkah ke depan dengan kaki yang berlawanan dengan tangan yang disukai			
	3. Menekuk lutut sehingga badan ke bawah			
	4. Bola yang dilepaskan dekat dengan lantai sehingga tidak memantul melebihi kira-kira 10			

(Sumber: Andy Supriady, 2016)

Tabel 3.3 dalam Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2) mencakup instrumen penilaian untuk keterampilan kontrol objek, yaitu keterampilan motorik kasar yang melibatkan interaksi dengan objek, seperti melempar, menangkap, dan menendang. Berisi 6 daftar keterampilan yang dinilai dalam TGMD-2, seperti menendang (kick), menangkap (catch), melempar (overhand throw), menggiring bola (dribble), memukul bola diam (striking a stationary ball), dan menggulir bola (underhand roll).

PENILAIAN POST-TEST
TGMD-2
SUBTEST PERFORMANCE RECORD

Tanggal : 16 Februari 2025 (Rabu)
 Subjek : Kelas V
 Nama Subjek : Anun JK : ✓ / P
 Dominan : Kanan/Kiri

No. L

Locomotor Subtest

Skill	Performance Criteria	Trial 1	Trial 2	Score
1. Run	1. Tangan berlawanan dengan kaki, siku dibengkokkan	1	1	8
	2. Sesaat kedua kaki tidak menyentuh tanah	1	1	
	3. Perkenaan kaki dengan lantai menggunakan tumit atau ujung kaki (tidak menggunakan seluruh kaki)	1	1	
	4. Kaki belakang dibengkokkan kira-kira 90 derajat mendekati pantat	1	1	
2. Gallop	1. Lengan dibengkokkan dan diangkat setinggi perut	1	1	8
	2. Melangkah ke depan dengan menolak pada satu kaki diikuti dengan langkah selanjutnya dengan kaki berbeda	1	1	
	3. Sesaat kedua kaki melayang secara bersamaan	1	1	
	4. Irama langkah dapat dipertahankan setidaknya 4 langkah gallop	1	1	
3. Hop	1. Kaki yang tidak menumpu berayun ke depan dan ke belakang untuk menghasilkan gaya	1	1	9
	2. Lutut yang tidak menumpu berat badan ditekuk ke belakang	1	1	
	3. Tangan ditekuk dan mengayun untuk menghasilkan gaya	0	1	
	4. Berjinkak tiga kali secara berurutan dengan kaki yang dominan	1	1	
	5. Berjinkak tiga kali secara berurutan dengan kaki yang bukan dominan	1	1	
4. Leap	1. Menolak dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang berlawanan	1	1	5
	2. Sesaat kedua kaki melayang dan lebih lama dibanding berlari	0	1	
	3. Tangan meraih kedepan dan berlawanan dengan kaki yang melangkah	1	1	

5. Horizontal Jump	1. Selama persiapan, kedua lutu ditekuk dan tangan dijulurkan kebelakang tubuh	1	1	7
	2. Lengan dijulurkan dengan keras ke arah depan dan ke arah atas dan mencapai extension yang sepenuhnya di atas kepala.	1	1	
	3. Take off dan mendarat menggunakan kedua kaki secara bersamaan	1	1	
	4. Lengan condong ke bawah pada saat mendarat	0	1	
6. Slide	1. Tubuh berbalik ke samping ke arah yang diinginkan dari perjalanan	1	1	7
	2. Langkah ke samping diikuti dengan slide kaki mengikuti ke titik di sebelah kaki pertama.	0	1	
	3. Melakukan slide minimal empat kali ke arah kanan	0	1	
	4. Melakukan slide minimal empat kali ke arah kiri	1	1	
			TOTAL	44

Gambar 3. 11 Contoh Instrumen Hasil Tes

Skala penelitian berbasis kriteria untuk masing-masing indikator,

0 = Tidak dilakukan

1 = Dilakukan dengan benar

Gambar 3.11 menunjukkan contoh instrumen hasil tes pada gerak lokomotor milik Ainun, siswa kelas IV saat pelaksanaan postes. Instrumen ini berisi hasil penilaian keterampilan dasar seperti berlari, melompat, dan berjalan cepat. Data dari instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan motorik siswa setelah mengikuti pembelajaran. Dengan instrumen ini, guru dapat melihat peningkatan performa siswa dan merancang pembelajaran lanjutan yang lebih tepat sasaran.

4) Pelaksanaan

- a. Siswa dikumpulkan di lapang dengan jumlah 30 siswa kelas IV yang akan melaksanakn penilian pretest dan postest

- b. Siswa berbaris di 3 cone yang sudah di sediakan, menjadi 3 kelompok dengan 1 kelompok berjumlah 10 orang berjajar ke belakang
 - c. Lalu melakukan serangkain instrumen yang ada dengan salah satu intrumen yang menggunakan star jongkok
 - d. Intrumen tersedia ada 12 gerakan yang menjadi patokan penilaian untuk peneliti
 - e. Melakukan secara bergantian sampai gerakan terakhir dilakukan
- 5) Penilaian
- a. Nilai terbaik adalah melakukan gerakan dengan baik dan benar
 - b. Siswa kelas 5 bersiap melakukan tes dengan bersiap di belakang cone dan saat peliut di bunyikan siswa segera melakukan tes TGMD 2 Test of Gross Motor Development
 - c. Skala penelitian berbasis kriteria untuk masing-masing indikator, 0 = Tidak dilakukan & 1 = Dilakukan dengan benar
 - d. Setiap keterampilan motorik yang diuji akan dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam instrumen TGMD-2. Setiap gerakan diberikan skor, dengan skor yang lebih tinggi menunjukkan kemampuan yang lebih baik. Setelah dilakukan pretes dan postes, perbandingan antara skor awal dan akhir akan memberikan gambaran tentang seberapa besar pengaruh permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa.

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian dengan desain pre-experiment one group pretest-posttest melibatkan serangkaian prosedur yang perlu dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan keberhasilan dan validitas hasil penelitian. Berikut adalah prosedur penelitian yang terdiri dari tahap awal pelaksanaan dan tahap akhir.

3.7.1 Tahap Awal

- 1) Menentukan Tujuan Penelitian: Peneliti harus menetapkan tujuan penelitian dengan jelas. Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk

mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada nilai pretest dan posttest siswa setelah perlakuan diberikan.

- 2) Menyusun Instrumen Penelitian: Peneliti harus membuat instrumen penelitian yang relevan, seperti soal pretest dan posttest yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.
- 3) Persiapan Tempat dan Waktu: Lokasi penelitian sudah ditentukan di SD Negeri Cantel, Desa Margaasih, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, dan waktu penelitian juga sudah dijadwalkan, yaitu dari tanggal 18 Januari 2024 hingga 12 Maret 2025, dengan 16 pertemuan (2 kali seminggu).
- 4) Penyusunan Rencana Perlakuan (*Treatment*): Peneliti merencanakan materi yang akan disampaikan selama 10 pertemuan, serta metode yang akan digunakan untuk memberikan perlakuan pada kelompok yang diteliti. Menyiapkan kegiatan atau teknik pengajaran yang relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang diteliti.
- 5) Pemilihan Sampel: Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh di mana seluruh siswa kelas IV SD Negeri Cantel yang berjumlah 30 siswa dijadikan sampel penelitian. Peneliti harus memastikan bahwa sampel yang diambil sesuai dengan kriteria penelitian dan siap untuk mengikuti seluruh tahapan.
- 6) Uji Pretest: Sebelum perlakuan dimulai, peneliti akan melakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Pretest ini digunakan sebagai data dasar yang akan dibandingkan dengan hasil posttest setelah perlakuan.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan

- 1) Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*): Pada tahap ini, peneliti memberikan perlakuan berupa metode atau teknik pengajaran yang sudah disiapkan sebelumnya selama 12 pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam (dari pukul 07.00 hingga 09.00) pada hari Rabu dan Sabtu. Perlakuan

tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

- 2) **Monitoring dan Observasi:** Peneliti melakukan monitoring secara rutin terhadap perkembangan siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan dan untuk memastikan bahwa perlakuan dilakukan sesuai dengan rencana.
- 3) **Program Pembelajaran:** Program pembelajaran berbasis ular tangga merupakan alat edukasi yang dirancang untuk menggabungkan aspek pembelajaran dengan elemen permainan. Program ini sering digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, khususnya bagi anak-anak.

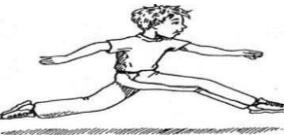
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Penelitian

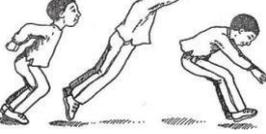
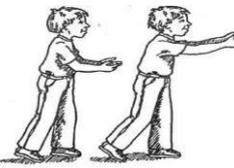
No.	Hari	Jam	Lokasi
1.	Rabu	07.30 - 09.00	Lapangan SDN Cantel
2.	Sabtu	07.30 - 09.00	Lapangan SDN Cantel

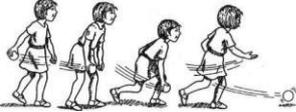
Berdasarkan tabel 3.4 jadwal kegiatan penelitian. Pembelajaran dimulai dari hari rabu dan sabtu pada pukul 07.30 - 09.00 bertempat di SD Negeri Cantel Cicalengka. Jadwal Kegiatan Penelitian ini sebanyak 2 kali dalam seminggu dan dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih delapan minggu. Kegiatan pembelajaran ditujukan untuk melihat peningkatan pada saat post-tesrt setelah dilakukanya treatment berupa media permainan ular tangga.

Tabel 3.5 Program Kegiatan Pembelajaran

NO.	Pertemuan	Waktu	Materi	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	Pertemuan ke-1	07.30 - 09.00	A. Pendahuluan	15 Menit	Tes awal siswa melakukan tes lokomotor dan

	(Sabtu. 18 Januari 2025)	<p>1. Berdoa, beserta menyampaikan tujuan penelitian.</p> <p>2. Melakukan pemanasan statis, dinamis dan lari keliling lapangan.</p> <p>B. Kegiatan Inti</p> <p>1. Memperkenalkan gerakan Lokomotor dan Objek-kontrol Tes TGMD 2 (Test of Gross Motor Development)</p> <p>2. Melakukan Tes TGMD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lokomotor <ol style="list-style-type: none"> 1. Run  2. Gallop 3. Hop 4. Leap 	60 Menit	objek-kontrol dengan instrumen TGMD 2 (Test of Gross Motor Development)
--	--------------------------------	---	-------------	---

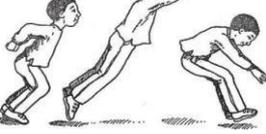
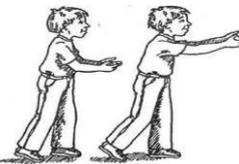
			<p>5. Horizontal Jump</p>  <p>6. Slide</p>  <ul style="list-style-type: none"> Objek-Kontrol <p>1. Stricking a Stationary Ball</p>  <p>2. Stationary Dribble</p>  <p>3. Catch</p>  <p>4. Kick</p> 	
--	--	--	--	--

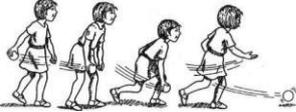
			<p>5. Overhand Throw</p>  <p>6. Underhand Roll</p>  <p>C. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendinginan 2. Memberikan Pengarahan Tentang Program 3. Berdoa 	15 Menit	
2.	Pertemuan ke-2 (Rabu. 22 Januari 2025)	07.30 - 09.00	<p>A. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa, beserta menyampaikan tujuan penelitian. 2. Melakulan pemanasan statis, dinamis dan lari keliling lapangan. 3. Melakukan permainan lalu lintas berlari untuk melatih konsentrasi <p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran 2. Melaksanakan pembelajaran 	15 Menit 60 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melangkah ke setiap kotak sesuai angka dadu dalam permainan Ular Tangga. 2. Menambah 1x putaran tantangan berdasarkan perintah di

			yang tercantum dalam kotak permainan. C. Kegiatan Penutup 1. Pendinginan 2. Evaluasi 3. Berdoa	15 Menit	
7.	Pertemuan ke-7 (Sabtu.08 Februari 2025)	07.30 - 09.00	A. Pendahuluan 1. Berdoa, beserta menyampaikan tujuan penelitian. 2. Melakukan pemanasan statis, dinamis dan lari keliling lapangan. 3. Melakukan permainan lalu lintas berlari untuk melatih konsentrasi B. Kegiatan Inti 1. Menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran 2. Melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan Ular Tangga dengan cara melompat ke setiap kotak sesuai hasil lemparan dadu, serta melakukan 4x putaran setiap kali mendapatkan perintah yang tercantum dalam kotak permainan.	15 Menit 60 Menit 15 Menit	1. Siswa melompat ke setiap kotak sesuai angka dadu dalam permainan Ular Tangga. 2. Menambah 4x putaran tantangan berdasarkan perintah di kotak yang dipinjak.

	(Sabtu.22 Februari 2025)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa, beserta menyampaikan tujuan penelitian. 2. Melakulan pemanasan statis, dinamis dan lari keliling lapangan. 3. Melakukan permainan lalu lintas berlari untuk melatih konsentrasi <p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran 2. Melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan Ular Tangga dengan cara melompat dan engkle ke setiap kotak sesuai hasil lemparan dadu, serta melakukan 5x putaran setiap kali mendapatkan perintah yang tercantum dalam kotak permainan. <p>C. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendinginan 2. Evaluasi 3. Berdoa 	60 Menit	<p>ke setiap kotak sesuai angka dadu dalam permainan Ular Tangga.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menambah 5x putaran tantangan berdasarkan perintah di kotak yang dipinjak.
12.	Pertemuan ke-12	07.30 - 09.00	A. Pendahuluan	15 Menit	Tes akhir siswa melakukan tes lokomotor dan

	(Rabu, 26 Februari 2025)	<p>1. Berdoa, beserta menyampaikan tujuan penelitian.</p> <p>2. Melakukan pemanasan statis, dinamis dan lari keliling lapangan.</p> <p>B. Kegiatan Inti</p> <p>1. Memperkenalkan gerakan Lokomotor dan Objek-kontrol Tes TGMD 2 (Test of Gross Motor Development)</p> <p>2. Melakukan Tes TGMD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lokomotor <ol style="list-style-type: none"> 1. Run  2. Gallop 3. Hop 4. Leap 	60 Menit	objek-kontrol dengan instrumen TGMD 2 (Test of Gross Motor Development)
--	--------------------------	---	----------	---

			<p>5. Horizontal Jump</p>  <p>6. Slide</p>  <ul style="list-style-type: none"> Objek-Kontrol <p>1. Stricking a Stationary Ball</p>  <p>2. Stationary Dribble</p>  <p>3. Catch</p>  <p>4. Kick</p> 	
--	--	--	--	--

			<p>5. Overhand Throw</p>  <p>6. Underhand Roll</p>  <p>C. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendinginan 2. Memberikan Pengarahan Tentang Program 3. Berdoa 	15 Menit	
--	--	--	---	----------	--

Berdasarkan tabel 3.5 mengenai program latihan, kegiatan dimulai dengan pretest pada pertemuan pertama, diikuti oleh 10 pertemuan yang berfokus pada pemberian perlakuan (treatment) kepada sampel, dan diakhiri dengan posttest pada pertemuan ke-12. Sebelum setiap sesi pretest, treatment, dan posttest, sampel diwajibkan melakukan pemanasan terlebih dahulu agar kegiatan inti dapat berlangsung dengan optimal. Setelah menyelesaikan kegiatan inti, sampel juga melakukan pendinginan untuk memastikan tubuh kembali ke kondisi semula.

1) Cara Bermain Media Permainan Ular Tangga

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

a. Peralatan:

- a) Papan Media Ular Tangga Berukuran Besar
- b) Dadu Berukuran Besar
- c) Cone

- d) Papan Lompat
- b. Peraturan Bermain:
 - a) Giliran Bermain: Setiap kelompok atau pemain melempar dadu secara bergiliran. Bidak bergerak sesuai angka pada dadu.
 - b) Tangga dan Ular:
 - a. Tangga: Jika berhenti di dasar tangga, bidak naik ke puncak tangga.
 - b. Ular: Jika berhenti di kepala ular, bidak turun ke ekor ular.
 - c) Kotak Tantangan: Jika berhenti di kotak berisi perintah, pemain wajib lakukan perintah tersebut.
 - d) Dadu Angka 6: Pemain yang mendapat angka 6 boleh melempar dadu lagi.
 - e) Kotak Akhir: Bidak harus berhenti tepat di kotak terakhir untuk menyelesaikan permainan.
 - f) Pemenang: Pemain atau kelompok pertama yang mencapai kotak terakhir adalah pemenangnya.
- c. Langkah - langkah Permainan Ular Tangga

A. Persiapan

Sebelum permainan dimulai, guru mempersiapkan seluruh kebutuhan permainan agar kegiatan berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Beberapa persiapan yang dilakukan antara lain:

a) Papan Permainan Raksasa

Guru menyiapkan papan ular tangga dalam ukuran besar yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa di lapangan atau ruang terbuka. Papan tersebut berisi kotak-kotak bernomor, lengkap dengan ilustrasi tangga, ular, dan instruksi fisik yang harus dilakukan oleh pemain.

b) Dadu Berukuran Besar

Dadu yang digunakan berbentuk balok busa atau kardus berukuran besar, agar mudah dilihat oleh semua siswa dan dapat dilempar secara interaktif.

c) Area Permainan

Area yang luas disediakan untuk memungkinkan siswa bergerak dengan leluasa selama permainan, baik saat berlari, melompat, maupun saat melakukan tantangan kelompok.

d) Pembagian Kelompok

Siswa dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing terdiri dari lima orang. Pembagian dilakukan secara merata agar setiap kelompok memiliki kekuatan yang seimbang.

e) Penentuan Urutan Pemain

Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan urutan pemain yang akan melempar dadu secara bergantian. Hal ini bertujuan untuk menjaga keterlibatan semua anggota selama permainan berlangsung.

f) Instruksi dalam Kotak Permainan

Setiap kotak dalam papan permainan telah diberi instruksi fisik atau tantangan motorik, baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok, seperti “melompat ke kotak berikutnya,” “lari mengelilingi lapangan,” atau “jalan jongkok ke kotak 10”.

B. Memulai Permainan

Permainan dimulai secara bersamaan oleh seluruh kelompok dari kotak nomor 1. Langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

a) Pemain Pertama Melempar Dadu

Pemain pertama dari masing-masing kelompok melempar dadu besar ke area yang telah ditentukan. Jumlah angka yang muncul menunjukkan jumlah langkah yang harus mereka tempuh pada papan permainan.

b) Berpindah Kotak dan Menjalankan Instruksi

Setelah melangkah ke kotak sesuai angka dadu, pemain harus membaca dan melaksanakan instruksi yang terdapat pada kotak tersebut, baik berupa gerakan individu (misalnya: lompat dua kali, atau merangkak ke depan) maupun gerakan kelompok.

c) Giliran Berganti Pemain

Setelah pemain pertama menyelesaikan tantangan, giliran berpindah ke pemain berikutnya pada putaran selanjutnya. Begitu seterusnya hingga semua anggota kelompok mendapatkan kesempatan.

C. Mekanisme Permainan

a) Kotak Bertangga

Apabila pemain berhenti di kotak yang terdapat tangga, maka pemain dapat langsung naik ke kotak yang lebih tinggi sesuai jalur tangga. Hal ini melambangkan keberuntungan atau hasil dari melakukan kebaikan.

b) Kotak Berisi Ular

Jika pemain berhenti di kotak yang memiliki ular, maka ia harus turun ke kotak yang lebih rendah. Ini menggambarkan bahwa kesalahan atau ketidaktepatan dapat membuat kemunduran.

c) Instruksi dalam Kotak

Setiap kotak permainan memiliki variasi instruksi, baik untuk individu maupun kelompok, contohnya:

- Individu: “Melompat ke kotak 15” atau “Jalan mundur 3 langkah.”
- Kelompok: “Berlari mengelilingi area permainan bersama,” atau “Melakukan tepuk tangan berantai.”

2) Bergiliran Dalam Kelompok

a) Giliran yang Teratur

Setiap anggota kelompok diberikan kesempatan secara bergantian untuk melempar dadu. Guru memastikan tidak ada siswa yang melewatkan giliran.

b) Keterlibatan Aktif

Aturan ini dibuat untuk menjaga keterlibatan aktif semua anggota kelompok. Selain melatih motorik kasar, permainan ini juga membentuk tanggung jawab dan kerja sama dalam kelompok.

3) Menentukan Pemenang

a) Akhir Permainan

Permainan dinyatakan selesai apabila salah satu kelompok mencapai atau melewati kotak terakhir yang merupakan titik akhir dari papan ular tangga.

b) Kriteria Kemenangan

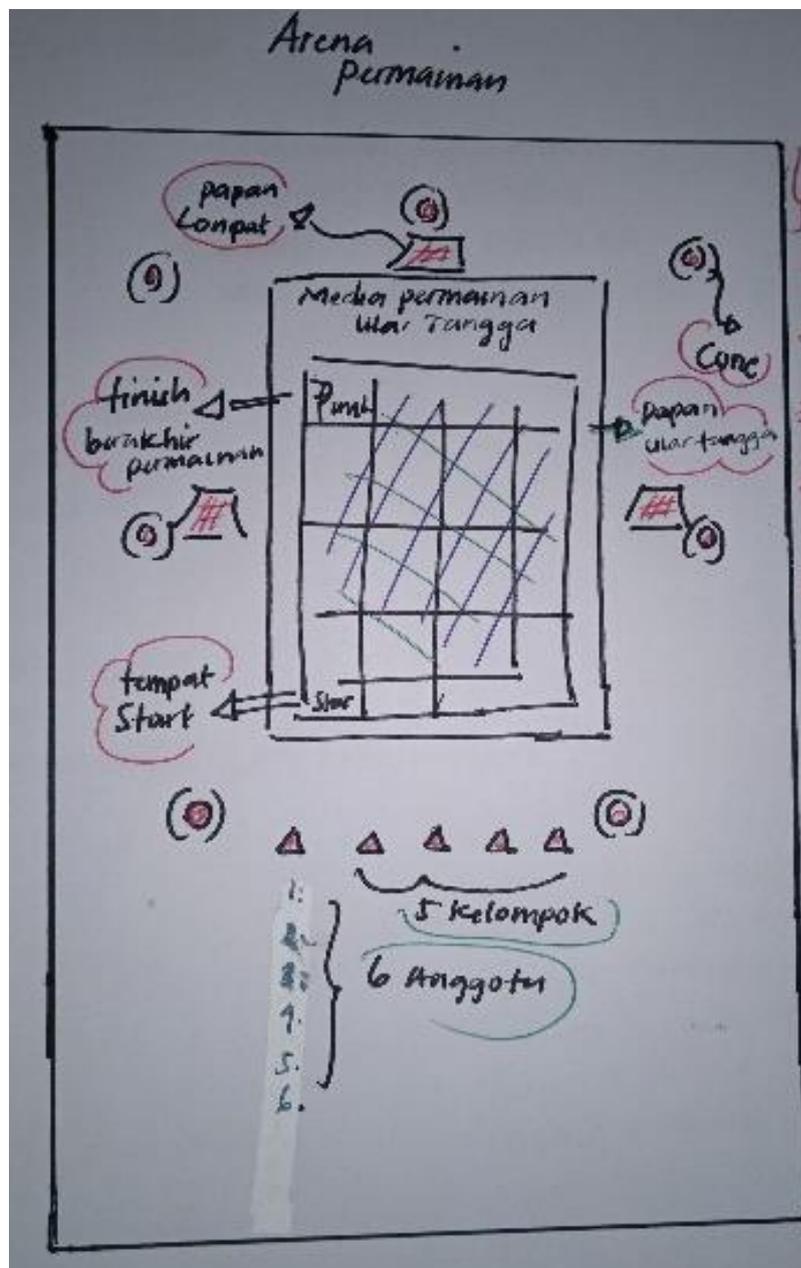
Kelompok yang pertama kali mencapai kotak terakhir akan dinyatakan sebagai pemenang. Namun, penekanan utama tetap pada proses pembelajaran, bukan hanya kemenangan, karena permainan ini bertujuan melatih keterampilan motorik kasar dan kerja sama tim.

Gambar 3.12 Desain Media Permainan Ular tangga



Berdasarkan gambar 3.12 merupakan desain media permainan ular tangga yang peneliti buat untuk menunjang keterampilan motorik kasar anak. Agar anak merasa senang saat pembelajaran berlangsung. dengan media permainan ular tangga tersebut. Dengan tantangan yang sudah ada di setiap kotak nomer siswa bermain secara berkelompok untuk menuju finish bersama-sama, dengan melewati tantangan terlebih dahulu. Secara tidak langsung mereka belajar sambil bermain untuk aktivitas yang menunjang keterampilan motorik kasar pada siswa kelas IV.

Gambar 3.13 Arena Permainan Ular Tangga



Berdasarkan gambar 3.13 terdapat gambar arena permainan ketika saat melaksanakan treatment. Yang dimana terdapat papan ular tangga besar berukuran 3x4 meter, tujuh cone untuk memberi batas arena permainan, papan lompat rintangan setinggi 50 cm, terdapat garis star dan finish di sebelah kiri papan ular tangga dan terdapat 30 siswa yang terbentuk dalam 5 kelompok dengan 6 anggota didalamnya dengan posisi pemain menghadap depan arena permainan.

3.7.3 Tahap Akhir

- a. Uji Posttest: Setelah 14 pertemuan perlakuan, peneliti akan mengadakan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan. Hasil posttest ini akan dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang signifikan.
- b. Pengolahan Data: Setelah data dikumpulkan (pretest dan posttest), peneliti akan menganalisis data menggunakan SPSS versi 29 for Windows untuk melakukan statistic deskriptif, uji normalitas, uji wilcoxon dan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis ini akan menunjukkan apakah perlakuan yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

3.8 Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasi, merangkum, dan menginterpretasikan data yang dikumpulkan dalam penelitian untuk menemukan pola, hubungan, atau kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam konteks penelitian Anda yang menggunakan metode kuantitatif dan desain penelitian eksperimen, analisis data dilakukan untuk mengukur perubahan atau perbedaan antara data yang dikumpulkan pada *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan.

Dalam sebuah penelitian, setelah data dikumpulkan, penting untuk melakukan analisis guna menguji apakah data yang diperoleh memenuhi asumsi yang dibutuhkan oleh uji statistik yang akan dilakukan, serta untuk melihat apakah terdapat hubungan atau perbedaan yang signifikan. Untuk penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dan desain eksperimen *one-group pretest-posttest*, analisis data dilakukan dengan langkah-langkah yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan R-Square. Semua analisis ini dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 for Windows.

3.8.1 Statistic Deskriptif

Statistik deskriptif adalah cabang statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau meringkas suatu kumpulan data tanpa membuat

kesimpulan yang lebih luas di luar data tersebut. Tujuan utama statistik deskriptif adalah untuk menyajikan informasi secara jelas dan ringkas agar lebih mudah dipahami.

Ada tiga kategori utama dalam statistik deskriptif:

1) Ukuran Pemusatan

- Mean (Rata-rata): Nilai yang diperoleh dengan menjumlahkan semua data lalu dibagi dengan jumlah data.
- Median: Nilai tengah dari data yang telah diurutkan.
- Modus: Nilai yang paling sering muncul dalam kumpulan data.

2) Ukuran Penyebaran

- Range (Jangkauan): Selisih antara nilai terbesar dan terkecil dalam data.
- Varians: Rata-rata dari kuadrat selisih tiap data terhadap mean.
- Simpangan baku (Standar Deviasi): Akar dari varians yang menunjukkan seberapa jauh data tersebar dari mean.

3) Ukuran Bentuk Distribusi

- Skewness (Kemencengan): Menggambarkan apakah data cenderung miring ke kanan atau ke kiri.
- Kurtosis: Menunjukkan seberapa tinggi atau datar distribusi data dibandingkan dengan distribusi normal.
- Statistik deskriptif biasanya disajikan dalam bentuk tabel, grafik (seperti histogram, diagram batang, atau diagram lingkaran), serta ringkasan numerik untuk membantu dalam analisis data.

3.8.2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Sebagian besar uji statistik parametrik, termasuk t-test dan regresi, mengasumsikan bahwa data yang dianalisis memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, uji normalitas sangat penting untuk memastikan validitas penggunaan uji statistik tersebut. Adapun kriteria uji normalitas:

Jika Nilai Sig > 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi NORMAL.

Jika Nilai Sig < 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi TIDAK NORMAL

Langkah-langkah Uji Normalitas di SPSS versi 29 for windows:

- 1) Input Data: Masukkan data pretest dan posttest ke dalam SPSS dalam kolom variabel yang sesuai.
- 2) Pilih Analisis: Klik menu Analyze > Descriptive Statistics > Explore.
- 3) Pilih Variabel: Masukkan variabel pretest dan posttest ke dalam kotak Dependent List.
- 4) Plotting Normalitas: Klik Plots, lalu pilih opsi Normality plots with tests untuk melihat hasil uji normalitas berupa grafik dan tes statistik.
- 5) Jalankan Analisis: Klik OK untuk mendapatkan hasil.

Interpretasi Hasil:

- Shapiro-Wilk Test atau Kolmogorov-Smirnov Test: Jika nilai $p > 0.05$, maka data berdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa data Anda dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.
- Q-Q Plot: Dalam Q-Q plot, jika data berada di sepanjang garis diagonal, maka distribusi data adalah normal. Jika data menyimpang jauh dari garis diagonal, distribusi data tidak normal.

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok-kelompok yang dibandingkan. Dalam desain eksperimen one-group pretest-posttest, uji yang digunakan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest adalah paired sample t-test. Uji ini menguji apakah ada perubahan yang signifikan dalam nilai pretest dan posttest setelah perlakuan diberikan.

Adapun kriteria nya penerimaan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- H_0 : tidak terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap ketrampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka.
- H_1 : terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap ketrampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka.
- Jika nilai sig (2-taired) > 0,05 maka H_1 ditolak

- Jika nilai sig (2-taired) $< 0,05$ maka H1 diterima

Langkah-langkah Uji Hipotesis di SPSS 27:

- 1) Buka aplikasi SPSS 27 for windows
- 2) Buat menu variable, klik di bagian variable view
- 3) Isi nama variable dibagian “name”
- 4) Kolom pertama diberi nama pretest, dan kolom yang kedua dengan nama posttest.
- 5) Masukkan data kedalam baris yang disesuaikan
- 6) Klik Analyze, Klik Compare Means, Klik Paired Sampel t-Test
- 7) Untuk pretest nya pindahkan ke variable 1, sedangkan posttest nya ke variable 2
- 8) Klik Option, pastikan di bagian confidence interval percentage “95%”
- 9) Kemudian klik Continue lalu Ok.

Interpretasi Hasil:

- t-Test: Periksa nilai p dalam output SPSS. Jika $p < 0.05$, maka Anda dapat menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan, dan menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.
- Mean Difference: Perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest menunjukkan seberapa besar perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

3.8.4 Uji R-Square

R-Square adalah ukuran yang menunjukkan seberapa baik variabel independen (misalnya perlakuan) dapat menjelaskan variasi dalam variabel dependen (misalnya posttest). R-Square dihitung dalam analisis regresi, dan ini menunjukkan seberapa kuat hubungan antara variabel independen dan dependen.

Langkah-langkah Menghitung R-Square di SPSS 27:

- 1) Pilih menu Analyze > Regression > Linear.
- 2) Masukkan variabel dependen (misalnya posttest) ke dalam kotak. Dependent, dan variabel independen (misalnya pretest) ke dalam kotak. Independent(s).

3) Klik OK untuk mendapatkan hasil regresi.

Interpretasi Hasil:

- R-Square: Nilai R-Square menunjukkan seberapa besar proporsi variasi dalam nilai posttest yang dapat dijelaskan oleh nilai pretest. Semakin tinggi nilai R-Square, semakin besar pengaruh pretest terhadap posttest. Misalnya, R-Square sebesar 0.75 berarti 75% variasi dalam posttest dapat dijelaskan oleh pretest.