

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan yang berlokasi di Jalan Ipik Gandamanah Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta. Adapun subyek yang menjadi fokus penelitian ini adalah anak Kelompok B dengan usia 5-6 tahun TK Tunas Harapan tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 22 anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 14 perempuan.

Alasan dilakukan penelitian di TK Tunas Harapan dikarenakan metode pembelajarannya konvensional serta penggunaan permainan khususnya permainan tradisional masih kurang. Oleh karena itu, peneliti bekerja sama dengan guru TK Tunas Harapan menerapkan permainan tradisional khususnya sonlah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

B. Desain Penelitian

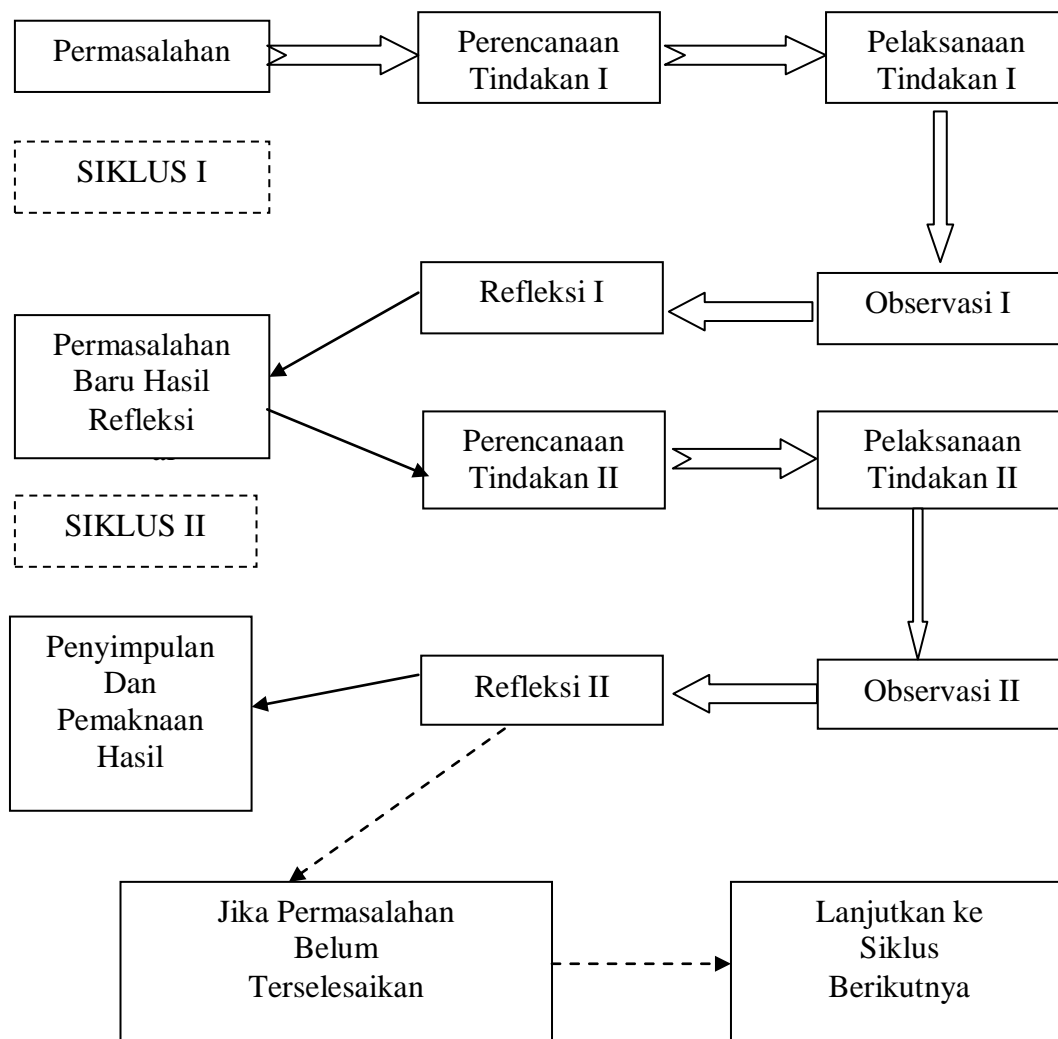
Desain penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini berbentuk siklus. Banyaknya siklus dilaksanakan dalam penelitian ini bergantung pada pencapaian target peneliti, jika dalam penelitian target sudah tercapai maka siklus pun berakhir. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan empat langkah prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Tahap-tahap dalam PTK membentuk siklus sehingga dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan keempat tahap Penelitian Tindakan Kelas tersebut secara berdaur ulang, berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sampai suatu permasalahan dianggap teratasi. Jumlah siklus dalam suatu penelitian tindakan bergantung pada apakah masalah yang dihadapi telah terpecahkan, mungkin diperlukan tiga siklus atau lebih.

Desain Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan oleh peneliti dapat dilihat pada gambar model PTK berikut.

Susanti Damayanti, 2014

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN SONLAH
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.1 Siklus PTK (Asrori, 2007:103)

Kegiatan diawali dengan mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam keterampilan motorik kasar. Setelah diidentifikasi masalah yang dihadapi kemudian disusun perencanaan tindakan pertama (I) yang akan dilakukan.

Pada tahap perencanaan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti dan guru, yaitu peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan dengan membuat perencanaan pembelajaran berisi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran.

Setelah perencanaan disusun kemudian dilakukan tindakan I sekaligus diadakan observasi selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Di akhir kegiatan pembelajaran, peneliti bersama guru melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan yang telah dicapai dan permasalahan apa saja yang muncul dalam tindakan I. Apabila siklus pertama belum menunjukkan peningkatan yang diinginkan, maka akan diperbaiki dengan melakukan siklus kedua.

Sebelum dilakukan tindakan kedua (II) maka dibuatlah perencanaan tindakan II. Perencanaan tindakan II dilakukan untuk merencanakan hal-hal yang perlu diperbaiki setelah melakukan tindakan I. Kemudian dilakukan tindakan II sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Selama kegiatan pembelajaran tindakan II juga dilaksanakan observasi.

Setelah kegiatan pembelajaran pada tindakan II selesai dilaksanakan kemudian dilakukan refleksi. Hal ini dilaksanakan dalam rangka mengevaluasi hasil kegiatan yang telah dilakukan, sampai sejauhmana tingkat keberhasilan dan peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Apabila hasil peningkatan sudah sesuai dengan harapan maka tindakan selesai. Apabila hasil peningkatan belum sesuai dengan harapan maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat melakukan perbaikan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan upaya kolaboratif/kerjasama antara guru dengan anak didiknya dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan. Penelitian ini bersifat situasional yaitu berkaitan dengan mendiagnosis masalah dengan konteks tertentu. Penelitian Tindakan Kelas ini berupa kegiatan modifikasi dalam pembelajaran yang dilakukan secara kontinyu, dievaluasi dalam situasi yang terus berjalan yang tujuan akhirnya ialah untuk peningkatan perbaikan dalam praktik nyatanya.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas dengan melaksanakan tindakan tepat

Susanti Damayanti, 2014

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN SONLAH

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

sesuai dengan kebutuhan untuk mencari jawaban permasalahan, yang diangkat dari kegiatan sehari-hari. Desain penelitian yang dirancang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu merupakan kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, ditujukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki praktik pembelajaran yang diselenggarakan (Asrori 2007-20).

Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan empat langkah prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan diawali dengan cara mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam keterampilan motorik kasar anak dan penerapan permainan sonlah. Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan dengan membuat perencanaan kegiatan pembelajaran berisi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Peneliti juga mempersiapkan skenario penerapan permainan sonlah dengan alat dan media yang akan digunakan, membuat perangkat dan instrumen penelitian berupa kisi-kisi instrumen dan format observasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas anak dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan permainan sonlah dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan. Guru kelompok B bertindak sebagai pengajar sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat/observer. Guru menjadi mitra peneliti terlebih dahulu diberi pemahaman tentang pelaksanaan pembelajaran permainan sonlah sehingga pada pelaksanaannya bisa berjalan lancar sesuai rencana. Tujuan pembagian tugas ini yaitu agar peneliti bisa lebih fokus pada kegiatan observasi penerapan permainan sonlah. Apabila siklus pertama belum menunjukkan peningkatan yang diinginkan, maka akan diperbaiki dengan melakukan siklus kedua dan selanjutnya sampai

dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu keterampilan motorik kasar anak meningkat.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan, dengan terlebih dahulu merencanakan bagaimana dan alat apa yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam observasi tersebut. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini berupa format observasi. Fokus penelitian adalah untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Tujuan observasi adalah untuk mengetahui sejauh mana permainan sonlah dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan analisis dan interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari hasil observasi. Refleksi merupakan kegiatan penting untuk memahami dan memberi makna terhadap proses dan hasil perubahan yang terjadi sebagai akibat dari adanya tindakan permainan sonlah. Hasil observasi menggambarkan seluruh tindakan pembelajaran sehingga melalui refleksi dapat dilihat kesesuaian atau tidaknya pelaksanaan tindakan dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan permainan sonlah dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus berikutnya, sedangkan keunggulannya dipertahankan.

Seluruh data yang didapat dari observasi dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga apabila hasil pembelajaran belum optimal maka dapat disusun langkah-langkah perbaikan pembelajaran permainan sonlah siklus 2.

D. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini ada beberapa definisi yang perlu dijelaskan secara operasional yaitu :

1. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan anak dapat berjalan dengan seimbang, anak dapat berjalan maju pada garis lurus, anak dapat berlari seimbang tanpa jatuh, anak dapat

melakukan gerakan melompat ke depan, kebelakang, dan ke samping, anak dapat berlari sambil melompat.

2. Permainan sonlah adalah merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya. Permainan ini memiliki beberapa bentuk dasar yaitu sonlah biasa, sonlah jeruk dan sonlah eser.

Adapun prosedur permainan sonlah adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak menentukan pasangan masing-masing, biasanya dilakukan dengan cara *hompimpa*. Anak-anak yang akan mengikuti permainan ini membentuk formasi melingkar, kemudian dengan menggunakan tangan kanan mereka, anak-anak tersebut menggerakkan tangannya untuk memposisikan telapak tangannya secara telungkup ataupun terlentang, anak yang posisi tangannya sama dengan jumlah yang dikehendaki, misalnya 2 (dua) orang maka dialah yang akan menjadi kelompok bermain anak tersebut.
2. Pada saat kelompok telah diketahui, maka langkah selanjutnya adalah *suit* untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Suit dengan cara gunting, kertas dan batu.
Kemudian permainan sonlah dimulai dengan cara:
 - a) Genting dilempar, harus memasuki kotak yang telah disediakan.
 - b) Secara bergantian anak-anak memainkan dari satu kotak ke kotak berikutnya. Demikianlah seterusnya sampai semua kotak terlalui dan mereka yang selesai terlebih dahulu akan keluar sebagai pemenangnya.
3. Untuk sonlah eser cara memindahkan genting tidak dilempar oleh tangan, tetapi dilakukan dengan cara menggeser dari satu kotak ke kotak lainnya dengan menggunakan kaki.

E. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi atau pengamatan dan dokumentasi :

1. Observasi

Susanti Damayanti, 2014

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN SONLAH
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Muslihuddin (2010:60) pengamatan adalah kegiatan untuk memotret sejauh mana efek tindakan telah mencapai sasaran. Instrumen ini dapat terdiri atas:

- 1) Pengamatan partisipasi dengan cara melibatkan diri dalam suatu kegiatan atau peristiwa,
- 2) Pengamatan dengan tidak melibatkan diri. Sedangkan alat bantu dalam observasi terdiri atas *check list*, *rating scale*, denah, kamera foto, *tape recorder*, dan lainnya.

Teknik observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data aktivitas yang dilakukan guru dan anak selama proses pembelajaran melalui permainan sonlah dan untuk mengetahui sejauhmana peningkatan keterampilan motorik kasar anak.

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru pengajar sebagai mitra peneliti untuk mengetahui tentang pelaksanaan permainan sonlah yang telah dilakukan dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hopkins (Wiriaatmadja, 2006:117) bahwa “wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang orang lain”.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan bentuk wawancara terstruktur, yaitu dengan mempersiapkan terlebih dahulu bahan wawancara yang akan dilakukan. Materi wawancara mengenai pelaksanaan permainan sonlah yang telah dilakukan seperti apa saja kendala yang dihadapi, bagaimana pelaksanaannya, apa hasilnya sudah sesuai yang diharapkan.

Hasil dari wawancara dapat diketahui kendala-kendala yang dihadapi oleh guru selama pelaksanaan permainan sonlah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan semua peristiwa yang terjadi dalam suatu kegiatan. Catatan lapangan pada penelitian ini memuat berbagai kegiatan yang dilakukan dalam permainan sonlah. Hal ini sejalan dengan pendapat

Susanti Damayanti, 2014

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN SONLAH

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

Wiraatmadja (2005:125) yang mengemukakan bahwa “Catatan lapangan memuat deskripsi berbagai kegiatan suasana kelas, iklim sekolah, kepemimpinan, berbagai bentuk interaksi sosial dan nuansa-nuansa lainnya.”

Catatan lapangan ini berisi rekaman perkembangan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran digunakan untuk menjangkau data yang dilihat, didengar dan diamati untuk menentukan hasil analisis. Catatan lapangan sama halnya dengan pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan proses pembelajaran permainan sonlah. Catatan lapangan ini pun dapat merefleksikan tindakan yang telah dilakukan peneliti, apabila tidak mencapai target maka perlu dilakukan tindakan berikutnya.

4. Studi Dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dari sekolah berupa catatan-catatan guru kelas, seperti buku perkembangan siswa, catatan anekdot dan buku raport. Peneliti mempelajari arsip-arsip sekolah tentang deskripsi perkembangan motorik anak khususnya kemampuan motorik kasar, terutama data-data yang berkenaan dengan sampel penelitian.

Bentuk dokumentasi lainnya berupa foto-foto kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Isi dokumentasi terkait dengan cara mengajar guru dan aktivitas anak pada penerapan permainan sonlah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Selain foto-foto pembelajaran, dokumentasi yang digunakan adalah Rencana Kegiatan Harian (RKH), skenario pembelajaran, dan rekapitulasi penilaian kemampuan anak dalam setiap siklus.

5. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen

Kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti dikembangkan mengacu pada dua variabel yaitu aspek keterampilan motorik kasar anak dan penerapan permainan sonlah.

Berikut adalah Tabel 3.1 yang merupakan desain kisi-kisi instrumen penerapan permainan sonlah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Tunas Harapan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian
(Permendiknas No. 58 Tahun 2009)

No	Variabel	Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber data	Butir Soal
1	Keterampilan motorik kasar	Berjalan	1. Berjalan maju pada garis lurus 2. Berjalan ke samping pada garis lurus	Observasi	Anak	1-2
		Berlari	1. Berlari seimbang tanpa jatuh 2. Berlari sambil melompat	Observasi	Anak	3-4
		Melompat	1. Melakukan gerakan melompat ke depan 2. Melakukan gerakan melompat ke belakang 3. Melompat dengan satu kaki tanpa menginjak garis 4. Melompat dengan satu kaki sebanyak 7 kotak	Observasi	Anak	5-8
		Melempar	1. Melempar pecahan genting tanpa mengenai garis 2. Melempar Pecahan genting tidak keluar dari kotak	Observasi	Anak	9-10
		Keseimbangan	1. Berdiri di atas satu kaki 2. Menjaga keseimbangan tubuh	Observasi	Anak	11-12
2	Permainan sonlah	1. Perencanaan pembelajaran	Komponen-komponen pembelajaran meliputi: a. Tujuan pembelajaran b. Materi pembelajaran c. Metode pembelajaran d. Media Pembelajaran e. Evaluasi pembelajaran	Observasi	Guru	1-5
			Dokumentasi perencanaan pembelajaran, meliputi: a. Kurikulum yang digunakan b. RKH,RKM, Program Semester dan Program Tahunan c. Catatan Penilaian Anak d. Buku Kegiatan Anak	Observasi dan Studi Dokumen tasi	Guru	6-9
		2. Kegiatan	Kegiatan Awal	Observasi	Guru	10-18

Susanti Damayanti, 2014

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN SONLAH

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

		Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan apersepsi mengenai permainan sonlah 2. Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak 3. Menyampaikan aturan permainan sonlah 4. Menyiapkan anak untuk mengikuti permainan sonlah <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Mengarahkan anak dalam melakukan langkah-langkah permainan sonlah 6. Membimbing anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan secara kooperatif dalam permainan sonlah 7. Memberikan dorongan kepada anak agar mengikuti permainan dengan semangat <p>Kegiatan Penutup/Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Melakukan Tanya jawab seputar kegiatan permainan sonlah yang telah dilakukan 9. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan pendapatnya selama mengikuti permainan sonlah 			
--	--	--------------	---	--	--	--

Berdasarkan kisi-kisi tersebut kemudian digunakan sebagai bahan untuk melakukan observasi kepada anak. Adapun format observasi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Format Pedoman Observasi Keterampilan Motorik Kasar Anak
TK Tunas Harapan

No	Indikator Observasi	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat berjalan maju pada garis lurus				
2	Anak dapat berjalan ke samping pada garis lurus				
3	Anak dapat berlari seimbang tanpa jatuh				
4	Anak dapat berlari sambil melompat				

Susanti Damayanti, 2014

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN SONLAH
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5	Anak dapat melakukan gerakan melompat ke depan				
6	Anak dapat melakukan gerakan melompat ke belakang				
7	Anak dapat melompat dengan satu kaki tanpa menginjak garis				
8	Anak dapat melompat dengan satu kaki melewati kotak-kotak				
9	Anak dapat melempar pecahan genting tanpa mengenai garis				
10	Anak dapat melempar Pecahan genting tidak keluar dari kotak				
11	Anak dapat berdiri di atas satu kaki				
12	Anak dapat menjaga keseimbangan tubuh				

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.3
Format Observasi Kegiatan Guru Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran
Keterampilan Motorik Kasar Anak di TK Tunas Harapan

Dimensi	Kategori Kegiatan	Pengamatan		Ket
		Ya	Tidak	
Perencanaan Kegiatan	1. Guru memetakan bidang kemampuan sesuai dengan kurikulum			
	2. Guru membuat Rencana Mingguan dan Harian mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan			
	3. Guru merumuskan tujuan pembelajaran			
	4. Guru menyusun kegiatan peningkatan keterampilan motorik kasar sesuai perkembangan anak			
Kegiatan Pembelajaran	1. Guru melakukan apersepsi mengenai permainan sonlah			
	2. Guru mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak			
	3. Guru menjelaskan aturan permainan sonlah			
	4. Guru menyiapkan anak untuk mengikuti			

Susanti Damayanti, 2014

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN SONLAH

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

	permainan sonlah			
	5. Guru mengarahkan anak dalam melakukan langkah-langkah permainan sonlah			
	6. Guru membimbing anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam permainan sonlah			
	7. Guru memberikan dorongan kepada anak agar bersemangat mengikuti permainan sonlah			
	8. Guru mengamati/mengobservasi anak dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak			
	9. Guru melakukan Tanya jawab seputar kegiatan permainan yang telah dilakukan			
	10. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan pendapatnya selama mengikuti permainan sonlah			

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dianalisis ke dalam bentuk deskriptif. Tahapan analisis data pada penelitian ini terdiri dari tiga tahap sesuai dengan pendapat Wardhani dan Wihardit (2008:2.31), yaitu:

1. Reduksi Data

Pada tahap ini data diseleksi, difokuskan dan diorganisasikan sesuai dengan tujuan hipotesis penelitian. Reduksi data dimulai dari pembuatan rangkuman dari setiap data dengan tujuan agar mudah dipahami. Keseluruhan rangkuman data yang berupa hasil observasi, wawancara dan lapangan mengenai upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B melalui penerapan permainan sonlah dikelompokkan berdasarkan kategori permasalahan yang diteliti.

2. Mendeskripsikan Data

Data yang sudah terorganisasikan dideskripsikan menjadi bermakna mendeskripsikan data dapat dilakukan dalam bentuk narasi, grafik, maupun tabel.

Susanti Damayanti, 2014

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN SONLAH

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

Pada penelitian penerapan permainan sonlah ini data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi yang menyeluruh pada setiap aspek penelitian keterampilan motorik kasar anak.

3. Mempersiapkan Kesimpulan

Tahap terakhir ini merupakan penyimpulan dalam bentuk pernyataan atau formula singkat berdasarkan paparan atau deskripsi yang telah dibuat. Data yang telah terkumpul dari penerapan permainan sonlah diinterpretasikan berdasarkan teori pembelajaran motorik untuk anak usia dini khususnya dalam keterampilan motorik kasar yang disesuaikan dengan hasil temuan di lapangan. Hasil dari interpretasi disajikan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

G. Validasi Data

Keabsahan data penelitian dapat dilihat dari kemampuan menilai data dari aspek validasi data penelitian, untuk menguji reaksi penelitian dapat dilakukan teknik *triangulasi*, *member check*, dan *expert opinion* (Wiriatmaja, 2005:163).

- 1) *Triangulasi*, yakni memeriksa kebenaran data yang diperoleh dari penelitian dengan cara membandingkan dengan hasil orang lain yang ikut terlibat dalam pelaksanaan permainan sonlah. Sumber yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu guru kelompok B sebagai mitra peneliti dan anak kelompok B yang menjadi objek penelitian.
- 2) *Member check*, yakni memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama proses observasi atau wawancara dengan nara sumber. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk menguji konsistensi informasi yang telah dituangkan. Data atau informasi dalam penelitian ini diperoleh dan dikonfirmasi dengan guru TK Tunas Harapan.
- 3) *Expert Opinion*, yaitu kegiatan validasi data dengan meminta nasihat kepada pakar atau orang yang ahli di bidang penelitian tindakan kelas. Peneliti meminta nasihat kepada pembimbing untuk memperoleh masukan dan arahan terhadap masalah-masalah yang timbul dalam semua tahapan

kegiatan penelitian penerapan permainan sonlah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.