

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini berjudul “Hubungan antara Penataan Lingkungan Belajar Outdoor dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Penelitian ini dilakukan di sekolah Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Gunung Sindur Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 14) metode kuantitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi ataupun sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasional. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 57) penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mengidentifikasi hubungan antara dua variabel atau lebih.

Alasan digunakannya metode ini karena peneliti bermaksud untuk memperoleh data asli yang akurat untuk mengetahui gambaran penataan lingkungan outdoor dengan kemampuan motorik kasar anak di sekolah Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Gunung Sindur Kabupaten Bogor tanpa adanya manipulasi data serta mengidentifikasi hubungan antara keduanya. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan analisis uji perbandingan rata-rata, dengan melihat ada tidaknya perbedaan rata-rata antara motorik kasar anak yang penataan lingkungan belajar outdoor sekolahnya “Ideal” dengan yang “Kurang Ideal”. Hasil akhir uji tersebut, dapat ditarik kesimpulan jika terdapat perbedaan antara motorik kasar anak tersebut, maka dapat dikatakan terdapat hubungan yang signifikan antara penataan lingkungan belajar outdoor dengan kemampuan motorik kasar anak.

Dari penjelasan tersebut, maka penelitian ini mengkaji hubungan antara dua variabel, yakni variabel X dan Y. Variabel X yaitu Lingkungan Belajar Outdoor

ASTIANI ROSNITA, 2016

HUBUNGAN ANTARA PENATAAN LINGKUNGAN BELAJAR OUTDOOR DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

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

merupakan variabel bebas dan variabel Y Motorik Kasar Anak yaitu merupakan variabel terikat. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam desain pada penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Variabel Bebas	Lingkungan Belajar
Variabel Terikat	Outdoor (X)
Motorik kasar Anak (Y)	XY

B. Partisipan

Partisipan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Kelompok B Taman Kanak-kanak Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor. Adapun Taman Kanak-kanak yang diteliti adalah Taman kanak-kanak seperti TK Islam Ar-Rasyid, TK Pertiwi, TK Al-Kautsar, TK Tunas Bangsa, Tunas Karya, Nurul Iman, TK An-Nahl dan TK An-Nur.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2003). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelompok B Taman Kanak-kanak di Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor. Dalam hal ini, banyaknya Sekolah Taman Kanak-kanak di Kecamatan Gunung Sindur adalah 11 sekolah. Masing-masing sekolah memiliki Kelas Kelompok B yang terdiri dari 10 siswa atau lebih.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Arikunto (1983) menyatakan: “Apabila subyeknya kurang dari 100, diambil semua sekaligus sehingga penelitiannya penelitian populasi. Jika jumlah subyek besar maka diambil 10-15%, atau 20-25% atau lebih”.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu cara penarikan sampel yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. Untuk pengambilan sampel. Tujuan utamanya adalah agar seluruh populasi terwakili menurut kriteria yang spesifik yaitu sekolah yang diteliti.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Lingkungan Kelas Outdoor

Lingkungan kelas outdoor merupakan bagian yang tak terpisahkan dari program pengembangan dan belajar anak. Lingkungan belajar secara efektif dapat membantu perkembangan dan belajar anak (Mariyana, dkk (2010, hlm. 36). Adapun prinsip umum setting atau penataan lingkungan belajar outdoor harus memenuhi beberapa kriteria:

a. Memenuhi Aturan Keamanan

Daerah yang digunakan terbentang (tidak ada penghalang) sehingga guru atau sukarelawan bisa mengawasi dengan leluasa:

- 1) Ada daerah dimana anak-anak bisa sendiri dan berpartisipasi dalam kegiatan yang tidak ribut.
- 2) Ada tanah yang lembut diatas tempat ayunan, tempat memanjat dan perosotan.
- 3) Ada batasan-batasan bermain yang jelas.
- 4) Tersedia peralatan yang cukup agar anak-anak tidak perlu menunggu dalam antrian panjang untuk bermain.
- 5) Semua lubang air, kabel listrik, dan peralatan berbahaya lainnya telah tertutupi atau setidaknya tidak bisa diakses oleh anak-anak.
- 6) Terdapat pancuran air atau sebuah kamar mandi.
- 7) Tersedia peralatan P3K.

b. Melindungi Dan Meningkatkan Karakteristik Alamiah Anak

Melalui aktifitas outdoor para guru diharapkan memahami kebutuhan anak untuk memfasilitasinya tanpa melakukan intervensi.

c. Desain Lingkungan Luar Kelas Harus Didasarkan Pada Kebutuhan Anak

Sebagian profesional sepakat bahwa dalam bidang anak usia dini bahwa bermain dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan (fisik, kognitif, sosial dan emosi). Forst dan Worthman 1966 dalam (Mariyana, dkk: 2010) merangkum bagaimana masing-masing aspek perkembangan ditingkatkan melalui kegiatan bermain dan mengurutkan tipe-tipe materi yang cocok untuk masing-masing diakhir perkembangan.

d. Secara Estetis Harus Menyenangkan.

Ruang outdoor harus menarik bagi semua indra. kualitas desain (misalnya, sensualitas, kecemerlangan, cara penempatan) harus dipertimbangkan dalam mendesain tempat bermain yang menstimulus rasa takjub dan kepekaan indra anak Tablot dan Rost (1996) dalam Mariyana, dkk (2010).

2. Motorik Kasar

Sumantri (2005, hlm. 98) Motorik kasar adalah kemampuan anak usia dini beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Menurut Ismail (2006, hlm. 84) motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar. Kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini dibatasi pada gerakan lokomotor. Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang menggunakan otot-otot besar untuk berpindah (menggunakan semua anggota tubuh) secara horizontal dan proyeksi tubuh. Kegiatan yang dapat dilakukan gerakan lokomotor seperti melangkah, berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, merayap, berjingkat, berguling. Adapun pengertian dari masing-masing gerakan lokomotor yaitu sebagai berikut:

- a. Melangkah, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggerakkan salah satu kaki ke depan, ke belakang, samping atau serong dengan diikuti kaki satunya lagi.

- b. Berjalan, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan melangkahkan kaki secara berulang-ulang dan bergantian, di mana salah satu kaki pasti menginjak bumi.
- c. Berlari, yaitu mirip berjalan, namun dengan jangkauan yang lebih jauh dan ada waktu, di mana kedua kaki tidak menginjak bumi.
- d. Melompat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan bertumpu pada salah satu kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- e. Meloncat, yaitu memindahkan tubuh ke depan atau ke atas dengan bertumpu pada kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- f. Merangkak, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan, kedua lutut dan kedua ujung kaki.
- g. Merayap, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan sampai siku dan badan bagian depan mulai dari dada sampai ujung kaki.
- h. Berjingkat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki baik kiri maupun kanan dan mendarat pada kaki yang sama.
- i. Berguling, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan cara merebahkan diri lalu menggulingkan seluruh badan ke kanan atau kiri.

E. Instrumen Penelitian

- a. Instrumen Lingkungan Belajar Outdoor (Format A)

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Lingkungan Belajar Outdoor

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	Nomer Item
1.	Lingkungan Belajar Outdoor	1. Memenuhi aturan keamanan	<ol style="list-style-type: none"> a. Terdapat alas bersupa rumput hijau/ pasir / tanah/ beton pada area bermain anak. b. Peralatan berbahaya seperti lubang air, kabel 	1, 2, 3, 4, dan 5

			<p>listrik, dan alat berbahaya lainnya telah tertutupi atau tidak dapat diakses oleh anak.</p> <p>c. Tersedianya peralatan P3K</p> <p>d. Terdapat batasan tempat bermain seperti pagar yang tingginya ± 120 cm</p> <p>e. Bahan alat permainan outdoor terbuat dari fiber, kayu, besi berongga, berbahan semen.</p>	
		2. Melindungi dan meningkatkan karakteristik alamiah anak	<p>f. Terdapat lapangan berumput, pasir, tanah, beton</p> <p>g. Terdapat area pasir</p> <p>h. Terdapat area air</p> <p>i. Terdapat tempat sampah di lingkungan bermain outdoor</p>	6, 7, 8, dan 9
		3. Desain lingkungan luar kelas harus didasarkan pada kebutuhan anak	<p>j. Tersedia peralatan bermain outdoor seperti : jaring laba-laba, ring basket, bola keranjang, gawang bola, jungkitan, bowling, terowongan, holahop, alat bermain lompat tali, ayunan, mainan yang dapat di dorong, papan titian, mobil-mobilan yang dikendarai oleh anak, sepeda.</p> <p>k. Adanya <i>tracking</i> di area bermain outdoor untuk mempermudah anak menjelajahi berbagai alat permainan yang tersedia</p> <p>l. Adanya kesepakatan waktu bermain anak, antara satu permainan ke alat permainan lainnya.</p> <p>m. Adanya atap atau</p>	10, 11, 12, 13, dan 14

			naungan n. Terdapat kamar mandi/ WC	
		4. Secara estetis harus menyenangkan	o. Terdapat lebih dari 5 alat permainan outdoor. p. Terdapat ruang bermain yang luasnya $\pm 100 \text{ m}^2$	

b. Instrumen Motorik Kasar Anak Usia Dini (Format B)

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	No Item
1	Motorik Kasar	1. Berjalan, memanjat, dan merayap	a. Berjalan maju pada garis lurus. b. Berjalan diatas papan titian, berjalan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban. c. Berjalan mundur dan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter. d. Berdiri dengan tumit diatas satu kaki dengan seimbang. e. Memanjat, bergantung dan berayun. f. Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi.	1, 2, 3, 4, 5, dan 6
		2. Melompat, meloncat, dan bermain	g. Melompat dari ketinggian 30-50cm. h. Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh. i. Memantulkan bola besar, bola kecil dan bola sedang(diam ditempat). j. Melambungkan dan menangkap bola/kantong biji sambil bergerak/berjalan. k. Memantulkan bola besar, bola kecil dan bola sedang(dengan memutar	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15

			<p>badan, mengayunkan lengan dan melangkah).</p> <p>l. Bermain dengan simpai.</p> <p>m. Naik sepeda roda dua, otopet, engrang, dll.</p> <p>n. Menendang bola kedepan/kebelakang (bermain bola).</p> <p>o. Melakukan permainan fiisk, misal: petak umpet, tikus dan kucing dll.</p>	
		3.	<p>p. Mengekspresikan diri dalam berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik atau ritmik dengan lentur.</p> <p>q. Gerakan bebas dengan irama musik.</p> <p>r. Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman, yang terkena angin(sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali).</p> <p>s. Mengekspresikan diri dengan gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah.</p> <p>t. Menari/senam menurut musik yang didengar.</p>	16, 17, 18, 19, dan 20
		4. Mengurus Diri Sendiri	<p>u. Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misa: makan,mandi,menyisir rambut, mencuci dan mengelap tangan, mengikat tali sepatu.</p> <p>v. Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan misal: menggosok gigi, mandi, buang air.</p> <p>w. Membuang sampah pada tempatnya.</p>	21, 22, dan 23

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan data karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2009).

1. Variabel yang diteliti

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti mengenai hubungan antara penataan lingkungan belajar outdoor dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Variabel yang diteliti adalah lingkungan bermain outdoor dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

2. Sumber Data Penelitian

Untuk mengumpulkan variabel yang diteliti, peneliti dibantu oleh guru dalam pengambilan hasil penilaian motorik kasar anak selama satu semester pada siswa Kelompok B Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor.

3. Teknik Pengukuran Variabel

Untuk mengumpulkan masing-masing variabel yang diteliti, penulis menggunakan format A digunakan untuk mengukur variabel lingkungan belajar outdoor dan format B yang sudah baku untuk penilaian motorik kasar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara observasi secara langsung yang melibatkan semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pembau, perasa). Observasi dilakukan dengan menggunakan format instrumen penelitian.

Penilaian yang disusun menggunakan teori dari Likert's Summated Rating (LSR). Likert's Summated Rating adalah metode pengukuran sikap yang banyak digunakan dalam penelitian dalam kesederhanaanya. Likert's Summated Rating sangat bermanfaat untuk membandingkan sikap seseorang yang distribusi skala dari sekelompok orang lainnya, serta untuk melihat perkembangan atau perubahan sikap sebelumnya.

Menurut Sugiyono (2014, hlm.134) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Untuk setiap pilihan jawaban diberi skor, maka responden harus menggambarkan, mendukung pertanyaan (item positif) atau tidak mendukung pernyataan (item negatif

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Sugiyono (2012, hlm 168).

Uji validasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap uji validasi konstruksi dan tahap uji validasi isi. Untuk menguji validasi konstruksi dapat digunakan pendapat para ahli (*judgement experts*).

Sedangkan uji validasi isi dilakukan untuk melihat sejauh mana instrumen tersebut mengungkap suatu konstruksi teoritik yang hendak diukur. Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner yang harus dibuang atau diganti karena dianggap tidak relevan. Teknik untuk mengukur validitas kuesioner adalah sebagai berikut dengan menghitung korelasi antar data pada masing-masing pernyataan dengan skor total, memakai rumus korelasi product moment, sebagai berikut:

- a. Menghitung koefisien korelasi product moment atau hitung (r_{xy}), dengan menggunakan rumus seperti berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Arikunto (2002, hlm.72)

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah responden

X = Item soal yang dicari validasinya

Y = Skor total yang diperoleh sampel

Item instrumen dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Untuk lebih jelasnya tentang uji validitas, berikut adalah rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas lingkungan bermain outdoor (variabel X) dan motorik kasar anak (variabel Y).

Table 3.3
Hasil Uji Validitas Lingkungan Bermain Outdoor (Variabel X)

No	r hitung	r tabel	Kriteria
1	0,521	0,468	Valid
2	0,862	0,468	Valid
3	0,550	0,468	Valid
4	0,521	0,468	Valid
5	0,219	0,468	Tidak Valid
6	0,550	0,468	Valid
7	0,521	0,468	Valid
8	0,754	0,468	Valid
9	0,798	0,468	Valid
10	0,754	0,468	Valid
11	0,547	0,468	Valid
12	0,826	0,468	Valid
13	0,798	0,468	Valid
14	0,219	0,468	Tidak Valid
15	0,550	0,468	Valid
16	0,547	0,468	Valid
17	0,754	0,468	Valid

18	0,550	0,468	Valid
----	-------	-------	-------

Berdasarkan tabel 3.3 di atas, terlihat bahwa dari 18 item pernyataan tentang lingkungan bermain outdoor (variabel X) ternyata hanya 16 item pernyataan yang dinyatakan valid sedangkan 2 item lainnya dinyatakan tidak valid yaitu pernyataan ke-5 dan ke-14.

Selanjutnya, hasil uji validitas motorik kasar anak (variabel Y) disajikan pada tabel berikut :

Table 3.4
Hasil Uji Validitas Motorik Kasar Anak (Variabel Y)

No.	r hitung	r table	Kriteria
1	0,452	0,388	Valid
2	0,628	0,388	Valid
3	0,497	0,388	Valid
4	0,513	0,388	Valid
5	0,682	0,388	Valid
6	0,307	0,388	Tidak Valid
7	0,590	0,388	Valid
8	0,461	0,388	Valid
9	0,673	0,388	Valid
10	0,509	0,388	Valid
11	0,527	0,388	Valid
12	0,453	0,388	Valid
13	0,225	0,388	Tidak Valid
14	0,473	0,388	Valid
15	0,492	0,388	Valid
16	0,454	0,388	Valid
17	0,653	0,388	Valid
18	0,578	0,388	Valid
19	0,209	0,388	Tidak Valid
20	0,406	0,388	Valid
21	0,435	0,388	Valid
22	0,442	0,388	Valid
23	0,457	0,388	Valid
24	0,460	0,388	Valid
25	0,538	0,388	Valid
26	0,510	0,388	Valid

Berdasarkan tabel 3.4 di atas, terlihat bahwa dari 26 item pernyataan tentang motorik kasar anak (variabel Y) ternyata hanya 23 item pernyataan yang dinyatakan valid sedangkan 3 item lainnya dinyatakan tidak valid yaitu pernyataan ke-5, ke-13, dan ke-19.

2. Uji Reliabilitas

Setelah diuji setiap item selanjutnya alat pengumpul data tersebut diuji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan alat atau konsistensi tes. Reliabilitas tes berarti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang dipercaya atau reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapakahpun diambil tetap akan sama.

Dalam pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menghitung nilai *Cronbach Alpha* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas (*Cronbach Alpha*)

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varians total

n = Banyaknya item yang valid

Sedangkan rumus untuk mencari varian adalah :

$$\sigma = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$\sum X$ = Jumlah skor

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor

N = Banyaknya sampel

Selanjutnya setelah selesai di validasi adalah menguji apakah butir soal tersebut reliabel atau tidak. Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (2008 : 184) yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.5
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi

Sugiyono (2008, hlm. 184)

Berikut hasil uji reliabilitas lingkungan bermain outdoor (variabel X) dan motorik kasar anak (variabel Y) disajikan pada tabel di bawah ini :

Table 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Lingkungan Bermain Outdoor (Variabel X) dan Motorik Kasar Anak (Variabel Y)

No.	Variabel	Cronbach Alpha	Kriteria
1	Lingkungan Belajar Outdoor (X)	0,897	Sangat Tinggi
2	Motorik Kasar Anak (Y)	0,873	Sangat Tinggi

Pada tabel 3.6 di atas, diperoleh nilai *Cronbach Alpha* untuk variabel Lingkungan Belajar Outdoor (X) sebesar 0,897 dan Motorik Kasar Anak (Y) sebesar 0,873, hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki tingkat reliabel yang sangat tinggi.

H. Teknik Analisis Data

1. Penentuan Skala Penilaian Penataan Lingkungan Belajar Outdoor

Langkah–langkah menentukan penilaian Penataan Lingkungan Belajar Outdoor di Taman Kanak-kanak Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan skor maksimal ideal yang diperoleh sampel :

Skor maksimal ideal = jumlah soal x skor tertinggi

No.	Sub Variabel	Skor Maksimal Ideal
1.	Keseluruhan	$16 \times 4 = 64$
2.	Sub Variabel 1	$5 \times 4 = 20$
3.	Sub Variabel 2	$4 \times 4 = 16$
4.	Sub Variabel 3	$5 \times 4 = 20$
5.	Sub Variabel 4	$2 \times 4 = 8$

- b. Menentukan skor minimal ideal yang diperoleh sampel :

Skor minimal ideal = jumlah soal x skor terendah

No.	Sub Variabel	Skor Minimal Ideal
1.	Keseluruhan	$16 \times 1 = 16$
2.	Sub Variabel 1	$5 \times 1 = 5$
3.	Sub Variabel 2	$4 \times 1 = 4$
4.	Sub Variabel 3	$5 \times 1 = 5$
5.	Sub Variabel 4	$2 \times 1 = 2$

- c. Menentukan rentang skor ideal yang diperoleh sampel :

Rentang skor = skor maksimal – skor minimal

No.	Sub Variabel	Rentang Skor
1.	Keseluruhan	$64 - 16 = 48$
2.	Sub Variabel 1	$20 - 5 = 15$
3.	Sub Variabel 2	$16 - 4 = 12$
4.	Sub Variabel 3	$20 - 5 = 15$
5.	Sub Variabel 4	$8 - 2 = 6$

- d. Menentukan interval skor yang diperoleh sampel :

Interval skor = rentang skor / 2

No.	Sub Variabel	Interval Skor
1.	Keseluruhan	$48 / 2 = 24$
2.	Sub Variabel 1	$15 / 2 = 7,5$
3.	Sub Variabel 2	$12 / 2 = 6$
4.	Sub Variabel 3	$15 / 2 = 7,5$
5.	Sub Variabel 4	$6 / 2 = 3$

Dari langkah-langkah diatas, kemudian didapat kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Skor Penataan Lingkungan Belajar Outdoor

No.	Sub variabel	Kriteria	Interval
1	Keseluruhan	Ideal	40 – 64
		Kurang Ideal	16– 39
2	Sub Variabel 1	Ideal	13–20
		Kurang Ideal	5–12
3	Sub Variabel 2	Ideal	10–16
		Kurang Ideal	4–9
4	Sub Variabel 3	Ideal	13 – 20
		Kurang Ideal	5 – 12
5	Sub Variabel 4	Ideal	5–8
		Kurang Ideal	2–4

2. Penentuan Skala Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak

Langkah–langkah menentukan penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan skor maksimal ideal yang diperoleh sampel :

Skor maksimal ideal = jumlah soal x skor tertinggi

No.	Sub Variabel	Skor Maksimal Ideal
1.	Keseluruhan	$23 \times 6 \times 4 = 552$
2.	Sub Variabel 1	$6 \times 6 \times 4 = 144$
3.	Sub Variabel 2	$9 \times 6 \times 4 = 216$
4.	Sub Variabel 3	$5 \times 6 \times 4 = 120$
5.	Sub Variabel 4	$3 \times 6 \times 4 = 72$

- b. Menentukan skor minimal ideal yang diperoleh sampel :

Skor minimal ideal = jumlah soal x skor terendah

No.	Sub Variabel	Skor Minimal Ideal
1.	Keseluruhan	$23 \times 6 \times 1 = 138$
2.	Sub Variabel 1	$6 \times 6 \times 1 = 36$
3.	Sub Variabel 2	$9 \times 6 \times 1 = 54$
4.	Sub Variabel 3	$5 \times 6 \times 1 = 30$
5.	Sub Variabel 4	$3 \times 6 \times 1 = 18$

- e. Menentukan rentang skor ideal yang diperoleh sampel :

Rentang skor = skor maksimal – skor minimal

No.	Sub Variabel	Rentang Skor
1.	Keseluruhan	$552 - 138 = 414$
2.	Sub Variabel 1	$144 - 36 = 108$
3.	Sub Variabel 2	$216 - 54 = 162$
4.	Sub Variabel 3	$120 - 30 = 90$
5.	Sub Variabel 4	$72 - 18 = 54$

- f. Menentukan interval skor yang diperoleh sampel :

Interval skor = rentang skor / 4

No.	Sub Variabel	Interval Skor
1.	Keseluruhan	$414 / 4 = 103,5$
2.	Sub Variabel 1	$108 / 4 = 27$

3.	Sub Variabel 2	$162 / 4 = 40,5$
4.	Sub Variabel 3	$90 / 4 = 22,5$
5.	Sub Variabel 4	$54 / 4 = 13,5$

Dari langkah-langkah diatas, kemudian didapat kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.8
Kriteria Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak

No.	Sub variabel	Kriteria	Interval
1.	Keseluruhan	BSM	450 – 552
		BSH	346 – 449
		MB	242 – 345
		BB	138 – 241
2.	Sub Variabel 1	BSM	117 – 144
		BSH	90 – 116
		MB	63 – 89
		BB	32 – 62
3.	Sub Variabel 2	BSM	177 – 217
		BSH	136 – 176
		MB	95 – 135
		BB	36 – 94
4.	Sub Variabel 3	BSM	99 – 120
		BSH	76 – 98
		MB	53 – 75
		BB	30 – 52
5.	Sub Variabel 4	BSM	60 – 72
		BSH	46 – 59
		MB	32 – 45
		BB	18 – 31

Keterangan :

BB : Belum Berkembang (Anak tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran walau dengan bantuan guru) skor 1.

ASTIANI ROSNITA, 2016

HUBUNGAN ANTARA PENATAAN LINGKUNGAN BELAJAR OUTDOOR DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

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

- MB : Mulai Berkembang (Anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan bantuan guru) skor 2.
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran tanpa bantuan guru) skor 3.
- BSM : Berkembang Sangat Memuaskan (Anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan mandiri dan tanpa bantuan guru) skor 4.

I. Uji Statistik

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data penelitian ini dilihat berdasarkan hasil uji normalitas. Jika hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal maka teknik statistik yang digunakan adalah teknik statistik parametrik. Jika hasil uji normal menunjukkan data tidak berdistribusi normal maka teknik statistik yang digunakan adalah teknik statistik non parametrik.

a. Uji Normalitas

Sebelum data hasil Penataan Lingkungan Belajar Outdoor dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor diolah lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan *software SPSS* versi 20.0.

b. Uji Perbandingan Rata-rata (Uji statistik t)

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji perbandingan rata-rata (uji statistik t) dimaksud untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara Penataan Lingkungan Belajar Outdoor (X) dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak (Y) atau tidak. Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut :

1) Menghitung nilai t -student dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Sudjana (2005, hlm. 239)

Keterangan :

\bar{x}_1 dan \bar{x}_2 = Rata-rata kelompok 1 dan kelompok 2

s_1 dan s_2 = Varians kelompok 1 dan kelompok 2

n_1 dan n_2 = Banyaknya sampel kelompok 1 dan kelompok 2

2) Menguji Hipotesis

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$, tidak ada perbedaan rata-rata antara kemampuan motorik kasar anak yang penataan lingkungan belajar outdoor sekolahnya “Ideal” dengan yang “Kurang Ideal” (tidak ada hubungan yang signifikan antara penataan lingkungan belajar outdoor dengan kemampuan motorik kasar anak)

H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$, ada perbedaan rata-rata antara kemampuan motorik kasar anak yang penataan lingkungan belajar outdoor sekolahnya “Ideal” dengan yang “Kurang Ideal” (ada hubungan yang signifikan antara penataan lingkungan belajar outdoor dengan kemampuan motorik kasar anak).

3) Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan menggunakan angka pembanding t tabel dengan kriteria sebagai berikut:

Jika t hitung $> t$ table maka H_0 ditolak; H_1 diterima

Jika t hitung $< t$ table maka H_0 diterima ; H_1 ditolak

atau pengambilan keputusan menggunakan nilai signifikansi dengan kriteria sebagai berikut :

Jika nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak ; H_1 diterima

Jika nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima ; H_1 ditolak

J. Prosedur Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian akan diuraikan kedalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Melakukan observasi awal ke sekolah untuk mencari permasalahan yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian.
 - b. Mencari informasi sekolah yang akan diteliti
 - c. Menentukan alat ukur yang akan digunakan
 - d. Menentukan waktu pengambilan data
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Mendatangi sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
3. Tahap pengolahan data
 - a. Mengolah data mentah menggunakan bantuan SPSS 20.0
 - b. Menguji data dengan uji normalitas
 - c. Menganalisa data dengan menggunakan uji t, selain itu menentukan p-value atau nilai sig dan menarik kesimpulan.
4. Penulisan laporan

