

BAB III

METODE PENELITIAN

Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tradisional digunakan sebagai cara pembelajaran pendidikan jasmani. Pemilihan permainan tradisional ini diterapkan untuk meningkatkan gerak dasar dan *self esteem* para peserta didik di kelas IV SD. Pembelajaran konvensional (*direct*) dipilih sebagai salah satu variabel dalam proses penelitian ini. Keseluruhan pembelajaran dikemas dalam program metode penelitian eksperimen dengan langkah-langkah sebagai berikut:

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

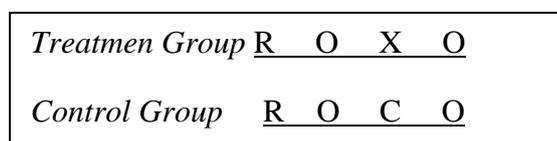
Sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini untuk mengungkap pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem*, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Ali (2010, hlm. 262) mengungkapkan bahwa: “Eksperimental menunjukkan kepada suatu upaya sengaja dalam memodifikasi kondisi yang menentukan munculnya suatu peristiwa, serta pengamatan dan interpretasi perubahan-perubahan yang terjadi pada peristiwa itu yang dilakukan secara terkontrol.” Lebih lanjut dalam desain eksperimen ada empat prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu 1) penempatan subjek secara acak; 2) adanya perlakuan; 3) adanya mekanisme kontrol; 4) adanya ukuran keberhasilan (Maksum, 2012, hlm. 96).

Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. Selanjutnya terdapat juga variabel terikat (1) gerak dasar dan (2) *self esteem*. Sedangkan variabel bebasnya yaitu permainan tradisional. Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di kelas 4 Sekolah Dasar untuk melihat pengembangan gerak dasar dan *self esteem* siswa.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Freankle dkk

(2012, hlm. 272) pada desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai pretest, yang kedua sebagai posttest. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok dan pemberian perlakuan. Pengukuran atau pengamatan dilakukan pada saat bersamaan untuk kedua kelompok. Pengukuran pertama dilakukan pada kelompok yang diberikan permainan tradisional dan konvensional (*direct*), selanjutnya setelah diberikan perlakuan dilakukan kembali pengukuran ke dua pada kelompok yang diberikan permainan tradisional dan konvensional (*direct*). Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1.
The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design
(Sumber: Freankle dkk, (2012, hlm. 272))

Keterangan:

R = Random (Penetapan secara acak pada kelas IV yang dipilih secara random)

O = Observasi atau pengukuran

X = Eksperimen (Bebentengan, Galah Asin, Kasti dan Galah Jidar)

C = Kontrol (Atletik, Sepak Bola, Bola Voli, Senam Lantai)

Alasan mengambil metod eksperimen dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design* adalah peneliti ingin melihat sejauh mana hasil perlakuan dari kedua jenis perlakuan yaitu permainan tradisional pada kelompok eksperimen terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem* siswa SDN Garuda Bandung. Penelitian ini akan melihat sebab akibat yang terjadi antar setiap variabelnya. Freankle (2012, hlm. 265) memaparkan bahwa:

Eksperimental formal didasari oleh dua kondisi yaitu; (1) Setidaknya ada dua kondisi atau lebih atau dua metode yang akan dibandingkan sebagai kondisi perlakuan (variabel bebas); (2) variabel bebas *dimanipulasi* oleh peneliti. Perubahan direncanakan secara sengaja dimanipulasi untuk mempelajari efeknya pada satu atau lebih hasil (variabel terikat).

Maka dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa suatu penelitian eksperimen itu didasari oleh dua kondisi atau lebih yang akan dibandingkan sebagai kondisi perlakuan (variabel bebas) dan dimana variabel bebas tersebut dimanipulasi secara sengaja agar terlihat apakah ada efek perubahan pada variabel terikat.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem*:

1. Pre Test

Pre test dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan tradisional dan konvensional (direct). Pre test dilakukan untuk melihat sejauh mana gerak dasar dan *self esteem* yang telah dimiliki oleh peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk melihat skor perolehan pre test, seluruh peserta didik yang telah menjadi anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan Tes Gerak Dasar yaitu Motor Ability Khusus Sekolah Dasar dan angket menggunakan SERS. Kemudian, setelah peserta didik di tes gerak dasarnya dan mengisi SERS, data diolah dan dianalisis untuk mengetahui kemampuan awal gerak dasar dan *self esteem* peserta didik pada kedua kelompok. Pre test akan dilakukan bulan April 2015 di SDN Garuda Bandung.

2. Treatment

Perlakuan dilakukan pada kelas D sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan tradisional dan kelas C sebagai kelompok kontrol hanya diberikan materi lain seperti biasa. Model pembelajaran konvensional (direct) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang sudah menjadi kebiasaan guru penjas di SDN Garuda Bandung, diasumsikan menggunakan model pembelajaran *direct teaching model*. Eksperimen ini dilaksanakan 3 kali setiap minggunya dengan 8 minggu jadi total treatment yang diberikan 24 pertemuan dengan alasan bahwa peningkatan gerak dasar dapat meningkat. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Akbari, et al dalam penelitiannya “*The effect of Traditional Games In Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys (2009)*”, menjelaskan bahwa:

The intervention program was an eight-weeks traditional game program. The length of each session was 60 minutes. Sessions took place three days per week according to specific lesson plan. The traditional game program consisted of three sections: 1) warming up with usage of simple games, 2) traditional game, 3) cool down.

Artinya program intervensi merupakan suatu program permainan tradisional depan minggu. Lama tiap sesi adalah 60 menit. Sesi berlangsung tiga hari perminggu sesuai dengan rencana pembelajaran tertentu. Program permainan tradisional terdiri dari tiga bagian: 1) pemanasan dengan penggunaan game segerhana; 2) permainan tradisional; 3) pendinginan. Selanjutnya untuk meningkatkan *self esteem*, menurut teori Mruk (2006, hlm. 189) menjelaskan bahwa:

The 5 week period seems to be optimal in terms of making a compromise between having enough time to work on self esteem in a way that allows for some change to occur and for maximizing attendance in a outpatient or educational setting. Standard number of 2 hour session is five. They should be spread evenly over time, such as by meeting once per week.

Teori ini mengungkapkan bahwa 5 minggu menjadi waktu yang optimal untuk dapat memaksimalkan pertemuan dalam *setting outpatient* atau pendidikan dan untuk melihat perubahan yang terjadi dalam *self esteem*. Tetapi dengan proses treatment yang dilakukan selama 24 kali pertemuan maka untuk pengukuran *Self Esteem* disamakan dengan waktu tes gerak dasar itu pula. Waktu yang standar untuk digunakan adalah 2 jam per setiap pertemuan selama 8 minggu dengan seminggu 3 kali.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dalam pembelajaran penjas, yaitu penelitian Pelish (2006, hlm. 204) yang memaparkan bahwa terjadi peningkatan *self esteem* peserta didik setelah program pengembangan *self esteem* selama 3 sampai 4 minggu dengan durasi waktu 40-70 menit per pertemuan dilakukan 1 kali pertemuan setiap minggunya. Tetapi dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar 1 kali pertemuan dengan waktu 2 jam yang perjamnya 35 menit. Dengan meminta izin terlebih dahulu kepada pihak kepala sekolah dalam penelitian ini agar penelitian pembelajaran ini dilakukan pada jam pembelajaran

penjas hanya pada jam pulang sekolah dengan dilakukan seminggu 3 kali per pertemuan yaitu senin, rabu, dan jumat.

Berikut merupakan program perlakuan yang diberikan dalam rangka mengembangkan gerak dasar dan *self esteem* peserta didik melalui permainan tradisional pada materi pendidikan jasmani yang dilakukan sebanyak 26 kali pertemuan selama 10 minggu. Program pelaksanaan penelitian ditampilkan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Program Pelaksanaan Penelitian Permainan Tradisional

PERTEMUAN	MATERI	KEGIATAN	WAKTU
1	Pre-Test Gerak Dasar dan <i>Self Esteem</i>	a. Tes Gerak Dasar b. Tes Angket <i>Self Esteem</i>	April
2 dan 3	Permainan Tradisional Bebentengan	a. Permainan menggelindingkan bola ke belakang secara berkelompok kemudian lari kedepan b. Permainan Bebentengan yang dimodifikasi (5 V 5)	April
4 dan 5	Permainan Tradisional Bebentengan	a. Permainan Hitam Hijau b. Permainan Bebentengan yang dimodifikasi (6 V 6)	April
6 dan 7	Permainan Tradisional Bebentengan	a. Permainan memindahkan patok b. Permainan Bebentengan yang dimodifikasi (10 V 10)	April
8 dan 9	Permainan Tradisional Galah Asin	a. Permainan Joling Berkelompok b. Permainan Galah Asin yang dimodifikasi	April
10 dan 11	Permainan Tradisional Galah Asin	a. Permainan kucing dan tikus b. Permainan Galah Asin yang dimodifikasi (5 V 5)	April
12 dan 13	Permainan Tradisional Galah Asin	a. Permainan memindahkan patok dengan zigzag b. Permainan Galah Asin yang dimodifikasi (10 V 10)	April
14 dan 15	Permainan Tradisional	a. Permainan melempar JIBE b. Permainan Tradisional	Mei

	Kasti	Kasti yang dimodifikasi	
16 dan 17	Permainan Tradisional Kasti	a. Permainan lempar tangkap b. Permainan tradisional kasti yang dimodifikasi	Mei
18 dan 19	Permainan Tradisional Kasti	a. Permainan melempar target b. Permainan tradisional kasti yang dimodifikasi	Mei
20 dan 21	Permainan Tradisional Galah Jidar	a. Permainan rumah tupai b. Permainan tradisional galah jidar yang dimodifikasi	Mei
22 dan 23	Permainan Tradisional Galah Jidar	a. Permainan meloncat berkelompok dengan 1 kaki dan 2 kaki b. Permainan Galah jidar yang dimodifikasi	Mei
24 dan 25	Permainan Tradisional Galah Jidar	a. Permainan Perepet Jengkol b. Permainan Galah jidar yang dimodifikasi	Juni
26	Post Test Gerak Dasar dan <i>Self Esteem</i>	a. Tes Gerak Dasar b. Tes Angket <i>Self Esteem</i>	Juni

Tabel 3.2. Program Pelaksanaan Penelitian Pembelajaran Konvensional

PERTEMUAN	MATERI	KEGIATAN	WAKTU
1	Pre-Test Gerak Dasar dan <i>Self Esteem</i>	a. Tes Gerak Dasar b. Tes Angket <i>Self Esteem</i>	April
2 dan 3	Permainan Bola Voli	a. Passing Bawah b. Service c. Game Permainan bola voli dengan peraturan yang dimodifikasi	April
4 dan 5	Permainan Bola Voli	a. Passing Bawah b. Service c. Game Permainan bola voli dengan peraturan yang dimodifikasi	April
6 dan 7	Permainan Bola Voli	a. Passing Bawah b. Service c. Game Permainan bola voli dengan peraturan yang	April

		dimodifikasi	
8 dan 9	Lari Jarak Pendek	<p>a. Latihan ABC (<i>acceleracy, balance and coordinating</i>) yaitu angkling drill, menyentuhkan tumit ke pantat, mengangkat paha setinggi rata air dan mengangkat paha kemudian luruskan kaki kedepan lalu kembali kesemula.</p> <p>b. Berlari dengan menyimpan selembarkertas di bagian dada atau perut.</p>	April
10 dan 11	Lari Jarak Pendek	<p>a. Latihan reaksi dengan diawali posisi duduk bangun tanpa bantuan tangan</p> <p>b. Berlari dengan menyimpan selembarkertas di bagian dada atau perut.</p>	April
12 dan 13	Lari Jarak Pendek	<p>a. Berlari dengan memindahkan patok secara bergantian</p> <p>b. Berlari dengan menyimpan selembarkertas di bagian dada atau perut.</p>	April
14 dan 15	Permainan Sepak Bola	<p>a. Teknik dasar sepak bola yaitu mengoper bola (<i>passing</i>), menghentikan bola (<i>controlling</i>), menggiring bola (<i>dribbling</i>), dan menendang bola ke gawang (<i>shooting</i>).</p> <p>b. Mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki</p> <p>c. Game permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi</p>	Mei
16 dan 17	Permainan Sepak Bola	<p>a. Menghentikan bola: menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung</p>	Mei

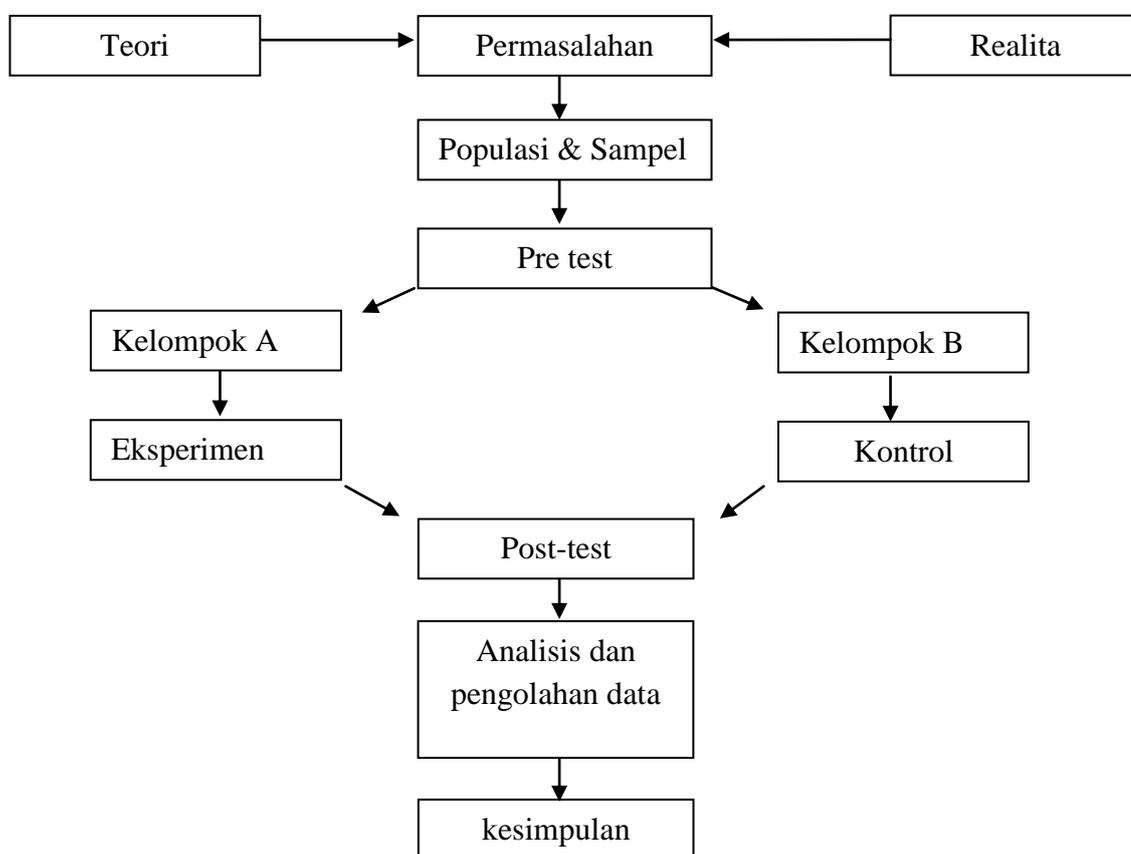
		<ul style="list-style-type: none"> kaki b. Menggiring bola: menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki c. Game permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi 	
18 dan 19	Permainan Sepak Bola	<ul style="list-style-type: none"> a. Menendang ke gawang: menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki b. Game permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi 	Mei
20 dan 21	Senam Artistik	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan gerobak-gerobakan secara bergantian b. Teknik dasar untuk guling depan (<i>roll</i> depan) c. Teknik dasar untuk guling belakang (<i>roll</i> belakang) 	Mei
22 dan 23	Senam Artistik	<ul style="list-style-type: none"> a. Berjalan menggunakan tangan dengan mundur b. Teknik dasar untuk guling depan (<i>roll</i> depan) c. Teknik dasar untuk guling belakang (<i>roll</i> belakang) 	Mei
24 dan 25	Senam Artistik	<ul style="list-style-type: none"> a. Teknik dasar untuk guling depan (<i>roll</i> depan) b. Teknik dasar untuk guling belakang (<i>roll</i> belakang) 	Juni
26	Post Test Gerak Dasar dan <i>Self Esteem</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Tes Gerak Dasar b. Tes Angket <i>Self Esteem</i> 	Juni

Pada saat kegiatan eksperimen dilaksanakan, pengamatan selalu dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran penjas dan mampu melakukan gerakan hasil dari penemuan mereka dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

3. Post Test

Setelah diberikan perlakuan selama 24 kali pertemuan yang dilakukan 3 kali setiap minggunya, selanjutnya sampel diberikan kembali Tes Gerak Dasar dan

SERS pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk melihat sejauh mana pengembangan gerak dasar dan *self esteem* yang terjadi mulai dari sebelum diberikan perlakuan sampai setelah diberikan perlakuan. Skor hasil Gerak Dasar dan SERS yang telah dilakukan dan diisi oleh sampel selanjutnya dianalisis untuk melihat perkembangan gerak dasar dan *self esteem* pada sampel yang ada dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya hasil analisis itu akan diuji hipotesis untuk dapat menjawab semua pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya. Untuk memperjelas alur penelitian, maka dibuat bagan alur penelitian, berikut merupakan bagan alur penelitian yang disajikan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2.
Bagan Alur Penelitian

B. Lokasi, Populasi, Sampling dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Tempat yang dijadikan penelitian ini adalah di SDN Garuda Bandung. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Garuda yang berada di Kota Bandung. Alasan mengambil populasi ini adalah karena SDN Garuda Bandung merupakan salah satu sekolah inti dari gugus kecamatan Andir Bandung.

2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SDN Garuda Bandung kelas IV yang terdiri dari 5 kelas yaitu A, B, C, D, dan E. Masing-masing kelas memiliki jumlah peserta didik yang berbeda, seperti: Kelas A 40 peserta didik, kelas B 35 peserta didik, kelas C 30 peserta didik, kelas D 30 peserta didik dan kelas E 34 peserta didik. Keseluruhan populasi berjumlah 177 peserta didik. Alasan pengambilan populasi peserta didik kelas IV lebih pada melihat karakteristik peserta didik. Karakteristik siswa pada populasi ini mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Bucher, (1983, hlm. 22).

Murid-murid SD kelas 4 sampai 6 menyatakan bahwa program pendidikan jasmani menjadi ajang untuk bergembira dan mempelajari keterampilan. Mereka juga menyatakan kebutuhan untuk berlatih meningkatkan kesegaran jasmani. Pada umumnya mereka memandang pelajaran pendidikan jasmani sebagai satu tempat memperoleh teman baru. Mereka juga menekankan bahwa program pendidikan jasmani memberikan kesempatan untuk menunjukkan kemampuan atau keterampilan gerak yang dimiliki juga untuk mengurangi ketegangan karena di dalamnya banyak unsur bermain.

Maka dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa anak SD kelas 4 sudah mampu melakukan suatu permainan tradisional dan sangat sesuai pula dengan materi yang diberikan yaitu banyaknya unsur bermain di dalamnya.

3. Sampling

Sampling merupakan cara yang digunakan untuk memilih sampel yang digunakan dalam penelitian. Ali (2010, hlm. 102) menjelaskan bahwa “Teknik-teknik penyampelan terkait dengan cara memilih sampel yang secara cukup beralasan dianggap representatif atau mewakili populasi.” Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Freankle dkk, (2012, hlm. 95-96) menegaskan tentang *cluster random sampling* bahwa:

Agus Santosa, 2015

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGEMBANGAN GERAK DASAR DAN SELF ESTEEM

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

Frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restrictions. This is especially true in schools...The advantages of cluster random sampling are that it can be used when its difficult or impossible to select a random sample of individuals, its often far easier to implement in schools.

Maksum (2012, hlm. 57) menjelaskan bahwa, “Dalam *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*.” Misalnya provinsi, kabupaten/kota, kecamatan, dan sebagainya. Bisa juga dalam bentuk kelas dan sekolah.

Keuntungan dari pengambilan sampel melalui teknik *cluster random sampling* ini yaitu dapat digunakan ketika pengambilan sampelnya sulit atau tidak memungkinkan untuk dilakukan secara *random sampling* khususnya di lingkungan sekolah, begitu pun pada penelitian ini yang tidak memungkinkan pengambilan sampel secara *random sampling* karena faktor eksternal yang lebih dijelaskan sebelumnya.

Maksum (2012, hlm.57) juga menjelaskan bahwa “Dalam *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*. Misalnya propinsi, kabupaten/kota, kecamatan, dan sebagainya. Bisa juga dalam bentuk kelas dan sekolah. Sedangkan menurut Sudjana (2005, hlm.173) menyebutkan bahwa: “Dalam *cluster sampling*, populasi dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok atau klaster. Secara acak klaster-klaster yang diperlukan diambil dengan proses pengacakan. Setiap anggota yang berada di dalam klaster-klaster tadi merupakan sampel yang diperlukan”. Sedangkan menurut Craswell (2009, hlm. 2018) memaparkan bahwa:

Prosedur *sampling* multi tahap atau *cluster sampling* adalah prosedur *sampling* yang ideal ketika peneliti merasa tidak mungkin mengumpulkan daftar seluruh elemen yang membentuk populasi (Babie, 2007). Dalam prosedur multi tahap atau *clustering*, peneliti terlebih dahulu menentukan kluster-kluster, lalu mengidentifikasi nama-nama individu dalam setiap cluster, baru kemudian men-*sampling* individu-individu tersebut.

Sudjana (2005, hlm. 173) menyebutkan bahwa: “Dalam *cluster sampling*, populasi dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok atau klaster. Secara acak klaster-klaster yang diperlukan diambil dengan proses pengacakan. Setiap anggota

yang berada di dalam klaster-klaster tadi merupakan sampel yang diperlukan”. Sesuai dengan langkah-langkah yang telah dilakukan dalam pengambilan sampel, teknik *cluster random sampling* dirasa cocok untuk dijadikan landasan konsep dalam teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini.

Sekaitan dengan pengambilan sampel dalam penelitian ini, Ali (2010, hlm. 257) memaparkan bahwa, “Dalam proses penyampelan, sampel diambil dari populasi yang nyata. Oleh sebab itu, kevalidan berlakunya kesimpulan hanya terkait dengan populasi yang nyata itu”. Sampel akan diambil mewakili dari populasi yang telah ditetapkan sesuai dengan karakteristik gerak dasar dan *self esteem* pada peserta didik kelas IV.

Sampel pada penelitian ini terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yang didapat dari dua kelas hasil dari *cluster random sampling* yang dilakukan sebelumnya. Alasan untuk mengambil sampel pada dua kelas yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sampel tersebut sesuai dengan keberadaan populasi, artinya sampel yang didapat dari teknik *cluster random sampling* dianggap representatif terhadap populasi sehingga apabila setelah penelitian dilakukan, hasilnya menunjukkan pada generalisasi populasi. Menurut Ali (2010, hlm. 270) menyebutkan bahwa:

Meskipun dengan menggunakan teknik-teknik tertentu dalam pengambilan sampel tidak sepenuhnya menjamin kerepresentatifan sampel yang diambil, namun kesesuaian teknik yang digunakan dengan keberadaan populasi menjadi dasar dan alasan utama bahwa sampel yang dipilih dengan teknik itu representatif atau mendekati representatif.

Artinya, pengambilan sampel tidak dipilih secara sengaja tetapi diundi menggunakan *cluster random sampling* dengan tahapan-tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya pada teknik pengambilan sampel.

4. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian yang mewakili populasi, yang diambil dengan menggunakan teknik-teknik tertentu. Pengertian mewakili atau representative menunjukkan, bahwa semua ciri yang dimiliki oleh populasi terdapat atau tercermin dalam sampel (Ali, 2010, hlm. 84) lebih lanjut mengenai pengambilan sampel, Sugiyono (2010, hlm. 81) menjelaskan bahwa:

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Langkah-langkah dalam menentukan sampel pada penelitian ini ini yaitu:

- 1) Tahap pertama, dari kelas IV yang berjumlah 169 peserta didik, terdiri dari kelas A 40 peserta didik, kelas B 35 peserta didik, kelas C 30 peserta didik, kelas D 30 peserta didik dan kelas E 34 peserta didik. Mengundi secara acak seluruh kelas (*cluster random sampling*) yaitu yang berjumlah lima kelas, untuk dipilih menjadi dua kelas dengan menggunakan teknik *Random Selection*. Mengenai *Random Selection*, Fraenkle dkk (2012, hlm. 267) menjelaskan bahwa “*Means that every member of a population has an equal chance of being selected to be a member of the sampel.*” Penjelasan tersebut bermakna bahwa setiap anggota dari populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai anggota sampel. Maka terpilihlah kelas C dan Kelas D yang menjadi sampel penelitian.
- 2) Tahap kedua, menggunakan teknik *Random Assignment* untuk mengundi kembali dua kelas yang telah diundi pada tahap pertama sehingga diperoleh kelas eksperimen dan kelas control. Fraenkle dkk (2012, hlm. 267) menjelaskan bahwa “*Random Assignment means that every individual who is participating in an experiment has an equal chance of being assigned to any of that experimental or control conditions being compared.*” Penjelasan tersebut berarti bahwa dalam *Random Assignment*, setiap individu yang berpartisipasi dalam penelitian memiliki kesempatan yang sama untuk ditugaskan ke salah satu dari kondisi eksperimen atau kontrol yang akan dibandingkan.
- 3) Maka diperoleh kelas D sebagai kelompok eksperimen dan kelas C sebagai kelas kontrol.

Untuk mengetahui pembagian sampel kedalam dua kelompok penelitian, maka peneliti paparkan seperti pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Komposisi Pengelompokan Sampel Penelitian

Kelompok	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	Permainan Tradisional	Konvensional
	Kelas 4 D	Kelas 4 C
	30 Siswa	30 Siswa

C. Limitasi Penelitian

Dalam setiap penelitian pasti selalu ada keterbatasan dengan beberapa faktor yang dapat menjadi ancaman. Pada penelitian ini ancaman datang dari instrument dan treatment. Diperlukannya suatu tindakan untuk meminimalisir ancaman tersebut, salah satunya dengan validasi pada instrumen dan model penelitian. Berikut adalah upaya untuk meminimalisir ancaman tersebut: Menurut Freankel (2012, hlm. 280) menjelaskan ancaman yang terjadi pada metode penelitian *The Randomized Pretes Posttest Control Group Design* yang disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Analisis ancaman *The Randomized PretesPosttest Control Group Design*

No	Threat	Keefektivan
1	<i>Subject characteristics</i>	++
2	<i>Mortality</i>	+
3	<i>Location</i>	-
4	<i>Instrumen Decay</i>	+
5	<i>Data Collector Characteristics</i>	-
6	<i>Data Collector Bias</i>	-
7	<i>Testing</i>	+
8	<i>History</i>	+
9	<i>Maturation</i>	++
10	<i>Attitude of Subjects</i>	-
11	<i>Regression</i>	++
12	<i>Implementation</i>	-

Ancaman yang dikontrol lemah dalam penelitian ini adalah *location*, *data collector characteristics*, *data collector bias*, *attitude of subjects* dan *implementation*. Berikut merupakan beberapa ancaman validasi yang terkontrol lemah:

a. *Location*

Lokasi penelitian ini adalah di SDN Garuda Bandung. Perlakuan diberikan di lapangan olahraga yang sama dengan jam berbeda.

b. *Data collector characteristics*

Proses pengumpulan data dibantu oleh rekan guru di SD tersebut.

c. *Data collector bias*

Melakukan penjelasan mengenai tata cara mengisi angket sehingga siswa bisa dengan mudah mengisinya dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Pemaparan bahwa pengisian angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai penjas diberikan pada siswa agar siswa tidak perlu takut mengisi angket dengan jujur dan tidak memanipulasinya.

d. *Attitude of subjects*

Selama proses pengambilan data dan perlakuan diberikan, peneliti didampingi oleh rekan guru penjas. Tes dan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan pada hari yang sama namun pada jam yang berbeda. Hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa diberikan perlakuan yang berbeda.

e. *Implementation*

Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan oleh peneliti.

Ancaman lain datang dari luar desain penelitian, yaitu pada keterbatasan waktu. Penelitian ini dilakukan selama 8 minggu dengan 3 kali dalam seminggu pertemuan karena banyaknya hari libur nasional dan menjelang ujian sekolah. Oleh karena itu, pengambilan data post test dilakukan setelah perlakuan terakhir.

D. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian untuk mengukur Gerak Dasar

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini adalah menggunakan Tes Motor Ability khusus siswa Sekolah Dasar. Tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93 dan validitasnya sebesar 0,87 (Nurhasan dan Cholil, 2007, hlm. 135-137). Tesnya sebagai berikut:

a. Tes Shuttle Run 4 x 10 meter

Tujuan : mengukur kelincahan dalam bergerak mengubah arah

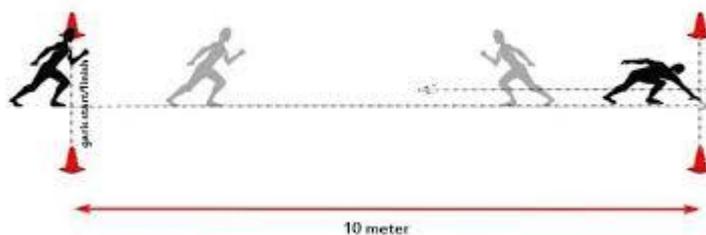
Alat/fasilitas : Stop watch, lintasan yang lurus dan datar dengan jarak 10 meter

Agus Santosa, 2015

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGEMBANGAN GERAK DASAR DAN SELF ESTEEM

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

Pelaksanaan : Start dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” orang coba berdiri dengan salah satu ujung jari sedekat mungkin dengan garis start.



Gambar 3.3.

Shuttle Run 4 x 10 meter

b. Tes Lempar Tangkap Bola jarak 1 meter ke tembok

Tujuan : mengukur kemampuan koordinasi mata dan tangan

Alat/fasilitas : Bola tenis, stop watch dan tembok yang rata

Pelaksanaan :Subyek berdiri di belakang garis batas sambil memegang bola tenis dengan kedua tangan di depan dada. Aba-aba “ya” subyek dengan segera melakukan lempar tangkap ke dinding selama 30 detik.



Gambar 3.4. Hand Eye Coordination

Sumber: *Health & Physical Activity Report. Tower Hamlets* (2006/2007, hlm. 33)

Skor : dihitung jumlah tangkapan bola yang dapat dilakukan selama 30 detik.

c. Tes Stork Stand Positional Balance

Tujuan :mengukur keseimbangan tubuh

Alat/fasilitas : stop watch

Pelaksanaan : subyek berdiri dengan tumpuan kaki kiri, kedua tangan bertolak pinggang, kedua mata dipejamkan, lalu letakkan kaki kanan pada lutut kaki kiri sebelah dalam. Pertahankan sikap tersebut selama mungkin.

Skor : dihitung waktu yang dicapai dalam mempertahankan sikap di atas sampai dengan tanpa memindahkan kaki kiri dari tempat semula.



Gambar 3.5. Pengukuran Balance

Sumber: www.brianmac.uk.co. Mackenzie, B. (2004, hlm. -)

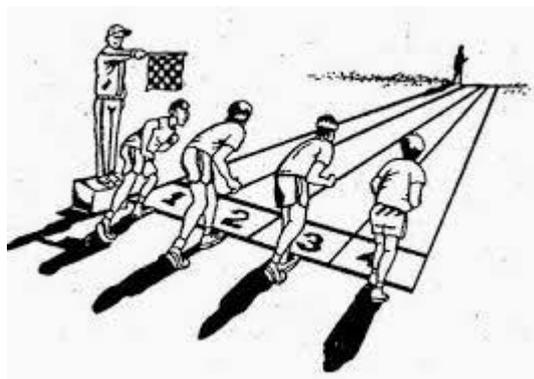
d. Tes Lari cepat 30 meter

Tujuan : mengukur kecepatan lari

Alat/fasilitas : stop watch, lintasan lurus dan rata sejauh 30 meter, bendera

Pelaksanaan : start dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” subyek berdiri dengan salah satu ujung jari kakinya sedekat mungkin dengan garis start. Aba-aba “siap” subyek siap untuk lari menuju garis finish dengan jarak 30 meter, sampai melewati garis finish.

Skor : dihitung waktu yang ditempuh dalam melakukan lari sejauh 30 meter.



Gambar. 3.6.
Tes Lari 30 Meter

2. Instrumen Penelitian untuk mengukur *Self Esteem*

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan *Rating Scale* dengan skala sikap. Alasannya adalah karena *self esteem* merupakan sikap dari seseorang dalam memahami dan menilai dirinya sendiri dan dituangkan ke dalam *behaviour*, biasanya dalam rentang negatif dan positif.

Pada penelitian ini, *rating scale* yang digunakan merupakan adopsi dari *Self esteem Rating Scale* (SERS) yang dikembangkan oleh Nugent & Thomas

(1993). Validitas dan reliabilitas dari SERS ini sudah di uji. Pengujian validitas instrumen ini telah diteliti oleh Nugent dalam penelitian yang berjudul “*A Validity Study of Two Forms of the Self-Esteem Rating Scale*”. Rating scale SERS ini digunakan dalam penilaian klinis pada *self esteem*. Nugent & Thomas (dalam Fischer and Corcoran, 2000, hlm. 690) memaparkan reliabilitas dari SERS, yaitu: ‘*The SERS has excellent internal consistency, with an alpha of 0.97. The standard error of measurement was 5.67. Data on stability were not reported*’.

Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam mengadopsi *rating scale* SERS dari Nugent & Thomas (1993) untuk mengukur *self esteem* peserta didik kelas IV:

1. SERS diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh ahli bahasa, tujuannya agar menyesuaikan dengan bahasa yang digunakan sehari-hari oleh peserta didik kelas VII SMP. Selanjutnya angket yang sudah berubah menjadi Bahasa Indonesia direvisi kembali untuk diberikan di kelas IV di SDN Garuda Bandung dengan bantuan guru kelas tersebut sehingga memudahkan peserta didik dalam mengisinya.
2. Memindahkan ide yang terkandung dari setiap butir pernyataan pada SERS ke dalam butir-butir pernyataan yang lebih dipahami peserta didik kelas IV, selanjutnya dilakukan *expert judgment* oleh orang yang ahli di bidang psikologi.
3. Mencoba mengevaluasi setiap butir pernyataan agar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dalam mengungkapkan apa yang ada di dalam dirinya.
4. Melakukan uji keterbacaan pada peserta didik kelas IV (sampel homogen tapi bukan sampel sebenarnya) sebanyak 35 orang. Uji keterbacaan telah dilakukan di SDN Dadali Bandung dengan tujuan untuk melihat apakah tiap pertanyaan pada instrumen SERS dapat dipahami oleh peserta didik kelas IV yang telah disetujui oleh guru kelas di sekolah dasar tersebut.

Rating scale SERS ini bertujuan untuk melihat *self esteem*. Berikut ini adalah deskripsi dari *rating scale* SERS yang dikembangkan oleh Nugent & Thomas (dalam Fischer & Corcoran, 2000, hlm. 690):

The SERS is a 40-item instrument that was developed to provide a clinical measure of self-esteem that can indicate not only problems in self-esteem but also positive or nonproblematic levels. The items were written to tap into a range of areas of self-evaluation including overall self-worth, social competence, problem-solving ability, intellectual ability, self-competence, and worth relative to other people. The SERS is a very useful instrument for measuring both positive and negative aspects of self-esteem in clinical practice.

Nugent & Thomas (dalam Fischer & Corcoran, 2000, hlm. 690) menjelaskan tentang pertanyaan yang dibuat dalam SERS sebagai berikut:

The SERS is scored by scoring the items shown at the bottom of the measure as p/+ positively, and scoring the remaining items (N/-) negatively by placing a minus sign in front of the item score. The items are summed to produce a total score ranging from - 120 to + 120. Positive scores indicate more positive self-esteem and negative scores indicate more negative levels of self-esteem.

Responden harus menilai diri mereka dengan 7 skala poin (Never=1, Rarely=2, A little of the time=3, Some of the time=4, A good part of the time=5, Most of the time=6, and always=7). Nilai yang diberikan oleh setiap responden pada skor yang positif akan mengidentifikasi *self esteem* yang positif sedangkan nilai yang diberikan oleh setiap responden pada skor yang negatif akan mengidentifikasi *self esteem* yang negatif.

Untuk kepentingan penelitian ini, skala pengukurannya tidak menggunakan skala pengukuran yang ada di dalam SERS itu sendiri, tapi menggunakan skala Likert. Alasannya, dalam SERS terlalu banyak option yang harus dipilih peserta didik, hal ini akan menimbulkan jawaban yang bias pada setiap butir pernyataan yang diberikan, ditakutkan jawaban tidak menggambarkan keadaan peserta didik sebenarnya. Oleh sebab itu, penggunaan skala Likert yang hanya terdapat lima option akan memudahkan peserta didik dalam memilih jawaban sesuai dengan keadaannya.

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 134), “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social”. Pada penelitian ini skala Likert digunakan untuk mengukur *self esteem* peserta didik SDN kelas IV. Sugiyono (2010, hlm.134) juga menjelaskan

bahwa, ‘Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata. Kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu antara lain: Selalu (SL) = 4, Sering (SR) = 3, Jarang (JR) = 2 dan Tidak Pernah (TP) = 1. Sedangkan kategori untuk pernyataan yang negative, yaitu Selalu (SL) = 1, Sering (SR) = 2, Jarang (JR) = 3 dan Tidak Pernah (TP) = 4.

Kategori tersebut disusun untuk memberikan skor terhadap jawaban yang diberikan responden, sehingga melalui skor-skor tersebut dapat disusun dan ditetapkan suatu penilaian mengenai pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem*. Mengenai kategori penilaian dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Kategori Pemberi Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	+	-
Selalu (S)	4	1
Sering (SR)	3	2
Jarang (JR)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Maka disimpulkan bahwa angket ini dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menjawab setiap pernyataan yang ada.

1. Angket Uji Coba

Angket yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari ujicoba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini, ujicoba angket ini dilaksanakan pada hari Kamis, 9 April 2015 kepada siswa kelas IV SDN Dadali Bandung. Alasan memilih Sekolah Dasar ini karena memiliki karakteristik yang hamper sama dengan tempat penelitian, baik dalam segi letak geografis maupun karakteristik siswa. Angket tersebut diberikan kepada seluruh kelas IV dengan jumlah responden 35 siswa. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisiannya. Mengenai jumlah sampel yang digunakan dalam ujicoba angket dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Daftar Siswa Kelas IV SDN Dadali Bandung

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1.	Laki-laki	18
2.	Perempuan	17
Total Siswa		35

Angket yang diberikan kepada responden adalah angket yang diadopsi dari Nugent & Thomas (1993) Self Esteem Rating Scale yang sudah dikembangkan dengan jumlah butir soal adalah 40.

E. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Gerak dasar dan *Self esteem* yang akan dilihat pengaruhnya melalui pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan permainan tradisional. Untuk pengujian validitas sebesar 0,87 dan reliabilitas sebesar 0,93. Sedangkan pengujian untuk *Self esteem* menggunakan *Rating scale* SERS yang diadaptasi dari Nugent & Thomas (1993), digunakan untuk melihat sejauh mana perubahan *self esteem* yang terjadi setelah diberikan perlakuan.

Mengadaptasi *rating scale* SERS yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini telah melalui berbagai tahap dari mulai penerjemahan, pemindahan ide dan uji keterbacaan. Oleh karena itu, *rating scale* akan diuji kembali validitas dan realibilitasnya. Uji coba instrument akan dilakukan pada kelas yang tidak terpilih menjadi kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Setelah *rating scale* SERS diberikan pada kelompok tersebut, dilakukan dengan analisa uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat keterandalan atau kesahihan alat ukur.

1. Uji Validitas

Meskipun mengadopsi dari *rating scale* SERS yang sudah ada, *rating scale* SERS perlu diuji kembali validitas dan realibilitasnya. Uji validitas instrument *rating scale* dengan menggunakan SPSS 16. Berikut langkah-langkah yang telah dilakukan untuk menguji validitas instrumen SERS sebanyak 40 butir soal menggunakan SPSS 16:

- a) Masukan data hasil uji coba instrumen pada entri SPSS.
- b) Klik Analyze pada menu toolbar SPSS dan pilih *scale* kategori *Realibility Analysis*.

- c) Setelah masuk pada kategori *Reliability Analysis*, klik bagian *statistic* yang berada di pojok kanan atas. Ceklis *item*, *scale* dan *scale if item deleted*. Selanjutnya klik *continue*.
- d) Masih pada kategori *Reliability Analysis*, pindahkan data ke kolom *item*. Selanjutnya akan muncul data.
- e) Nilai hasil uji validitas (r hitung) dapat dilihat dari *corrected item total correlation*.
- f) Ketentuannya, apabila nilai dari *corrected item total correlation* $< 0,339$ maka butir soal **tidak valid**.
- g) Tahap yang dilakukan untuk menyeleksi nilai *corrected item total correlation* $< 0,339$ adalah pertama, buang skor pada *corrected item total correlation* yang memiliki nilai $-$ dan 0 .
- h) Kedua, buang skor pada *corrected item total correlation* yang memiliki nilai 1 dan $< 0,339$.
- i) Apabila setelah tahapan itu sudah dilalui ternyata skor pada *corrected item total correlation* masih ada nilai $< 0,339$ maka buang lagi skor tersebut sampai semua skor $< 0,339$.
- j) Setelah dilakukan tahapan itu, nilai yang $< 0,339$ terdapat 35 butir soal yang valid.
- k) Hasil dari perhitungan dan soal yang telah valid terdapat di lampiran.

2. Uji Reliabilitas

- a) Masukkan data hasil uji coba instrumen pada entri SPSS 16.
- b) Klik *Analyze* pada menu toolbar SPSS 16 dan pilih *scale* kategori *Reliability Analysis*.
- c) Setelah masuk pada kategori *Reliability Analysis*, klik bagian *statistic* yang berada di pojok kanan atas. Ceklis *item*, *scale* dan *scale if item deleted*. Selanjutnya klik *continue*.
- d) Masih pada kategori *Reliability Analysis*, pindahkan data ke kolom *item*. Selanjutnya akan muncul data.
- e) Untuk nilai reliabilitas dapat dilihat pada tabel *Reliability Statistic* pada Cronbach's Alpha dalam entri data yang muncul. Ketentuannya, apabila nilai Alpha $> 0,05$ maka reliabel dan apabila nilai Alpha $< 0,05$

maka tidak reliabel. (Pada hasil pengujian reliabilitas pada SERS ini memiliki nilai Alpha sebesar 0,902 maka $0,902 > 0,05$ berarti **reliabel**.)

f) Hasil dari perhitungan terdapat di lampiran.

F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik pengumpulan data dan analisis data untuk Gerak Dasar

Sugiyono (2010, hlm. 147) menegaskan bahwa "...Bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik yang digunakan adalah *statistic inferensial*. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan pengolahan data dan analisis data. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik, yang digunakan adalah uji t.

Analisis menggunakan SPSS 16 dengan urutan analisis data sebagai berikut:

- 1) Menghitung gain Pretest & Posttest
- 2) Uji Normalitas Nonparametrik menggunakan Shapiro Wilk
- 3) Uji Homogenitas Nonparametrik menggunakan Lavene's test
- 4) Pengujian Hipotesis dengan menggunakan Uji 2 Relatid Simple T Test dan 2 Independent Sample T Test.

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1 dan 2

- Tulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional dengan gerak dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional dengan gerak dasar.

- Tulis H_0 dan H_1 dalam bentuk statistik

H_0 : $r = 0$ (berarti tidak ada pengaruh)

H_1 : $r \neq 0$ (berarti ada pengaruh)

Hipotesis 3 dan 4

- Tulis H_0 dan H_1 dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional dengan *Self Esteem*.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional dengan *Self Esteem*.

- Tulis H_0 dan H_1 dalam bentuk statistik

H_0 : $r = 0$ (berarti tidak ada pengaruh)

H_1 : $r \neq 0$ (berarti ada pengaruh)

Untuk uji t kriteria pengujiannya adalah tolak hipotesis, jika t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel Untuk harga lainnya H_0 ditolak, distribusi t dengan tingkat kepercayaan 0.05 dan derajat kebebasan (dk) = (n_1+n_2-2) .

2. Teknik pengumpulan data dan analisis data untuk *Self Esteem*

Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui *rating scale* SERS. *Rating scale* SERS yang diberikan pada saat pre test dan post test pada setiap kelompok eksperimen maupun kontrol. Alasan pengambilan teknik pengumpulan data menggunakan *rating scale* SERS adalah data yang dikumpulkan lebih objektif karena menggunakan pernyataan-pernyataan yang dibagikan pada setiap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan mendeskriptifkan *self esteem* mereka. Menurut Ali (2010, hlm. 285) menjelaskan bahwa:

Keuntungan menggunakan kuesioner (*rating scale*) adalah dapat mengumpulkan data dari jumlah besar subjek; data yang dikumpulkan lebih objektif daripada menggunakan wawancara; responden dapat menjawab dengan lebih leluasa, tidak dipengaruhi sikap mental hubungan antara periset dan subjek riset, atau waktu yang tersedia dalam memikirkan jawaban; data yang dikumpulkan lebih mudah dianalisis, karena pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat tetap dan sama antara yang diajukan kepada satu responden dan yang diajukan pada responden lainnya.

Pengumpulan data yang dilakukan untuk melihat peningkatan *self esteem* peserta didik kelas IV menggunakan SERS akan menggambarkan apa yang ada dalam diri siswa melalui pernyataan-pernyataan yang terdapat pada SERS ini.

Jenis data pada pengembangan *self esteem* peserta didik adalah data *interval* dengan skala *interval*. Sugiyono (2010, hlm. 147) menegaskan bahwa “...bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik yang digunakan adalah *statistic inferensial*. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan pengolahan data dan analisis data. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik, yang digunakan adalah uji t.

Analisis menggunakan SPSS 16 dengan urutan analisis data sebagai berikut:

- 1) Perhitungan Gain
- 2) Uji Normalitas Nonparametrik menggunakan Shapiro Wilk
- 3) Uji Homogenitas Nonparametri menggunakan Lavene's test
- 4) Pengujian Hipotesis dengan menggunakan Uji 2 Relatid Simple T Test dan 2 independent Sample T Test.

G. Skenario Pembelajaran

Format scenario dari kedua model pembelajaran permainan tradisional dan pembelajaran konvensional yang telah dilakukan disajikan pada bagian lampiran.

H. Definisi Operasional

Permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987), Sedangkan menurut Soepandi dkk (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Dalam kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar 2004 (2003, hlm:1-2, dalam Anwar, 2005, hlm. 42) disebutkan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Lebih jauh ditegaskan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

Self Esteem menurut Robins dkk (2001) dalam Hertina dkk, mendefinisikan harga diri sebagai keseluruhan orientasi sikap individu mengenai dirinya. Harga diri yang tinggi mengarahkan seseorang memiliki banyak cirri kepribadian yang diinginkan secara social dan tidak memiliki pembawaan yang tidak diinginkan.

Menurut Mruk (2006, hlm. 23) terdapat dua faktor yang dapat mendefinisikan *self esteem* pada seseorang, yaitu:

First, feeling good about oneself without connecting such belief or experience to reality through the expression or appropriate, corresponding behaviour is also lopsided way for understanding self esteem. Second is competence and worthiness creates self esteem.

Penilaian diri sangat penting dalam menggambarkan struktur dari *self esteem* karena penilaian diri memperlihatkan fakta bahwa *self esteem* tidak akan terjadi tanpa ada aksi. Penampilan yang berkompeten menghasilkan perasaan positif, sedangkan penampilan yang kurang akan menghasilkan perasaan negatif. Artinya, kompetensi dibutuhkan untuk penilaian diri karena kompetensi akan menghasilkan aksi sehingga akan berarti secara positif terhadap perasaan seseorang.

Wells & Marwell dalam Mruk (2006, hlm. 10), memberikan definisi pada *self esteem* yaitu: “*Attempted to organize definitions of self-esteem on the basis of two psychological processes: evaluation (which emphasizes the role of cognition) and affect (which prioritizes the role of feelings) as they pertain to self-esteem*”. Merujuk pada pernyataan ini, Mruk (2006, hlm.10) menjelaskan bahwa:

The first and the most basic definition is to simply characterize self-esteem as a certain attitude. A second type of definition is based on the idea of a discrepancy. A third way to go about defining self esteem focuses on the psychological responses a person holds toward himself or herself, rather than attitudes alone. Finally, maintained that self esteem is understood as a function or component of personality.

Self esteem ini didefinisikan pertama, *self esteem* merupakan tingkah laku tertentu dalam rentang positif dan negatif yang dituangkan melalui emosional juga perlakuan. Kedua, *self esteem* merupakan cerminan diri, artinya bagaimana

seseorang melihat dirinya sendiri. Terakhir, *self esteem* merupakan bagian dari motivasi dan self regulasi atau keduanya.

Self esteem ini juga dapat ditingkatkan. Menurut Santrock (2002, hlm. 360) memaparkan bahwa harga diri anak dapat ditingkatkan dengan empat cara, yaitu: “(1) pengidentifikasian sebab-sebab rendahnya harga diri dan bidang-bidang kompetensi yang penting bagi diri; (2) dukungan emosional dan persetujuan sosial; (3) prestasi; dan (4) menghadapi masalah”. Berikut penjelasan dari masing-masing cara tersebut: (1) Pengidentifikasian sumber-sumber harga diri pada anak yaitu kompetensi yang penting bagi diri adalah penting untuk meningkatkan harga diri. Harter (1990) dalam Santrock (2002, hlm. 360) menunjukkan hasil penelitiannya bahwa intervensi harus terjadi pada level penyebab harga diri bila individual harus ditingkatkan secara signifikan. Anak memiliki harga diri yang paling tinggi bila mereka berkompetensi dalam bidang yang penting bagi diri. Oleh karena itu, anak harus didorong untuk mengidentifikasi dan menilai bidang-bidang kompetensi; (2) Dukungan emosional dan persetujuan sosial dalam bentuk konfirmasi dari orang lain juga sangat mempengaruhi harga diri anak. Harter (1990) dalam Santrock (2002, hlm. 360). Beberapa anak yang rendah dirinya biasanya berasal dari keluarga atau kondisi konflik dimana mereka mengalami pelecehan/penyiksaan atau pengabaian yakni situasi yang tidak mendukung; (3) Prestasi juga dapat meningkatkan harga diri anak, (Bednar, Well & Peterson, 1989) dalam Santrock (2002, hlm. 360). Misalnya, pengajaran langsung keterampilan nyata pada anak seringkali berhasil meningkatkan prestasi dengan demikian meningkatkan harga diri. Anak mengembangkan harga diri yang lebih tinggi karena mereka mengetahui tugas-tugas yang penting untuk mencapai tujuan, dan mereka telah berpengalaman mengerjakan tugas-tugas. Penekanan pada pentingnya prestasi untuk meningkatkan harga diri sangat mirip dengan konsep belajar sosial kognitif Bandura tentang *self efficacy*, yang mengacu pada keyakinan individu bahwa mereka dapat menangani suatu situasi dan memberikan hasil positif, (4) Memecahkan masalah, harga diri anak akan meningkat apabila anak mengalami suatu masalah dan mencoba untuk mengahdapinya, bukan malah menghindarinya. (Bednar, Well & Peterson, 1989) dalam Santrock (2002, hlm.360). Apabila

menghadapi dan bukan menghindari masalah maka anak akan sering kali bersikap dan bertindak realistis, jujur dan tidak defensif. Hal ini akan menghasilkan pemikiran evaluasi diri yang lebih menguntungkan yang menghasilkan *self generated approval* yang menaikkan harga diri. Sebaliknya, bila menghindari masalah maka harga diri akan rendah.