

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan peneliti kuantitatif, hal ini didasarkan pada permasalahan yang tertuang dalam pernyataan penelitian. Menurut Borg and Gall 1989 (Sugiyono, 2014, hlm, 13) Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode kuantitatif ini disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru, disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik cara mengolah datanya.

Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono, 2014, hlm. 14 menyatakan bahwa:

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Sugiyono (2011) metode eksperimen termasuk kedalam metode penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam studi eksperimental peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat. Pengertian yang lebih jelas tentang penelitian eksperimental dikemukakan oleh Gay (1981) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimental merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat).

B. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperiment Design* dengan *One Group Pretest-Posttest*. Menurut Syaodih (2007, hlm. 208) dalam model *Design One Group Pretest-Posttest*, kelompok sampel tidak diambil secara acak, Juga

tidak ada pembandingan, namun diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Penelitian *pre-eksperimen* ini menggunakan desain 1 kelompok saja, tanpa ada kelompok pembandingan. Berikut adalah tabel penelitian eksperimen menggunakan *One Group Design*:

Tabel 3.1
Metode Pre-Eksperimen One Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	✓	X	✓

Syaodih, 2007. hlm 208

Dalam desain di atas, observasi atau tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum treatment disebut *pretest* dan sesudah treatment disebut *posttest* (Syaodih, 2007, hlm. 208). Dengan menggunakan Pre-Eksperimen *One Group Pretest- Posttest Design* hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2011, hlm. 110-111).

C. Lokasi, Populasi, dan Sampel

1. Lokasi

Lokasi penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Angkasa 1 Lanud Husein SastraNegara Kota Bandung yang beralamat Jln. Pajajaran no 148 Bandung.

2. Populasi

Populasi adalah wilayah regenerasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011, hlm. 61).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelompok B2 TK Angkasa 1 Bandung pada tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 24 siswa/siswi. TK Angkasa 1 yang beralamatkan Jln. Pajajaran no 148 Bandung.

3. Sampel

Sampel dapat dikatakan sebagai wakil dari populasi. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 62) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua

yang ada pada populasi karena adanya beberapa keterbatasan, maka peneliti dapat menggunakan sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sampel adalah semua siswa yang ada di kelompok B2. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *sampling purposive* memiliki empat tujuan menurut Maxwell (Alwasilah, 2002), yakni:

- a. Karena kekhasan atau kerefresentatifan dari latar, individu, atau kegiatan.
- b. Demi heterogenitas dalam populasi.
- c. Untuk mengkaji kasus-kasus yang kritis terhadap (mementahkan) teori-teori yang ada, yakni menjadi landasan diawal penelitian maupun yang berkembang dalam proses penelitian.

Maka pada penelitian ini diambil sample sebanyak populasi yaitu 24 sample atau satu kelas.

D. Partisipan

Partisipan pada penelitian ini adalah anak-anak yang sebagian besar belum terampil dalam melakukan gerak lokomotor, dimana partisipan merupakan kelompok yang berada pada satu kelas di sebuah sekolah, sehingga masing-masing partisipan cenderung memiliki kesamaan dalam kultur kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti telah menentukan beberapa sampel yang diambil secara *purposive*. Adapun penjelasan mengenai partisipan adalah sebagai berikut:

Terdapat sebanyak 24 anak sebagai partisipan, adapun data partisipan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Data Partisipan

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Perempuan	Laki-laki	
B2	11	13	24

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi dari variable penelitian yang dapat dioperasikan atau dapat menjadi arahan untuk pelaksanaan didalam penelitian.

1. Kemampuan Gerak Lokomotor

Gerak lokomotor merupakan gerakan kasar dan termasuk kedalam motorik kasar, yakni gerakan yang dilakukan oleh otot-otot besar. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti,

- a. Melompat merupakan gerak dasar dengan proses gerak awal menggunakan kaki untuk bisa berpijak kuat sehingga dapat mengangkat badan melayang di udara dengan posisi sedemikian rupa dan mendarat dengan dua kaki, tangan membantu sebagai penyeimbangan badan, meluncur adalah gerakan berawal dari dorongan yang menyebabkan badan bergerak, atau dari posisi ketinggian tertentu lalu badan bisa tertarik ke bawah sehingga bergerak ke arah yang sudah ditentukan. Anak melompat dengan cara berjongkok lalu kaki dibengkokkan dan mulai melompat keatas.
- b. Berlari adalah gerak dasar yang sangat mudah dilakukan oleh anak-anak dan mereka sangat menyukainya seperti kuda berlari (*gallop*). Anak berlari dengan cara lengan membengkok keatas sehingga dapat digoyangkan kedepan belakang ketika anak berlari (Samsudin, 2005, hlm. 11-12).

Gerak lokomotor yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk melompat dan berlari. Gerak lokomotor ini dilakukan untuk merangsang perkembangan gerak anak di TK Angkasa 1 Bandung. Pendekatan pada penelitian ini yang dinilai proses kemampuan gerak lokomotor anak.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ucing jidar, yaitu Permainan ucing jidar merupakan permainan tradisional yang dapat ditemui dengan istilah daerah masing-masing. Permainan bisa dilakukan oleh dua orang atau lebih. Inti permainannya adalah melewati batang (garis) yang

menjadi rintangan dengan cara anak berlari dan melompati rintangan dengan jumlah langkah semampu mungkin.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan dan observasi, yang kemudian hasil dari observasi yang dilakukan akan dideskripsikan menggunakan teknik kuantitatif. Arikunto (2010, hlm. 265) mengungkapkan bahwa “Observasi adalah suatu usaha untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur terstandar”. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan gerak lokomotor anak usia dini, tes kemampuan yang dimana setiap anak akan diminta untuk melakukan gerakan-gerakan yang tercantum dalam indikator pada *instrument* penelitian. Menurut Syaodih (2007, hlm. 223), tes umumnya bersifat mengukur hasil belajar anak. Tes hasil belajar yaitu mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2006, hlm. 134) adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Tujuan digunakannya *instrumen* tersebut adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan kemampuan gerak lokomotor anak, diantaranya yaitu gerak berjalan, berlari, melompat, merangkak. Penilaian yang digunakan saat meneliti yaitu proses pada saat anak melakukan kegiatan yang sesuai dengan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dibuat oleh Gustiana (2011) sebelumnya sudah digunakan dan diteliti dengan relevan. Adapun kisi-kisi instrumen keterampilan gerak lokomotor dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen
Keterampilan Gerak Lokomotor

Variabel	Sub Variabel	Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	
Keterampilan Gerak Lokomotor	1. Berlari	1. Panjang dan kecepatan langkah maksimal	Observasi	Anak	
		2. Fase melayang terlihat jelas	Observasi	Anak	
		3. Kaki tumpu merentang secara penuh	Observasi	Anak	
		4. Betis kaki ayun bergerak sejajar dengan tungkai	Observasi	Anak	
			5. Lengan mengayun secara vertical berlawanan dengan tungkai	Observasi	Anak
			6. Kedua lengan membengkok membentuk sudut 90°	Observasi	Anak
			7. Gerakan memutar pada saat recovery tungkai dan kaki	Observasi	Anak

		sangat kecil		
	2. Melompat	1. Mengayun tinggi ke belakang untuk memaksimalkan lompatan	Observasi	Anak
		2. Selama take off (tinggal landas) ayunan ke depan dan ke atas dengan menggunakan kekuatan	Observasi	Anak
		3. Lengan dipertahankan tinggi selama gerakan melompat	Observasi	Anak
		4. Togok cenderung condong ke depan kira-kira 45°	Observasi	Anak
		5. Melompat kedepan bukan ke atas	Observasi	Anak
		6. Bengkokkan tungkai konsisten dan dengan sudut yang tajam	Observasi	Anak
		7. Take off dilakukan dengan pelurusan sendi	Observasi	Anak

		paha, lutut, dan engkel secara penuh		
		8. Berat badan saat mendarat berada di depan	Observasi	Anak

2. Instrumen Penelitian

Instrumen Kemampuan Gerak Lokomotor

Tabel 3.4

Instrumen

Pedoman Penelitian Pre-Eksperimen

“Pengaruh Permainan Ucing Jidar Terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor”

Nama Anak :

Jenis Kelamin :

Usia :

Sekolah :

Hari/Tanggal :

No	Indikator	Skor	
		Tercapai	Tidak Tercapai
	Aspek Berlari		
1	Panjang dan kecepatan langkah maksimal		
2	Fase melayang terlihat jelas		
3	Kaki tumpu merentang secara penuh		
4	Betis kaki ayun bergerak sejajar dengan tungkai		
5	Lengan mengayun secara vertical berlawanan dengan tungkai		
6	Kedua lengan membengkok		

	membentuk sudut 90°		
7	Gerakan memutar pada saat recovery tungkai dan kaki sangat kecil		
	Aspek Melompat		
8	Mengayun tinggi ke belakang untuk memaksimalkan lompatan		
9	Selama take off (tinggal landas) ayunan ke depan dan ke atas dengan menggunakan kekuatan		
10	Lengan dipertahankan tinggi selama gerakan melompat		
11	Togok cenderung condong ke depan kira-kira 45°		
12	Melompat kedepan bukan ke atas		
13	Bengkokkan tungkai konsisten dan dengan sudut yang tajam		
14	Take off dilakukan dengan pelurusan sendi paha, lutut, dan engkel secara penuh		
15	Berat badan saat mendarat berada di depan		

Sumber : (Gustiana : 2011)

Keterangan :

Tidak tercapai: 0

Tercapai : 1

Teknik penilaian yang digunakan untuk mengolah hasil tes adalah dengan cara memberikan skor dengan *rating scale*. Arikunto (2006) mengemukakan bahwa rating atau sakala bertingkat adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala. Teknik penilaian yang digunakan untuk mengolah hasil tes adalah dengan cara memberikan skor dengan *rating scale*. *Rating scale* disini merupakan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kuantitatif.

Skala yang digunakan adalah skala nilai dengan menggunakan kategori nilai 0 dan 1.

H. Pengembangan Instrumen

Selanjutnya akan dibahas bagaimana tahapan proses pengembangan instrumen pada penelitian ini. Analisis dimulai dengan menguji validitas terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan uji reliabilitas. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana validitas dan reabilitas dari instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang diinginkan, dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat serta mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran validitas yang dimaksud (Arikunto, 2006, hlm. 168).

Sementara menurut Sugiyono (2004, hlm. 267) menyatakan bahwa uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu *instrument*. *Instrument* yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Adapun pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Mengetahui koefisien korelasi *Product moment* dari Pearson, dengan rumus sebagai 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, 2006, hlm . 170)

Keterangan :

r = koefisien korelasi

x = skor tiap item

y = skor keseluruhan item

n = jumlah responden

b. Proses pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut :

- Jika r hitung $\geq 0,404$ maka butir soal valid
- Jika r hitung $< 0,404$ maka butir soal tidak valid

Semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

Berikut disajikan hasil rekapitulasi uji validitas kemampuan kemampuan gerak lokomotor dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2007*.

Tabel 3.5
Hasil Perhitungan Pengujian Validasi item kemampuan Gerak Locomotor

No Item	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0,12	0,4	Invalid
2	0,48	0,4	Valid
3	0,70	0,4	Valid
4	0,77	0,4	Valid
5	0,82	0,4	Valid
6	0,85	0,4	Valid
7	0,90	0,4	Valid
8	0,91	0,4	Valid
9	0,94	0,4	Valid
10	0,95	0,4	Valid
11	0,96	0,4	Valid
12	0,95	0,4	Valid
13	0,96	0,4	Valid
14	0,95	0,4	Valid
15	1	0,4	Valid

2. Uji Realibilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila dilakukan dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama akan diperoleh hasil yang sama (Azwar, 2004, hlm. 4). Menurut kriteria Guifford (dalam

Sugiyono, 2008, hlm. 183), koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* terbagi menjadi 5 kategori seperti yang tersaji dalam tabel sebagai berikut.

Tabel. 3.6
Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach

Kriteria	Koefisien Reliabilitas α
Sangat Reliabel	> 0.900
Reliabel	0.700 – 0.900
Cukup Reliabel	0.400 – 0.700
Kurang Reliabel	0.200 – 0.400
Tidak Reliabel	< 0.200

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach*, yang dihitung menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2010 versi 14.0.4760.1000 (32-bit). Adapun rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari

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

σ_t^2 = Varians total

n = Banyaknya soal

(Arikunto, 2010)

Setelah diuji validitas, maka langkah selanjutnya adalah menguji apakah item pernyataan tersebut reliabel. Dalam penelitian ini peneliti menguji reliabilitas sebanyak dua kali, tujuannya adalah untuk membandingkan nilai uji reliabilitas jika item pernyataan yang tidak valid tidak dibuang, dan jika item pernyataan yang tidak valid dibuang. Untuk mengetahuinya peneliti menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2010 versi 14.0.4760.1000 (32-bit). Hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- Reliabilitas Pernyataan Kemampuan Gerak Lokomotor jika item pernyataan yang tidak valid dibuang:

$$\text{Jumlah varian } (\delta_i) = 2.79$$

Varian total (δ_t) = 5.93

Reliabilitas = 0.55 (Cukup Reliabel)

Dari hasil perhitungan tersebut, peneliti menetapkan hasil uji reliabilitas yang digunakan adalah uji reliabilitas dengan item yang tidak valid tidak dibuang. Hal ini dikarenakan selisih antara nilai hasil uji reliabilitas dengan item pernyataan yang tidak valid dibuang yaitu sebesar 0.55 (Cukup Reliabel).

I. Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, dilakukan beberapa prosedur sebagai tahapan penelitian, adapun prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan penelitian
 - a) Melakukan studi pendahuluan, observasi ke TK. Angkasa 1 Bandung mengenai masalah penelitian.
 - b) Menetapkan materi yang akan dipergunakan dalam penelitian.
 - c) Menetapkan metode permainan tradisional yang akan dipergunakan dalam penelitian.
 - d) Menyusun *instrument* penelitian.
 - e) Melakukan uji coba *instrumenti* penelitian diluar kelompok sampel untuk menguji validitas dan realibilitas.
 - f) Mengadakan revisi terhadap item *instrument* yang tidak valid dan tidak reliabel.
- 2) Pelaksanaan penelitian
 - a) Menetapkan kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen.
 - b) Melakukan pre-test pada kelompok eksperimen untuk mengetahui data awal penelitian.
 - c) Kelompok eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) peningkatan kemampuan gerak lokomotor dengan melakukan permainan tradisional. Dalam penelitian dibantu oleh guru kelas.
 - d) Setelah kelompok eksperimen diberikan *treatment*, kelompok eksperimen diberi post-test.
 - e) Mengolah data penelitian.

3) Menyusun laporan hasil penelitian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian adalah proses dan laporan hasil penelitian. Pelaporan hasil penelitian disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

J. Analisis Data

1. Profil kemampuan gerak lokomotor anak sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional

a. Menentukan Skor maksimal ideal yang diperoleh sampel

Skor maksimal ideal = jumlah soal x skor tertinggi

Aspek	Skor maksimal ideal
Keseluruhan	= 15 x 1 = 15
Aspek 1 (berlari)	= 7 x 1 = 7
Aspek 2 (melompat)	= 8 x 1 = 8

b. Menentukan skor minimal ideal yang diperoleh sampel

Skor minimal ideal = jumlah soal x skor terendah

Aspek	Skor minimal ideal
Keseluruhan	= 15 x 0 = 0
Aspek 1 (berlari)	= 7 x 0 = 0
Aspek 2 (melompat)	= 8 x 0 = 0

c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel

Rentang skor = skor maksimal ideal – skor minimal

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	= 15 – 0 = 15
Aspek 1 (berlari)	= 7 - 0 = 7
Aspek 2 (melompat)	= 8 - 0 = 8

d. Rentang Skor

Interval skor = rentang/2

Aspek	Interval Skor
Keseluruhan	$= 15/2 = 7,5$
Aspek 1 (berlari)	$= 7/2 = 3,5$
Aspek 2 (melompat)	$= 8/2 = 4$

Dari langkah-langkah di atas, di dapat kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kategori Profil Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini

Aspek	Kriteria	Interval
Keseluruhan	Tidak Tercapai	0-7
	Tercapai	8-15
Aspek 1 (berlari)	Tidak Tercapai	0-3
	Tercapai	4-7
Aspek 2 (melompat)	Tidak Tercapai	0-4
	Tercapai	5-9