

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang di lakukan secara kolaboratif. Menurut Arikunto, dkk (2007: 17), cara penelitian kolaboratif merupakan penelitian tindakan yang ideal karena dalam penelitian ini dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Hal ini sebagai upaya untuk mengurangi unsur subyektivitas pengamat serta mutu kecermatan pengamatan yang dilakukan.

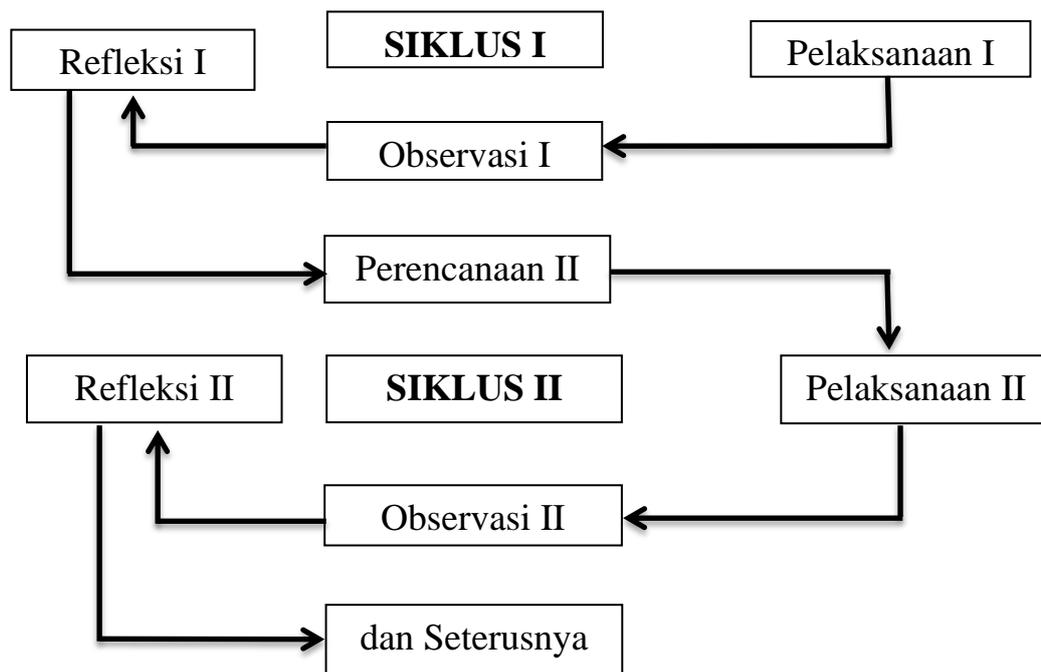
Penelitian secara Kolaboratif ini dilaksanakan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru adapun kolaborasi yang di lakukan adalah bentuk kerjasama antara peneliti dengan guru kelas kelompok B dalam merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan dengan tujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran motorik kasar anak yang dirasa belum optimal. Penelitian tindakan kelas menurut Kunandar (2008, hlm. 45).

“bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus”.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart” (dalam Arikunto, 2010, hlm. 137). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yang saling berkaitan dengan setiap tahapannya yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang atau revisi terhadap pelaksanaan siklus sebelumnya untuk melanjutkan pada siklus selanjutnya. Tahapan dalam setiap siklus dapat digambarkan seperti di bawah ini.

Siti Nursilawati, 2016
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN ALAT SIMPAI

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



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010, hlm. 137)

Berdasarkan desain yang digambarkan di atas, tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan permainan menggunakan alat simpai untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di paparkan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahapan ini peneliti merancang kegiatan pembelajaran sebagai pedoman untuk memberikan tindakan terhadap permasalahan yaitu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan menggunakan alat simpai. Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelompok B di TK Mentari tentang penerapan permainan menggunakan alat simpai dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Peneliti dan guru berkolaborasi membuat skenario pembelajaran, kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, menetapkan indikator keberhasilan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dalam

kegiatan permainan menggunakan alat simpai, menentukan media dan alat pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, serta merancang bentuk tugas evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak menggunakan permainan menggunakan alat simpai.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Setelah dilakukan perencanaan dan persiapan, tahapan selanjutnya guru melakukan tindakan pembelajaran berupa permainan menggunakan alat simpai sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Apabila siklus pertama belum menunjukkan peningkatan yang diharapkan, maka akan diperbaiki dengan melakukan siklus kedua dan selanjutnya sampai mencapai tujuan penelitian yaitu keterampilan motorik kasar anak meningkat lebih baik.

3. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan peneliti selama proses tindakan berlangsung, observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana dampak dari tindakan yang diberikan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran lengkap secara objektif tentang dampak permainan menggunakan alat simpai terhadap keterampilan motorik kasar anak sehingga diperoleh data dari hasil setiap tindakan yang diberikan dalam setiap siklus. Data tersebut dapat digunakan untuk merancang dan sekaligus sebagai bahan refleksi pada siklus selanjutnya.

4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan suatu rujukan yang digunakan untuk mengkaji apa yang telah dilakukan. Menurut Arikunto (2010, hlm. 140) mengatakan bahwa “refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi”. Menurut Muslihuddin (2009, hlm. 52) refleksi merupakan bagian yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil perubahan yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan (intervensi) yang dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas untuk mendiskusikan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Refleksi dilakukan pada setiap siklus dimulai dari siklus I sampai pada siklus dimana tujuan yang

diharapkan telah tercapai. Melalui hasil refleksi ini peneliti dapat mengambil keputusan apakah siklus berlanjut atau berhenti, karena permasalahan terkait dengan peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan menggunakan alat simpai dirasa sudah cukup terpecahkan.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mentari yang terletak di Komplek Soreang Indah Blok JJ No. 41-42 RT. 07 RW.15 Desa Cingcin Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung. Partisipan dalam penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B tahun ajaran 2015-2016 sebanyak 14 orang anak, yang terdiri 8 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

Alasan dilakukannya penelitian di TK Mentari dikarenakan metode pembelajaran motorik kasar masih konvensional dan belum dikemas melalui kegiatan permainan khususnya permainan menggunakan alat masih kurang. Oleh karena itu, peneliti bekerja sama dengan guru kelompok B TK Mentari menerapkan permainan menggunakan alat simpai untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Tabel 3.1
Data Peserta Didik TK Mentari

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	GR	Laki-laki
2.	AR	Perempuan
3.	SM	Laki-laki
4.	CS	Perempuan
5.	RF	Laki-laki
6.	KF	Perempuan
7.	GS	Perempuan
8.	AR	Laki-laki
9.	FB	Laki-laki
10.	JS	Perempuan
11.	AS	Perempuan

12.	AD	Laki-laki
13.	RZ	Laki-laki
14.	BM	Laki-laki

C. Penjelasan Istilah

Untuk memperjelas fokus penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan terhadap istilah yang tercantum dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Motorik Kasar

Menurut Gallahue (dalam Samsudin, 2008, hlm. 10) mengatakan bahwa motorik kasar adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia . Keterampilan gerak menggunakan otot-otot besar ini tergolong pada keterampilan gerak dasar. Adapun keterampilan gerak dasar dalam penelitian ini terdiri atas gerak lokomotor berupa gerakan berjalan, berlari, melompat, dan melompat. Gerak non-lokomotor berupa latihan keseimbangan.

2. Permainan Menggunakan Alat Simpai

Menurut Muhyi (2009, hlm. 2) permainan menggunakan alat simpai merupakan kegiatan permainan dengan menggunakan alat simpai yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak terbuat dari rotan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan, bahkan berkelompok yang dapat dilakukan dimana saja.

Simpai yang digunakan dalam penelitian ini bediameter 50cm yang dirancang menjadi beberapa bentuk permainan yaitu permainan ikuti jalurnya, permainan loncat kangguru, permainan lompat jejak kaki dan permainan masuk sarang.

Langkah-langkah permainan menggunakan alat simpai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi anak menjadi dua kelompok kecil.
- 2) Masing-masing anak berjalan jinjit melewati simpai, kemudian berjalan diatas tali dan berlari zigzag dengan rintangan simpai.
- 3) Simpai disimpan berjajar sebanyak dua buah dilantai kemudian guru menginstruksikan anak untuk meloncat kedalam simpai-simpai tersebut dengan cepat. Pada saat anak sudah berada di simpai kedua anak memindahkan satu buah simpai yang ada dibelakang ke depan untuk diloncati kemudian anak meloncat ke dalam simpai yang ada di depannya, anak memindahkan kembali simpai yang ada dibelakangnya ke depan dan meloncat ke dalam simpai tersebut begitu seterusnya. Selanjutnya anak menyimpan berjajar dua buah simpai dan anak meloncat kebelakang simpai tersebut.
- 4) Anak-anak melakukan gerakan melompat kedalam simpai mengikuti jejak kaki. Jika dalam simpai tersebut terdapat sepasang jejak kaki maka anak harus melompat dengan dua kaki. Jika terdapat satu buah jejak kaki maka anak harus melompat dengan satu kaki.
- 5) Simpai-simpai disebar dilapangan. Semua anak berkumpul dilapangan berlari-lari kecil mengelilingi lapangan guru memberikan aba-aba dengan berteriak "Masuk Simpai!". Anak-anak harus segera berlari kemudian melompat ke dalam simpai. Satu simpai hanya bisa diisi oleh satu orang anak. Kemudian anak-anak melakukan gerakan seperti brurung garuda, yaitu berdiri diatas satu kaki di dalam simpai selama 10 detik, kemudian berdiri jinjit dengan satu kaki selama 10 detik dan berdiri jinjit dengan dua kaki selama 10 detik.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian. Menurut Arikunto (2010, hlm. 203) mengemukakan bahwa "instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam

mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cemat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh perkembangan keterampilan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan, maka diperlukan sebuah instrumen penelitian yang tepat agar permasalahan yang diteliti dapat terefleksikan dengan baik. Berikut kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Menggunakan Alat Simpai

NO	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data
1	Keterampilan Motorik Kasar	Lokomotor (gerak berpindah tempat)	1. Berjalan	a. Anak dapat berjalan diatas garis lurus b. Anak dapat berjalan jinjit	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan
			2. Berlari	a. Anak dapat berlari zigzag b. Anak dapat berlari sambil melompat	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan
			3. Meloncat	a. Anak dapat meloncat kedepan dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki b. Anak dapat meloncat kebelakang	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan
			4. Melompat	a. Anak dapat melompat dengan dua kaki tanpa awalan b. Anak dapat melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan satu kaki c. Anak dapat melompat dengan satu kaki tanpa awalan	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan
		Nonlokomotor (gerak tanpa berpindah tempat)	5. Keseimbangan	a. Anak dapat berdiri diatas satu kaki selama 10 detik b. Anak dapat berdiri jinjit dengan satu kaki selama 10 detik Anak c. berdiri jinjit dengan dua kaki selama 10 detik	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan

Sumber : Gallahue dan John (2006)

Siti Nursilawati, 2016

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN ALAT SIMPAI

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

Tabel 3.3
Rubrik Penilaian Keterampilan Berjalan

No.	Item Pernyataan	Skor	Kriteria	Deskripsi
1.	Anak dapat berjalan diatas garis lurus	1	BB	Jika anak berjalan tidak mengikuti garis lurus dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu berjalan diatas garis lurus namun terkadang tidak mengikuti garis dan masih dibantu guru
		3	BSH	Jika anak mampu berjalan diatas garis lurus dengan percaya diri tanpa dicontohkan guru
2	Anak dapat berjalan jinjit	1	BB	Jika anak belum mampu berjalan jinjit, hanya berjalan biasa dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu berjalan jinjit namun terkadang masih jalan biasa dan masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu berjalan jinjit dengan seimbang dan percaya diri tanpa dicontohkan guru

Tabel 3.4
Rubrik Penilaian Keterampilan Berlari

No.	Item Pernyataan	Skor	Kriteria	Deskripsi
1.	Anak dapat berlari zigzag	1	BB	Jika anak belum mampu berlari zigzag, hanya berlari lurus dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu berlari zigzag namun terkadang berlari lurus dan masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu berlari zigzag dengan percaya diri tanpa dicontohkan guru
2	Anak dapat berlari sambil melompat	1	BB	Jika anak belum mampu berlari sambil melompat dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu berlari sambil melompat namun belum seimbang dan masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang dan percaya diri tanpa dicontohkan guru

Tabel 3.5
Rubrik Penilaian Keterampilan Meloncat

No.	Item Pernyataan	Skor	Kriteria	Deskripsi
1.	Anak dapat meloncat kedepan dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki	1	BB	Jika anak belum mampu meloncat kedepan dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu meloncat kedepan dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki namun belum seimbang dan masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu meloncat kedepan dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki dengan seimbang dan percaya diri tanpa dicontohkan guru
2	Anak dapat meloncat kebelakang	1	BB	Jika anak belum mampu meloncat kebelakang dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu meloncat kebelakang namun sambil menengok kebelakang dan belum seimbang serta masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu meloncat kebelakang dengan seimbang dan percaya diri tanpa dicontohkan guru

Tabel 3.6
Rubrik Penilaian Keterampilan Melompat

No.	Item Pernyataan	Skor	Kriteria	Deskripsi
1.	Anak dapat melompat dengan dua kaki tanpa awalan	1	BB	Jika anak belum mampu melompat dengan dua kaki tanpa awalan, hanya melangkah dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu melompat dengan dua kaki tanpa awalan namun belum seimbang dan masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu melompat dengan dua kaki tanpa awalan dengan seimbang dan percaya diri tanpa dicontohkan guru
2	Anak dapat melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan satu kaki	1	BB	Jika anak belum mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan satu kaki dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan satu kaki namun belum seimbang dan masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan satu kaki dengan seimbang dan percaya diri tanpa dicontohkan guru
3	Anak dapat melompat dengan satu kaki tanpa awalan	1	BB	Jika anak belum mampu melompat dengan satu kaki tanpa awalan dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu melompat dengan satu kaki tanpa awalan namun belum seimbang dan masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu melompat dengan satu kaki tanpa awalan dengan seimbang dan percaya diri tanpa dicontohkan guru

Tabel 3.7
Rubrik Penilaian Keseimbangan

No.	Item Pernyataan	Skor	Kriteria	Deskripsi
1	Anak dapat berdiri diatas satu kaki selama 10 detik	1	BB	Jika anak belum mampu berdiri diatas satu kaki selama 10 detik dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu berdiri diatas satu kaki selama 10 detik namun terkadang kaki turun dan belum seimbang serta masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu berdiri di atas satu kaki namun belum seimbang selama 10 detik dengan percaya diri tanpa dicontohkan guru
2	Anak dapat berdiri jinjit dengan satu kaki selama 10 detik Anak	1	BB	Jika anak belum mampu berdiri jinjit dengan satu kaki selama 10 detik dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu berdiri jinjit dengan satu kaki selama 10 detik namun terkadang kaki turun dan belum seimbang serta masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu berdiri jinjit dengan satu kaki dengan seimbang selama 10 detik dan percaya diri tanpa dicontohkan guru
3	Anak dapat berdiri jinjit dengan dua kaki selama 10 detik	1	BB	Jika anak belum mampu berdiri jinjit dengan dua kaki selama 10 detik dan masih dalam bimbingan guru
		2	MB	Jika anak mampu berdiri jinjit dengan dua kaki selama 10 detik namun belum seimbang dan masih dibantu oleh guru
		3	BSH	Jika anak mampu berdiri jinjit dengan dua kaki dengan seimbang selama 10 detik dan percaya diri tanpa dicontohkan guru

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Permainan Menggunakan Alat Simpai

Variabel	Sub Variabel	Sub indikator	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Permainan menggunakan alat simpai	Perencanaan Pembelajaran	1. Komponen-komponen pembelajaran	a. Guru menyusun tujuan pembelajaran b. Guru menyusun materi pembelajaran c. Guru menyusun metode pembelajaran d. Guru menyiapkan media pembelajaran e. Guru menyusun evaluasi pembelajaran 1) Catatan penilaian anak 2) Buku kegiatan anak	
		2. Perencanaan pembelajaran	a. Guru menyusun Kurikulum yang digunakan b. Guru menyusun program semester, Rencana Kegiatan	

Siti Nursilawati, 2016

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN ALAT SIMPAI

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

			Mingguan (RKM), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).	
	Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan menggunakan alat simpai	3. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan media yang digunakan dalam pelaksanaan permainan menggunakan alat simpai b. Menginformasikan tema dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan anak c. Meyiapkan anak dalam kegiatan permainan menggunakan alat simpai 	
		4. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan informasi mengenai permainan menggunakan alat simpai b. Mengarahkan anak untuk mengikuti kegiatan permainan menggunakan alat simpai c. Guru mengamati anak dalam kegiatan permainan menggunakan simpai 	

Siti Nursilawati, 2016

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN ALAT SIMPAI

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

		5. Penutup	Mengevaluasi kegiatan yang telah di lakukan	
--	--	------------	---	--

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan dengan berbagai cara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat teknik yaitu observasi (pengamatan), wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Penjelasan dari empat teknik tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan melakukan pemusatan perhatian terhadap sesuatu obyek yang sedang diamati dengan menggunakan seluruh alat indera, baik indera penglihatan maupun indera pendengaran (Arikunto, 2010: 199). Kegiatan tersebut dapat berkenaan dengan cara guru mengajar dan siswa belajar. Observasi pada penelitian ini dilakukan sebelum diberikan tindakan, selama tindakan, dan setelah tindakan.

a. Sebelum diberikan tindakan

Observasi dilakukan untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak dan aktivitas pembelajaran yang diberikan guru untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak sebelum diterapkan permainan menggunakan alat simpai.

b. Selama tindakan

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran melalui permainan menggunakan alat simpai.

c. Setelah tindakan

Observasi dilakukan untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak setelah diberikan permainan menggunakan alat simpai.

Tabel 3.9
Format Pedoman Observasi
Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Menggunakan alat Simpai

Nama :

Kelompok :

NO.	Keterampilan Motorik Kasar Anak	Penilaian		
		BB	MB	BSH
1.	Anak dapat berjalan diatas garis lurus			
2.	Anak dapat berjalan jinjit			
3.	Anak dapat berlari zigzag			
4.	Anak dapat berlari sambil melompat			
5.	Anak dapat meloncat kedepan dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki			
6.	Anak dapat meloncat kebelakang			
7.	Anak dapat melompat dengan dua kaki tanpa awalan			
8.	Anak dapat melompat dengan dua kaki dan mendarat dengan satu kaki			
9.	Anak dapat melompat dengan satu kaki tanpa awalan			
10	Anak dapat berdiri diatas satu kaki selama 10 detik			
11	Anak dapat berdiri jinjit dengan satu kaki selama 10 detik			
12	Anak dapat berdiri jinjit dengan dua kaki selama 10 detik			

Keterangan :

BB : Belum Berkembang (Skor 1)

MB : Mulai Berkembang (Skor 2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Skor 3)

Tabel 3.10
Format Pedoman Observasi
Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Menggunakan alat
Simpai

Pedoman Observasi kegiatan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran melalui kegiatan permainan menggunakan alat simpai di kelompok B TK Mentari.

Hari :

Tanggal :

Dimensi	Kategori Kegiatan	Pengamatan		Keterangan
		YA	TIDAK	
Perencanaan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun tujuan pembelajaran 2. Guru menyusun materi pembelajaran 3. Guru menyusun metode pembelajaran 4. Guru menyiapkan media pembelajaran 5. Guru menyusun evaluasi pembelajaran 6. Guru menyusun Kurikulum yang digunakan 7. Guru menyusun program semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan rencana Kegiatan Harian (RKH) 			
Pelaksanaan Pembelajaran dengan permainan menggunakan alat simpai	Pendahuluan. <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media yang digunakan dalam pelaksanaan permainan menggunakan alat simpai 2. Guru menginformasikan tema dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan anak 			

Siti Nursilawati, 2016

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN ALAT SIMPAI

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

	3. Guru menyiapkan anak dalam kegiatan permainan menggunakan alat simpai			
	Kegiatan Inti 1. Guru memberikan informasi mengenai permainan menggunakan alat simpai 2. Guru mengarahkan anak untuk mengikuti kegiatan permainan menggunakan alat simpai 3. Guru mengamati anak dalam kegiatan pembelajaran permainan menggunakan alat simpai			
	Penutup. 1. Guru mengevaluasi kegiatan yang telah di lakukan			

2. Wawancara

Menurut Arikunto (2010, hlm. 198) Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi secara jelas tentang keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan, proses pelaksanaan kegiatan permainan menggunakan alat simpai dan dampak dari tindakan melalui permainan menggunakan alat simpai terhadap keterampilan motorik kasar anak. dalam penelitian tindakan kelas ini wawancara ditujukan kepada guru untuk mengetahui sejauh mana keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Mentari. Berikut ini merupakan instrumen pedoman wawancara.

Tabel 3.11
Pedoman Wawancara
Kondisi Objektif Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK
Mentari

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaiman keterampilan motorik kasar anak kelompok B pada saat ini ?	
2	Bagaimana cara guru menstimulasi keterampilan motorik kasar anak kelompok B ?	
3	Metode apa saja yang digunakan oleh guru dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar anak kelompok B ?	
4	Apakah guru pernah menerapkan permainan menggunakan alat simpai dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak ?	
5	Kendala apa saja yang di temukan guru dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar anak ?	
6	Upaya apa saja yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B ?	

Tabel 3.12
Pedoman Wawancara
Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Mentari Sesudah
Tindakan

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat guru mengenai permainan menggunakan alat simpai yang erat kaitanya dengan perkembangan keterampilan motorik kasar anak ?	
2	Apa saja kendala yang di hadapi oleh guru	

Siti Nursilawati, 2016

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN ALAT SIMPAI

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

	dalam proses menstimulasi keterampilan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan menggunakan alat simpai ?	
3	Bagaimana evaluasi hasil belajar motorik kasar setelah menggunakan kegiatan permainan menggunakan alat simpai ?	
4	Bagaimana kemampuan keterampilan motorik kasar anak kelompok B setelah distimulasi melalui kegiatan permainan menggunakan simpai?	
5	Bagaimana saran guru mengenai kegiatan bermain menggunakan alat simpai dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar anak ?	

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai bukti nyata adanya aktivitas pembelajaran dalam menerapkan permainan menggunakan alat simpai untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, selain itu dokumentasi dijadikan sebagai data pelengkap. Menurut Sukmadinata (2013, hlm. 221) dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pokok penelitian berupa proses dan hasil yang di capai anak. Dokumentasi dilakukan terhadap data-data yang dapat menunjang penelitian.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah kegiatan untuk mencatat hasil temuan atau kejadian penting selama proses pembelajaran seperti: berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan anak, interaksi anak dengan anak, iklim sekolah, leadership kepala sekolah, semuanya dicatat dalam catatan lapangan (Wiriadmadja, 2008, hlm. 125). Catatan lapangan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang terjadi selama proses kegiatan permainan menggunakan alat simpai dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar

anak kelompok B TK Mentari. Catatan lapangan berisikan seluruh aktivitas yang di tampilkan peserta didik ketika melakukan kegiatan permainan menggunakan alat simpai dalam upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar. Berikut ini merupakan format catatan lapangan.

Tabel 3.13
Format Catatan Lapangan

Hari/Tanggal Penelitian	:
Siklus	:
Sekolah/Kelompok	:
Kegiatan Yang di Observasi:	
Hasil catatan lapangan	

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiono (2013, hlm. 335) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang di peroleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari dan, membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami. Menurut Patton (dalam Wiriadmadja, 2008) analisis data dilakukan pada tiap data yang dikumpulkan, baik data kuantitatif maupun data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan cara kuantitatif sederhana yakni dengan presentase (%), dan data kualitatif dianalisis dengan membuat penilaian (kategori).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisi interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1984). Menurut Matthew Miles dan Michael Huberman (dalam Sugiono, 2010, hlm. 91) mendeskripsikan model interaktif analisis data sebagai berikut:

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dan membuang yang tidak perlu. Keseluruhan rangkuman data yang berupa hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi mengenai upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar

dengan permainan menggunakan alat simpai dikelompokkan berdasarkan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini proses reduksi dirangkum dalam tiga kategori penilaian yaitu:

- a. BB : Belum Berkembang Skor 1
- b. MB : Mulai Berkembang Skor 2
- c. BSH: Berkembang Sesuai Harapan Skor 3

2. Display Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk deskripsi dengan teks yang bersifat naratif, juga dapat berupa tabel, bagan, maupun grafik. Hal ini untuk memudahkan peneliti membaca data yang diperoleh. Data deskripsi dalam penelitian ini akan di paparkan melalui:

- a. Siklus-siklus penelitian. Data dalam deskripsi ini di sajikan secara kontekstual sesuai dengan siklus-siklus yang di lakukan. dengan demikian dalam penelitian ini di rinci data keseluruhan, setiap siklus dan tahap di sajikan dalam tabel dan grafik guna memudahkan dalam mengevaluasi setiap tahapan.
- b. Tabel, diagram dan grafik sangat baik digunakan untuk menyajikan data hasil observasi sehingga refleksi dapat di lakukan dengan mudah
- c. Untuk memperoleh hasil otentik maka penelitian ini di sertai dengan foto.

3. Verifikasi dan Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan reduksi data dan display data, analisis selanjutnya yaitu mengambil kesimpulan mengenai pengaruh tindakan kegiatan permainan menggunakan alat simpai dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang terkait pada akhir siklus satu kesimpulan yang sudah direvisi pada akhir siklus dua dan seterusnya kesimpulan terakhir pada akhir siklus.

Adapun cara perhitungan dalam membuat keterampilan motorik kasar pada anak sebelum dan sesudah penerapan permainan menggunakan alat simpai, yaitu:

- a. Menentukan skor maksimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor maksimal ideal = jumlah item soal x skor tertinggi

Aspek	Skor maksimal ideal
Keseluruhan	$12 \times 3 = 36$

- b. Menentukan skor minimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor minimal ideal = jumlah skor x skor terendah

Aspek	Skor minimal ideal
Keseluruhan	$12 \times 1 = 12$

- c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel:

Rentang skor = skor maksimal – skor minimal ideal

Aspek	Rentang skor
Keseluruhan	$36 - 12 = 24$

- d. Mencari interval skor:

Interval skor = rentang skor/3

Aspek	Interval skor
Keseluruhan	$24/3 = 8$

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

Aspek	Kriteria	Interval
Keseluruhan	Belum Berkembang (BB)	
	Mulai Berkembang (MB)	
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	

- e. Mencari Persentase (%)

Mencari persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{\pi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi

π : Jumlah anak

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya keterampilan motorik kasar anak setelah melakukan permainan menggunakan alat simpai. Peningkatan keberhasilan tersebut dapat diketahui dengan membandingkan dari data keterampilan motorik kasar anak sebelum melakukan permainan menggunakan alat simpai dan setelah melakukan permainan menggunakan alat simpai. Kriteria keberhasilan penelitian ini apabila setiap aspek keterampilan motorik kasar anak yang diamati yaitu telah mencapai 80% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).