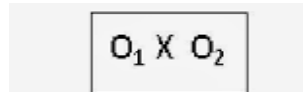


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pandangan dunia, desain, dan metode semuanya berkontribusi pada pendekatan penelitian yang cenderung kuantitatif, kualitatif, atau campuran (Creswell, 2001, hlm. 46). Masih (Creswell, 2001, hlm. 48) peneliti menguji teori dengan menentukan hipotesis sempit dan koleksi data untuk mendukung atau membantah hipotesis. Desain eksperimental digunakan di mana sikap dinilai sebelum dan sesudah diberi perlakuan eksperimental. Data dikumpulkan pada instrumen yang mengukur sikap, dan informasi dianalisis menggunakan prosedur statistik dan pengujian hipotesis.

Agar penelitian ini memiliki prosedur yang lebih jelas, maka peneliti menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain *The one grup Pre-tes Post-test grup desain*. Pada penelitian ini kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan pembelajaran aktivitas pola gerak dominan (PGD) model Pendidikan Gerak. *Design The One Groups Pretest-Posttest* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar3.1. *The One-Group Pretest-Posttest Design*

(Sumber : Fraenkel (2011, hlm 269))

Keterangan:

- 1) O₁ merupakan *pre test*
- 2) X merupakan *treatment*
- 3) O₂ merupakan *post test*

3.2 Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

3.2.1 Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDPN 252 Stiabudi Bandung yang bertempat di Sarijadi. Alasan mengambil penelitian di lokasi ini adalah karena Sekolah ini merupakan sekolah yang cocok dalam mengembangkan *gross motor skill* dengan

pembelajaran pola gerak dominan model pendidikan gerak. Oleh sebab itu, peneliti memilih penelitian di SDPN 252 Stiabudi. Hal tersebut dilihat berdasarkan pengamatan pada saat PPL disekolah SDPN 252 Stiabudi. Oleh sebab itu peneliti perlu adanya pengembangan terhadap segi mengajar dan *gross motor skills* siswanya dapat berkembang.

3.2.2 Populasi penelitian

Populasi didefinisikan sebagai suatu keseluruhan pengamatan atau obyek yang menjadi perhatian kita (Boediono dan Koster, 1992, hlm. 9). Populasi merupakan suatu jumlah keseluruhan yang akan menjadi obyek penellitian. Populasi yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas IV C SDPN 252 Stiabudi.

3.2.3 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi. Boediono dan Koster (1992, hlm. 9) memaparkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi perhatian kita. Sugiyono (2010, hlm. 62) berpendapat sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 68) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel merupakan jumlah bagain dari populasi yang akan menjadi obyek penelitian.

3.3 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV C SDPN 252 Stiabudi yang berjumlah 30 siswa, laki-laki 16 dan perempuan 14 siswa dengan rentang usia anara 10 sampai 11 tahun, semua siswa normal atau dalam keadaan sehat jasmani dan jiwa. Penelitian ini menyangkut kasus tentang gaya mengajar yang cenderung masih tradisional dan kebebasan anak dalam gerak masih sempit serta cenderung mengabaikan terhadap keterampilan motorik kasar (*gross motor skills*)

pada siswa. Padahal pada usia tersebut keterampilan *gross motor skills* sangat penting untuk tugas gerak selanjutnya yang lebih kompleks.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian dengan 2 tes yaitu aspek *locomotor* dan *objek control*. Tes ini di ambil dari buku TGMD-2 yang di susun oleh Dale A Ulrich, (2000). Adapun butir-butir tes nya dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1

Format Penilaian Gross Motor Skills Pada Locomotor dan Objek Kontrol

Format Penilaian Keterampilan Gerak Dasar						
Tangan dominan		kanan	kiri		tidak ketergantungan	
Kaki dominan		kanan	kiri		tidak ketergantungan	
<i>Locomotor</i>						
Keterampilan	Alat/Media	Pengarahan	Kriteria Penampilan	Percobaan 1	Percobaan 2	Skor
1. <i>Run</i>	-ruang kosong -dua buah cones	Letakan kedua cones dengan jarak 15m instruksikan siswa untuk “berlari cepat” dari cones satu ke cones lainnya	1. Tangan berlawanan dengan kaki, lutut dibengkokkan 2. Sesaat kedua kaki tidak menyentuh tanah 3. Perkenaan kaki dengan lantai menggunakan tumit atau ujung kaki (tidak menggunakan seluruh kaki) 4. Kakki yang tidak mendukung ditekuk 90 derajat (dekat dengan bokong).			
				Skor Keterampilan		
2. <i>Gallop / berderap</i>	-ruang kosong dengan jarak 10m - 2 buah cones	Letakan cones pada jarak 10 m, instruksikan siswa untuk melakukan gallop dari cones satu ke cones lainnya, beritahu juga siswa untuk mendarat dengan satu kaki di depan, gunakan kaki lainnya ketika kembali ke tempat awal	1. Lengan dibengkokkan dan diangkat setinggi perut 2. Melangkah ke depan dengan menolak pada satu kaki diikuti dengan langkah selanjutnya dengan kaki berbeda 3. Sesaat kedua kaki melayang secara bersamaan 4. Irama langkah dapat dipertahankan setidaknya langkah gallop			
				Skor Keterampilan		
3. <i>Hop</i>	-ruang kosong dengan jarak 5m	Beritahu siswa untuk melakukan hop sebanyak 3 kali menggunakan kaki yang ia sukai, kemudian ulangi dengan kaki lainnya	1. Kaki yang tidak menumpu berayun ke depan dan kebelakang untuk menghasilkan gaya 2. Lutut yang tidak menumpu berat badan ditekukan kebelakang 3. Tangan ditekuk dan mengayun untuk menghasilkan gaya 4. Berjinkak tiga kali secara beruntun dengan kaki yang tidak dominan 5. Berjinkak tiga kali secara berurutan dengan kaki yang tidak dominan			
				Skor Keterampilan		

Susilo Sudarman, 2019

MENGEMBANGKAN GROSS MOTOR SKILLS MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIVITAS POLA GERAK DOMINAN MODEL PENDIDIKAN GERAK

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

Keterampilan	Alat/Media	Pengarahan	Kriteria Penampilan	Percobaan 1	Percobaan 2	Skor
4. Leap	-ruang kosong dengan jarak 10m -matras -selotip	Beri tanda menggunakan selotip, letakan matras pada jarak 5m dari garis awal, instruksikan siswa untuk berdiri pada garis awal kemudian berlari dan melompati matras	1. menolak dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang berlawanan 2. sesaat kedua kaki melayang dan lebih lama dibanding berlari 3. tangan meraih ke depan dan berlawanan dengan kaki yang melangkah			
				Skor Keterampilan		
5. Horizontal jump	-selotip	Buat garis start pada lantai, posisikan siswa tepat di belakang garis, instruksikan siswa untuk melompat setinggi yang ia mampu	1. selama persiapan, kedua lutut ditekuk dan tangan dijulurkan ke belakang tubuh 2. lengan dijulurkan dengan keras ke arah depan dan ke arah atas sehingga mencapai <i>extension</i> yang sepenuhnya di atas kepala 3. lengan condong ke bawah pada saat mendarat 4. pada saat loncat dan mendarat sama menggunakan 2 kaki secara bersamaan.			
				Skor Keterampilan		
6. Slide	-ruang kosong dengan jarak 10m -2 buah cones	Letakan cones diantara jarak 10m, instruksikan siswa untuk melakukan <i>slide</i> dari satu cones sampai cones lainnya	1. tubuh berbalik ke samping ke arah yang diinginkan dari perjalanan 2. langkah samping diikuti dengan <i>slide</i> kaki mengikuti ke titik sebelah kaki pertama 3. melakukan <i>slide minimal</i> 4 kali ke arah kanan 4. melakukan <i>slide minimal</i> 4 kali ke arah kiri			
				Skor Keterampilan		

Object control

Keterampilan	Alat/Media	Pengarahan	Kriteria Penilaian	Percobaan 1	Percobaan 2	Skor
1. striking a stationary ball	- bola kasti/bola ringan - batting tee	Letakan bola pada batting tee, instruksikan kepada siswa untuk memukul dengan keras	1. pada saat memegang bat, letak tangan dominan berada di atas tangan non dominan 2. sisi tubuh yang tidak disukai menghadap bola dengan kaki sejajar 3. pinggul dan bahu berputar ketika mengayun 4. memindahkan berat badan ke kaki depan 5. bat kontak dengan bola			
				Skor Keterampilan		
2. stationary dribble	- bola basket ukuran anak kecil	Beritahu siswa untuk melakukan dribbling sebanyak 4 kali pantulan tanpa menggerakkan kakinya, gunakan satu tangan dan berhenti dengan cara ditangkap	1. kontak bola dengan lengan setinggi pinggul 2. mendorong bola dengan jari bukan dipukul 3. kontak bola ke permukaan berada di depan atau di luar kaki sisi yang disukai 4. mengontrol bola untuk empat kali			

Susilo Sudarman, 2019

MENGEMBANGKAN GROSS MOTOR SKILLS MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIVITAS POLA GERAK DOMINAN MODEL PENDIDIKAN GERAK

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

Keterampilan	Alat/Media	Pengarahan	Kriteria Penilaian	Percobaan 1	Percobaan 2	Skor
			pantulan tanpa menggerakkan kaki			
				Skor Keterampilan		
3. <i>catch</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ruang kosong dengan jarak 5m - bola plastik berukuran n 4 inci - selotip 	Buatlah garis diantara jarak 5m, siswa berdiri pada garis pertama dan pelembar berdiri pada garis lainnya. Lemparkan bola dari arah bawah sedikit melambung dan mengarah ke daerah bagian dada siswa, siswa diberitahu untuk menangkap bola menggunakan kedua tangannya dari arah bawah	<ol style="list-style-type: none"> 1. pada fase persiapan, siku ditekuk dari tangan di depan tubuh 2. lengan memanjang untuk meraih bola yang datang 3. bola hanya ditangkap oleh tangan 			
				Skor Keterampilan		
4. <i>kick</i>	<ul style="list-style-type: none"> - bola plastik berukuran 10 inci - ruang kosong dengan jarak 10 m didepan dinding 	Beri tanda pada jarak 10 meter dari dinding, kemudian beri tanda pada jarak sekitar 0 – 7 meter dari dinding. Letakan bola sejajar disamping cones kedua anak berdiri pada cones yang pertama. Anak diberitahu untuk berlari dengan cepat dan dilanjutkan menendang bola dengan keras mengarah kepada dinding	<ol style="list-style-type: none"> 1. mempercepat gerakan menuju bola 2. langkah memanjang atau melompat sesaat sebelum kontak dengan bola 3. kaki yang tidak menendang ditempatkan di samping atau sedikit di belakang bola 4. bola ditendang dengan punggung kaki (tali sepatu) atau jari kaki yang disukai 			
				Skor Keterampilan		
5. <i>overhand throw</i>	<ul style="list-style-type: none"> - bola tenis - selotip - ruang kosong dengan jarak 5m didepan dinding 	Beri tanda pada dinding menggunakan selotip dengan tinggi 5 – 6 meter dari lantai, anak berdiri pada jarak 5 – 6 meter di depan dinding ditandai dengan cones. Beritahu anak untuk melempar bola dengan keras pada dinding	<ol style="list-style-type: none"> 1. awalan ditandai dengan gerakan kebawah tangan / lengan 2. pinggul dan bahu diputar ke titik diantara sisi tubuh yang tidak melempar menghadap dinding 3. titik berat tubuh ditransfer dengan melangkah kaki yang berlawanan dengan tangan yang melempar 4. <i>follow-throught</i> melampaui rilis bola diagonal ke sisi tubuh yang tidak disukai 			
				Skor Keterampilan		
6. <i>underhand roll</i>	<ul style="list-style-type: none"> - bola tenis / bola softball - 2 buah cones - Ruang kosong dengan jarak 5 m 	Simpan kedua cones didepan dinding dengan jarak 1 meter. Beri tanda menggunakan selotip pada jarak 6 meter dari dinding. Beritahu anak untuk menggelindikan bola dengan kertas agar bola dapat masuk di antara kedua cones didepan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tangan yang melempar diayunkan ke bawah dan ke belakang dada sedngkan dada menghadap ke depan 2. Melangkah ke depan dengan kaki yang berlawanan dengan tangan yang disukai 3. Menekuk lutut hingga badan ke bawah 4. Bola yang dilepaskan dekat dengan lantai sehingga tidak memantul setinggi 10,2 cm 			
				Skor Keterampilan		

3.4.1 Locomotor Test

1. *Run*/ berlari: pergerakan kaki yang sangat cepat secara terus bergantian dan ada saatnya posisi kaki meninggalkan bumi dan salah satu kaki kembali mengajkan kakinya.

Alat/fasilitas: 20 meter jarak atau area kosong, dua buah cones.

Pelaksanaan: peneliti menyiapkan dua cones dan menyimpannya di masing-masing titik yang telah di sediakan dengan jarak 15 meter. Sisakan ruang 3-6 meter untuk ruang aman siswa setelah melakukan lari cepat agar amak bisa berhenti dengan aman. Peneiti memberikan arahan kepada siswa agar berlari secepat yang ia bisa untuk mencapa cones yang telah di tentukan. Dengan aba-aba “mulai” siswa harus segera melakukan gerakan lari.



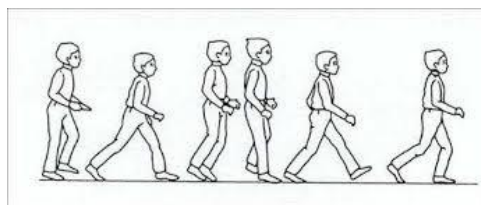
Gambar 3.2 Run

(Sumber: <https://komunita.id/2016/10/05/>)

2. *Gallop*/berdeap:*Gallop* adalah gerakan menyerupai gerakan kaki kuda pada saat lomba atau ketika kuda berlari cepat Mahendra (2017, hlm. 94).

Alat/fasilitas: 10 meter jarak atau ruang kosong dan 2 buah cones.

Pelaksanaan: Letakan *cones* pada jarak 10 meter, instruksikan siswa untuk melakukan *gallop* dari *cones* satu ke *cones* lainnya, beritahu juga siswa untuk mendarat dengan satu kaki di depan, gunakan kaki lainnya ketika kembali ke tempat awal.



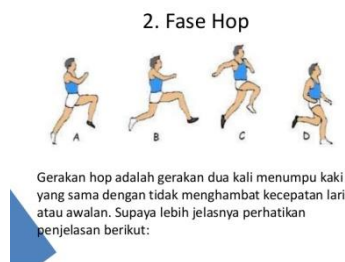
Gambar 3.3 Gallop

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=gerakan+gallop&safe>)

3. *Hop* merupakan gerakan melompat menggunakan satu kaki begitupun dengan pada saat mendaratnya menggunakan satu kaki.

Alat/fasilitas: area kosong sekitar 5 meter.

Pelaksanaan: anak di intruksikan untuk melompat sebanyak 4 kali menggunakan kaki yang ia sukai kemudian ulangi dengan kaki yang lainnya.



Gambar 3.4 *Hop*

(Sumber: *Hop* <https://www.slideshare.net/syamsul2/lompat-jangkit>)

4. *Leap* merupakan gerakan lompatan menggunakan satu kaki dan mendaratnya dengan kaki yang lain.

Alat/fasilitas: ruang kosong, matras dab selotip.

Pelaksanaan: Beri tanda menggunakan selotip, letakan matras pada jarak 5m dari garis awal, instruksikan siswa untuk berdiri pada garis awal kemudian berlari dan melompati matras.



Gambar 3.5 *Leap*

(Sumber: <https://francescaketomski.com/family/kids>)

5. *Horizontal jump* gerakan berpindah seluruh anggota tubuh menggunakan tolakkan dua kaki dan mendarat menggunakan dua kaki.

Alat/fasilitas: selatip.

Pelaksanaan: Buat garis start pada lantai, posisikan siswa tepat di belakang garis, instruksikan siswa untuk melompat setinggi yang ia mampu.



Gambar3.6 *Horizontal Jump*

(Sumber:<http://terasolahraga.com>)

6. *Slide* gerakan melompat ke samping dengan satu kaki selalu di depan, dari posisi kedua kaki terbuka lebar.

Alat/fasilitas: ruangkosong 10 meter dan 2 buah cones.Pelaksanaan: peneliti mengintruksikan pada siswa agar melakukan geraka *slide* dengan titik awal yang telah ditentukan samapai ke *finish* yang telah di tandai dengan *cones*.



Gambar 3.7 *Slide*

(Sumber:<https://www.youtube.com/watch?v=hnoBzPPAssw>)

3.4.2 *Object Control Test*

Keterampilan dasar pada diri anak dalam mengontrol suatu benda. Mahendra berpendapat (2017, hlm. 132) keterampilan manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus di pelajari anak bersama-sama dengan keterampilan lokomotor dan non-lokomotor. Hal ini di sebut manipulatif karena ia mengontrol yang berhubungan dengan benda di luar sari dirinya sendiri misalnya permainan kasti dan lainnya.

Test gross motor skill development-2 (TGMD-2) terdapat 6 butir tes untuk mengukur keterampilan mengontrol diri terhadap objek benda (*obyec control*). a) *striking a stationary ball*, b) *stationary dribble*, c) *catch*, d) *kick*, e) *overhand throw*, dan f) *underhand roll*.

1. *Striking a stationary ball*: memukul bola dengan tongkat pemukul.

Alat/fasilitas: bola kasti, tongkat pemukul dan *batting tee*.

Susilo Sudarman, 2019

MENGEMBANGKAN GROSS MOTOR SKILLS MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIVITAS POLA GERAK DOMINAN MODEL PENDIDIKAN GERAK

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

Pelaksanaan: Letakan bola pada *batting tee*, intruksikan kepada siswa untuk memukul dengan keras.



Gambar 3.8 *Striking A Stationary Ball*

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=qze7Kp6XtUo>)

2. *Stationary dribble*: mendribel bola sebanyak mungkin tanpa berpindah tempat.

Alat/fasilitas: bola basket ukuran anak-anak.

Pelaksanaan: Beritahu siswa untuk melakukan dribling sebanyak 4 kali pantulan tanpa menggerakkan kakinya, gunakan satu tangan dan berhenti dengan cara ditangkap.



Gambar 3.9 *Stationary Dribble*

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=e3pyIOBYFak>)

3. *Catch* gerakan menangkap bola dari bawah menggunakan 2 tangan.
Alat/fasilitas: ruangkong dengan jarak 5 meter, bola plastik berukuran 4 inci, selotip atau cones.
Pelaksanaan: Buatlah garis diantara jarak 5m, siswa berdiri pada garis pertama dan pelempar berdiri pada garis lainnya. Lemparkan bola dari arah bawah sedikit melambung dan mengarah ke daerah bagian dada siswa, siswa diberitahu untuk menangkap bola menggunakan kedua tangannya dari arah bawah.



Gambar 3.10 Catch

(Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/catch>)

4. *Kick* menendang bola menggunakan kaki yang dominan atau yang ia sudah kuasai.

Alat/fasilitas: bola plastik berukuran 10 inci, area kosong 10 meter didepan dinding.

Pelaksanaan: Beri tanda pada jarak 10 meter dari dinding, kemudian beri pula tanda pada jarak sekitar 0 – 7 meter dari dinding. Letakan bola sejajar disamping cones kedua anak berdiri pada cones yang pertama. Anak diberitahu untuk berlari dengan cepat dan dilanjutkan menendang bola dengan keras mengarah kepada dinding.



Gambar 3.11 Kick

(Sumber: <https://www.wikihow.com/Kick-a-Soccer-Ball-Hard>)

5. *Overhand throw* melempar bola menuju titik pada dinding yang menggunakan tangan yang sering ia pakai.

Alat/fasilitas: bola tenis, selotip ruang kosong dengan jarak 5 meter kedepan dinding.

Pelaksanaan: Beri tanda pada dinding menggunakan selotip dengan tinggi 5 – 6 meter dari lantai, anak berdiri pada jarak 5 – 6 meter di depan dinding ditandai dengan cones. Beritahu anak untuk melempar bola dengan keras pada dinding.

Susilo Sudarman, 2019

MENGEMBANGKAN GROSS MOTOR SKILLS MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIVITAS POLA GERAK DOMINAN MODEL PENDIDIKAN GERAK

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



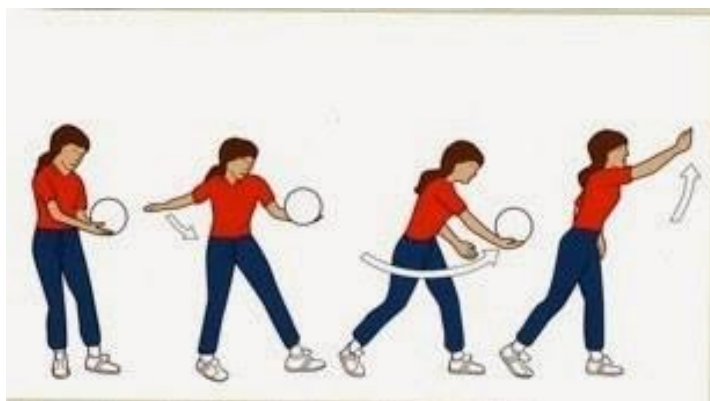
Gambar 3.12 *Overhand Throw*

(Sumber: <http://haisleyphysicaleducation.blogspot.com/2013/01>)

6. *Underhand roll* menggelindingkan bola ke arah tengah cones yang telah di simpan pada titik yang telah ditentukan menggunakan salah satu tangan yang dominan.

Alat/fasilitas: bola tenis, dua buah cones dan ruang kosong dengan jarak 5 meter.

Pelaksanaan: Simpan kedua cones didepan dinding dengan jarak 1 meter. Beri tanda menggunakan selotip pada jarak 6 meter dari dinding. Beritahu anak untuk menggelindingkan bola dengan kertas agar bola dapat masuk di antara kedua cones didepan.



Gambar 3.13 *Underhand Roll*

(Sumber: <http://haisleyphysicaleducation.blogspot.com/2013/01>)

3.4.3 Media

Berikut ini adalah media yang dipakai untuk tes TGMD-2 untuk menentukan jarak atau membantu kebutuhan dalam butir-butir tes:

1. Cones

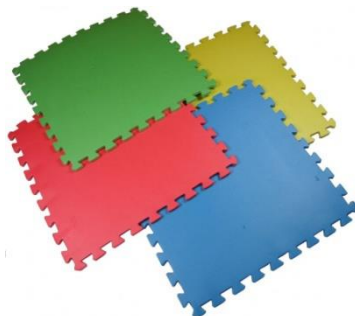


Gambar 3.14 Cones

(Sumber: <https://www.amazon.co.uk/Melissa-Doug-Activity-Cones-Set>)

Cones ini di tujukan untuk tanda pada saat dilakukan tes atau memperjelas pada anak batas-batas yang harus dipatuhi oleh siswa.

2. Matras



Gambar 3.15 Matras

(Sumber: <http://www.satria-martialarts.com/matras-beladiri-tebal-2-cm.html>)

Matras ini bisa digunakan sebagai pengganti dari *beambag* pada saat tes *leap* dan juga bisa digunakan sebagai alat bantu ke amanan pada anak yang akan melompat.

3. Bola plastik kecil

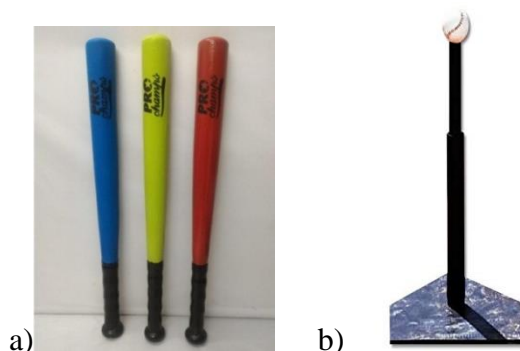


Gambar 3.16 Bola Plastik Kecil

(Sumber: <https://percepat.com/permainan-bola-kasti/>)

Alat ini digunakan sebagai benda yang di pukul pada saat tes *striking a stationary ball*, dengan ukuran 4 inci.

4. Pemukul dan *Batting Tee*



Gambar 3.17 a) Pemukul b) *Batting Tee*

(Sumber:a).<https://www.tokopedia.com/reward/alat-tongkat-pemukul-pukulan-kastib>).<https://paperplusuk.com/product/pe-sport/batting-tee-d/>)

Alat ini digunakan sebagai alat pemukul bola dan *batting tee* sebagai menyimpan bola untuk di pukul pada saat tes *striking a stationary ball*.

5. Bola basket



Gambar 3.18 Bola Basket

(Sumber:<https://id.aliexpress.com/item/7-9-Size-4-Indoor-Outdoor-Junior>)

Bola basket ini digunakan pada saat tes *stationary dribble* dan ukuran bola ini memiliki diameter 10 inci.

6. Bola kasti



Gambar 3.19 Bola Kasti

(Sumber:<https://percepat.com/permainan-bola-kasti/>)

Susilo Sudarman, 2019

MENGEMBANGKAN GROSS MOTOR SKILLS MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIVITAS POLA GERAK DOMINAN MODEL PENDIDIKAN GERAK

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

Bola kasti ini digunakan pada saat tes *overhand throw* dan *underhand roll*.

3.5 Prosedur penelitian

Dalam melaksanakan penelitian perlu adanya prosedur penelitian agar menjaga sistematis dan memandu peneliti menuju pada tujuan penelitian. Dalam melakukan upaya mengembangkan *gross motor skills* siswa kelas IV C, maka peneliti melakukan penelitian *treatment* sebanyak 8 kali pertemuan yang didasari dengan teori keterampilan gerak menurut Fit dan Ponser (dalam Mahendra, 2007, hlm. 272) yang menyatakan bahwa keterampilan gerak anak terbagi menjadi tiga tahapan atau fase, yaitu: Kognitif, Asosiatif dan Fase Otomatisasi. Dengan melihat teori tersebut, maka jumlah pertemuan dalam sebuah pembelajaran minimal harus melewati tiga fase tadi, jika setiap fasenya satu pertemuan, maka minimal jumlah pertemuannya adalah 3 kali pertemuan, namun dalam penentuan jumlah pertemuan harus dipertimbangkan dengan tujuan keterampilan yang diharapkan. Oleh sebab itu, apabila gerak yang dipelajari lebih kompleks, maka otomatis pertemuannya akan lebih banyak. Adapun prosedur penelitian sebagai berikut :

1. Tahap awal (persiapan dalam penelitian)
 - a. Mengadakan studi yang berkaitan dengan permasalahan pembelajaran yang mempengaruhi keterampilan motorik kasar (*gross motor skills*).
 - b. Pembuatan proposal untuk kerangka awal dalam acuan penelitian.
 - c. Menentukan populasi dan sampel penelitian
 - d. Menyusun instrumen penelitian. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :
 - 1) Membuat rancangan program pemberian perlakuan.
 - 2) Membuat rancangan *pretest*, *treatment* dan *posttest*.
 - 3) Mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian.
 - 4) Mulai penelitian di sekolah SDPN 252 Setiabudi.
2. Tahap pelaksanaan penelitian
 - a. Melakukan *pretest* kepada siswa kelas 4 di Sekolah SDPN 252 Stiabudi.
 - b. Melakukan *treatment* (perlakuan).
 - c. Melakukan *posttest*.

3.6 Analisa Data

3.6.1 Statistik Deskriptif

Pengolahan data peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 147) mengatakan bahwa “statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

1. *Mean*

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Menurut Darajat dan Abduljabar (2014, hlm 89) untuk keperluan ini dan perhitungan selanjutnya akan digunakan simbol-simbol. Nilai-nilai data *kuantitatif* akan dinyatakan dengan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ apabila dalam kumpulan dan terdapat nilai n buah nilai. Simbol n juga dipakai untuk menyatakan ukuran sampel, yakni banyaknya data atau objek yang akan diteliti dalam sampel.

Menghitung rata-rata (*mean*):

$$\bar{X} = \frac{\sum x_1}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

N = Banyaknya Subjek

$\sum x$ = Jumlah Skor

x_i = Skor yang didapat subyek

2. *Standar Deviasi*

Darajat dan Abduljabar (2014, hal 99) berpendapat standar deviasi adalah (simpangan baku). Suatu nilai yang menunjukkan tingkat (drajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpangan reratanya.

Menghitung simpangan baku (*standar deviation*):

$$S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}$$

Keterangan:

Susilo Sudarman, 2019

MENGEMBANGKAN GROSS MOTOR SKILLS MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIVITAS POLA GERAK DOMINAN MODEL PENDIDIKAN GERAK

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

S^2 = Simpangan baku

\bar{X} = Nilai rata-rata

x = Nilai yang diperoleh

n = Jumlah sampel

3.7 Uji Normalitas

Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 126) mengatakan ada beberapa pengujian normalitas *kolmogorov-smirnov*, *Shapiro-Wilk*, Q-Q plot dan sebagainya. Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Dengan kata lain, uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data empirik yang didapatkan dari lapangan itu sesuai dengan distribusi normal. Dengan kata lain, apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data kemampuan pemahaman matematis yang diperoleh dari kedua hasil harus dianalisis terlebih dahulu, apakah sampel data berasal dari sebaran populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Analisis data yang dilakukan kali ini menggunakan (*Kolmogorov-smirnov*) dengan bantuan program *SPSS 22.00 for windows*. Adapun hipotesis dari uji normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 = data berasal dari sampel yang berdistribusi normal

H_1 = data berasal dari sampel yang berdistribusi tidak normal

Syarat yang harus dipenuhi dari analisis data yaitu taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Sehingga H_0 akan diterima apabila $\text{sig} > 0,05$ dan H_0 akan ditolak apabila $\text{sig} < 0,05$.

3.8 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah uji homogenitas variansi dan uji Bartlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Selanjutnya, uji statistik untuk mengukur homogenitas dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Jika data berdistribusi normal, maka uji statistiknya menggunakan uji *levene's* (parametrik) dengan menggunakan bantuan program *SPSS 22.00 for windows*.
2. Jika data berdistribusi tidak normal, maka uji statistiknya menggunakan uji *wilcoxon* (non parametrik) dengan menggunakan bantuan program *SPSS 22.00 for windows*.

Kriteria pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) adalah sebagai berikut:

1. Jika $\text{sig} < (\alpha = 0,05)$, maka H_0 ditolak.
2. Jika $\text{sig} > (\alpha = 0,05)$, maka H_0 diterima.

3.9 Uji Hipotesis

3.9.1 *Independent Sample t Test*

Darajat dan Abduljabar (2017, hlm. 152) mengutarakan untuk menguji dua sampel atau dua kelompok data yang berasal dari beda sumber data atau berbeda kelompok. Pada prinsipnya tujuan uji dua sampel ini adalah ingin diketahui apakah perbedaan rata-raa (*mean*) antara dua populasi, dengan melihat rata-rata dua sampelnya. Peneliti menggunakan program *SPSS Statistics 22 For Windows* untuk mengolah data yang telah di dapatkan. Mulai dari analisis data, statistik deskriptif, uji asumsi dan uji hipotesis.