

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian di perlukan suatu metode atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Dalam menggunakan metode penelitian tidaklah sembarangan, namun harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian itu sendiri. Hal ini berarti metode penelitian memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sedangkan metode kuantitatif disebutkan oleh Sugiyono (2015, hlm. 13) yang data hasil penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode ini peneliti gunakan untuk memecahkan masalah mengenai uji validitas dan reliabilitas keterampilan TGMD-2 dan Stability skills siswa SD, kebenaran dari masalah tersebut akan diuji melalui proses penelitian. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian dengan tujuan menggambarkan dengan jelas hasil penelitian dengan menggunakan analisis data statistik.

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini mencakup kelas 3 di SDN Sukaluyu 201 Bandung yang secara umum memiliki kemampuan bergerak yang berbeda-beda, sedangkan kondisi kesehatan siswa

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

secara keseluruhan cukup baik. Partisipan memiliki usia rata-rata 9:0,54. Dengan rata-rata 125cm, dan rata-rata berat 28kg.

C. Lokasi, Populasi, dan Sample Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukaluyu 201 Bandung yang berada di daerah kota Bandung. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada tanggal 27 februari 2018.

2. Populasi

Populasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 di SDN Sukaluyun 201 Bandung yang berjumlah 150 orang , 85 siswa laki-laki dan 65 siswa perempuan.

3. Sample

Karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh siswa kelas 3 di SDN Sukaluyu 201 Bandung yang berjumlah 150 orang sebagai sample, maka artinya peneliti menggunakan *Sampling* Jenuh.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian dengan dua tes, yaitu sebagai berikut:

1. *Test of gross motor development-second edition* (TGMD-2)

Tes ini diambil dari buku TGMD-2 yang di susun oleh Dale A. Ulrich, (2000) digunakan untuk mengukur

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

keterampilan gerak fundamental anak usia 3-10 tahun dalam aspek *locomotor dan object control*.

a. Cones

Alat ini digunakan sebagai patok atau tanda untuk jarak yang telah ditentukan sesuai kebutuhan dari setiap tes



Gambar 3.1
Cones

b. Matras

Matras ini digunakan sebagai pengganti *beanbag* untuk memberi rintangan pada saat siswa melakukan *leaping*



Gambar 3.2
Matras

c. Bola Pelastik Kecil

Alat ini digunakan sebagai bola pukul pada saat melakukan tes memukul atau *striking a srationary ball*, dengan ukuran diamater 4 inci.



Gambar 3.3
Bola Pelastik Kecil

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

d. Pemukul dan *bantting tee*

Alat ini digunakan pada saat melakukan tes memukul atau *striking stationary ball*. Karena peneliti tidak mendapatkan *batting tee* yang sesungguhnya, maka peneliti memodifikasi alat tersebut menggunakan kayu dan selang besar sebagai tiang, dengan tinggi 50cm.



Gambar 3.4
Pemukul dan *Batting Tee*

e. Bola Basket

Bola basket yang digunakan adalah bola basket yang memiliki diameter 10 inci. Alat ini dipakai pada saat melakukan tes *stationary dribble*.



Gambar 3.5
Bola Basket SD

f. Bola Kasti

Alat ini digunakan pada saat melakukan tes melempar dan susur tanah.



Gambar 3.6
Bola Kasti

g. Bola Futsal

Alat ini berdiameter 10 inci, digunakan untuk melakukan tes menendang



Gambar 3.7
Bola Futsal

Adapun bentuk dari TGMD-2 ini terdiri dari 6 butir *locomotor test* dan 6 butir *object control test*, yaitu sebagai berikut:

a. *Locomotor test*

Tujuan: mengukur keterampilan motorik kasar yang membutuhkan koordinasi gerak tubuh anak dalam melakukan perpindahan dari satu arah ke arah yang lain :

- 1) *Run*/berlari : pergerakan kaki yang cepat secara bergantian, ada saat kedua kaki meninggalkan bumi sebelum salah satu kaki segera bertumpu kembali.

Alat/fasilitas: 20 meter jarak kosong, 2 buah cones

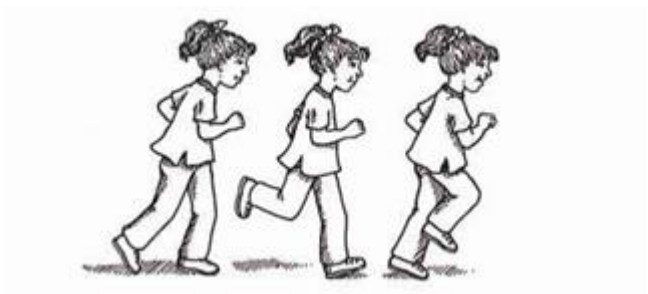
Pelaksanaan: tempatkan kedua cones dimasing-masing titik dengan jarak 15 meter sisakan ruang kosong 3-5 meter diluar cones kedua untuk jarak yang aman keetika berhenti. Anak diberi tahu untuk berlari secepat yang ia bisa dari

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

cones yang satu ke cones yang lainnya setelah peneliti mengatakan “mulai”. Ulangi untuk percobaan kedua.



Gambar 3.8

Run

- 2) *Gallop*/berderap: perkerakan kaki berderap seolah-olah menirukan kuda berlari dengan menempatkan salah satu kaki untuk selalu berada pada posisi paling depan.

Alat/fasilitas: 10 meter jarak ruang, 2 buah cones

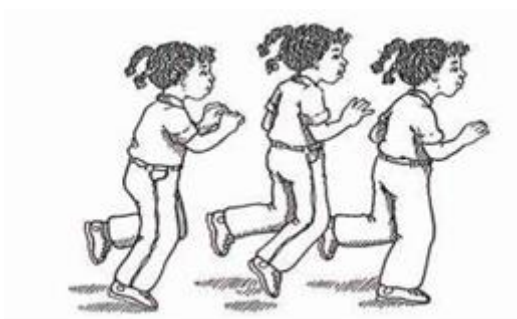
Pelaksanaan: tempatkan kedua cones pada masing-masing titik dengan jarak 8 meter. Anak diberitahu untuk melakukan gallop dari satu cones ke cones yang lainnya. Ulangi untuk percobaan kedua dengan kembali melakukan gallop ke cones awal.



Gambar 3.9

Gallop

- 3) *Hop/jangkit*: bentuk gerakan meloncat dengan satu kaki
 Alat/fasilitas: 5 meter jarak kosong
 Pelaksanaan: anak diberitahu untuk melakukan lompatan sebanyak 4 kali menggunakan salah satu kaki yang ia sukai, kemudian lakukan 3 kali lompatan menggunakan kaki lainnya. Ulangi untuk percobaan kedua.



Gambar 3.10

Hop

- 4) *Leap*: gerakan berupa langkah diudara yang dipanjangkan untuk mencapai jarak yang cukup jauh dengan awalan berlari.

Alat/fasilitas: minimal 10 meter jarak kosong, matras kecil

Pelaksanaan: tempatkan matras dilantai sekitar jarak 5 meter, anak diminta untuk berlari dan melompati matras. Ulangi untuk percobaan kedua



Gambar 3.11

Leap

- 5) *Horizontal jump*/melompat: gerakan memindahkan badan dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan dua kaki untuk menolak dan dua kaki untuk mendarat

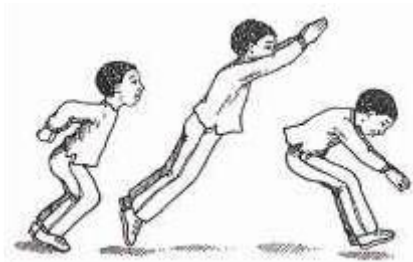
Alat/fasilitas: 10 meter jarak kosong ke atas

Pelaksanaan: tandai garis untuk mulai melompat, kemudian anak berdiri disamping garis dan mulai melompat. Anak diberitahu untuk melompat sejauh yang ia bisa. Ulangi untuk percobaan kedua.

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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



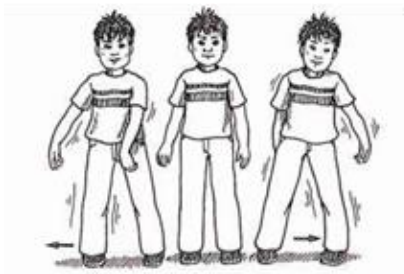
Gambar 3.12
Horizontal

- 6) *Slide/bergerser*: gerakan melompat ke samping dengan satu kaki selalu berada di depan, kedua kaki terbuka lebar

Alat/fasilitas: 10 meter jarak kosong, 2 cones

Pelaksanaan: anak diberitahu untuk melakukan slide dari satu cones ke cones yang lainnya dan kembali lagi.

Ulangi untuk percobaan kedua



Gambar 3.13
Slide

- b. *Object control*

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

Tujuan: mengukur keterampilan motoric kasar dalam menguasai suatu benda diluar dirinya.

- 1) *Striking a stationary ball* : memukul bola menggunakan tongkat pemukul

Alat/fasilitas: bola ringan berukuran 4 inci, tongkat pemukul, dan batting tee.

Pelaksanaan: letakan bola pada batting tee tingkat anak-anak. Kemudian anak diberitahu untuk memukul bola dengan keras menggunakan tongkat pemukul. Ulangi untuk percobaan kedua.



Gambar 3.14
Striking a Stationary Ball

- 2) *Stationary dribble*: kemampuan melakukan dribble atau memantul- mantulkan bola basket ke lantai tanpa berpindah tempat.

Alat/fasilitas: bola basket untuk ukuran anak

Pelaksanaan: anak diberitahu untuk melakukan dribble pada bola basket dengan menggunakan salah satu tangan tanpa

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

berpindah tempat sebanyak 4 kali pantulan kemudian berhenti dengan cara ditangkap, ulangi untuk percobaan kedua.



Gambar 3.15
Stationary dribble

- 3) *Catch*/menangkap : gerakan menangkap bola menggunakan 2 tangan dari arah bawah

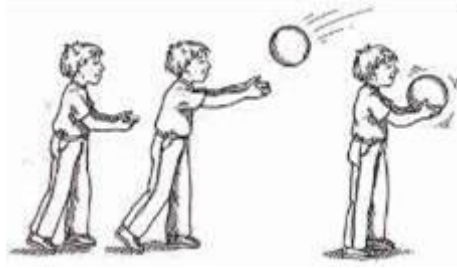
Alat/fasilitas: bola kasti

Pelaksanaan: beri tanda menggunakan cones dalam jarak 5 meter, anak berdiri di ujung cones dan pelempar berdiri dicones lainnya. Lemaparkan bola dari arah bawah sedikit melambung dan mengarah ke daerah bagian dada anak, anak diberitahu untuk menangkap bola menggunakan kedua tangannya dari arah bawah. Ulangi untuk percobaan kedua.

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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



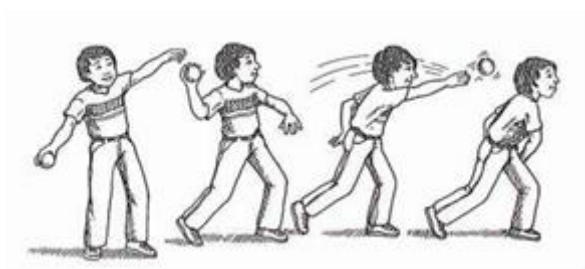
Gambar 3.16
Catch

- 4) *Kick*/menendang : gerakan menendang bola menggunakan salah satu kaki yang disukai
 Alat/fasilitas: bola berukuran 8-10 inci, daerah aman dan kosong sekitar 10 meter, cones
 Pelaksanaan: beri tanda pada jarak 10 meter dari dinding, kemudian beri pulan tanda pada jarak sekitar 6-7 meter dari dinding. Letakan bola sejajar disamping cones kedua, anak berdiri pada cones yang pertama. Anak diberitahu untuk berlari dengan cepat dan dilanjutkan untuk menendang bola dengan keras mengarah kepada dinding, ulangi untuk percobaan kedua.



Gambar 3.17
Kick

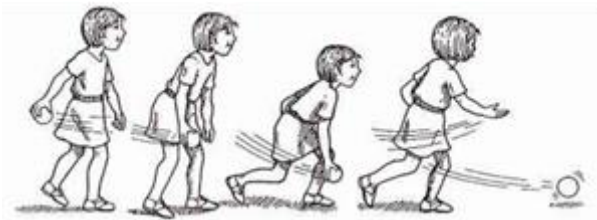
- 5) *Overhand throw*: kemampuan melempar bola menuju titik pada dinding menggunakan salah satu tangan yang disukai
Alat/fasilitas: bola tenis, 5-6 meter ruang bebas, selotipe, cones
Pelaksanaan: beri tanda pada dinding menggunakan selotipe dengan tinggi 5-6 meter dari lantai, anak berdiri pada jarak 5-6 meter didepan dinding ditandai dengan cones. Beritahu anak untuk melempar bola dengan keras pada dinding. Ulangi untuk percobaan kedua.



Gambar 3.18

Overhand throw

- 6) *Underhand roll* : gerakan menggelindingkan bola ke antara 2 cones menggunakan salah satu tangan yang disukai
 Alat/fasilitas: bola softball, 2 cones, 8 meter daerah kosong
 Pelaksanaan: simpan kedua cones didepan dinding dengan jarak 1 meter. Beri tanda menggunakan selotipe pada jarak 6 meter dari dinding. Beritahu anak untuk menggelindingkan bola dengan keras agar bola dapat masuk di antara kedua cones didepan. Ulangi untuk percobaan kedua



Gambar 3.19
Underhand roll

c. Test stability skills

Tes ini di ambil dari Fudamental Movement Skills Are More than Runt, Throw and Catch: The Role of Stability Skills.

E. Prosedur Penelitian

Indri Apriyani, 2020
PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peneliti melakukan penelitian di SDN Sukaluyu Bandung. Ada pun penelitian ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap penyelesaian.

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan ini meliputi perancangan beberapa instrumen yang berkaitan dengan validitas dan reliabilitas.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari suatu instrumen dalam pengambilan data, ada pun tahap pelaksanaannya peneliti melakukan 1X pertemuan dengan melakukan :

- a. Tes pengukuran tinggi dan berat badan
- b. Tes keterampilan TGMD
- c. Tes keterampilan stability skills

3. Tahap penyelesaian

Setelah mendapat data mentah dari hasil tes, pada tahap ini peneliti mengolah data agar menjadi hasil penelitian untuk ditarik kesimpulan dari penelitian tersebut.

- a. Pengelompokan data
- b. Pengolahan data
- c. Analisis data

F. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013, hlm.173) “analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. Adapun kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Office Excel*. Analisis data yang dilakukan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Mencari Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas Tes

Validitas didapatkan dengan cara mengkorelasikan antara x dan y . Setelah itu kemudian dilakukan uji T dengan rumus sebagai berikut:

Langkah pertama mencari korelasi antara tes TGMD-2 Ulrich (Sebagai variabel x) dan tes TGMD-2 Ulrich yang dimodifikasi dengan *Stability skills* (sebagai variabel y) dengan rumus sebagai berikut

:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum_{XY} - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \cdot (\sum x^2)) - (\sum x)^2\} \{N \cdot (\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$ = jumlah dari hasil perkalian antara x dan y

x^2 = nilai x yang di kuadratkan

y^2 = nilai y yang di kuadratkan

N = Jumlah sample

Selanjutnya, untuk menguji tingkat validitas suatu tes dihitung signifikansi koefisien korelasi yang diperoleh menggunakan uji t dengan rumus sbb:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

r = koefisien korelasi hasil r hitung

n = jumlah responden

Mengacu pada Suntoda untuk distribusi tabel t untuk $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan (dk= n-2), jika t hitung > t tabel berarti valid, jika t hitung < t tabel tidak valid.

Apabila instrumen atau tes itu valid, maka kriteria penafsiran indeks korelasinya(r)adalah sebagai berikut

Antara 0,800 sd. 1.000 = sangat tinggi

Indri Apriyani, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

Antara 0.600 sd 0.799 = tinggi

Antara 0.400 sd 0.599 = cukup tinggi

Antara 0.200 sd 0.399 = rendah

Antara 0.000 sd 0.199 = sangat rendah (tidak valid)

b. Reliabilitas

Reliabilitas tes dihitung dengan menggunakan metode pengukuran ulang (*Test Retest*). Sebagaimana dijelaskan oleh Suntoda, PPT Pembelajaran tes dan pengukuran (2013, hlm. 17-18). Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Dilakukan dengan dua kali pengukuran yaitu pengukuran pertama dan pengukuran ulang. Berdasarkan jumlah score pertama dan score tes ulang. Kelompok jumlah score pertama sebagai variabel X dan jumlah score ulang sebagai variabel Y.
2. Selanjutnya mengkorelasikan score total variabel X(score pertama) dengan score total variabel Y (score tes ulang) dengan rumus teknik korelasi *Product Moment*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma_{xy} - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{(N \cdot (\Sigma x^2)) - (\Sigma x)^2\} \{N \cdot (\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

Σxy = jumlah dari hasil perkalian antara x dan y

x^2 = nilai x yang di kuadratkan

y^2 = nilai y yang di kuadratkan

N = Jumlah sample

Setelah mendapat koefisien korelasi r_{xy} dilakukan penghitungan signifikan reliabilitas tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

r = koefisien korelasi hasil r_{xy} hitung

n = jumlah responden

Distribusi tabel t untuk α dan derajat kebebasan ($dk = n_1 + n_2 - 2$), jika t hitung > t tabel berarti reliabel, jika t hitung

< t tabel berarti tidak reliabel. Selain itu untuk melihat kategori tingkat reliabilitas tes peneliti mengacu pada:

Tabel 3.1

Koefisien korelasi	Tingkat Reliabilitas
0,90-0,99	Sangat tinggi
0,80-0,89	Tinggi
0,70-0,79	Cukup
0,60-0,69	Rendah
0,00-0,59	Sangat Rendah

Kriteria Penafsiran Korelasi Reliabilitas (Suntoda. PPT

2017)