

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan penelitian pre eksperimen. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 107) metode penelitian pre eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subyek penelitian tunggal atau yang dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR). SSR merupakan suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subyek secara berulang-ulang. Penelitian ini dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari permainan tradisional engklek yang diberikan secara berulang-ulang terhadap subyek penelitian.

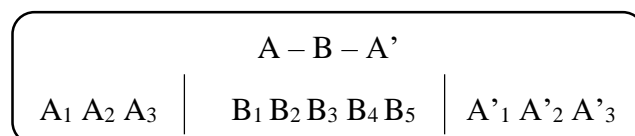
1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain subyek tunggal. Pengukuran variabel terikat dalam penelitian subyek tunggal ini dilakukan secara berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan ini tidak dilakukan baik antar individu maupun kelompok, akan tetapi perbandingan dilakukan terhadap subyek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Kondisi yang dimaksud adalah kondisi baseline dan eksperimen (intervensi). Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 41) baseline adalah suatu kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun. Kondisi intervensi (eksperimen) adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.

Desain eksperimen subyek tunggal memiliki beberapa variasi desain. Menurut Sukmadinata (2006, hlm. 211) “desain eksperimen subyek tunggal yaitu desain A-B, desain A-B-A’, dan desain jamak”. Pola desain penelitian subyek tunggal yang dipakai

dalam penelitian ini adalah bentuk rancangan desain A-B-A'. Berikut ini adalah penjelasan mengenai pola desain A-B-A':

1. A-1 (baseline-1). Prosedur dasar yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu mengukur perkembangan awal yang menjadi perilaku atau perkembangan sasaran sebelum diberikan intervensi pada fase atau kondisi baseline 1 (A1) dengan periode waktu tertentu. Pengukuran baseline-1 dilakukan sampai data stabil.
2. B (intervensi). Peneliti memberikan intervensi atau perlakuan secara berulang-ulang dengan melihat hasil intervensi. Pada tahap ini anak diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar subyek selama periode waktu tertentu hingga didapatkan data yang stabil.
3. A-2 (baseline-2) merupakan pengulangan kondisi baseline-1 sebagai evaluasi bagaimana intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap anak. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan persentase dengan melihat berapa besar peningkatan perkembangan motorik kasar anak. Dilakukan sampai data stabil dan agar lebih jelas, desain penelitian *Single Subject Research* (penelitian subyek tunggal) dengan bentuk rancangan desain A-B-A' digambarkan sebagai berikut:



Keterangan :

A: Baseline -1, kondisi awal perkembangan motorik kasar anak sebelum diberikan intervensi dengan menggunakan media permainan tradisional engklek yang dilakukan sebanyak 3 kali.

B: Intervensi, kondisi perkembangan motorik kasar anak selama diberikan intervensi dengan menggunakan media permainan tradisional engklek yang dilakukakn sebanyak 5 kali.

A': Baseline -2, kondisi setelah intervensi

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Adapun perincian pelaksanaan penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian subyek tunggal dengan desain penelitian A-B-A', yakni:

1. A (Baseline-1)

Baseline-1 dalam penelitian ini diadakan tes sebelum pemberian perlakuan dengan media permainan tradisional engklek yang dilakukan sebanyak tiga kali. Tes yang digunakan adalah tes perbuatan, dimana dalam tes ini terdapat kegiatan melempar, melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, membungkuk dengan posisi kaki diangkat satu yang bertujuan untuk mengukur perkembangan awal motorik kasar anak sebelum dikenakan intervensi dengan media permainan tradisional engklek.

Tes dalam baseline-1 ini dilakukan selama tiga kali yang setiap sesi terdiri dari 6 butir tes perbuatan. Waktu maksimal yang diberikan untuk mengerjakan tes pada baseline-1 ini adalah 30 menit.

2. B (Intervensi)

Setelah dilakukan pengukuran sebelum perlakuan (baseline-1), peneliti melanjutkan dengan memberikan perlakuan atau intervensi kepada subyek. Peneliti melakukan tindakan (intervensi) yang terbagi dalam 5 pertemuan, di mana setiap pertemuan pada pelaksanaan intervensi adalah selama 60 menit. Adapun langkah-langkah pelaksanaan intervensi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

- (1) Peneliti mempersiapkan dan mengkondisikan tempat agar nyaman dan dapat leluasa digunakan untuk bermain. Peneliti membuat *setting* tempat duduk untuk menghadap peneliti.
- (2) Peneliti memberikan arahan agar anak mencuci tangan dan menggunakan *handsanitizer* sebelum melakukan kegiatan, kemudian peneliti mengucapkan salam dan mengajak anak untuk berdoa.

- (3) Peneliti menunjukkan dan menjelaskan cara menggunakan alat-alat yang digunakan untuk bermain permainan tradisional engklek.

b. Kegiatan Inti

- (1) Anak melakukan pemanasan dengan membuat gerakan pada telapak tangan yaitu dengan membuka dan menutup telapak tangan dan gerakan melompat dengan kedua kaki.
- (2) Anak bersama peneliti bersama-sama melakukan kegiatan bermain permainan tradisional engklek, dimana dalam bermain permainan tradisional engklek ini terdapat kegiatan melempar, melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, dan membungkuk dengan posisi satu kaki diangkat.
- (3) Anak melakukan kembali kegiatan bermain permainan tradisional engklek namun tidak dilakukan bersama peneliti.
- (4) Peneliti melakukan pengamatan perilaku dan mencatat perkembangan anak selama proses intervensi.

c. Kegiatan penutup

Peneliti melakukan evaluasi pada setiap akhir permainan. Dari perlakuan yang sudah terlaksana, hal apa saja yang perlu diperbaiki dan bagaimana peningkatan perkembangan motorik kasar anak.

3. A' (baseline-2)

Kegiatan baseline-2 merupakan kegiatan pengulangan baseline-1 yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat pengaruh pemberian treatment permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak. Pelaksanaan baseline-2 ini diberikan tes akhir yang terdiri dari 6 butir tes perbuatan, dimana dalam tes ini terdapat kegiatan melempar, melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, dan membungkuk dengan posisi kaki diangkat satu. Namun, pada saat baseline-2 ini peneliti sudah tidak melakukan perlakuan, peneliti hanya mengamati siswa dan mencatat hasil pekerjaan anak, sehingga peneliti dapat mengetahui perubahan ataupun perkembangan yang

terjadi antara baseline-1 sebelum diberikan perlakuan dengan hasil sesudah diberikan intervensi.

1.4 Subyek Penelitian

Penelitian dengan metode eksperimen *Single Subject Research* ini dilakukan terhadap 3 orang anak yang menjadi sampel pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik dalam menentukan subyek penelitian yaitu secara *purposive*. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Sugiyono (2010, hlm. 300) bahwa *purposive* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun penetapan subyek penelitian ini didasarkan atas beberapa kriteria penentuan subyek penelitian, yaitu:

1. Subyek penelitian merupakan anak usia 5-6 tahun.
2. Subyek penelitian merupakan anak yang sedang mengalami keterbatasan dalam motorik kasarnya.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Observasi

Observasi menurut Husein (1999), merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti baik secara langsung maupun secara tidak langsung terhadap objek penelitiannya.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung selama intervensi dimana peneliti ikut terlibat dalam kegiatan bersama subyek penelitian, sehingga observasi yang dilakukan lebih mendalam. Instrumen penelitian disusun dengan membuat kisi-kisi agar mendapatkan data yang akurat dan relevan.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010, hlm. 203) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih

mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi.

3.6.1 Observasi

Observasi menurut (Husein, 1999) yaitu pengamatan oleh peneliti baik secara langsung ataupun tidak langsung terhadap objek penelitiannya. Instrumennya berupa lembar pengamatan, panduan pengamatan dan lainnya.

Peneliti menggunakan observasi secara langsung selama intervensi dimana peneliti ikut terlibat dalam kegiatan bersama subyek penelitian, sehingga hasil yang didapat lebih lengkap dan mendalam.

Lembar observasi dalam penelitian ini memiliki poin kriteria mengenai perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Untuk mendapatkan data penelitian yang relevan maka instrumen disusun dengan membuat kisi-kisi yang berlandaskan pada teori perkembangan motorik kasar anak.

3.6.2 Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan adalah pedoman tes yang diwujudkan dalam bentuk tes perbuatan. Kisi-kisi yang digunakan dalam instrumen tes performance ini meliputi kegiatan anak pada saat proses bermain permainan tradisional engklek. Indikator perkembangan motorik kasar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini antara lain melempar benda, melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, dan membungkuk dengan posisi satu kaki diangkat. Adapun kisi-kisi instrumen tes perkembangan motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Kisi-kisi Instrumen Tes Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek Perkembanganga	Indikator	Pernyataan
Fisik Motorik	Melempar sesua secara terarah	1
	Melompat dengan sa kaki	2,3
	Seimbang ketil membungkukkan badan dengan sa kaki	4

Aspek Perkembang	Indikator	Pernyataan
	Melompat dengan dua kaki	5,6

Kisi-kisi instrumen tes ini diambil dari tahapan perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun menurut Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014. Kisi-kisi instrumen observasi ini juga dilakukan melalui pembuatan butir-butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan dengan indikator. Setiap indikator dikembangkan menjadi 2 pernyataan positif (pernyataan yang sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak). Garis kontinum dalam lembar observasi ini dibagi menjadi 4 skala yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Setiap skala akan dikonversikan ke dalam sebuah nilai dengan rentang 1-4.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek Perkembang	Indikator	Pernyataan
Fisik Motorik	Melempar sesuai secara terarah	1. Melempar gaco tepat ke dalam kotak
	Melompat dengan satu kaki	2. Melompat dengan satu kaki melewati satu kotak ke kotak lainnya 3. Melompat tanpa berhenti dengan satu kaki melewati satu kotak ke kotak lainnya
	Seimbang ketika membungkukkan badan dengan satu kaki	4. Berdiri dan membungkuk dengan posisi satu kaki diangk secara seimbang
	Melompat dengan dua kaki	5. Melompat dengan dua kaki terbuka selebar bahu 6. Membalikkan badan sambil melompat dengan dua kaki terbuka selebar bahu

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu mengenai data peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Sugiyono (2010, hlm. 207) menyatakan bahwa statistik deskriptif

merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Semua data dalam penelitian ini telah dikumpulkan kemudian disusun, diolah, dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memberikan gambaran singkat dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa. Tabel dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan skor rata-rata data pada fase baseline-1, fase intervensi, dan fase baseline-2.

Sunanto, dkk (2006, hlm. 72) mengungkapkan bahwa ada beberapa komponen-komponen penting yang digunakan untuk menganalisis data setelah melakukan kegiatan penelitian dengan subyek tunggal. Beberapa komponen penting yang harus dianalisis yaitu: (1) stabilitas data; (2) kecenderungan data; (3) tingkat perubahan data; (4) rata-rata untuk setiap kondisi; dan (5) data yang *overlapping*.

Nilai baseline-1 dalam penelitian ini adalah sebagai nilai pretest dan nilai baseline-2 adalah nilai post-test. Hasil pretest dan post-test akan dianalisis dengan skor dan presentase kemudian dikategorikan kemampuan anak dengan menggunakan pedoman penilaian yang dikemukakan oleh Purwanto (2004, hlm. 102), sebagai berikut :

$$NP = R / SM \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Selanjutnya hasil analisis persentase dikategorikan menggunakan tabel pedoman penilaian seperti di bawah ini:

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Perkembangan Motorik Kasar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori / Predikat
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup

55-59 >54	Rendah Rendah Sekali
--------------	-------------------------

Setelah nilai pretest dan posttest didapatkan dengan rumus diatas, maka untuk mengetahui mengenai pengaruh permainan tradisional engklek dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang penyajian datanya melalui tabel dan grafik.

Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 68-70) analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi:

1. Panjang kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut.

2. Kecendrungan arah

Kecendrungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi di mana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis yang sama banyak.

3. Tingkat stabilitas (*level stability*)

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi.

4. Tingkat perubahan (*level change*)

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan data antara dua data.

5. Jejak data (*data path*)

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

6. Rentang

Rentang adalah jarak antara data pertama dengan data terakhir.

Adapun komponen analisis data antar kondisi menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 72-76) yang meliputi:

1. Variabel yang diubah merupakan variabel terikat atau sasaran yang difokuskan.

2. Perubahan kecendrungan arah dan efeknya merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi yang

menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.

3. Perubahan stabilitas dan efeknya menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.
4. Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data diubah.
5. Data yang tumpang tindih (overlap)

Data yang tumpang tindih antara dua kondisi terjadi akibat dari keadaan data yang sama pada kedua kondisi.