

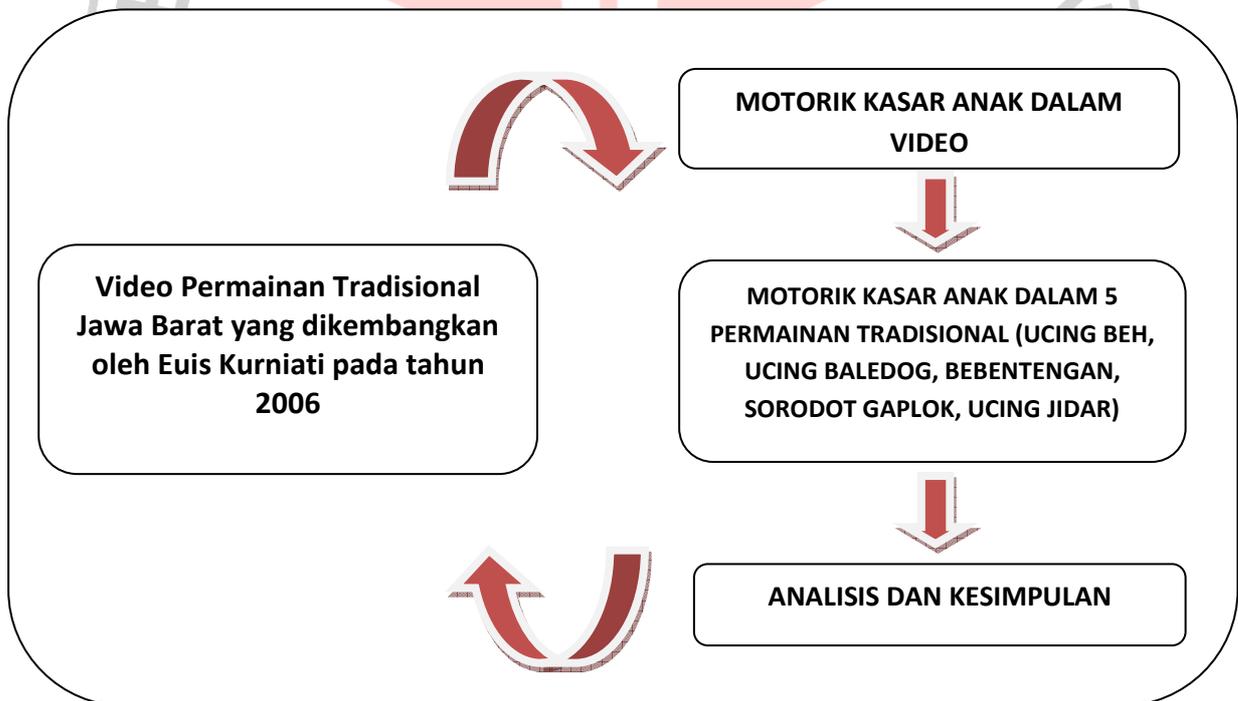
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini dimulai dengan melakukan pengamatan terhadap video permainan tradisional Jawa Barat yang dikembangkan oleh Euis Kurniati pada tahun 2006. Setelah diamati kemudian permainan dideskripsikan kembali, dianalisis aktifitas motorik kasar yang muncul pada permainan tersebut.

Desain penelitian yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Bagan 4.1
Desain Penelitian

B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini disebabkan karena penelitian ini menggunakan data yang telah ada pada Video Permainan Tradisional Jawa Barat.

Data hasil penelitian dikumpulkan dengan melakukan pengamatan (observasi) secara mendalam terhadap hal-hal berikut ini:

1. Studi dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan mengamati video yang merupakan gambaran mengenai aktifitas permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak-anak di lingkungan Perumahan Bumi pakusarakan 2 Tanimulya Ngamprah dan anak-anak di Bukanagara Lembang.

2. Observasi Langsung

Observasi secara langsung dilakukan untuk melakukan *check and balancing* terhadap data yang telah diperoleh dari video permainan tradisional.

C. DEFINISI OPERASIONAL

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil panggilan budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.

Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari panggilan budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung

nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.

2. Motorik Kasar

Kemampuan Motorik Kasar pada anak adalah prestasi yang ditampilkan oleh anak dalam menunjukkan kemampuan motorik kasar sesuai dengan tingkatan kemampuan motorik kasar yang sesuai untuk usia tertentu. Pada masing-masing tingkatan umur anak mempunyai standar tertentu yang menunjukkan kemampuan motorik yang harus dicapai. (CRI, 1997 dalam Yusuf 2002)

Kemampuan motorik kasar dapat dibangun dengan bantuan stimulus yang diberikan, teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik anak adalah Dynamic System Theory yang dikembangkan Thelen & Whiteney. Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak. Kemampuan motorik merepresentasikan keinginan anak. Misalnya ketika anak melihat mainan dengan beraneka ragam, anak mempersepsikan dalam otaknya bahwa dia ingin memainkannya. Persepsi tersebut memotivasi anak untuk melakukan sesuatu, yaitu bergerak untuk mengambilnya. Akibat gerakan tersebut, anak berhasil mendapatkan apa yang di tujuhnya yaitu mengambil mainan yang menarik baginya.

Keterampilan koordinasi motorik kasar dapat dibagi kedalam tiga kelompok, antara lain;

- a. Keterampilan *lokomotorik* yang meliputi berlari, melompat, menderap, meluncur, berguling berhenti, berjalan setelah berhenti sejenak, menjatuhkan diri dan mengelak.
- b. Keterampilan *nonlokomotrik* yang meliputi menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat, berayun, berbelok, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar dan mendorong.
- c. Keterampilan memproyeksi, menangkap dan menerima. Keterampilan ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul dan menarik.

D. SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini terutama usia 3 tahun sampai dengan 8 tahun yang merupakan tokoh-tokoh dalam video permainan tradisional Jawa Barat. Anak-anak tersebut adalah anak-anak Bumi pakusarakan 2 Tanimulya yang berusia sekitar 5-10 tahun, Anak-anak Bukanagara 2 yang berusia 3-9 tahun, adapun objek pada penelitian ini adalah aktifitas permainan tradisional Jawa Barat serta Kemampuan motorik anak usia dini.

E. PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi terbuka dan tertutup. Observasi terbuka dibuat untuk mendeskripsikan

permainan tradisional yang ada dalam video. Observasi tertutup disusun untuk mengidentifikasi aktifitas motorik kasar yang dilakukan anak pada saat melakukan permainan tradisional. Adapun kisi-kisi instrumen observasi tertutup dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Aspek Keterampilan Motorik Anak

No	Aspek Motorik Kasar Anak	Indikator
1.	Keterampilan lokomotorik	Berlari, melompat, menderap, meluncur, berguling berhenti, berjalan setelah berhenti sejenak, menjatuhkan diri dan mengelak.
2.	Keterampilan nonlokomotrik	Menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat, berayun, berbelok, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar dan mendorong.
3.	Keterampilan memproyeksi	Menangkap dan menerima. Keterampilan ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul dan menarik.

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknis analisis data dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan teknik analisis data kualitatif. Fraenkel dan Wallen (1993) dalam Kurniati (2006) menjelaskan bahwa analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif secara mendasar dilakukan dengan cara mensintesis informasi yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber seperti hasil observasi, dan analisis dokumen ke dalam bentuk deskripsi yang berhubungan dengan apa yang diamati.

G. VALIDITAS DATA

Menurut Alwasilah (2003) dalam Kurniati (2006) validitas adalah kebenaran dan kejujuran sebuah deskripsi, kesimpulan, penjelasan, tafsiran, dan segala jenis laporan. Untuk dapat memelihara validitas penelitian ini dilakukan dengan cara, sebagai berikut.

1. Triangulasi.

Teknik ini merujuk pada pengumpulan informasi atau data dari individu dan latar dengan menggunakan berbagai macam metoda. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi dan studi dokumentasi.

2. Masukan, Asupan atau Feedback

Meminta masukan, saran, kritik, dan komentar dari orang lain sangat dianjurkan untuk mengidentifikasi ancaman terhadap validitas, bisa dan asumsi penelitian, serta kelemahan-kelemahan logika penelitian yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan hal tersebut hasil penelitian ini didiskusikan dengan pengembang video permainan tradisional yaitu Euis Kurniati.