

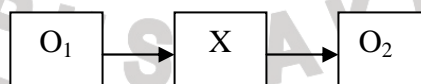
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dalam bentuk pre-eksperimen dengan jenis *one-group pretest-posttest design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variable bebas terhadap variabel terikat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang menggunakan data berupa fakta-fakta kuantitatif atau data angka-angka dan segala sesuatu yang dapat dihitung (Pohan 2007: 7). Desain penelitian pre-eksperimen ini dilakukan dua kali observasi sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pre test* (O_1), sedangkan observasi sesudah eksperimen disebut *post-test* (O_2). Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_1 - O_2$ diasumsikan merupakan eksperimen (*treatment*).

Gambar 3.1



Keterangan:

- O_1 : nilai *pretest*, sebelum diberikan perlakuan
- X : Perlakuan, dalam penelitian ini adalah permainan tradisional *ucing bal*
- O_2 : nilai *posttest*, sesudah diberikan perlakuan

Sumber : Sugiyono (2008: 111)

B. Variabel Penelitian

Kidder dalam (Sugiono, 2011:61) variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Selanjutnya Sugiono (2011:61) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Arah variabel akan menjadi jelas jika dapat merumuskan aspek-aspek variabel yang akan diteliti. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yang pertama variabel dependen (x) yaitu permainan tradisional *ucing bal*, sedangkan keterampilan gerak manipulatif anak usia dini Taman Kanak-kanak merupakan variabel independen (y).

C. Definisi Oprasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional *Ucing Bal*

Permainan tradisional ternyata banyak sekali macamnya, dalam penelitian ini mengambil salah satu permainan tradisional dari daerah Jawa Barat yaitu permainan tradisional *ucing bal*. menurut Kurniati (2010:68) permainan *ucing bal* terdiri dari dua suku kata yaitu, *ucing* yang artinya kucing, dan *bal* yang artinya bola. Permainan ini dapat di terjemahkan bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang berada dalam suatu lingkaran, sementara itu *ucing* sendiri berada ditengah-tengah lingkaran tersebut. Setiap

anak akan saling mempertahankan bola yang dimiliki agar tidak direbut oleh kucing. Cara untuk mempertahankan bola yaitu dengan cara melempar bola tersebut ke pemain lainnya.

2. Keterampilan Gerak Manipulatif

Ada dua klasifikasi dalam keterampilan manipulatif yaitu *receptive* dan *propulsive*. Keterampilan *receptive* adalah keterampilan menerima suatu objek seperti menangkap, sedangkan keterampilan *propulsive* ditandai dengan penerapan gaya terhadap suatu objek seperti melempar, dan memukul. Dalam permainan tradisional *ucing bal* terdapat unsur gerak keterampilan gerak manipulatif diantaranya yaitu :

1. Melempar

Melempar merupakan keterampilan manipulatif yang kompleks dimana salah satu atau kedua tangan digunakan untuk melepaskan benda menjauhi badannya ke udara. Sangat tergantung dari berbagai faktor seperti ukuran tubuh anak, ukuran benda, dan lain-lain. Lemparan dapat dilakukan dari bawah tangan, diatas kepala, melampaui kepala, atau dari samping. Selain itu juga dapat dilakukan dengan dua tangan dari atas kepala yang digunakan untuk melempar bola yang besar. Pola melempar yang sudah matang, merupakan keterampilan yang rumit dan memerlukan koordinasi anggota badan. (Samsudin, 2007 : 106)

2. Menangkap

Menangkap merupakan gerak dasar manipulatif yang melibatkan penghentian momentum suatu benda serta mengendalikannya dengan menggunakan kedua tangannya. Pada dasarnya untuk gerakan menangkap dikarakteristikan dengan cara menempatkan tangan pada posisi yang efektif saat menerima benda yang melayang, dipegang dengan kedua tangan sedemikian rupa serta dapat menunjukkan pengendalian terhadap objek dimaksud. Pemahaman fungsional terhadap hubungan waktu dan ruang serta koordinasi. (Samsudin, 2007 : 108)

D. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2008: 148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam suatu penelitian, instrumen penelitian mempunyai peran yang sangat penting untuk menjawab suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui keterampilan gerak manipulatif anak, menggunakan format observasi terstruktur. Dalam observasi ini peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang variabel yang akan diamati serta menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2008: 205). Jadi dalam penelitian ini peneliti sudah merancang penelitian secara sistematis, tentang apa yang akan

diamati, kapan dan dimana tempat yang akan dijadikan penelitian. Peneliti menggunakan instrumen yang mengacu pada buku Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak dengan penulis Samsudin, dengan sub aspek yang diadaptasi kurikulum 2004 dan Permen Standar PAUD Formal dan Nonformal.

2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti mengacu pada teori Samsudin, beliau mengemukakan bahwa terdapat berbagai macam jenis gerak dasar dalam keterampilan gerak manipulatif diantaranya yaitu menggelindingkan bola, melempar, menangkap, *pushing* dan *pulling*. Namun yang terdapat dalam permainan tradisional *ucing bal* terdapat dua fariabel, yaitu melempar dan menangkap.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Observasi
Keterampilan Gerak Manipulatif Anak Usia Dini

Variabel	Dimensi/ Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
Keterampilan Gerak Manipulatif	Melempar Bola	Melempar bola kecil dengan memutar badan dan mengayunkan lengan	Anak dapat melempar bola dengan cara memutar badan kearah depan	1
			Anak dapat melempar bola dengan cara mengayunkan tangan dari atas ke bawah	2
			Anak dapat melempar bola dengan cara mengayunkan tangan dari bawah ke atas	3
		Melambungkan dan	Anak dapat melempar	4

		melempar bola sambil berjalan atau bergerak	dengan melambungkan bola keatas	
			Anak dapat melempar bola dari bawah keatas	5
	Menangkap Bola	Menangkap bola dengan mengayunkan lengan	Anak dapat menangkap bola dengan kedua tangannya	6
			Anak dapat menangkap bola melambung	7
			Anak dapat menangkap bola dari samping kanan	8
			Anak dapat menangkap bola dari samping kiri	9
			Anak dapat menangkap bola rendah	10
			Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam menangkap bola	Anak dapat menangkap bola dengan menggunakan tangan kirinya
		Anak dapat menangkap bola dengan menggunakan kedua tangannya		12
		Dapat menggerakkan lengannya untuk kelenturan, kekuatan otot dan koordinasi dalam menangkap bola	Anak dapat mengepalkan jari tangannya ketika menangkap bola	13
			Anak dapat menangkap bola dengan tepat	14
		Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan dan kelincahan dalam menangkap bola	Anak dapat menangkap bola dengan satu kali gerakan tangan	15
			Anak dapat menangkap bola dengan terampil	16

E. Teknik Penilaian

Teknik penilaian yang digunakan untuk mengolah hasil tes adalah dengan cara memberikan skor dengan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman merupakan skala pengukuran yang memberi jawaban dengan tegas, yaitu “ya–tidak”; “benar–salah”; “pernah–tidak pernah”; “positif–negatif” dan lain-lain. Jadi data yang diperoleh hanya ada dua interval. Skala Guttman dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda maupun *checklist*. Jawabannya dibuat skor, misalnya untuk nilai tertinggi “ya” skornya 1, sedangkan untuk nilai terendah “tidak” skornya adalah 0 (Sugiyono, 2011: 139). Maka dalam penelitian ini, peneliti akan memilih teknik penelitian dalam bentuk *checklist*.

F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Dikatakan valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Instrumen yang reliabel adalah instrument yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2008 : 173).

Untuk menghitung uji validitas instrumen di lapangan dilakukan tahapan sebagai berikut:

1. Menghitung koefisien korelasi produk moment / r hitung (r_{xy})

dengan menggunakan 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

X = Item soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh sampel

N = Banyaknya sampel

Sumber : Sugiyono, 2008: 183

2. Proses pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika r hitung positif, dan r hitung $\geq 0,3$, maka butir soal valid
- b. Jika r hitung negatif, dan r hitung $< 0,3$, maka butir soal tidak valid

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2008 : 188-189) menyatakan bahwa Item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $\geq 0,3$. Jadi, semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

Untuk lebih jelasnya tentang uji validitas, berikut adalah rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas keterampilan gerak manipulatif.

Tabel 3.2
Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Keterampilan Gerak Manipulatif

No	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0.39	0.30	Valid
2	0.33	0.30	Valid
3	0.36	0.30	Valid
4	0.44	0.30	Valid
5	0.62	0.30	Valid
6	0.35	0.30	Valid
7	0.48	0.30	Valid
8	0.36	0.30	Valid
9	0.48	0.30	Valid
10	0.43	0.30	Valid
11	0.14	0.30	Invalid
12	0.46	0.30	Valid
13	0.67	0.30	Valid
14	0.59	0.30	Valid
15	0.30	0.30	Valid
16	0.41	0.30	Valid
17	0.32	0.30	Valid

Berdasarkan tabel 3.2 di atas diperoleh bahwa dari 17 pernyataan gerak manipulatif anak, item yang valid ada 16 dan yang tidak valid ada satu item yaitu nomor 11.

Setelah di uji validitas setiap item, selanjutnya instrument pengumpul data di uji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan atau konsistensi instrumen. Reliabilitas berarti bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Untuk menguji Realibilitas alat instrumen penelitian ini menggunakan rumus alpha.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = realibilitas instrumen

N = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Setelah di uji validitas butir soal dari variabel gerak manipulatif anak, maka langkah selanjutnya adalah mengujji apakah butir soal tersebut reliabel, untuk mengetahuinya peneliti menggunakan bantuan perhitungan program Ms Exel 2007 dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Jumlah varian (δ_i) = 3,72

Varian Total (δ_t) = 11,64

Reliabilitas = 0,73 (Tinggi)

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi yang disajikan pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3

Tabel Interpretasi Nilai r

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Sedang
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Merujuk pada tabel interpretasi nilai koefisien korelasi, maka reliabilitas instrument ini dinyatakan tinggi, karena 0,73 berada diantara 0,60-0,80. dengan kata lain, instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Setelah melalui serangkaian penelitian, tahapan berikutnya adalah mengolah data-data hasil penelitian. Analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Profil Keterampilan Gerak Manipulatif Anak Sebelum dan Setelah Penerapan Permainan Tradisional *Ucing Bal*

Langkah-langkah menentukan kriteria profil keterampilan gerak manipulatif anak adalah sebagai berikut:

a. Mencari skor maksimal ideal

Skor Maksimum Ideal = jumlah soal x skor maksimal

Aspek	Skor Maksimal Ideal
Keseluruhan	= 16 x 1 = 16
Aspek 1	= 5 x 1 = 5
Aspek 2	= 11 x 1 = 11

b. Mencari skor minimum ideal

Skor Minimum Ideal = jumlah soal x skor minimal

Aspek	Skor Minimal Ideal
Keseluruhan	= 16 x 0 = 0
Aspek 1	= 5 x 0 = 0
Aspek 2	= 11 x 0 = 0

c. Mencari rentang

Rentang = Skor Maksimum Ideal – Skor Minimum Ideal

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	= 16 - 0 = 16
Aspek 1	= 5 - 0 = 5
Aspek 2	= 11 - 0 = 11

d. Interval = Rentang / 3

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	= 16/3 = 5,33
Aspek 1	= 5/3 = 1,33
Aspek 2	= 11/3 = 3,67

Dari langkah-langkah diatas, didapat kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kategorisasi Profil Keterampilan Gerak Manipulatif Anak

Dimensi	Kriteria	Interval
Keseluruhan	Tinggi	12 – 16
	Sedang	6 – 11
	Rendah	0 - 5
Aspek 1	Tinggi	4 – 5
	Sedang	3
	Rendah	0 – 2
Aspek 2	Tinggi	8 – 12
	Sedang	5 – 7
	Rendah	0 - 4

2. Uji Statistik

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan statistik uji Z Kolmogrov-Smirnov ($p > 0,05$) dengan menggunakan bantuan SPSS 18.0. Pengujian pengaruh permainan tradisional

ucing bal terhadap keterampilan gerak manipulatif anak usia dini dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sample t test*) dengan tahapan sebagai berikut.

a. Hipotesis

$$H_0 : \mu_{\text{posttest}} = \mu_{\text{pretest}}$$

Rata-rata keterampilan gerak manipulatif anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional *ucing bal* tidak berbeda secara signifikan.

$$H_1 : \mu_{\text{posttest}} > \mu_{\text{pretest}}$$

Rata-rata keterampilan gerak manipulatif anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional berbeda secara signifikan.

b. Dasar Pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai t hitung dengan t tabel atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan $\alpha=0,05$

Jika Pengambilan keputusannya berdasarkan nilai t hitung maka kriterianya adalah terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{\text{hitung}} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ α didapat dari daftar tabel t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1 - \frac{1}{2}\alpha$. Untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak.

Jika Pengambilan keputusannya berdasarkan angka probabilitas (nilai p), maka kriterianya adalah:

- a. Jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak
- b. Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 diterima

- c. Mencari t hitung

Tahapan mencari t hitung adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung selisih (d), yaitu data pretest – data posttest
- b. Menghitung total d, lalu mencari mean d
- c. Menghitung d – (d rata rata), kemudian mengkuadratkan selisih tersebut, dan menghitung total kuadrat selisih tersebut,
- d. Mencari Sd^2 , dengan rumus :

$$Sd^2 = \frac{1}{(n-1)} \times [\text{total}(d - d \text{ rata - rata})^2]$$

- e. Mencari t hitung dengan rumus

$$t_{\text{Hitung}} = \frac{\bar{d}}{Sd/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{d} = rata rata d

Sd = standar deviasi

n = banyaknya data

Sumber : Sudjana 1996:242

H. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas B, TK Al-fitroh Suruur jln. Hegarmanah Tengah No. 1 Kecamatan Cidadap Kota Bandung, Tahun ajaran 2011/2012, dengan jumlah siswa 12 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa dan siswi Taman Kanak-kanak As-Suruur kelompok B

dengan jumlah 12 anak. Jadi, semua populasi diikuti sertakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen *one-group pretest-posttest design*. Jadi memerlukan satu kelompok sampel, sedangkan dalam penelitian ini semua populasi dijadikan sampel.

I. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Guru menyiapkan materi,
- b. Guru menyiapkan media yang dibutuhkan (bola-bola kecil)
- c. Guru menyiapkan lokasi pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Guru memperkenalkan macam-macam permainan tradisional
- b. Guru menjelaskan tentang permainan tradisional *ucing bal*.
- c. Guru menjelaskan peraturan-peraturan dalam permainan tradisional *ucing bal*.
- d. Melakukan permainan tradisional *ucing bal* dengan didampingi guru.
- e. Anak melakukan permainan tradisional *ucing bal* bersama-sama tanpa didampingi guru.