

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang di tempuh untuk mencari suatu kebenaran melalui cara ilmiah yang rasional, empiris dan sistematis. Metode penelitian yang dipergunakan yaitu eksperimen dimana peneliti akan menguji pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan sehingga dapat mengetahui sebab akibat antar variabel. Sugiyono (2019, hal. 72) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Karakteristik penelitian eksperimen yaitu peneliti memanipulasi variabel independen dengan menentukan tritmen, kemudian peneliti mengamati kelompok yang menerima perlakuan dengan cara *posttest* (Fraenkel,J.R, dkk., 2012, hal. 265). Penggunaan metode eksperimen didasari adanya pemberian perilaku pada sampel, dimana sampel akan memperoleh *treatment* program *FMS* reguler dan *FMS* PKSTI. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu pembelajaran program *FMS* PKSTI dan *FMS* reguler sedangkan variabel terikat yaitu keterampilan motorik dan karakter.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan *exsperiment factorial designs*. Rancangan *factorial designs* adalah suatu desain penelitian ekperimen di mana seluruh variabel dari suatu faktor dikombinasikan dengan seluruh faktor lainnya, dengan kata lain terdapat dua atau lebih variabel bebas. Masing-masing variabel bebas memiliki dua variasi yang diberi tindakan dalam waktu yang bersamaan. Metode ini dipergunakan untuk meneliti secara bersamaan efek dari beberapa variabel yang berlainan. Desain eksperimen faktorial mewakili salah satu modifikasi dari rancangan antar kelompok di mana peneliti meneliti dua atau lebih dari variabel independen katagoris, yang masing-masing diperiksa di dua atau lebih dari dua tingkat. Rancangan *factorial designs* bertujuan untuk mempelajari efek dari variabel *independen* dan intraksi diantara variabel *dependet*.

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu pembelajaran program *FMS* PKSTI (A_1) dan (A_2) pembelajaran *FMS* yang bersifat reguler. Variabel bebas kedua yaitu kondisi SES sejahtera (B_1) dan kondisi SES prasejahtera (B_2). Terdapat empat kelompok eksperimen dalam penelitian ini setiap kelompok merupakan kombinasi dari variabel bebas yang telah ditentukan, kelompok eksperimen tersebut yaitu: (1) A_1B_1 , (2), A_1B_2 (3) A_2B_1 , (4) (A_2B_2). Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan motorik dan karakter siswa. Bentuk desain penelitian faktorial 2x2 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian Faktorial 2x2

P. <i>FMS</i> Sosial Ekonomi	PKSTI (A_1)	Reguler (A_2)
Sejahtera (B_1)	(A_1B_1)	(A_2B_1)
Prasejahtera (B_2)	(A_1B_2)	(A_2B_2)

Keterangan:

- $A_1 B_1$ = Kelompok P. *FMS* PKSTI dengan SES sejahtera
- $A_1 B_2$ = Kelompok P. *FMS* PKSTI dengan SES prasejahtera
- $A_2 B_1$ = Kelompok P. *FMS* reguler dengan SES sejahtera
- $A_2 B_2$ = Kelompok P. *FMS* reguler dengan SES prasejahtera

3.3 Partisipan

Partisipan yaitu perorangan, kelompok, lembaga yang ikut berperan dalam proses penelitian demi mencapai tujuan penelitian yang telah ditentukan, Adapun partisipan pada penelitian ini diantaranya:

- 1). Siswa-siswa TK Al-Hairiah
- 2). Orang tua siswa
- 3). Guru
- 4). Kepala sekolah

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2009, hal. 80). Ahli lain mengungkapkan populasi merupakan semua anggota tertentu kelompok yang menjadi tujuan peneliti ingin menggeneralisasi hasil studi (Fraenkel, J.R., dkk.,

2012, hal. 106). Dalam penelitian pendidikan populasi yang diminati biasanya sekelompok orang (siswa, guru, atau individu lainnya). Dalam menentukan populasi peneliti mencari sekolah yang dianggap mampu merefleksikan kondisi sekolah-sekolah pada umumnya di wilayah perkotaan, sehingga hasil penelitian mampu menjadi gambaran untuk sekolah lainnya. Karakteristik populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki latar belakang keluarga dengan kategori SES sejahtera dan prasejahtera. Pengkategorian dilakukan berdasarkan pengisian instrumen berupa angket SES kepada orang tua siswa. Populasi pada penelitian ini yaitu, siswa TK Al Hairiah rentang usia 4-6 tahun yang berada di kota Bandar Lampung yang berjumlah 148 siswa yang terdiri dari 76 siswa laki-laki dan 72 siswa perempuan. Landasan peneliti dalam menentukan populasi diantaranya (1) Siswa TK telah memiliki kemampuan secara fisik dan akademik untuk memperoleh pembelajaran motorik sehingga mampu menerima intervensi pembelajaran. (2) Usia siswa TK yang berada pada kisaran umur 4-6 tahun merupakan tahapan yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran *FMS*. (3) Taman kanak-kanak di wilayah Bandar Lampung memungkinkan peneliti untuk menerapkan intervensi program *FMS*, (4) Wilayah Bandar Lampung memiliki karakteristik perekonomian yang beragam sehingga diharapkan mampu menggambarkan pengaruh terhadap kondisi siswa yang memiliki latar belakang keluarga dengan SES sejahtera dan SES pra sejahtera terhadap hasil belajar keterampilan motorik dan nilai-nilai karakter.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2009, hal. 81). Ahli lain menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi target yang diteliti untuk menggeneralisasikan populasi (Creswell, 2015:287). Lebih spesifik (Fraenkel, J.R, dkk., 2012, hal. 91) menyatakan bahwa sampel dalam studi penelitian adalah kelompok yang memperoleh informasi. Teknik sampling yang dipergunakan pada penelitian ini adalah *cluster sampling*. *Cluster sampling* merupakan teknik yang dipergunakan dengan membentuk beberapa *cluster* dari hasil penyeleksian sebagian individu yang menjadi bagian dari sebuah populasi (Sugiyono, 2009). Teknik *cluster sampling* memungkinkan untuk memperoleh karakteristik sampel yang homogen.

Dari 148 siswa terdapat 100 siswa yang aktif bersekolah di TK Al Hairiah dikarenakan pandemi covid 19. Peneliti mencoba melihat kondisi SES 100 siswa dengan cara membagikan angket yang akan di isi oleh orang tua siswa. Dari hasil pengisian angket diketahui terdapat 80 siswa yang masuk kedalam katagori *cluster* yang ditentukan, 40 siswa masuk pada *cluster* dengan SES sejahtera dan 40 siswa masuk pada *cluster* dengan SES prasejahtera. Didasari dari kebutuhan penelitian yang akan meneliti empat kelompok maka setiap *cluster* SES sejahtera dan SES prasejahtera dibagi menjadi dua kelompok, kelompok yang menerima program *FMS* PKSTI dan kelompok yang akan menerima *FMS* reguler. Pembagian kelompok dilakukan dengan secara *random*. Terdapat dua jenis *random sampling* yaitu *random selection* dan *random assignment*. *Random selection* adalah pemilihan sampel secara acak dilakukan untuk memilih setiap individu yang akan dijadikan sampel, sedangkan *random assignment* pemilihan sampel secara acak dilakukan untuk memilih kelompok yang akan digunakan sebagai sampel. Pada penelitian ini metode *random* yang dipergunakan *random assignment*, dimana penunjukan subjek sebagai sampel eksperimen didasarkan pada teori probabilitas bahwa setiap subjek memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel eksperimen. *Random assignment* bertujuan membantu memastikan bahwa perbedaan apa pun yang ditemukan di antara grup dikaitkan dengan perlakuan, bukan variabel perancu. Metode *random* dilakukan dengan cara pengundian. Langkah yang dilakukan pada pengundian yaitu: (1) membuat daftar dari semua subjek, (2) memberi kode angka pada setiap item yang akan diselidiki, (3) menuliskan kode tersebut pada kertas kecil, (4) menggulung setiap kertas tersebut, (5) memasukkan kertas yang sudah digulung tersebut ke dalam sebuah wadah, (6) mengocok atau menggoyang-goyang wadah tersebut, (7) mengelompokkan kode yang keluar pada kelompok yang telah ditentukan. Dari hasil pengundian diperoleh empat kelompok, pertama *FMS* PKSTI SES sejahtera berjumlah 20 siswa, kedua *FMS* reguler SES sejahtera berjumlah 20 siswa, ketiga *FMS* PKSTI SES prasejahtera berjumlah 20 siswa, keempat *FMS* reguler SES prasejahtera berjumlah 20 siswa.

3.5 Definisi Oprasional

Untuk menyamakan persepsi dari penggunaan istilah dalam penelitian ini maka peneliti merasa penting untuk melakukan definisi oprasional pada istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian. Adapun beberapa pengistilahan kata yang dipergunakan dalam penelitian terdiri dari:

1. *Fundamental motor skills/FMS*: Merupakan bagian dari keterampilan gerak yang lebih kompleks yang terdiri dari 3 katagori, gerak stabilitas, alat gerak, dan kontrol objek.
2. *Socioeconomic status (SES)*: Pengelompokan terhadap orang/golongan berdasarkan kesamaan karakteristik ekonomi, pendidikan, pendapatan.
3. Keterampilan motorik: Kombinasi pola gerak dasar yang melibatkan beberapa segmen tubuh sehingga tercipta suatu gerak yang terkoordinasi dan terpadu yang membuat gerakan tersebut menjadi lebih efektif.
4. Karakter: Merupakan nilai-nilai yang ada pada diri seseorang diwujudkan dalam bentuk pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perilaku seseorang.
5. Siswa Taman Kanak-Kanak: Anak usia 4-6 tahun yang mengikuti jenjang pendidikan formal di lembaga TK.
6. Anak usia dini/anak-anak/pra sekolah: Anak dengan batasan usia 4-6 tahun.
7. Pembelajaran Kinestetik Siswa TK Indonesia (PKSTI) merupakan program intervensi pembelajaran motorik terdiri dari 12 materi gerak yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik dan karakter siswa TK.

3.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian menjadi informasi penting dalam penelitian. Jelasnya tempat penelitian dan waktu pelaksanaan menjadi bukti penyelenggaraan penelitian. Pada penelitian ini pelaksanaan penelitian bertempat di Taman Kanak-Kanak Al-Hairiah Bandar Lampung yang dimulai dari bulan November sampai bulan Desember 2020.

3.7 Langkah-langkah Penelitian

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian terlebih dahulu peneliti membuat langkah-langkah penelitian. Terdapat empat tahapan yang dijalankan

penelitian ini yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) pengolahan dan analisis data, (4) penyusunan laporan. Berikut langkah-langkah penelitian:

- (1) Persipan
 - (a) Observasi lapangan untuk melihat permasalahan yang terdapat di lapangan.
 - (b) Menentukan subjek penelitian dengan pertimbangan tertentu.
 - (c) Melakukan kajian literatur terkait materi subjek penelitian.
 - (d) Menyusun program intervensi yang akan dilakukan.
 - (e) Menentukan instrumen yang akan dipergunakan.
 - (f) Menentukan TK yang akan dijadikan objek penelitian.
 - (g) Menyelesaikan perizinan penelitian.
- (2) Pelaksanaan
 - (a) Melaksanakan pemaparan program penelitian pada guru TK.
 - (b) Melakukan tes pemahaman akan hasil pemaparan program kepada guru.
 - (c) Melakukan kontrak dengan guru TK yang akan melaksanakan program penelitian.
 - (d) Meminta izin melalui surat tertulis kepada orang tua siswa, yang anaknya dijadikan menjadi subjek penelitian
 - (e) Melakukan tes untuk menentukan kondisi SES siswa.
 - (f) Membagi kelompok berdasarkan katagori SES.
 - (g) Melakukan tes awal terkait keterampilan motorik dan karakter siswa.
 - (h) Berifing pemantapan pada guru TK yang akan melaksanakan program intervensi *FMS*.
 - (i) Melaksanakan penelitian:

Terdapat 4 kelompok yang akan diteliti.

 - 1) Kelompok *FMS* PKSTI dengan SES sejahtera
 - 2) Kelompok *FMS* reguler dengan SES sejahtera.
 - 3) Kelompok *FMS* PKSTI dengan SES prasejahtera.
 - 4) Kelompok *FMS* reguler dengan SES prasejahtera.

Kelompok yang melaksanakan pembelajaran *FMS* PKSTI melaksanakan pembelajaran program *FMS* PKSTI sesuai dengan panduan program yang telah dibuat peneliti. Kelompok *FMS* reguler melakukan proses pembelajaran *FMS* seperti yang telah terencana pada RPP sekolah.

- (j) Melakukan kontrol terhadap jalannya penelitian.
- (k) Evaluasi terhadap pelaksanaan program intervensi *FMS* yang diberikan guru.
- (l) Melakukan tes akhir terkait keterampilan motorik dan karakter siswa.
- (3) Pengolahan data mentah dan analisis data temuan
 - (a) Mengolah data yang didapat dari hasil pelaksanaan penelitian.
 - (b) Melakukan analisis data untuk menjawab hipotesis.
 - (c) Melakukan pembahasan.
- (4) Penyusunan laporan
 - (a) Melakukan sinkronisasi seluruh bagian bab penelitian.
 - (b) Melakukan perbaikan pada bagian yang dianggap kurang.
 - (c) Menyusun seluruh bagian bab penelitian.

Diharapkan dengan melakukan langkah-langkah penelitian proses penelitian menjadi terstruktur sehingga mempermudah proses peneliti, menjadikan penelitian yang dilakukan valid dan mampu mengungkap rumusan masalah pada penelitian. Berikut ditampilkan kisi-kisi program *FMS* PKSTI:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Program *FMS* PKSTI

No	Program	Sub Program	Waktu Pembelajaran	Tahapan Pembelajaran	Skenario Pertemuan
1	Locomotor	Gerak lari	45 Menit	1. Membelajarkan ayunan tangan 2. Lari di tempat dan mengayunkan tangan 3. Membelajarkan gerakan lari dari garis start menuju garis finish 4. Permainan	1 kali pertemuan
2		Gerak gallop	45 Menit	1. Membelajarkan langkah kaki gallop mempergunakan hitungan 1-2 2. Membelajarkan rangkaian gerak gallop 3. Permainan	1 kali pertemuan
3		Gerak lompat	45 Menit	1. Membelajarkan keseimbangan dengan mengangkat satu kaki 2. Membelajarkan gerakan melompat di tempat 3. Membelajarkan gerak melompat ke depan 4. Permainan	1 kali pertemuan
4		Gerak leap	45 Menit	1. Berjalan kemudian melewati cones dengan gerak leap 2. Rangkaian gerakan leap 3. Permainan	1 kali pertemuan

No	Program	Sub Program	Waktu	Tahapan Pembelajaran	Skenario Pertemuan
5		Gerak loncat horizontal	45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membelajarkan tekukan kaki dan ayunan tangan di tempat 2. Membelajarkan rangkaian gerakan meloncat 3. Permainan 	1 kali pertemuan
6		Gerak meluncur	45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membelajarkan gerakan kaki saat meluncur secara perlahan 2. Membelajarkan rangkaian gerak meluncur 3. Permainan 	1 kali pertemuan
7	Objek Control	Gerak memukul bola softball diam	45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membelajarkan posisi tubuh, cara memegang tongkat, rotasi pinggang, ayunan tongkat saat memukul 2. Membelajarkan rangkaian gerak memukul bola softball 3. Permainan 	1 kali pertemuan
8		Gerak dribble bola basket diam	45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membelajarkan cara mengontrol bola basket dengan memantulkan mempergunakan 2 tangan menangkap 2 tangan 2. Membelajarkan cara mengontrol bola basket dengan memantulkan mempergunakan 1 tangan menangkap 2 tangan 3. Membelajarkan rangkaian gerak dribble bola basket 4. Permainan 	2 kali pertemuan
9		Gerak menangkap bola tenis	45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membelajarkan menangkap bola tenis yang di lambungkan sendiri 2. Membelajarkan menangkap bola tenis yang dilambungkan teman 3. Permainan 	1 kali pertemuan
10		Gerak menendang bola kaki	45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membelajarkan teknik menendang tanpa awalan 2. Membelajarkan teknik menendang dengan awalan lari 3. Permainan 	1 kali pertemuan
11		Gerak melempar atas bola tenis	45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membelajarkan rangkaian teknik melempar bola dengan satu tangan (tanpa bola) 2. Membelajarkan rangkaian teknik melempar bola dengan satu tangan (mempergunakan bola) 3. Membelajarkan melempar dengan sasaran 4. Permainan 	1 kali pertemuan
12		Gerak menggelinding bola tangan	45 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggelindingkan bola dua tangan 2. Menggelindingkan bola satu tangan 3. Permainan 	1 kali pertemuan

3.8 Validitas Internal dan Eksternal

Dalam setiap penelitian yang menggambarkan atau menguji hubungan, selalu ada kemungkinan bahwa hubungan yang ditunjukkan dalam data adalah, sebenarnya, karena atau dijelaskan oleh sesuatu yang lain. Untuk dapat memastikan bahwa data yang diperoleh merupakan data valid diperlukan beberapa hal yang harus dikendalikan atau diperhitungkan saat penelitian, hal tersebut dapat dilakukan melalui validitas internal dan eksternal.

3.8.1 Validitas Internal

Validitas internal berarti bahwa perbedaan yang diamati pada dependen variabel yang berhubungan langsung dengan variabel bebas (Fraenkel dkk. 2011, hal. 166). Dalam desain *counterbalance* terdapat beberapa validitas internal yang tidak dapat dikontrol, yaitu: karakteristik subjek, lokasi, *instrumentation*, karakteristik pengumpulan data, *data collector bias*, dan implementasi:

Design	Subj ect cara cter	Mor talit y	Loc atio ns	Instru men Decay	Data Colector Caracte ristic	Data Colect or Bias	Te sti ng	Hist ory	Mat urati on	Attitude of subject	Regr essi on	Impl eme ntati on
Counter balance d	++	++	-	+	-	-	+	++	++	++	++	-

Tabel 3. 3 Effectiveness of Experimental counterbalanced Design (Fraenkel, dkk. 2011)

- ++ (strong control, threat unlikely to occur)
- + (some control, threat may possible occur)
- (weak control, threat likely to occur)

Berdasarkan validitas internal yang telah digambarkan di atas terlihat bahwa dalam desain *Counterbalanced* terdapat kelemahan yang dapat dikontrol selama penelitian berlangsung yaitu:

- 1) Karakteristik subjek: Usaha yang dilakukan peneliti untuk memperoleh karakteristik subjek yang sama yaitu dengan menggali informasi kepada guru dan melakukan penilaian awal terhadap beberapa karakteristik yang dibutuhkan mempergunakan instrumen yang valid.
- 2) Lokasi: Usaha yang dilakukan terkait dengan pengaruh lokasi penelitian yaitu menggunakan beberapa alternatif lokasi, dimana saat terjadi kendala, seperti saat

hujan peneliti memindahkan lokasi penelitian di dalam ruangan yang memungkinkan melaksanakan pembelajaran program *FMS*.

3) *Instrumentation*: Usaha yang dilakukan untuk kendala *instrumrntation* yaitu dengan mempergunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reabilitasnya.

4) Karakteristik pengumpulan data: Upaya yang dilakukan dengan memberi perlakuan yang sama pada subjek penelitian, penggunaan instrumen sesuai petunjuk, pengolahan data oleh ahli.

3.8.2 Validitas Eksternal

Validitas eksternal berkaitan dengan bagaimana temuan penelitian dapat diterapkan ke dunia nyata. Validitas eksternal mengacu pada seberapa digeneralisasikan temuan penelitian. Karena kesimpulan umum hampir selalu menjadi tujuan dalam penelitian, validitas eksternal merupakan properti penting dari setiap penelitian. Analisis matematis validitas eksternal menyangkut penentuan apakah generalisasi di seluruh populasi heterogen layak, dan merancang metode statistik dan komputasi yang menghasilkan generalisasi yang valid. Sedangkan sebagai pengaruh dari validitas eksternal dari penelitian eksperimen menurut Neuman (2003) menjelaskan seperti dalam gambar berikut:

<p>Validitas dan Reaktivitas Eksternal</p> <p>Realisme eksperimen</p> <p>Realisme yang terjadi</p> <p>Bagaimana efek yang timbul</p> <p>Karakteristik yang diminta</p> <p>Efek plasebo</p>
--

Tabel 3.4 *Mayor Exsternal Validity Concern*
(Neuman, 2003)

Berdasarkan validitas eksternal yang telah digambarkan di atas terdapat kelemahan yang dapat dikontrol selama penelitian berlangsung diantaranya:

(1) Realisme eksperimen: Peneliti membuat situasi penelitian seperti pembelajaran nyata fisik motorik yang diberikan pihak sekolah sehingga dalam melaksanakan pembelajaran siswa melakukan pembelajaran tanpa ada motivasi lebih. Peneliti juga memberikan penilaian hasil belajar yang di lakukan siswa.

(2) Karakteristik yang diminta: Peneliti mengelompokan siswa berdasarkan karakteristik kebutuhan penelitian.

3.9 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat dapat berupa kuisioner tes yang dipergunakan untuk memperoleh data penelitian. Penggunaan instrumen harus tepat dan relevan dengan apa yang akan diukur. Terdapat tiga instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu: instrumen *socioeconomic status*, instrumen *Test of Gross Motor Development (TGMD-2)*, dan instrumen penilaian karakter anak. Berikut ditampilkan ketiga instrumen yang dipergunakan:

3.9.1 Instrumen *Socioeconomic Status*

Instrumen untuk mengukur SES mengadopsi dari instrumen *socioeconomic status* yang dibuat oleh (Anton Komaini, 2017). Instrumen ini diberikan kepada orang tua siswa untuk mengetahui kondisi SES keluarga. Instrumen berbentuk kuesioner tertutup dengan 55 butir pertanyaan. Terdapat lima alternatif jawaban pada kuisioner yang disediakan. Pada setiap jawaban terdapat kriteria skor yang berbeda, jawaban a memperoleh skor 1, jawaban b memperoleh skor 2, jawaban c memperoleh skor 3, jawaban d memperoleh skor 4, jawaban e memperoleh skor 5. Rentang skor pada instrumen ini antara 55-275. Skor penilaian dibagi menjadi 2 katagori dengan klasifikasi SES prasejahtera dengan rentang nilai 55-164, SES sejahtera dengan rentang nilai 165 – 275.

Instrumen ini sebelumnya sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Pada uji validitas diperoleh $r_{hitung} > 0,36$ sehingga instrumen ini sah untuk digunakan dalam memperoleh data penelitian. Pada uji reliabelitas diperoleh nilai r hitung sebesar 0,969 dan nilai r tabel sebesar 0,355, jadi nilai r hitung $>$ r tabel. Hasil uji reabilitas ini mengungkap bahwa instrumen SES reliabel dan bisa dipergunakan untuk mengumpulkan data. Berikut ditampilkan kisi-kisi instrumen sosial ekonomi yang akan dipergunakan.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Variabel *Socioeconomic*

Variabel	Sub variabel	Indikator	Sub Indikator	No Butir pertanyaan	Jumlah butir
Kondisi Sosial Ekonomi	Faktor yang berhubungan dengan kondisi Sosial Ekonomi	Tingkat Pendidikan	1. Pendidikan Formal (SD, SMP, SMA, Strata 1 (S1), Strata 2 (S2), Strata 3 (S3), tidak sekolah 2. Pendidikan Profesi 3. Pendidikan Non Formal	1, 2, 3, 4	4
		Jenis Pekerjaan	1. Klasifikasi Jenis Pekerjaan Ayah dan Ibu 2. Jenis Pekerjaan Anak laki-laki 3. Jenis Pekerjaan Anak perempuan	5,6,	2
		Kepemilikan harta atau modal yang bernilai ekonomi	1. Jenis rumah 2. Status kepemilikan rumah 3. Ukuran rumah 4. Ukuran tanah rumah 5. Jumlah kepemilikan rumah 6. Jenis kendaraan 7. Kepemilikan alat elektronik rumah tangga(Kulkas, Ac, TV) 8. Simpanan non benda	7,8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18 19, 20,	12
		Kekuasaan dan Pengaruh dalam masyarakat	1. Pengaruh dalam masyarakat ditunjukkan dengan jumlah iuran sukarela kepada warga dalam satu bulan 2. Jumlah sumbangan yang diberikan kepada masyarakat 3. Jenis jabatan yang dipegang di lingkungan masyarakat	21	1
		Kekayaan	1. Jumlah Pemasukan 2. Jenis Usaha 3. Jumlah Pengeluaran 4. Jenis Pengeluaran (Tagihan PBB, listrik, telepon rumah, handphone, PDAM, TV Langganan, Bahan Bakar Minyak, Pajak kendaraan	22, 23, 24, 25, 26,27,28,29,30 ,31,32, 33, 34, 35, 36, 37,	19
		Kepemilikan barang mewah	1. Kendaraan 2. Rumah Mewah 3. Kepemilikan usaha (Perkebunan, toko, ruko atau jenis usaha lain)	38,39,40,41,42 ,43,44,45,46	8
		Pemenuhan Kebutuhan	1. Pemenuhan gizi 2. Pemenuhan kebutuhan keluarga 3. pemenuhan kebutuhan anak	47,48,49,50,51 ,52,53,54	10
		Keadaan A. keluarga	Jumlah anggota keluarga	55	1

3.9.2 Instrumen Keterampilan Motorik

Instrumen yang dipergunakan untuk mengukur keterampilan motorik siswa TK yaitu *Test of Gross Motor Development* (TGMD). Terdapat 3 edisi *Test of Gross Motor Development*, edisi pertama tahun 1985, TGMD 2 tahun 2000, Dan TGMD 3. TGMD edisi pertama mengukur 12 keterampilan motorik kasar yang dikelompokkan menjadi dua subtest yaitu sub test lokomotor terdiri dari 7 item test dan sub test objek kontrol/manipulatif terdiri dari 5 item test (Evaggelinou, 2002). TGMD-2 menguji 12 keterampilan sub test 6 sub test locomotor dan 6 sub test objek kontrol. TGMD-3 merupakan hasil revisi TGMD-2, TGMD-3 mengakomodasi potensi perubahan dalam populasi normatif, serta memasukkan rekomendasi dari para ahli. Perubahan pada TGMD-3 yaitu menghilangkan dua keterampilan dari TGMD-2, yaitu lompatan dan lemparan bawah, dan menggantinya dengan lompatan, lemparan underhand, dan satu pukulan (Webster & Ulrich, 2017). TGMD-3 menguji 13 keterampilan sub test 6 sub test locomotor dan 7 sub test ball skills.

Pada penelitian ini peneliti mempergunakan TGMD-2 sebagai instrumen keterampilan motorik. Peneliti tidak mempergunakan instrumen TGMD 1 dan TGMD 3 sebab peneliti berasumsi bahwa item tes pada TGMD 1 dan TGMD 3 tidak seimbang dimana terdapat salah satu keterampilan gerak yang dinilai lebih dominan, pada TGMD 1 item tes lebih dominan mengukur keterampilan lokomotor, pada TGMD 3 item tes lebih dominan mengukur keterampilan ball skills. Penggunaan TGMD-2 dikarenakan pada beberapa penelitian terdahulu dipandang mampu mengidentifikasi keterlambatan perkembangan keterampilan gerak dasar anak usia 3-10 tahun. Beberapa kelebihan lainnya dari TGMD-2 yaitu: bentuk tesnya mudah dipahami testor dan mudah menjelaskan kepada testi. Pelaksanaan tes tidak membutuhkan waktu yang lama berkisar (15-20 min). Peralatan tes material yang mudah diperoleh dan harganya terjangkau. Terdapat contoh penilaian performa sehingga mempermudah pemberian skor, Analisis dari komponen keterampilan terperinci, sehingga diperoleh data yang terperinci yang memungkinkan penguji mengetahui kelemahan dan kelebihan. Panduan pelaksanaannya tes jelas, berisi gerakan dari keterampilan motorik kasar.

TGMD-2 yang dipergunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari buku yang dibuat oleh (Bakhtiar, S., 2015, hal 31). TGMD-2 menguji 12 keterampilan gerak dasar yang yang dibagi ke dalam dua subtes, yaitu lokomotor dan objek kontrol. Bentuk gerakan terdiri dari : lari, *gallop*, *hop*, *leap*, *horizontal jump*, *slide*, *stationary dribble*, *catch*, *kick*, *overhand throw*, *underhand roll* (Ulrich, D.A., 2000). Berikut ditampilkan tabel item tes TGMD-2.

Tabel 3.6
Struktur Item Tes TGMD-2

Subtes	Keterampilan	Σkriteria Performance	Skor Maksimal
Locomotor	<i>Run</i>	4	8
	<i>Gallop</i>	4	8
	<i>Hop</i>	5	10
	<i>Leap</i>	3	6
	<i>Horizontal jump</i>	4	8
	<i>Slide</i>	4	8
Objek Control	<i>Stricking a stationary ball</i>	5	10
	<i>Stationary dribble</i>	4	8
	<i>Cath</i>	3	6
	<i>Kick</i>	4	8
	<i>Over hand throw</i>	3	6
	<i>Under hand Roll</i>	4	8

(Ulrich, D.A., 2000)

Perolehan nilai dari item tes kemudian diolah untuk mengetahui nilai *gross motor quotient*. Poin *gross motor quotient* dapat dipergunakan untuk mengetahui deskripsi reting keterampilan motorik siswa. Berikut ditampilkan tabel *deskripsi reting* untuk *subtest standard scores and gross motor quotient*:

Tabel 3.7
Deskripsi Reting Untuk Subtest Standard Scores and Gross Motor Quotient

Subtest Standard Score	Gross motor Quotient	Descriptive Ratings	Percentage Included
17-20	>130	<i>Very Superior</i>	2.34
15-16	121-130	<i>Superior</i>	6.87
13-14	111-120	<i>Above Avarage</i>	16.12
8-12	90-110	<i>Avarage</i>	49.51
6-7	80-89	<i>Below Avarage</i>	16.12
4-5	70-79	<i>Poor</i>	6.87
1-3	<70	<i>Very Poor</i>	2.34

(Ulrich, D.A., 2000)

Instrumen TGMD-2 telah beberapa kali dilakukan uji *validitas*, dan *reliabilitas*. Uji *validitas* yang dilakukan pada sampel 208 anak di Amerika diketahui nilai *goodness-of-fit index* (GFI) sebesar 0,96 dan *adjusted* GFI (AGFI) sebesar 0,95 (Ulrich, D.A., 2000). Uji *validitas* TGMD-2 di Hongkong dengan sampel 614 anak diketahui nilai GFI sebesar 0.95, *root mean square error of approximation* = .06, *standardized root mean square residual* = .04, *comparative-fit index* = .97 (Wong and Cheung, 2010). Pada uji *reliabilitas* TGMD-2 memiliki *reliabilitas* tinggi dengan *koefisien reliabilitas subvariabel locomotor* dan *object control* masing-masing 0,91, 0,85 dan 0,88 (Ulrich, D.A., 2000). Beberapa peneliti juga telah menyelidiki keandalan tes pengembangan motorik kasar edisi kedua (TGMD-2). Pada penelitian yang dilakukan di Myanmar, menunjukkan bahwa TGMD-2 adalah alat penilaian yang sangat andal dan tepat untuk menilai pengembangan keterampilan motorik kasar anak-anak TK di Myanmar (Aye, Oo, & Khin, 2017).

Dalam melaksanakan tes TGMD-2 terdapat beberapa prosedur yang harus diperhatikan. Adapun prosedur yang dilakukan dalam melaksanakan tes TGMD-2 adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum pelaksanaan tes tester mengisi isian pada formulir secara lengkap isian diantaranya nama, jenis kelamin, tanggal lahir. Tester wajib memahami instruksi pada lembar penilaian.
- 2) Tester memberilah demonstrasi akan keterampilan gerak yang akurat serta petunjuk yang jelas mengenai keterampilan yang akan ditampilkan kepada siswa yang akan melakukan tes.
- 3) Tester memberikanlah kesempatan kepada siswa untuk mencoba terlebih dulu untuk memastikan kalau siswa memahami pelaksanaan tes yang akan dilaksanakan.
- 4) Berikan demonstrasi tambahan jika siswa kelihatan belum memahami tugas tugas gerak yang diinstruksikan.
- 5) Pelaksanaan tes TGMD-2 dilakukan sebanyak 2 kali tes percobaan, setiap percobaan yang dilakukan siswa tester memberi scor pada kolom yang telah tersedia.

3.9.3 Instrumen Karakter

Pada penilaian karakter peneliti membuat instrumen yang indikatornya mengadopsi nilai-nilai karakter bangsa yang dituangkan pada Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 87 tahun 2017. Dari 18 nilai-nilai karakter bangsa, peneliti mengadopsi 15 nilai hal ini didasari 15 nilai-nilai karakter bangsa tersebut secara langsung mampu ditanamkan dalam proses pembelajaran *FMS*. 15 nilai-nilai karakter bangsa tersebut yaitu 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) kerja keras, 5) kreatif, 6) mandiri, 7) demokratis, 8) disiplin, 9) bersahabat/ komunikatif, 10) rasa ingin tahu, 11) menghargai prestasi, 12) cinta damai, 13) peduli lingkungan, 14) peduli sosial, 15) tanggung jawab (Perpres RI No87 THN 2017). Instrumen karakter diisi oleh masing-masing guru wali kelas, melalui instrumen ini guru menilai karakter masing-masing siswa. Instrumen karakter dilengkapi dengan indikator keberhasilan pada setiap nilai-nilai karakter sehingga mempermudah dalam proses penilaian. Skala penilaian dibagi menjadi empat dimulai dari katagori: belum muncul (BM), mulai muncul (MM), sering muncul (M), konsisten (K). Instrumen ini sebelum dipergunakan akan dilakukan uji coba terlebih dahulu sehingga mengetahui *validitas* dan *reabilitas* instrumen. Dari hasil uji coba instrumen diketahui dari 35 butir pertanyaan 34 butir dinyatakan valid dan 1 butir dinyatakan tidak valid. Dari hasil uji coba tersebut peneliti mempergunakan 34 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Hasil pada uji *validitas* diperoleh $r_{hitung} > 0,3044$, berdasarkan hasil uji *validitas* diketahui bahwa instrumen karakter shahih untuk digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Pada uji *reliabilitas* diperoleh nilai r hitung sebesar 0,939 sedangkan nilai r tabel sebesar 0,3044, diketahui bahwa $hitung > r$ tabel dari uji *reabilitas* ini dapat dinyatakan bahwa angket reliabel. Berikut ditampilkan tabel instrumen penilaian nilai-nilai karakter anak:

Tabel 3.8 INSTRUMEN PENILAIAN NILAI-NILAI KARAKTER ANAK

NO	NILAI-NILAI KARAKTER*)	INDIKATOR KEBERHASILAN*)	BM	MM	M	K
1	Religius	Siswa berdoa sebelum melakukan pembelajaran				
		Siswa berdoa sesudah melakukan pembelajaran				
2	Kejujuran	Siswa berkata yang sebenarnya				
		Siswa berani mengakui kekurangan/kesalahan				
		Siswa berani mengutarakan pendapat				
3	Toleransi	Siswa tidak membeda-bedakan agama, suku, etnis dalam berteman/membuat kelompok				
		Siswa menghargai pendapat siswa lain yang berbeda dari dirinya.				
4	Disiplin	Siswa datang tepat waktu ke sekolah				
		Siswa terbiasa mengantri dalam proses pembelajaran				
		Siswa mengikuti aturan yang ditetapkan				
5	Kerja Keras	Siswa berusaha menguasai materi dalam proses pembelajaran				
		Siswa melakukan pembelajaran dengan tekun				
		Siswa berlatih mengulangi materi pembelajaran di rumah				
6	Kreatif	Siswa berfikir untuk mengatasi permasalahan				
		Siswa berani mencoba hal-hal baru				
7	Mandiri	Siswa mampu memakai berbagai atribut pakaian sekolah sendiri				
		Siswa berusaha mengerjakan tugas sendiri				
8	Demokratis	Siswa menghargai pendapat teman				
		Siswa mau menerima pendapat dari orang lain				
		Mengambil keputusan berdasarkan kesepakatan bersama				
9	Bersahabat/komunikatif	Siswa mampu berinteraksi dengan teman				
		Siswa tidak melakukan bully terhadap teman				
10	Rasa ingin tahu	Siswa aktif dalam belajar				
		Siswa bertanya apabila merasa tidak paham				
11	Menghargai prestasi	Siswa menghargai kelompok yang unggul dengan memberi selamat/tepuk tangan				
		Siswa tidak mencari-cari kesalahan kelompok yang unggul				
12	Cinta damai	Siswa memiliki sifat mengalah/ menghindari pertengkaran dengan teman				
		Mendamaikan apabila terdapat teman yang bertengkar				
13	Peduli lingkungan	Siswa mengambil kotoran yang ada di lantai dan meletakan pada kotak sampah				
		Siswa membuang sampah pada tempatnya				

NO	NILAI-NILAI KARAKTER*)	INDIKATOR KEBERHASILAN*)	BM	MM	M	K
14	Peduli sosial	Siswa menunjukkan rasa simpati pada teman yang kesulitan				
		Siswa membantu temannya apabila mengalami kesulitan				
15	Tanggung Jawab	Siswa mengembalikan peralatan pembelajaran pada tempatnya				
		Siswa melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik				

Ket:

- Belum Muncul (BM) : Siswa belum menunjukkan perilaku yang diharapkan
 Mulai Muncul (MM) : Siswa mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan bantuan orang lain
 Sering Muncul (M) : Siswa menunjukkan perilaku yang diharapkan namun terkadang masih perlu dibantu/diingatkan
 Konsisten (K) : Sudah menjadi kebiasaan siswa secara otomatis dan tidak perlu diingatkan

3.10 Analisis Data

Data hasil penelitian yang diperoleh dari pengukuran pada masing-masing instrumen di rekap sehingga menghasilkan data mentah penelitian. Pada penelitian ini terdapat 3 jenis data yang diperoleh, pertama data kondisi SES yang berguna untuk membagi kelompok penelitian, kedua data keterampilan motorik tes awal dan tes akhir yang berguna untuk membandingkan hasil program *FMS* reguler dan *FMS* PKSTI pada masing-masing kelompok, ketiga data nilai-nilai karakter siswa tes awal dan tes akhir berguna untuk membandingkan hasil program *FMS* reguler dan *FMS* PKSTI pada masing-masing kelompok.

Sebelum dilakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji *homogenitas* $\alpha = 0,05$. Uji *normalitas* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel independen dan dependen berdistribusi normal atau tidak. Uji *normalitas* dalam penelitian ini dilakukan melalui uji *shapiro wilk* dengan ketentuan apabila nilai signifikansi di atas 5% atau 0,05 maka data berdistribusi normal, apabila dibawah 5% atau 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji *homogenitas* berguna untuk mengetahui varian distribusi data berasal dari sampel yang sama atau tidak seperti memiliki tingkat kemampuan sama atau tidak. Apabila data berdistribusi normal dan homogen langkah selanjutnya baru dilakukan analisis data. Pada penelitian ini analisis data dilakukan mempergunakan *analysis of variance (ANOVA)*, uji *anova*

adalah suatu metode analisis statistika yang termasuk ke dalam cabang statistika inferensi. Uji dalam *anova* menggunakan uji F karena dipakai untuk pengujian lebih dari 2 sampel. Pengujian dilakukan dengan membandingkan varians tersebut, sehingga dapat diketahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dari tiga atau lebih kelompok. Analisa *anova* dilakukan mempergunakan aplikasi SPSS versi 23 penggunaan aplikasi bertujuan untuk mempermudah pengolahan data dan memperoleh data yang valid. Tahapan uji *anova* mempergunakan SPSS 23 sebagai berikut:

1. Mempersiapkan data keterampilan motorik, data karakter, dan pengkodean pada setiap kelompok. Data di letakan pada lembar data *view*.
2. Pada lembar *variabel view* pada kolom name 1 tulis hasil, kolom name 2 tulis SES, pada kolom name 3 tulis *FMS*.
3. Pada kolom *decimals* diubah menjadi 0.
4. Pada kolom label baris 1 tulis hasil keterampilan motorik, baris 2 tulis katagori SES, baris 3 tulis program *FMS*.
5. Pada kolom values pada baris 2, muncul kotak dialog, pada kolom values beri kode 1 dan label SES sejahtera, kode 2 SES prasejahtera. Pada kolom values pada baris 3, muncul kotak dialog, pada kolom values beri kode 1 dan label *FMS* PKSTI, kode 2 *FMS* reguler.
6. Masuk ke data *view* terdapat kolom hasil, SES, *FMS*. Masukkan nilai dan kode pada masing-masing kolom.
7. Pada lembar data *view* klik *analyze, general linier model, univariant, pilih save* hilangkan *centang uji normalitas, continue.option*, pindahkan SES dan *FMS* pada kolom sebelah kanan, centang pada *homogenitas, deskripsi statistik, continue, ok*.
8. Akan muncul *out put anava, homogeneity of variances, tukey*.

Dari hasil *out put* olah data akan diperoleh informasi yang dapat menjawab hipotesis yang diajukan pada penelitian.

Nuridin Widya Pranoto, 2021

PENGARUH PEROGRAM FUNDAMENTAL MOTOR SKILLS DAN SOCIOECONOMIC STATUS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK DAN KARAKTER SISWA TAMAN KANAK-KANAK

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