

## **BAB III**

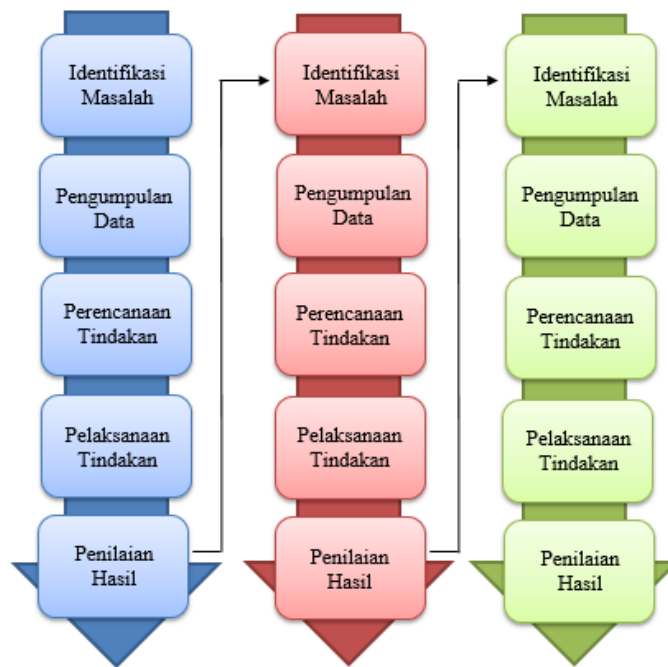
### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini bersifat kualitatif. Tahap pertama melakukan penentuan sub variabel penelitian dari salah satu permainan tradisional. Kemudian membuat instrumen penelitian sesuai rumusan masalah dan indikator variabel penelitian dapat berupa lembar observasi yang akan diisi sesuai dengan kemampuan peserta didik berdasarkan hasil pengamatan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan fisik motorik anak usia 4-5 tahun. Sehingga peneliti menggunakan permainan tradisional engklek yang sudah dimodifikasi guna mengukur aspek perkembangan fisik motorik. Tahap selanjutnya setelah terkumpulnya berbagai data primer maupun data sekunder, peneliti akan meninjau serta mengklasifikasikannya sesuai dengan skala ceklis. Selanjutnya peneliti melakukan analisis data terkait pengaruh permainan engklek terhadap fisik motorik anak usia 4-5 tahun untuk memperoleh ragam informasi yang akurat sebagai temuan penelitian dan juga dideskripsikan sebagai hasil penelitian. Terakhir peneliti melakukan identifikasi dari informasi yang telah didapatkan serta melakukan interpretasi berdasarkan pertanyaan penelitian yakni menguraikan proses dan hasil permainan engklek dalam peningkatan kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun.

Desain penelitian ini menggunakan model Pelton yang mana disesuaikan dengan metode penelitian tindakan. Sebagaimana yang diungkapkan Pelton (2010) dalam bukunya yang berjudul *Action Research For Teacher Candidates* mengemukakan bahwa:

*“Teachers using the reflection-inaction model will have the satisfaction of knowing that students will do well on standardized tests, because appropriate changes have been made throughout the learning process. Such responsive changes are based upon the action researcher’s purposefully developed habits of data collection, reflection in action, and self-evaluation, motivated by a deep commitment to implement the most effective teaching strategies available”.*



**Gambar 3. 1**

***Proses Penelitian Tindakan Pelton***

Dalam panduan penelitian tindakan yang dirumuskan Pelton (2010) terdapat 5 tahapan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah (*Issue Identification*)

Penelitian ini berasal dari proses identifikasi masalah dengan melakukan observasi mengenai perilaku anak yang tidak sesuai dengan yang seharusnya. Sehingga memungkinkan untuk memperbaiki hal tersebut melalui penelitian ini. Dengan demikian akan ditemukan jawaban dari permasalahan yang telah ditemukan tersebut.

Pada penelitian ini, berawal dari kepekaan peneliti terhadap adanya permasalahan disekitar terkait tradisi pengajaran. Kemudian mulai mempertanyakan masalah tersebut dan ingin mencoba untuk memperbaikinya dengan melakukan praktik atau turun kelapangan secara langsung. Selain itu dalam mengidentifikasi suatu masalah diperlukannya bertukar pikiran dengan pengajar lainnya agar mempermudah dan lebih mampu mengeksplorasi sumber permasalahan yang ingin peneliti cari tahu terkait pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun.

## 2. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Selanjutnya, setelah mengidentifikasi masalah, peneliti melakukan pengumpulan data guna memecahkan atau mencari jawaban dari masalah yang telah diidentifikasi. Data tersebut berfungsi dalam memandu serta memvalidasi penelitian tindakan, serta memperoleh hasil penelitian yang akurat dan dapat dipercaya. Data yang dikumpulkan berkaitan langsung dengan permainan tradisional engklek modifikasi dan peningkatan fisik motorik anak 4-5 tahun. Dari perolehan data tersebut maka terdapat kecenderungan yang lebih besar pada peneliti untuk lebih mudah memperoleh temuan penelitian. Pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu diantaranya lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

## 3. Perencanaan Tindakan (*Action Planning*)

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan perencanaan tindakan. Pada saat melaksanakan tindakan, peneliti harus mengajarkan perilaku yang seharusnya dilakukan oleh partisipan serta pengutatan ketika perilaku baik telah muncul. Dalam melakukan perencanaan tindakan pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan, yang pertama yaitu mencari berbagai referensi terkait teori dasar yang berkenaan langsung dengan variabel penelitian. Kedua, mengembangkan indikator yang memengaruhi variabel penelitian (variabel bebas dan terikat) guna memudahkan dalam pembuatan instrumen penelitian. Ketiga, merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk 3 tindakan. Keempat, peneliti membuat lembar kerja anak sesuai dengan tema pada RPPH yang telah dibuat.

## 4. Pelaksanaan Aktivitas (*Plan Activation*)

Peneliti akan memulai pelaksanaan penelitian tindakan yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana, peneliti mendapatkan data baru. Namun tetap kembali ke tujuan awal, yakni mendapatkan hasil terbaik khususnya permainan tradisional engklek mampu meningkatkan fisik motorik anak usia 4-5 tahun dan terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari permainan engklek tersebut. Sehingga diharapkan mampu dijadikan contoh yang ideal serta didapatkan proses pengajaran yang efektif, menarik, dan juga mudah dilakukan oleh para pendidik anak usia dini yang lain.

## 5. Hasil Penilaian (*Outcome Assessment*)

Terakhir dalam hasil penilaian dari penelitian tindakan yaitu menghasilkan informasi yang jelas dan relevan sesuai dengan yang telah direncanakan dan telah diperoleh ketika turun lapangan. Apabila perilaku anak belum menunjukkan peningkatan maka peneliti melakukan refleksi lalu melakukan tindakan kembali. Dari permainan engklek tersebut akan diuraikan secara detail baik dari proses dan hasilnya terkait fisik motorik anak usia 4-5 tahun. Selanjutnya dilakukan refleksi dan evaluasi dari penelitian tindakan guna mengetahui berbagai macam kelebihan maupun kekurangan ketika proses penelitian berlangsung. Serta ditarik kesimpulan bagaimana permainan engklek dapat memengaruhi fisik motorik anak usia 4-5 tahun.

Untuk lebih jelasnya, berikut terdapat bagan sebagai gambaran dari penelitian tindakan:



**Gambar 3. 2**

### ***Proses Penelitian Tindakan Dalam Penelitian Ini***

Untuk pelaksanaan PT dilaksanakan tiga tindakan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

- Tindakan 1, kegiatan yang dilakukan untuk tindakan 1 yaitu mengajak anak untuk bermain permainan engklek guna melatih motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Selain itu, anak melatih motorik halus ketika setiap pijakan pada kotak yang telah

disediakan di permainan engklek tersebut akan terdapat masing-masing rintangan. Seperti pada angka nomor 1 yaitu menjiplak sesuai dengan pola, nomor 2 yaitu menggunting sesuai dengan pola, nomor 3 meremas kertas, nomor 4 dan 5 melipat kertas serta menempelkan seluruh hasil menggunting, melipat, dan remasan kertas, selanjutnya nomor 6 menirukan suara binatang yang diketahui anak, di nomor 7 dan 8 anak melakukan tiruan gerakan binatang yang diketahui anak lalu mewarnai hasil gambar, dan yang terakhir pada pijakan nomor 9 anak menebalkan hasil karya. Pada tindakan 1, tema yang dipakai yaitu tema kendaraan dengan subtema kendaraan di air, dan judul kegiatan perahu.

- b. Tindakan 2, kegiatan yang dilakukan untuk tindakan 2 yaitu mengajak anak untuk bermain permainan engklek untuk melatih motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Selain itu, anak melatih motorik halus ketika setiap pijakan pada kotak yang telah disediakan di permainan engklek tersebut akan terdapat masing-masing rintangan. Seperti pada angka nomor 1 yaitu menjiplak sesuai dengan pola, nomor 2 yaitu menggunting sesuai dengan pola, nomor 3 meremas kertas, nomor 4 dan 5 melipat kertas serta menempelkan seluruh hasil menggunting, melipat, dan remasan kertas, selanjutnya nomor 6 menirukan suara binatang yang diketahui anak, di nomor 7 dan 8 anak melakukan tiruan gerakan binatang yang diketahui anak lalu mewarnai hasil gambar, dan yang terakhir pada pijakan nomor 9 anak menebalkan hasil karya. Pada tindakan 2, tema yang dipakai yaitu tema kendaraan dengan subtema kendaraan di darat, dan judul kegiatan mobil.
- c. Tindakan 3, kegiatan yang dilakukan untuk tindakan 3 yaitu mengajak anak untuk bermain permainan engklek untuk melatih motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Selain itu, anak melatih motorik halus ketika setiap pijakan pada kotak yang telah disediakan di permainan engklek tersebut akan terdapat masing-masing rintangan. Seperti pada angka nomor 1 yaitu menjiplak sesuai dengan pola, nomor 2 yaitu menggunting sesuai dengan pola, nomor 3 meremas kertas, nomor 4 dan 5 melipat kertas serta menempelkan seluruh hasil menggunting, melipat, dan remasan kertas, selanjutnya nomor 6 menirukan suara binatang yang diketahui anak, di nomor 7 dan 8 anak melakukan tiruan gerakan binatang yang diketahui anak lalu mewarnai hasil gambar, dan yang terakhir pada pijakan nomor 9 anak menebalkan hasil

karya. Pada tindakan 3, tema yang dipakai yaitu tema kendaraan dengan subtema kendaraan di udara, dan judul kegiatan balon udara.

### **3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini merupakan peserta didik TKQ Al-Anshor yang berdomisili di daerah Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2020/2021 anak usia 4-5 tahun sebanyak 5 orang, terdiri dari 4 orang anak perempuan dan 1 orang anak laki-laki.

### **3.3. Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini yaitu:

#### **1. Observasi**

Observasi adalah pengamatan secara langsung yang dilakukan secara sistematis dengan mencatat hal-hal yang terjadi sesuai dengan yang terjadi. Fungsi dari observasi yaitu sebagai alat untuk pengumpulan data agar hasil temuan mudah untuk dikelola. Dalam pelaksanaan observasi, peneliti terlibat langsung yakni disebut dengan *participant observation* (Sukmadinata, 2017). Peneliti mencatat hasil pengamatan tersebut untuk mengetahui hasil dari penelitian yang diteliti. Berdasarkan hal ini, peneliti dapat melihat kejadian yang diamati, menangkap, serta merasakan fenomena yang sesuai dengan subjek dan juga objek yang diteliti (Subagyo, 2015; Hasanah, 2016).

Lembar observasi fisik motorik anak menjadi salah satu penilaian dalam mengamati peningkatan keterampilan fisik motorik menggunakan permainan engklek modifikasi. Instrumen ini merujuk pada beberapa poin yang tercantum pada PERMENDIKBUD No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat tabel yang menjelaskan mengenai tingkat pencapaian anak pada usia 4-5 tahun dengan lingkup perkembangan yaitu fisik motorik yang terbagi menjadi dua, motorik kasar dan motorik halus. Berikut ini instrumen dalam lembar observasi keterampilan fisik motorik yang digunakan:

**Tabel 3. 1**  
**Instrumen Keterampilan Fisik Motorik Anak**

<b>No.</b>	<b>Indikator Motorik Kasar</b>
1.	Anak mampu melompat dengan satu dan dua kaki sesuai pijakan
2.	Anak mampu meniru gerakan binatang
<b>No.</b>	<b>Indikator Motorik Halus</b>
3.	Anak mampu menjiplak bentuk
4.	Anak mampu melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media (meremas kertas, menggunting pola, menempelkan objek, menebalkan tulisan, melipat)
5.	Anak mampu mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (mewarnai)

Keterangan:

Terpenuhinya setiap indikator maka anak bernilai 1 (nilai maksimal 4)

Selain itu, terdapat lembar observasi aktivitas guru ketika mengajar dengan perencanaan yang telah dibuat dengan sumber rujukan dari Moeslichatoen dalam Chadijah (2015) dan APKG 1 dan 2. Berikut ini lembar observasi aktivitas guru

**Tabel 3. 2**  
**Lembar Observasi Aktivitas Guru**

<b>No.</b>	<b>Aspek yang Diamati</b>
<b>Persiapan Bermain</b>	
1.	Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain
2.	Menentukan macam kegiatan bermain
3.	Menentukan tempat dan ruang bermain
4.	Menentukan bahan dan peralatan bermain
5.	Menentukan urutan langkah bermain
6.	Merencanakan evaluasi
<b>Kegiatan Prabermain</b>	
7.	Menyiapkan tempat dan ruang bermain
8.	Menyiapkan bahan dan peralatan bermain

Lanjutan

No.	Aspek yang Diamati
9.	Melakukan apersepsi mengenai permainan engklek
10.	Menyampaikan tujuan pembelajaran
11.	Menjelaskan aturan bermain
<b>Kegiatan Bermain</b>	
12.	Memberikan instruksi cara bermain
13.	Membimbing peserta didik sesuai urutan langkah bermain
<b>Kegiatan Penutup</b>	
14.	Menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan
15.	Melakukan evaluasi

## 2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan instrumen yang dibuat oleh peneliti dan digunakan untuk mencatat peristiwa yang terjadi ketika melakukan tindakan. Catatan ini ditulis saat melaksanakan tindakan di saat kegiatan pembelajaran dimulai sampai akhir kegiatan pembelajaran selesai. Hal-hal yang dicatat oleh peneliti dapat membantu dalam mengolah data sehingga tiap-tiap kejadian yang tidak terduga, hal-hal yang terjadi diluar perencanaan, serta hal-hal unik yang terjadi selama proses pembelajaran. Menurut Moleong (2014) catatan lapangan merupakan coretan yang dipersingkat, berisi kata-kata kunci, frasa, isi pokok pembicaraan atau hasil pengamatan, dapat berupa gambar, sketksa, sosiogram, diagram, dan lain-lain.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang dapat dilakukan dalam penelitian kualitatif maupun kuantitatif. Melakukan dokumentasi ini ditujukan untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumentasi lainnya yang dapat ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. Dokumentasi ini dapat berbentuk surat-surat, laporan artefak, dan juga foto (Rahmat, 2009). Dokumentasi yang digunakan dapat membantu dalam mendukung perolehan data dalam penelitian yang sedang dilakukan yaitu dalam bentuk foto. Dokumentasi merupakan metode penelitian dengan mengumpulkan



data diantaranya catatan, notulen rapat, agenda, gambar, dan foto (Dimiyati, 2014). Dengan demikian, dapat dilakukan pengecekan data melalui foto yang diambil. Foto akan diambil ketika bermain permainan engklek dan melatih motorik halus.

### **3.4. Analisis Data**

Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif akan digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan keterampilan fisik motorik anak usia 4-5 tahun melalui permainan engklek dan mendeskripsikan perkembangan keterampilan fisik motorik anak. Lalu, melalui data kualitatif akan dijadikan data kuantitatif berupa angka untuk menghitung pencapaian anak pada setiap indikator keterampilan fisik motorik diantaranya dalam bentuk persen.

#### **3.4.1 Validitas Data**

Peneliti melakukan validitas data dengan melakukan triangulasi data untuk mengecek data dengan cara pemeriksaan ulang dengan berbagai metode (Putra dan Dwilestari, 2012). Peneliti melakukan pengecekan data melalui beberapa metode pengumpulan data yang telah dilakukan diantaranya melalui hasil dokumentasi, lembar observasi aktivitas anak, dan catatan lapangan.

#### **3.4.2 Model Analisis Data**

Pada model analisis data dalam penelitian ini didapat dari data kuantitatif. Data tersebut di analisis menggunakan model matematika dan model statistik. Berikut uraian dari kedua model tersebut:

##### **1. Model Matematika**

Pada model ini, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor penilaian dan skor hasil observasi dengan menggunakan model matematika, yaitu peneliti membuat rubrik penilaian berdasarkan lembar observasi keterampilan fisik motorik pada anak. Setelah itu, peneliti menghitung jumlah skor dan dilanjutkan dengan mengkalkulasi data dalam bentuk interval dari hasil lembar observasi penilaian peningkatan keterampilan fisik motorik pada anak. Saat melakukan analisis kuantitatif, jawaban dapat diberi skor sesuai dengan pengukuran skala likert (Sugiyono, 2012). Rubrik penilaian dan klasifikasi keterampilan fisik motorik pada anak dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 3*****Rubrik Penilaian Keterampilan Fisik Motorik***

<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Aspek Penilaian</b>	<b>Skala Terbesar</b>	<b>Skala Terkecil</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Skor Min</b>
Menirukan gerakan bintang	2	4	1	8	2
Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi	2	4	1	8	2
Menjiplak bentuk	1	4	1	4	1
Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan media	5	4	1	20	5
Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	1	4	1	4	1
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>44</b>	<b>11</b>

Selanjutnya peneliti membuat klasifikasi mengenai rentang skor yang didapat pada penelitian ini guna mengetahui sejauh mana keterampilan fisik motorik yang dapat dilakukan oleh partisipan sebagai berikut:

**Tabel 3. 4*****Klasifikasi Keterampilan Fisik Motorik***

<b>Kategori</b>	<b>Rentang Skor</b>
Berkembang Sangat Baik	37 – 44
Berkembang Sesuai Harapan	28 – 36
Mulai Berkembang	19 – 27
Belum Berkembang	11 – 18

Setelah peneliti menentukan rentang yang sudah diberikan angka-angka sesuai dengan pengukuran skala likert, maka secara matematis dalam menentukan

rata-rata skor keterampilan fisik motorik pada anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

Rumus:

$$x = \frac{f}{f \max} \times 100$$

Keterangan:

$x$  = Nilai rata-rata

$f$  = Skor yang didapat dari seluruh anak

$f \max$  = Skor maksimal

## 2. Model Statistik

Pada model ini, peneliti mengukur peningkatan rata-rata di setiap tindakan yang telah dilakukan, sehingga pada saat menentukan statistik dalam bentuk persentase, peningkatan dari keterampilan fisik motorik pada anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$x = \frac{T}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

$x$  = Persentase peningkatan

$T$  = Selisih skor tindakan setelah – tindakan sebelum

$S$  = Selisih skor max – skor min