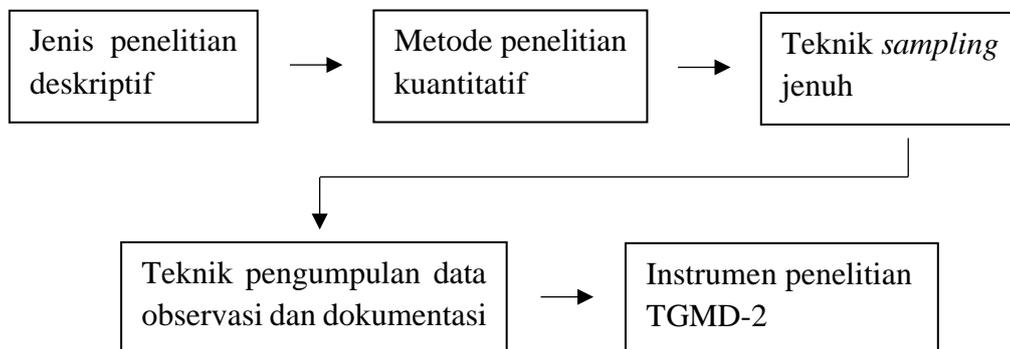


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian memiliki peran yang sangat penting dari sebuah penelitian sebagai rancangan penelitian yang akan dilakukan. Menurut Arikunto (2010, hlm. 3) “Penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau memaparkan suatu hal, misalnya keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan dan sebagainya”. Sesuai judul yang diangkat penelitian ini mengungkap gambaran keadaan yang apa adanya mengenai keterkaitan latar belakang sosial ekonomi orang tua dengan perkembangan motorik anak usia sekolah dasar.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 8) metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik. Pada penelitian ini pengumpulan data tes motorik penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 203) Teknik pengumpulan data observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik yaitu, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Untuk memperoleh informasi latar belakang sosial ekonomi orang tua, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 329-330) Teknik pengumpulan data dokumentasi adalah catatan atau peristiwa yang sudah berlalu dapat berupa tulisan, gambar atau karya seseorang, misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan dan dokumen lainnya. Teknik pengumpulan data dokumentasi akan dipergunakan peneliti pada saat pengumpulan data latar belakang sosial ekonomi orang tua siswa melalui data-data orang tua siswa yang ada pada pihak administrasi sekolah..

3.2 Partisipan

Partisipan adalah orang yang ikut serta atau ikut berperan dalam suatu kegiatan bisa dalam kegiatan seminar, konferensi, pertemuan dan penelitian. Menurut sumarto (2003, hlm. 17) “Partisipan adalah pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama”.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa partisipan merupakan orang atau lembaga yang terlibat dalam suatu kegiatan yang memberikan kontribusi dan menjadi bagian-bagian tertentu. Maka dari itu dalam penelitian ini ada beberapa pihak yang berkontribusi menjadi partisipan, diantaranya:

- 1) Sekolah dasar sebagai lembaga yang memberi kewenangan penelitian
- 2) Staf tata usaha sebagai penyedia dokumen latar belakang orang tua siswa
- 3) Anak-anak sekolah dasar kelas rendah usia 7-9 tahun sebagai sampel penelitian

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017, hlm 80) “Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Herdiansyah (2012, hlm. 60) “Populasi merupakan kumpulan yang lengkap dari seluruh elemen yang sejenis dan dapat dibedakan menjadi objek penelitian”. Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan jumlah total/keseluruhan dari objek yang akan diteliti dengan karakteristik tertentu yang sesuai.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar kelas rendah usia 7-9 tahun di SDIT Cendekia Purwakarta. Dalam menetapkan sekolah dasar sebagai tempat populasi penelitian, penulis memiliki beberapa alasan, yaitu karena sekolah dasar tersebut tempat peneliti mengajar sebagai guru pjok, banyak anak-anak usia sekolah dasar yang memiliki kegemaran yang beragam, mulai dari aktivitas fisik seperti bermain permainan tradisional hingga permainan *online*. Sehingga dirasa cocok menurut penulis untuk dijadikan bahan penelitian.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017, hlm 81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Menurut Arikunto (2010, hlm. 174) “Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Karena dalam penelitian ini jumlah sampel kurang dari 100 orang maka peneliti menggunakan keseluruhan populasi sebagai sampel penelitian yaitu *sampling* jenuh. Arikunto (2012, hlm 104) mengungkapkan bahwa sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel, jika jumlah populasi kurang dari 100 subjek, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang dipakai untuk mengumpulkan data selama penelitian. Menurut Arikunto (2010, hlm. 203) “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan penelitian dalam mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data suatu variabel.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development-second edition*), sebuah alat tes untuk mengukur motorik anak yang banyak digunakan untuk menilai kompetensi gerakan dasar anak-anak, tes ini pertama kali dikembangkan oleh Ulrich pada tahun 1985. Tes ini

dirancang untuk menilai fungsi motorik pada anak-anak usia 3-10 tahun dengan mengukur 12 keterampilan motorik yang terbagi menjadi dua tes, yaitu tes keterampilan lokomotor dan tes keterampilan objek kontrol (Ulrich, 2000, hlm 2). Dari keterangan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa TGMD-2 merupakan suatu alat tes, yang digunakan untuk melakukan tes perkembangan motorik atau gerak dasar pada anak yang terbagi kedalam dua subtes, yaitu tes kemampuan lokomotor yang terbagi menjadi 6 subtes dan tes kemampuan objek kontrol yang terbagi menjadi 6 subtes.

3.4.1 Komponen TGMD-2

TGMD-2 merupakan tes keterampilan motorik kasar yang terdiri dari dua jenis tes, yaitu *Locomotor test* dan *Object control test*. Untuk lebih jelas dapat digambarkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Struktur dan Item Tes TGMD-2

<i>Subtes</i>	<i>Skill</i>	Kriteria Performance	Skor Maksimal
<i>Locomotor</i>	<i>Run</i>	4	4
	<i>Gallop</i>	4	4
	<i>Hop</i>	5	5
	<i>Leap</i>	3	3
	<i>Horizontal Jump</i>	4	4
	<i>Slide</i>	4	4
<i>Object Control</i>	<i>Striking a stationary ball</i>	5	5
	<i>Stationary dribble</i>	4	4
	<i>Catch</i>	3	3
	<i>Kick</i>	4	4
	<i>Overhand throw</i>	4	4
	<i>Under hand roli</i>	4	4

Sumber: Ulrich (2000, hlm. 3)

Item tes pada instrumen TGMD-2 terbagi menjadi dua sub tes, diantaranya tes lokomotor dengan total enam sub tes meliputi *run*, *gallop*, *hop*, *leap*, *horizontal jump*, *slide* dan tes kontrol objek dengan total enam sub tes meliputi *striking a stationary ball*, *stationary dribble*, *catch*, *kick*, *overhand throw*, *under hand roli*.

Secara keseluruhan instrumen ini memiliki 12 butir tes. Berikut penjelasan komponen tes TGMD-2 yang diadaptasi oleh Bakhtiar (2015, hlm. 26-27), yaitu :

3.4.1.1 Tes Lokomotor (*Locomotor Test*)

Menurut Bakhtiar (2015, hlm. 26) “Tes lokomotor yaitu untuk mengukur keterampilan motorik kasar yang membutuhkan koordinasi gerak tubuh anak dalam melakukan perpindahan dari satu arah ke arah yang lainnya yang terdiri dari enam tugas tes”. Tes lokomotor ini berfokus untuk menguji kemampuan koordinasi gerak tubuh anak dalam melakukan perpindahan. Berikut keterangan sub tes pada tes lokomotor:

- 1) *Run*: melangkah dengan cepat, sampai terdapat gerakan dimana kedua kaki +melayang di udara.
Alat/fasilitas: 20 meter jarak kosong, 2 buah kerucut.
- 2) *Gallop*: pergerakan kaki berderap seolah-olah menirukan kuda berlari dengan menempatkan salah satu kaki untuk selalu berada pada posisi paling depan.
Alat/fasilitas: 10 jarak ruang kosong, 2 buah kerucut.
- 3) *Hop*: bentuk gerakan meloncat dengan satu kaki.
Alat/fasilitas: 5 meter jarak kosong
- 4) *Leap*: gerakan berupa langkah di udara atau gerakan melompati objek.
Alat/fasilitas: 10 meter jarak kosong, matras kecil.
- 5) *Horizontal jump*: gerakan memindahkan badan dari suatu tempat ke tempat lain dengan menggunakan dua kaki untuk menolak dan dua kaki untuk mendarat.
Alat/fasilitas: 10 meter jarak kosong, 4 buah kerucut.
- 6) *Slide*: gerakan melompat ke samping, kedua kaki terbuka lebar.
Alat/fasilitas: 10 meter ruang kosong, 2 buah kerucut.

3.4.1.2 Tes Objek Kontrol (*Control Object Test*)

Menurut Bakhtiar (2015 hlm. 27) “Tes Objek Kontrol yaitu untuk mengukur keterampilan motorik kasar dalam menguasai suatu benda di luar dirinya yang terdiri dari enam tugas tes”. Terdapat kesamaan pada tes objek kontrol dengan tes lokomotor, yaitu memiliki 6 sub tes. Berikut keterangan sub tes pada tes objek kontrol :

1) *Striking a stationary ball*: memukul bola yang tidak bergerak menggunakan pemukul.

Alat/fasilitas: bola ringan berukuran 4 inci, tongkat pemukul dan batting tee.

2) *Stationary dribble*: kemampuan melakukan mendribble (memantulkan) bola ke lantai dengan tangan dominan tanpa berpindah tempat.

Alat/fasilitas: bola basket/bola karet ukuran anak.

3) *Catch*: kemampuan untuk menangkap lemparan bola.

Alat/fasilitas: bola kasti.

4) *Kick*: kemampuan untuk menendang bola menuju target yang telah ditentukan.

Alat/fasilitas: bola berukuran 8-10 inci, ruangan atau tempat kosong sekitar 10 meter, 4 buah kerucut.

5) *Overhand throw*: kemampuan melemparkan bola sejauh mungkin pada objek yang telah ditentukan.

Alat/fasilitas: bola tenis, 5-6 meter ruang bebas, selotip dan kerucut.

6) *Underhand roll*: menggulingkan (menggelingkan) bola ke sasaran tertentu.

Alat/fasilitas: bola softball, 2 kerucut dan 8 meter area kosong.

3.4.1.3 Pemberian Skor

Menurut Bakhtiar (2015, hlm. 28) “Beri skor 1 jika berhasil melaksanakan tugas, dan 0 jika gagal. Jumlahkan skor dari 2 tes percobaan untuk mendapatkan skor total bagi setiap kriteria performa. Tambahkan skor total setiap kriteria performa untuk mendapatkan skor keterampilan”. Diakhir sub tes (Lokomotor tes dan Objek kontrol tes) jumlahkan ke 6 skor keterampilan untuk mendapatkan skor mentah. Skor yang tinggi mengindikasikan bahwa performa anak bagus, sebaliknya skor yang rendah berarti performa anak kurang bagus. Semakin tinggi gross motor quotient yang diperoleh oleh anak maka hal tersebut semakin menggambarkan baiknya kemampuan gerak dasarnya.

3.5 Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan sebuah penelitian dibutuhkan prosedur yang harus dilewati tahap demi tahap. Tahapan penelitian ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian.

3.5.1 Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi perancangan instrumen yang berkaitan dengan penelitian. Sebelum dilakukan tes, penulis menyiapkan alat-alat yang dipakai dalam pelaksanaan tes dan juga mengkondisikan tempat yang akan dilangsungkannya tes dengan terlebih dahulu meminta izin kepada pihak yang bersangkutan.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap dari suatu instrumen dalam pengumpulan data, dalam tahap pelaksanaannya peneliti melakukan satu kali pertemuan dengan melakukan:

- 1) Tes keterampilan lokomotor
- 2) Tes keterampilan objek kontrol

3.5.3 Tahap Penyelesaian

Setelah mendapat data dari hasil tes, tahap ini penulis mengolah data agar menjadi hasil penelitian untuk ditarik kesimpulan dari penelitian tersebut.

- 1) Pengelompokan data
- 2) Pengolahan data
- 3) Analisis data
- 4) Penyajian data

3.6 Analisis Data

Pada penelitian yang telah dilakukan pengambilan data, berikutnya data perlu di olah dan di analisis. Pentingnya analisis data pada sebuah penelitian agar data yang telah diperoleh dari hasil observasi dapat dikelompokkan secara sistematis. Sugiyono (2016, hlm. 207) mengemukakan bahwa “Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan”. Selanjutnya menurut Muhadjir (dalam Rijali, 2018, hlm. 84) “Analisis data adalah upaya mencari dan

menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain”. Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa analisis data merupakan suatu proses untuk memeriksa, membersihkan, mengubah, dan membuat pemodelan data dengan maksud untuk menemukan informasi yang bermanfaat sehingga dapat memberikan petunjuk bagi peneliti untuk mengambil keputusan terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Maka dari itu analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menjumlahkan skor yang diperoleh pada masing-masing item yang dinilai (*run, gallop, hop, leap, horizontal jump, slide, striking a stationary ball, stationary dribble, catch, kick, overhand throw, dan underhand roll*). Ulrich (2000, hlm. 26).
- 2) Merubah skor baku yang diperoleh menjadi skor standar (*standard score*) dan persentil (*percentile*). Ulrich (2000, hlm. 28).
- 3) Mencari kategori dari setiap skor yang diperoleh anak untuk mengetahui penguasaan keterampilan gerak anak dengan menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.2 Interpretasi Gross Motor Quotient

<i>Gross Motor Quotient</i>	Deskripsi
>130	Sangat Superior
121-130	Superior
111-120	Di atas rata-rata
90-110	Rata-rata
80-89	Di bawah rata-rata
70-79	Rendah
<70	Sangat rendah

(Ulrich 2000, hlm 15)

- 4) Mengelompokkan masing-masing anak sesuai status sosial ekonomi orang tuanya berdasarkan indikator status sosial ekonomi menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi dengan yang diperoleh dari pelayanan administrasi sekolah.