

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono. 2012, hlm. 2). Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positif, penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. (Sugiyono. 2018, hlm. 12). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional berbasis *socratic method* dalam meningkatkan gerak dasar siswa Sekolah Dasar kelas rendah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Metode eksperimen merupakan metode penelitian ilmiah yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono. 2014, hlm. 109). Penelitian eksperimen juga merupakan penelitian secara langsung yang dilakukan dengan sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan *treatment/* perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna untuk mengetahui dan mengembangkan sesuatu kejadian yang akan diteliti.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian dapat diartikan sebagai prosedur dan metode yang akan digunakan untuk menganalisis data dalam menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, salah satunya yang digunakan pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian melalui tes awal dan tes akhir kelompok, atau dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode *Pre-Experiment Design* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*.

One Group Pretest-Posttest Design ini terdiri atas satu kelompok yang telah di tentukan. Dalam rancangan ini kegiatan penelitian dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan atau latihan, menerapkan perlakuan dengan

eksperimental X pada subjek, dan setelah diberikan perlakuan atau latihan kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur kembali variabel dependen.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil akhir dapat diketahui dengan mudah dan akurat karena dapat dilihat perbandingan keadaan sebelum perlakuan atau latihan dan setelah perlakuan atau latihan. Adapun pola penelitian metode *One Group Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono (2013, hlm. 75) sebagai berikut:



O_1 = nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan = $O_2 - O_1$

Pada *design* ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum mendapatkan perlakuan (*pretest*) dan setelah mendapatkan perlakuan eksperimen (*posttest*). *Pretest* diberikan kepada kelas eksperimen (O_1). Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya diberikan perlakuan berupa tes eksperimen kembali untuk mencapai tujuan, dan pada tahap akhir dilakukan *posttest* (O_2).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah bidang umum yang terdiri dari objek/subyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang peneliti identifikasi untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016. hlm: 80). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa Sekolah Dasar kelas III di SDN 1 Gunungpereng.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, hal itu dinyatakan oleh Sugiyono (2016, hlm. 81). Artinya sampel merupakan bagian dari populasi yang akan di teliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Sampling jenuh, karena jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Pada penelitian ini dilakukan di SDN 1 Gunungpereng pada siswa kelas III yang berjumlah dua puluh lima orang, dengan rincian dua belas orang siswa perempuan dan tiga belas orang siswa laki-laki.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dilakukan dalam proses penelitian, pengumpulan data dilakukan secara terstruktur hingga menghasilkan data sesuai yang diharapkan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Tes

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melaksanakannya kegiatan gerak dasar sebelum permainan tradisional untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian, yaitu mengukur perkembangan gerak dasar sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

2. Dokumentasi

Selain menggunakan tes, penelitian ini juga menggunakan dokumentasi untuk menunjang kelengkapan pengambilan data. Dokumentasi berkaitan dengan kegiatan saat melaksanakan *pretest*, *treatment* atau perlakuan, dan *posttest* serta dokumen tertulis yaitu RPP dan RPL kegiatan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sangat diperlukan dalam melakukan sebuah penelitian. Instrumen penelitian sering disebut sebagai alat untuk mengukur fenomena yang diamati, baik itu alam maupun sosial secara spesifik fenomena tersebut disebut variabel penelitian Sugiyono (2016, hlm. 148). Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen perlakuan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method*.
2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan tes praktek yang akan diberikan kepada anak. Tes merupakan latihan atau pertanyaan ataupun alat lain yang digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan atau pengetahuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Fenanlampir dan Faruq, 2015, hlm. 1).

a. Tes

Tes adalah suatu bentuk alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh tujuan belajar telah tercapai. Dalam melakukan tes ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi, diantaranya yaitu; harus baku, efisien, mempunyai norma, objektif dan reliable (Kadir, 2015). Dalam penelitian ini menggunakan tes praktik untuk mengetahui kondisi dan meningkatkan keterampilan gerak dasar motorik peserta didik melalui permainan tradisional Boy-Boyan berbasis *Socratic Method*.

Untuk mengumpulkan data penelitian maka dibutuhkan sebuah instrumen penelitian. Instrumen merupakan gambaran rencana tes praktek yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Adapun instrumen tes gerak dasar seperti yang tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Tes Gerak Dasar Motorik

No	Aspek	Jenis Tes	Tujuan	Alat/ Fasilitas	Skor
1.	Gerak merangkak	Gerak merangkak maju (10 meter/ 30 detik)	Untuk mengukur kecepatan gerak merangkak peserta didik.	Lapangan, garis start ke finish, peluit, <i>stop watch</i>	Skor hasil tes yaitu waktu yang dicapai peserta untuk menempuh jarak 10 meter.
		Gerak merangkak mundur (5 meter/ 15 detik)	Untuk mengukur kecepatan gerak merangkak peserta didik.	Lapangan, garis start ke finish, peluit, <i>stop watch</i>	Skor hasil tes yaitu waktu yang dicapai peserta untuk menempuh jarak 5 meter
2.	Gerak Berlari	Berlari dengan menghindari bola	Untuk mengukur kekuatan otot kaki dan kelincahan.	Lapangan	Skor diambil dari kelincahan menghindari bola

No	Aspek	Jenis Tes	Tujuan	Alat/ Fasilitas	Skor
.		Berlari untuk menyusun kembali pecahan genteng	Untuk mengukur kelincahan kaki dan tangan	Pecahan genteng, lapangan	Skor diambil dari kecepatan menyusun kembali pecahan genteng
3.	Gerak Melompat	Melompat dengan tolakan dua kaki (1 meter)	Untuk melatih kekuatan otot kaki.	Lapangan, <i>stop watch</i> , alat ukur (meteran)	Skor diambil dari panjang jarak lompatan
		Melompat dengan tolakan satu kaki (1 meter)	Untuk melatih kekuatan otot kaki.	Lapangan, <i>stop watch</i> , alat ukur (meteran)	Skor diambil dari panjang jarak lompatan
4.	Gerak Keseimbangan	Berdiri dengan tolakan satu kaki (60 detik)	Untuk melatih kekuatan otot kaki dan keseimbangan tubuh	Lapangan, <i>stop watch</i>	Skor diambil dari berapa lama ketahanan sikap dalam waktu 60 detik
	Gerak Keseimbangan	Gerak melompat dan berbalik badan secara bersamaan	Untuk melatih kekuatan otot kaki dan keseimbangan tubuh	Lapangan	Skor diambil dari keseimbangan saat berbalik badan
5.	Gerak Melempar	Melempar bola ke arah tumpukan genteng	Melatih kekuatan otot bahu dan lengan	Lapangan, susunan genteng, bola, garis pembatas lemparan	Skor diambil dari ketepatan melempar bola ke tumpukan genteng
	Gerak Melempar	Melempar bola ke arah lawan	Melatih kekuatan otot bahu, lengan dan kaki	Lapangan, bola, lawan	Skor diambil dari kelincahan

No	Aspek	Jenis Tes	Tujuan	Alat/ Fasilitas	Skor
.					menghindari bola

Penilaian gerak dasar di ukur dari tes yang diberikan, untuk tes yang diberikan yaitu menggunakan tes gerak dasar yang dilihat dari silabus pembelajaran PJOK untuk siswa kelas Tiga (III). Penyusunan format penilaian disesuaikan dengan skala penilaian.

Tabel 3.2
Indikator Penilaian Gerak Dasar

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skala Skor					Skor Maksimal
			1	2	3	4	5	
1.	Gerak merangkak maju (10 meter/ 30 detik)	5						5
2.	Gerak merangkak mundur (5 meter/ 15 detik)	5						5
3.	Berlari dengan menghindari bola	5						5
4.	Berlari untuk menyusun kembali pecahan genteng	5						5
5.	Melompat dengan tolakan dua kaki (1 meter)	5						5
6.	Melompat dengan tolakan satu kaki (1 meter)	5						5
7.	Berdiri dengan tolakan satu kaki (60 detik)	5						5
8.	Gerak melompat dan berbalik badan secara bersamaan	5						5
9.	Melempar bola ke arah tumpukan genteng	5						5
10.	Melempar bola ke arah lawan	5						5
Jumlah		50						50

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada setiap aspek dilakukan dengan cara memberi tanda *check list* (\surd) pada kolom skor yang cocok dengan hasil tes siswa.
2. Nilai gerak dasar = jumlah skor maksimal
3. Skor maksimal = jumlah dari bobot
4. Skala nilai 1 s/d 5
5. Penilaian bobot dilakukan untuk membedakan tingkat masing-masing tes yang telah dicapai

Tabel 3.3
Rubrik Penilaian Gerak Dasar

No.	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1.	Gerak merangkak maju (10 m/ 30 detik)	5	Peserta didik dapat menyelesaikan kurang dari 30 detik dengan gerakan sesuai kriteria
		4	Peserta didik menyelesaikan dalam waktu 30 detik dan sesuai gerakan
		3	Peserta didik menyelesaikan lebih dari 30-35 detik dengan gerakan sesuai kriteria
		2	Peserta didik menyelesaikan lebih dari 40 detik dengan gerakan sesuai kriteria
		1	Peserta didik menyelesaikan kurang dari 30 detik namun tidak sesuai dengan gerakan dalam kriteria
2.	Gerak merangkak mundur (5 m/ 15 detik)	5	Peserta didik dapat menyelesaikan kurang dari 15 detik dengan gerakan sesuai kriteria

No.	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
		4	Peserta didik menyelesaikan dalam waktu 15 detik dan sesuai gerakan kriteria
		3	Peserta didik menyelesaikan lebih dari 15-20 detik dengan gerakan sesuai kriteria
		2	Peserta didik menyelesaikan lebih dari 20 detik dengan gerakan sesuai kriteria
		1	Peserta didik menyelesaikan tidak sesuai kriteria
3.	Berlari dengan menghindari bola	5	Berlari dengan lincah untuk menghindari bola
		4	Berpindah namun dengan berjalan
		3	Menghindari bola tapi tidak berlari
		2	Tidak berlari dan menghindari bola
		1	Tidak berlari dan terkena bola
4.	Berlari untuk menyusun kembali genteng	5	Berlari dengan lincah untuk mencari kesempatan menyusun pecahan genteng
		4	Berlari saja tidak untuk menyusun pecahan genteng
		3	Berjalan untuk menyusun pecahan genteng
		2	Berjalan saja tidak untuk menyusun kembali pecahan genteng
		1	Tidak berpindah dan menyusun kembali pecahan genteng

No.	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
5.	Melompat dengan tolakan dua kaki (1 meter)	5	Mendarat dengan posisi badan tegak dan lompatan melebihi jarak 1 meter
		4	Lompatan kurang dari jarak 1meter dan posisi badan tegak
		3	Lompatan kurang dari jarak 1meter dan posisi badan membungkuk
		2	Lompatan kurang dari jarak 1meter dan terjatuh
		1	Bergerak melangkah tidak melompat
6.	Melompat dengan tolakan satu kaki (1 meter)	5	Mendarat dengan posisi badan tegak dan lompatan melebihi jarak 1 meter
		4	Lompatan kurang dari jarak 1meter dan posisi badan tegak
		3	Lompatan kurang dari jarak 1meter dan posisi badan membungkuk
		2	Lompatan kurang dari jarak 1meter dan terjatuh
		1	Bergerak melangkah tidak melompat
7.	Berdiri dengan tolakan satu kaki (60 detik)	5	Mampu berdiri dan bertahan selama 60 detik dengan tolakan satu kaki
		4	Mampu berdiri dan bertahan kurang dari 50-60 detik dengan tolakan 1 kaki
		3	Mampu bertahan kurang dari 30 detik
		2	Mampu bertahan selama 60 detik namun kaki naik turun

No.	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
		1	Tidak mampu mengikuti tes
8.	Gerak melompat dan berbalik badan secara bersamaan	5	Peserta didik mampu melakukan sesuai kriteria tes yaitu melompat dan berbalik badan secara bersamaan
		4	Mampu melakukan namun kurang sesuai dengan kriteria tes, seperti mendarat dengan posisi badan terjatuh
		3	Melompat namun tidak berbalik badan
		2	Berbalik badan namun tidak melompat
		1	Melompat ke depan
9.	Melempar bola ke arah tumpukan genteng	5	Sesuai kriteria (lemparan terarah dan mengenai tumpukan pecahan genteng)
		4	Lemparan Bola terarah namun tidak mengenai tumpukan pecahan genteng
		3	Melemparkan bola dengan berlari
		2	Melempar bola tidak terarah pada tumpukan pecahan genteng
		1	Menendang bola atau melambungkan bola
10.	Melempar bola ke arah lawan	5.	Sesuai kriteria (melempar bola ke arah lawan dengan posisi diam di suatu titik)
		4	Mengoper bola ke tim namun tidak mengenai lawan
		3	Melempar bola sambil berlari
		2	Menendang bola
		1	Tidak melempar atau mengoper bola ke tim

Untuk menentukan hasil tes gerak dasar yang harus dilakukan yaitu dengan menjumlahkan skor dari 10 tes yang telah dilakukan, cara mengetahui nilai yang di dapat adalah sebagai berikut:

$$\Sigma = \frac{\text{skor maksimal yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.4
Nilai Tes Gerak Dasar

No.	Presentase	Klasifikasi
1.	85 – 100	Sangat Baik (SB)
2.	69 – 84	Baik (B)
3.	53 – 68	Sedang (S)
4.	37 – 52	Kurang (K)
5.	<37	Kurang Sekali (KS)

Sumber: Silalahi 2009 (Dianawati, dkk: 2017)

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disesuaikan dengan desain penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan penelitian yaitu:

1. Tahapan sebelum pelaksanaan penelitian.
 - a. Kajian literatur mengenai permainan tradisional.
 - b. Kajian literatur mengenai gerak dasar pada permainan tradisional dari penelitian terdahulu.
 - c. Penyusunan instrumen penelitian berupa tes.
 - d. Validasi instrumen oleh validator.
 - e. Melakukan revisi pada instrumen yang telah di validasi.
 - f. Melakukan diskusi dengan guru kelas terkait pelaksanaan penelitian
2. Tahapan Pelaksanaan penelitian
 - a. Mendata sampel yang akan dijadikan penelitian.
 - b. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen untuk mendapatkan data penelitian.

- c. Peneliti memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dengan melaksanakan kegiatan permainan tradisional boy-boyan dengan memperhatikan tahapan *socratic method* yaitu; (1) Eksperientasi (*Eksperience*), (2) Identifikasi (*Identify*), (3) Analisis (*Analyze*), (4) Generalisasi (*Gereneralize*). Adapun pelaksanaan yang disajikan secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 3.5

Kegiatan Perlakuan (*Treatment*)

Pertemuan	Kegiatan	Materi
Pertama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan mengenai gerak dasar, kemudian mengaitkan dengan kegiatan permainan tradisional. 2. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait gerak dasar dan permainan tradisional. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Siswa dikenalkan dengan permainan tradisional boy-boyan. 5. Siswa di instruksikan untuk melaksanakan tes awal (<i>Pretest</i>) gerak dasar dengan beberapa tes yang disajikan pada instrumen. 6. Setelah melakukan tes awal siswa diajak untuk merefleksikan dan mengekspresikan dirinya (<i>socratic method</i>) terkait tes gerak dasar yang diberikan. 	Pelaksanaan tes awal gerak dasar

Pertemuan	Kegiatan	Materi
Kedua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apersepsi mengenai konsep permainan tradisional boy-boyan. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pengetahuannya mengenai permainan tradisional boy-boyan. 4. Guru berdiskusi dengan siswa mengenai permainan tradisional boy-boyan. 5. Siswa diinstruksikan untuk melaksanakan permainan tradisional boy-boyan. 6. Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan selama 2 x 35 menit jam pelajaran. 7. Setelah selesai permainan, siswa dibantu merefleksikan pengalaman (<i>socratic method</i>) selama proses kegiatan hingga dapat mengungkapkan pikiran dan perasaanya. 	<p>Pelaksanaan perlakuan permainan tradisional boy-boyan</p>
Ketiga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apersepsi dengan mengkonfirmasi kegiatan permainan tradisional boy-boyan. 	<p>Pelaksanaan perlakuan permainan</p>

Pertemuan	Kegiatan	Materi
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan kegiatan permainan tradisional yang telah dilakukan di lapangan pada pertemuan sebelumnya. 4. Siswa diinstruksikan berdiskusi kembali untuk melaksanakan permainan tradisional boy-boyan. 5. Siswa melaksanakan permainan tradisional selama 2 x 35 menit. 6. Setelah permainan selesai dilaksanakan, siswa diajak untuk merefleksikan dan memikirkan kaitan antara proses perlakuan dengan kondisi sebelum perlakuan hingga dapat memperbaiki kelemahan yang ada (<i>socratic method</i>). 	<p>tradisional boy-boyan</p>
Keempat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apersepsi dengan mengkonfirmasi kegiatan permainan tradisional boy-boyan yang telah dilakukan. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Siswa diinstruksikan untuk menyampaikan pengalaman yang 	<p>Pelaksanaan perlakuan permainan tradisional boy-boyan</p>

Pertemuan	Kegiatan	Materi
	<p>telah dilakukan selama kegiatan permainan tradisional boy-boyan.</p> <p>4. Siswa diinstruksikan untuk melakukan permainan tradisional boy-boyan di lapangan.</p> <p>5. Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan selama 2 x 35 menit.</p> <p>6. Setelah permainan selesai, siswa dibantu untuk merefleksikan dan diajak membuat perbaikan terhadap kelemahan yang dihadapinya (<i>socratic method</i>) dan perbaikan di wujudkan pada kegiatan selanjutnya.</p>	
Kelima	<p>1. Guru memberikan apersepsi dengan mengkonfirmasi kegiatan permainan tradisional boy-boyan.</p> <p>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>3. Siswa diinstruksikan untuk melakukan permainan tradisional boy-boyan dengan perbaikan yang telah direncanakan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>4. Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan selama 2 x 35 menit.</p>	<p>Pelaksanaan perlakuan permainan tradisional boy-boyan</p>

Pertemuan	Kegiatan	Materi
	5. Setelah permainan selesai siswa diajak untuk merefleksikan dan mengekspresikan dirinya terkait kegiatan permainan tradisional yang telah dilaksanakan selama 4 kali pertemuan.	
Keenam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi apersepsi dengan mengkonfirmasi kegiatan permainan tradisional boy-boyan yang telah dilakukan. 2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 3. Siswa diberikan motivasi dan penguatan terkait permainan tradisional yang telah dilaksanakan dan di aplikasikan untuk tes gerak dasar. 4. Siswa diinstruksikan untuk mengikuti tes akhir (<i>Posttest</i>) gerak dasar yang sudah dilakukan para permainan tradisional boy-boyan. 5. Siswa dibantu untuk merefleksikan dan diberi pertanyaan dari hasil kegiatan yang telah dilakukan dalam permainan tradisional boy-boyan. 	Pelaksanaan tes akhir gerak dasar

- d. Memberikan *posttest* gerak dasar yang sudah dikaitkan dengan permainan tradisional boy-boyan.
3. Tahapan setelah pelaksanaan penelitian
 - a. Mengolah data penelitian kuantitatif.
 - b. Menganalisis hasil pengolahan data.
 - c. Menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dengan menjawab rumusan masalah berdasarkan temuan.
 - d. Menyusun laporan hasil penelitian

Adapun alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.1

Alur Pelaksanaan Penelitian

3.6.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah nilai yang berasal dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di pilih dan ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono. 2016, hlm. 38). Dari variabel itu peneliti dapat memeproleh informasi yang ingin didapatkan ketika di lapangan. Ada dua variabel yang di teliti, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas atau dengan kata lain stimulus, prediktor, anteseden adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat (Sugiyono, 2016, hlm.68). dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas ialah permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* yang disimbolkan dengan huruf X.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016, hlm.68). yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengaruh gerak dasar yang disimbolkan dengan huruf Y.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan sudah diperoleh secara lengkap. Dalam analisis data sangat diperlukan ketepatan untuk menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu analisis data sangat penting dalam penelitian.

3.7.1 Teknik Analisis Deskriptif

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu tentang data peningkatan kemampuan gerak dasar. Sugiyono (2015, hlm. 207) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Ilmu statistik tersebut digunakan untuk mengolah dan menguji hipotesis sehingga dapat menggambarkan hipotesis penelitiannya. Analisis dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* komputer SPSS 22 (*Statistical Product and Service Solution*). Analisis deskriptif ditujukan untuk menjawab rumusan masalah yang tercantum pada BAB I.

Dalam pengolahan data penelitian ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya:

1. Memberikan skor untuk tes gerak dasar pada kegiatan *pretest* dan *posttest*.

2. Olah data statistik deskriptif terhadap skor *pretset* dan *posttest* yang telah dilakukan.
3. Olah data statistik deskriptif dan dilanjutkan dengan mendeskripsikan hasil tes gerak dasar pada pengaruh gerak dasar dalam permainan tradisional.

Data yang sudah dikumpulkan yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian agar tujuan tercapai. Hipotesis yang terbentuk dalam tujuan ini akan menjadi jawaban sementara dari pertanyaan penelitian, sehingga untuk memaksimalkan jawaban penelitian ini membutuhkan pengujian secara empiris dan dibutuhkan pengumpulan data. Data yang terkumpul didapatkan dari variabel yang ada dalam hipotesis.

Terdapat dua hal penting yang harus diperhatikan dalam pengumpulan data yaitu indikator empiris dan pengukuran. Dimana indikator empiris menunjuk pada yang diamati dari variabel yang bersangkutan, dan pengukuran menunjuk pada kualitas yang diamati.

3.7.2 Uji Asumsi Dasar

Pengujian ini ditujukan untuk keperluan uji signifikansi atau melihat ada tidaknya pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* terhadap gerak dasar siswa sekolah dasar. Dalam pengujian hipotesis ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi terlebih dahulu. Diantaranya:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dirancang untuk menentukan apakah sampel yang diteliti terdistribusi normal. Untuk menguji normalitas ini gunakan SPSS 24 *Kolmogro Smirnov*. Uji normalitas dilaksanakan setelah *pretest* dan *posttest*, proses penghitungan menggunakan taraf signifikansi 0,05, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Jika homogenitas terpenuhi maka analisis data dapat dilanjutkan. Perhitungan ini menggunakan SPSS 22.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau disebut juga uji t bertujuan untuk menarik kesimpulan mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel populasi tersebut sehingga didapatkan hasil pengujian yang menentukan apakah penelitian berhasil atau tidak.

Pengujian hipotesis dilakukan setelah karakteristik data terkumpul dan diketahui. Berdasarkan uji prasyarat, uji normalitas berdistribusi normal. Kemudian uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t berpasangan (paired Sample T-Test) dengan menggunakan taraf signifikansi ($\alpha=0,05$), dan kriteria perhitungannya adalah sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji paired sample t-test maka ditetapkan hipotesis statistik untuk penelitian mengenai adanya pengaruh dalam gerak dasar siswa di sekolah dasar sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0)

Tidak ada peningkatan atau pengaruh pada gerak dasar siswa setelah perlakuan permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* di sekolah dasar.

2. Hipotesis alternatif (H_a)

Adanya peningkatan atau pengaruh pada gerak dasar siswa setelah perlakuan permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* di sekolah dasar.