

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sugiyono menyatakan, suatu metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan serta kegunaan tertentu. Penelitian ini mengacu dengan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2016). Menurut Nana S dalam (goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee & Perdana, 2018) penelitian kuantitatif didasari pada filsafat positvisme yang dimana menekankan fenomena objektif yang akan dikaji secara kuantitatif atau dalam kata lain dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian *quasi eksperimental*. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa metode merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Sedangkan menurut Arikunto dalam (Sugiyono, 2016) *pre-experimental design (nonde-design)* juga dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Dengan demikian karena itu juga disebut dengan istilah *quasi eksperimen* karena eksperimen ini belum memenuhi persyaratan cara eksperimen.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi eksperimen* dengan desain bentuk *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal).

Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Arikunto dalam (Sugiyono, 2016) menyatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* ialah kegiatan penelitian dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberlakukan perlakuan, dan setelah diberi perlakuan baru akan diberikan tes akhir (*posttest*).

Iqhli Shobihi, 2022

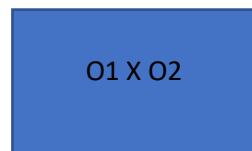
Pengaruh Permainan Modifikasi *Squat Relay* Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

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

Setelah melihat penjelasan tersebut maka dapat ditarik satu kesimpulan bahwa hasil perlakuan akan dapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian penggunaan desain ini sangat disesuaikan dengan keadaan serta tujuan yang akan hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan modifikasi *squat relay* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pada rancangan *one group pretest-posttest design* terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Dalam rancangan ini akan dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan yang disebut prates dan sesudah diberikan perlakuan disebut pascates. Prates diberikan sebelum dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen. Sedangkan pemberian pascates dilakukan pada saat terakhir diberikan perlakuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan.

Adapun pola pada metode *one group pretest-posttest design* menurut Sugiyono (2013:75) ialah sebagai berikut:



O1 = nilai prates (sebelum perlakuan)
 X = model pembelajaran talking stick
 O2 = nilai pascates (setelah diberi perlakuan)

Pada desain ini tes yang akan dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut prates. Prates diberikan pada kelas eksperimen (O1). Setelah dilakukan prates, peneliti memberikan perlakuan dengan permainan modifikasi *squat relay* (X), dan pada tahap akhir peneliti memberikan pascates (O2)

3.3 Jadwal Penelitian

Tabel 3.1

Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Hari, Tanggal	Keterangan
1	Senin, 18 Juli 2022	Observasi <i>Pre-test</i>
2	Selasa – Kamis, 19 Juli – 3 Juli 2022	Melaksanakan Perlakuan sebanyak 12 kali perlakuan
3	Jumat, 4 Agustus 2022	Melaksanakan <i>Post-test</i>

Tabel 3.2
Program Pelatihan

Jadwal	Perlakuan
Minggu ke-1	Diberikan perlakuan sebanyak 6 repetisi dengan set 3
Minggu ke-2	Diberikan perlakuan sebanyak 8 repetisi dengan set 3
Minggu ke-3	Diberikan perlakuan sebanyak 10 repetisi dengan set 3

3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas merupakan kondisi yang dimanipulasi oleh pelaku eksperimen untuk menjelaskan keterkaitannya dengan fenomena yang diobservasi. Sedangkan variabel terikat merupakan perubahan yang terjadi dikarenakan pelaku eksperimen merubah variabel bebas (Arifin, 2014, hlm. 188). Pada penelitian ini variabel bebas yang digunakan yaitu Permainan *squat relay* dan variabel terikatnya yaitu kemampuan motorik kasar anak. Model permainan *squat relay* dikatakan variabel bebas karena akan di lihat pengaruhnya terhadap kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik kasar dikatakan variabel terikat karena kemampuan motorik kasar yang dicapai merupakan pengaruh dari perlakuan model permainan *squat relay*.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang berupa objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk diamati dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2016, hlm. 80). Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm. 173) populasi adalah seluruh subjek dalam lingkup penelitian. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang diamati oleh peneliti untuk diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas A-B Taman Kanak-Kanak Usia 4-5 tahun pada TK LAB UPI Tasikmalaya.

3.5.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016, hlm. 81). Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm. 174) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diambil untuk diteliti. Dapat disimpulkan dari kedua pendapat di atas sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek amengatakan, atau subjek sebagai wakil yang memiliki kualitas dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi untuk diteliti.

Sampel adalah bagian dari salah satu jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, sampel ditentukan berdasarkan teknik pengambilan sampel yang telah dilakukan. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu atau tujuan tertentu, maka sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas pada TK LAB UPI Tasikmalaya, dengan perlakuan menggunakan permainan *squat relay* dengan set yang digunakan yaitu 3 set serta repetisi 6-10.

3.6 Operasional Variabel

Sugiyono (2016) mengatakan, bahwa variabel penelitian dasarnya ialah sesuatu yang bentuknya apa saja yang ditetapkan oleh peneliti agar dipelajari dan diperoleh informasi tentang hal tersebut, lalu dapat ditarik kesimpulannya.

Pada hal ini, maka danya veriabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas ialah variabel yang berpengaruh atau mempengaruhi terjadinya perubahan atau timbulnya variabel tetap. Sedangkan variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau karena adanya variabel bebas.

Pada penelitian ini variabel bebas dan terikat sebagai berikut:

- 1) Variabel terikat permainan modifikasi *squat relay*
- 2) Variabel bebas pada penelitian ini yaitu kemampuan perkembangan motorik kasar anak usia dini usia 4-5 tahun.

3.7 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.7.1 Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis untuk mendapatkan suatu data dalam penelitian (Sugiyono, 2016, hlm. 224). Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.7.1.1 Tes

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran tingkat kemampuan seseorang terhadap sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan atau aspek tertentu (Widoyoko, 2015, hlm. 45). Sedangkan menurut Arifin (2014, hlm. 226) tes merupakan teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh reponden. Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tes adalah alat untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang melalui pertanyaan atau tugas yang harus dijawab dan dikerjakan oleh responden. Tes dalam penelitian ini adalah tes untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa. Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan pada waktu yang telah ditentukan yaitu sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*).

3.7.1.2 Non Tes

Jika tes merupakan alat untuk mengukur kemampuan seseorang melalui pertanyaan atau tugas, non tes merupakan salah satu alat ukur untuk memberikan

penilaian terhadap seseorang melalui pengamatan secara sistematis. Pengumpulan data non tes penelitian ini melalui observasi dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2014, hlm. 231). Observasi pada penelitian ini yaitu observasi guru dan observasi siswa dimana observasi siswa dilakukan dengan mengamati sikap dan aktivitas siswa pada pembelajaran di subtema manusia dan lingkungan melalui model pembelajaran *examples non examples* dan model pembelajaran *konvensional*. Sedangkan observasi guru dilakukan dengan mengamati kesesuaian perlakuan yang diberikan sesuai model yang digunakan. Teknik observasi digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui suatu keadaan atau kondisi objek penelitian. Berikut ialah format penilaian observasi untuk siswa.

Tabel 3.3
Format Penilaian Observasi

No	Nama	Pengamatan Belum berkembang (1), Mulai berkembang (2), Berkembang sesuai harapan (3), Berkembang sangat baik (4)
1		
2		
3		
4		
5		

2) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dapat berupa tulisan, gambar atau foto, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2014,

hlm. 240). Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto-foto saat pembelajaran berlangsung.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen non tes yang berupa unjuk kerja. Instrumen non tes yang digunakan oleh penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir motorik kasar siswa. Arikunto (2010:123) mengungkapkan, bahwa tes ialah kumpulan pertanyaan atau latihan dan alat lainnya yang digunakan dalam mengukur pengetahuan, keterampilan, dan bakat ataupun kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar

Nomor Butir	Dimensi	Poin dan Indikator	Perkembangan Motorik Kasar	Ket.
1	Berlari	<p>1. Anak belum mampu berlari dengan cepat dan hanya dapat menyelesaikan dengan jarak 5 meter saja dalam waktu 3 menit sedangkan ketetapannya adalah 10 meter dalam 3 menit.</p> <p>2. Anak belum mampu berlari</p>		

		<p>dengan cepat dan hanya bisa menyelesaikan jarak 8 meter dalam waktu 3 menit dan masih terjatuh</p> <p>3. Anak mampu berlari dengan cepat dan dapat menyelesaikan jarak tempuh 9 meter dalam waktu 3 menit dan masih ada berhentinya</p> <p>4. Anak mampu berlari dengan cepat dengan benar yaitu anak mampu berlari dengan jarak 10 meter dengan tempuh waktu 3 menit tanpaterjatuh dan berhenti</p>		
2	Melompat	<p>1. Anak belum mampu melompati lantai kotak keramik yang satu dengan yang</p>		

		<p>lainnya dengan menggunakan satu kaki/dua kaki dan masih keluar dari kotak keramik dan masih terjatuh</p> <p>2. Anak belum mampu melompati lantai kotak keramik yang satu dengan yang lainnya dengan menggunakan satu kaki/dua kaki masih keluar dari garis dan masih terjatuh</p> <p>3. Anak mampu melompati lantai kotak keramik yang satu dengan yang lainnya dengan menggunakan satu/dua kaki dan masih keluar dari kotak keramik dan tidak terjatuh</p> <p>4. Anak disuruh melompati lantai kotak keramik yang satu yang</p>		
--	--	---	--	--

		lainnya dengan menggunakan satu/dua kaki dengan benar yaitu tidak keluar dari kotak keramik dan tidak terjatuh.		
3	Meloncat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak sudah mampu meloncat dari ketinggian 20-50cm tetapi tidak ke dalam kotak yang disediakan. 2. Anak sudah mampu meloncat dari ketinggian 20-50cm tidak ke dalam kotak yang disediakan____dan masih terjatuh 3. Anak sudah mampu meloncat dari ketinggian 20-50 cm ke dalam kotak yang sudah disediakan dan masih terjatuh 4. Anak sudah mampu meloncat dari ketinggian 20-50cm ke dalam kotak yang sudah 		

		<p>disediakan dengan benar yaitu tidak keluar dari kotak dan tidak terjatuh</p>		
4	Melempar dan menangkap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak sudah mampu melempar bola dengan menggunakan dua tangan dan belum mampu menangkap bola dengan menggunakan dua tangan. 2. Anak sudah mampu melempar bola dengan menggunakan dua tangan dan belum mampu menangkap bola dengan menggunakan satu tangan. 3. Anak sudah mampu melempar bola dengan menggunakan satu tangan dan belum mampu 		

		menangkap bola dengan menggunakan satu tangan.		
		4. Anak sudah mampu melempar bola dengan menggunakan satu atau dengan dua tangan dan mampu menangkap bola dengan menggunakan satu ataupun dengan dua tangan.		
	Total			

3.9 Tes Variabel Kemampuan Motorik Kasar

3.9.1 Definisi Konseptual

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan *lakomotor, non-lakomotor, dan manipulatif*. Semua itu terdiri dari indikator : 1) Berlari, 2) Melompat , 3) Meloncat, 4) Melempar dan menangkap bola.

3.9.2 Definisi Operasional

Kemampuan motorik kasar adalah skor total yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan *lakomotor, non-lakomotor, dan manipulatif*. Semua itu terdiri dari indikator atau dimensi: 1) Berlari, 2) Melompat , 3) Meloncat, 4) Melempar dan menangkap bola. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skor

penilaian dengan memberikan skor nilai 1 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Belum Berkembang (BB), skor nilai 2 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Mulai Berkembang (MB), skor nilai 3 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor nilai 4 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

3.10 Rancangan Analisis Data

Rancangan analisis data digunakan oleh peneliti untuk memudahkan dalam melakukan pengumpulan skor pada hasil perkembangan siswa. Bobot pada setiap aspek telah dipertimbangkan dengan matang sesuai dengan bobot kemampuan perkembangan anaknya. Jumlah skor akan dijadikan patokan untuk perhitungan nilai.

Analisis penilaian akan diperoleh pada hasil perhitungan nilai *pretes* dan *posttest*. Setelah uji coba telah berlangsung dengan jelas, dan data telah ditetapkan dengan metode serta teknik yang telah dipilih. Adapun rancangan analisis data nilai pretes dan posttest sebagai berikut.

1) Uji Hipotesis

Pada bab 1 peneliti telah menerangkan sedikit mengenai beberapa hipotesis yang mendasari penelitian ini. Uji hipotesis ini untuk membuktikan hipotesis-hipotesis yang telah peneliti tentukan.

Tabel 3.5

Analisis Hasil Penilaian *Prestest* dan *Posttest*

No	Kode	Prates (X)	Pascates (Y)	d (X-Y)	D	Xd = (d-Md)	Xd ²
1.							
2.							

Dari data yang terdapat dalam tabel di atas, dapat dilakukan perhitungan tes sebagai berikut:

a. Menghitung mean dari perbedaan hasil prates dan postes

1) Menghitung mean prates

$$M_x = \sum F_x : n$$

Keterangan:

M_x = Nilai Rata-rata Prates

$\sum F_x$ = Jumlah Skor Perolehan Seluruh Siswa

N = Jumlah Siswa

2) Menghitung mean pascates

$$M_y = \sum f_x : N$$

Keterangan:

M_y = Nilai Rata-rata Pascates

$\sum f_x$ = Jumlah Skor Perolehan Seluruh Siswa

N = Jumlah Siswa

b. Menghitung mean dari selisih mean hasil prates dan pascates (M_d)

Mean dari selisih mean hasil pretes dan postet (M_d) bermain modifikasi squat relay untuk meningkatkan motoric kasar anak usia 4-5 tahun, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$M_d = \sum d : N$$

Keterangan:

M_d = Mean dari derivasi hasil prates dan pascates

$\sum d$ = Jumlah selisih dari mean hasil prates dan pascates

N = Jumlah Siswa

c. Menghitung jumlah kuadrat derivasi

$$\sum d^2 = \sum d^2 : (n)$$

d. Mencari koefisien

$$T = \frac{Md}{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

T = Koefisien

Md = Mean

N = Jumlah Siswa

- e. Mengitung nilai tabel pada taraf Signifikan 5% dengan tingkat kepercayaan 95% sebelumnya menetapkan derajat d.b (derajat.kebebasan)
- f. Peneliti menghitung nilai yang ada ditabel dengan taraf 5% pada tingkat kepercayaan 95% terlebih dahulu, lalu menetapkan derajat kebebasan sebagai berikut.

$$T_{tabel} = t (1 - 1/2\alpha) (d.b)$$

$$d.b = N-1$$

jika thitung > ttabel, hipotesis diterima

jika thitung < ttabel, hipotesis diterima

Uji hipotesis akan dilakukan untuk membuktikan tingkat keberhasilan Permainan modifikasi squat relay dalam meningkatkan motoric kasar anak usia 4-5 tahun. Uji hipotesis akan melibatkan data prates dengan pascates. Jadi jika thitung > ttabel, hipotesis diterima jika thitung < ttabel, hipotesis diterima