

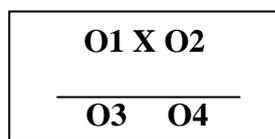
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *eksperimen*, bentuk desain *eksperimen* yang digunakan yaitu *Quasi eksperimental design*. Dalam penelitian *quasi eksperimental design* ini menggunakan bentuk desain *Nonequivalent control group design*. Desain ini diberikan *pretest*, sebelum perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Bentuk dari eksperimen ini peneliti melakukan eksperimen dengan menerapkan permainan lempar bola kepada anak usia 4-6 tahun guna mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Penelitian ini menggunakan cara *pretest* dan *posttest*, desain ini dapat digambarkan sebagai berikut⁷⁰:



- O1** : nilai *pretest* (sebelum *treatment*) kelas eksperimen
- X** : pemberian *treatment*
- O2** : nilai *posttest* (sesudah *treatment*) kelas eksperimen

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 116

O₃ : nilai *pretest* (sebelum *treatment*) kelas kontrol

O₄ : nilai *posttest* (sesudah *treatment*) kelas kontrol

Pengaruh permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun = $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari.⁷¹

Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan lempar bola (X).

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁷² Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motorik kasar (Y)

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.⁷³

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 38

⁷² Ibid., hal. 39

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 173

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi.⁷⁴ Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁷⁵

Penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan teknik sampel jenuh, oleh karena itu pada penelitian ini semua anak atau seluruh populasi anak dijadikan sebagai subjek penelitian . Seluruh anak di TK Mardisiwi berjumlah 60. Dari 60 anak akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing kelas terdiri atas 30 anak.

D. Kisi-Kisi Instrumen

Sebelum menyusun instrumen guna pengumpulan data berupa *check list* dalam pengumpulan data yang akan dibahas berikutnya, ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu membuat kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi instrumen diambil indikator berdasarkan teori sebagai pengukuran. Adapun kisi-kisi instrumennya sebagai berikut:

⁷⁴ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 62

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 124

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen
(perkembangan dasar beserta indikator)**

Perkembangan Dasar	Indikator
Mampu melakukan gerak berpindah tempat sederhana (motorik kasar) dalam permainan sederhana	1. Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
Mampu melakukan gerakan di tempat (motorik kasar) dalam permainan sederhana	2. Memutar dan mengayunkan lengan
Melakukan gerak dasar memainkan benda (motorik kasar) dalam permainan sederhana	3. Melempar objek ke sasaran dengan satu atau dua tangan secara sederhana

(kutipan: *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*)

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen
(variabel, sub variabel, indikator)**

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampaun Motorik Kasar	Kekuatan	Anak mampu melempar bola dengan jarak yang ditentukan
	Ketepatan	Anak mampu melempar bola sesuai sasaran
	Keseimbangan	Anak mampu mempertahankan posisi tubuh setelah melakukan lemparan

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati.⁷⁶ Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dengan menggunakan *check list*, sebagai berikut:

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 102

Tabel 3.3 Lembar *Check List*

MOTORIK KASAR														
PERMAINAN LEMPAR BOLA														
No	Nama	Kekuatan				Ketepatan				Keseimbangan				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														

***catatan:**

- 1/* (BB) : Belum Berkembang
 2/** (MB) : Mulai Berkembang
 3/*** (BSH) : Berkembang Sesuai Harapan
 4/**** (BSB) : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Kemampuan Kekuatan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Belum Berkembang	Anak belum mampu melakukan lemparan	1
Mulai Berkembang	Anak mampu melempar dengan jarak kurang dari 1 meter	2
Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu melempar dengan jarak 1 meter	3
Berkembang Sangat Baik	Anak mampu melempar dengan jarak 2 meter	4

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kemampuan Ketepatan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Belum Berkembang	Anak belum mampu melakukan lemparan ke arah sasaran yang disediakan	1
Mulai Berkembang	Anak melempar bola ke luar sasaran	2
Berkembang Sesuai Harapan	Anak melempar bola ke sasaran lain	3
Berkembang Sangat Baik	Anak mampu melempar bola ke sasaran utama yang dituju	4

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Kemampuan Keseimbangan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Belum Berkembang	Anak belum mampu melakukan lemparan	1
Mulai Berkembang	Anak belum seimbang dalam mempertahankan posisi tubuh setelah melakukan lemparan	2
Berkembang Sesuai Harapan	Anak kurang seimbang dalam mempertahankan posisi tubuh setelah melakukan lemparan	3
Berkembang Sangat Baik	Anak mampu mempertahankan posisi tubuh ketika melakukan lemparan	4

Langkah-langkah permainan lempar bola:

1. Menyiapkan media pembelajaran yang terdiri dari: bola tenis, tali rafia, lingkaran yang terbuat dari selang air sebagai sasaran
 2. Tali rafia dibentangkan sebagai titik lemparan
 3. Menyusun sasaran sebanyak 4 sasaran, sasaran terdekat dari titik lemparan yaitu 2 meter
 4. Jarak antara sasaran 1 dengan lainnya adalah 25 cm
 5. Sasaran berdiameter 50 cm
 6. Setelah peralatan tersedia anak dipanggil satu persatu untuk melakukan kegiatan permainan lempar bola dengan teknik sebagai berikut:
 - a. Salah satu kaki berada di depan dan satunya di belakang
 - b. Memegang bola dengan tangan kanan
 - c. Melempar bola dari atas
 - d. Sasaran utama yang harus dituju anak ketika melempar bola adalah sasaran yang paling jauh yaitu lingkaran (sasaran) no. 4
 7. Peneliti mengambil nilai dari hasil lemparan yang dilakukan oleh anak
- Untuk ilustrasi bentuk permainan lempar bola bisa dilihat pada lampiran.

F. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah bentuk jamak dari *datum*. Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau ditangkap. Data merupakan kumpulan fakta atau angka atau segala sesuatu yang dapat dipercaya kebenarannya sehingga dapat digunakan sebagai dasar menarik suatu kesimpulan.⁷⁷ Berdasarkan sumbernya data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder berikut penjelasannya:⁷⁸

- a. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data ini terkait pembelajaran motorik kasar yang dilakukan di TK Mardisiwi Kepuhrejo
- b. Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data. Data ini meliputi data anak dan dokumen pendukung

2. Sumber Data

Maksud dari sumber data adalah asal subjek penelitian diperoleh. Apabila menggunakan wawancara dalam pengumpulan data maka sumber tersebut adalah responden. Dalam penelitian ini menggunakan data primer yang didapat dari responden yaitu kepala sekolah dengan melakukan wawancara tidak terstruktur, dan data sekunder didapat dari dokumen pendukung.

⁷⁷ Awaluddin Tjalla, *Statistik Pendidikan*, (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: 2008), hal. 1-16

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 193

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.⁷⁹ Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁸⁰

2. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.⁸¹ Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁸²

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁸³

Ketiga metode di atas digunakan untuk mendapatkan informasi tentang TK Mardisiwi Kepuhrejo dan permasalahan yang akan diteliti.

⁷⁹ Ibid., hal. 197

⁸⁰ Ibid., hal. 197

⁸¹ Ibid., hal. 203

⁸² Ibid., hal. 203

⁸³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 274

H. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul.⁸⁴ Oleh karena itu data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan menggunakan statistik parametrik, jika data yang diperoleh tersebut normal dan homogen, sedangkan jika data yang diperoleh tidak normal dan homogen maka akan menggunakan tes non parametrik.

Penelitian ini adalah penelitian populasi dimana seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian, dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan pemberian *pretest-posttest*.

Penelitian ini guna menyelidiki apakah terdapat pengaruh dalam pemberian *treatment* berupa penerapan permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak, dengan melihat adanya perbedaan rata-rata perhitungan. Adapun hasil pengujian uji beda rata-rata (uji-t) dengan menggunakan perhitungan statistik secara manual dan menggunakan program komputer SPSS 16.0 *for windows*.

Apabila pengujian data hasilnya normal, maka dilanjut dengan statistik parametrik menggunakan uji-t, dan apabila hasil pengujian datanya tidak normal, maka menggunakan statistik non parametrik dengan menggunakan uji Mann Whitney.

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 207

Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, analisis data yang benar dan tepat akan menghasilkan kesimpulan yang benar. Analisis data yang dilakukan yaitu:

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian ini berasal dari populasi yang normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1) Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

2) Tingkat signifikansi: $\alpha = 0,05$

3) Statistik Uji : dengan Uji Kolmogorov-Smirnov Test dengan SPSS *16 for windows*

4) Kriteria keputusan: H_0 diterima jika P- Value (sig) $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk menguji apakah sampel-sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Dalam bahasa statistik, uji ini digunakan untuk mengetahui apakah populasi

penelitian mempunyai variansi sama atau tidak. Dalam penelitian uji homogenitas dapat dilakukan dengan cara berikut:

1) Hipotesis

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ keragaman data (populasi) homogeny

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ keragaman data tidak homogeny

2) Taraf signifikansi: $\alpha = 0,05$