

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimental dapat diartikan sebagai metode penelitian yang mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap orang lain terhadap kondisi terkendali (sugiyono, 2013).

3.2 Desain Penelitian

Desain yang akan digunakan pada penelitian ini merupakan One Group Pretest – Posttest design, yakni penelitian yang terdiri dari pretest sebelum diberikan perlakuan, karena sanggup membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan . Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang diadakan suatu pre-test (O1) untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian diadakan suatu perlakuan (X) (treatment) setelah itu diadakan suatu post- test (O2) untuk mengetahui hasil akhir. Dengan demikian peneliti akan dapat membandingkan sebelum dan sesudah di beri perlakuan. Hal ini untuk melihat sejauh mana kemampuan motorik kasar anak kelas B2 di TK Al-Washliyah.

Tabel 3.1 Desain Penelitian On Group Pre-test dan Post-test

Pre-test	Treatment / Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Nilai Pretest (Pengamatan Sebelum diberi perlakuan dimulai)

X = Perlakuan dengan efektivitas permainan engrang batok kelapa

O₂ = Nilai Posttest (Pengamatan Setelah diberi perlakuan)

Hasil pengujian tersebut kemudian di analisis dan di olah untuk mengetahui pengaruh (Treatment) yang di wakili oleh (O₂). Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post- test dapat di katakan bahwa permainan engrang batok kelapa memberikan dampak terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di Tk TK A1-washliyah.

3.3 Prosedur penelitian

1. Pre-test (sebelum diberi perlakuan)

Ada beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam merancang persiapan tahappretest yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti menyiapkan lapangan dengan lebar 1 dan panjang 2 meter.
2. Peneliti menyiapkan jalan berbentuk lurus di sambung ziq-zaq sebagai jalan untuk dilewati anak dengan menggunakan engrang batok kelapa.
3. Peneliti menyiapkan media atau alat-alat permainan yang akan yang akan dimainkan oleh anak.
4. Peneliti mengatur anak sesuai dengan jumlah anak sebelum memulai permainan.
5. Sebelum melakukan kegiatan peneliti memberikan cara bermain engrang batok kelapa.

6. Peneliti memberikan contoh cara berjalan lurus disambung ziq-zag menggunakan engrang batok kelapa.

7. Anak mulai mengikuti setiap gerakan yang dicontohkan oleh peneliti.

8. Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain engrang batok kelapa.

2. Treatment (Pemberian Tindakan) Langkah kedua yaitu pelaksanaan tindakan).

1. Kegiatan awal

Peneliti mengawali kegiatan dengan salam, membaca doa belajar, membaca surat-surat pendek, menyebutkan rukun islam, rukun imam dan menyanyikan beberapa lagu.

2. Kegiatan Inti

1. Peneliti mengenalkan media permainan berupa engrang batok kelapa dengan memperlihatkan engrang batok kelapa pada anak.

2. Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain engrang batok kelapa kepada anak, mulai dari cara meletakkan kaki di atas engrang, berdiri di atas engrang kemudian berjalan menggunakan engrang batok kelapa.

3. Peneliti meminta anak melakukan permainan engrang batok kelapa sesuai yang telah dicontohkan satu per satu.

4. Peneliti meminta anak untuk meletakkan kakinya di atas engrang tempurung kelapa

5. Peneliti meminta anak untuk memegang tali yang terhubung dengan batok kelapa

6. Anak mulai mengangkat kaki yang disertai dengan mengangkat tali dengan aturan tangan dan kaki bersamaan sesuai aba-aba dari peneliti. misalnya kaki kanan dengan tangan kanan dan kaki kiri dengan tangan kiri.

7. Anak berjalan menggunakan engrang batok kelapa sampai garis finish

8. Setelah selesai mendapat giliran, peneliti memberikan pembahasan ulang mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.

9. Dari kegiatan tersebut dapat diketahui apakah anak dapat melakukan permainan engrang batok kelapa dengan baik dan benar.

3). Kegiatan akhir

1. Peneliti melakukan recalling untuk membahas dan mengingat Kembali kegiatan yang telah dilakukan

2. Menyanyi beberapa lagu anak-anak dan membaca doa sebelum pulang.

3. Pesan sebelum pulang

4. Berdoa dan salam penutup.

3. Posttest (Setelah diberikan perlakuan)

Kegiatan ini, guru meminta anak satu persatu untuk melakukan kegiatan bermain engrang batok kelapa, guru mengevaluasi kembali setelah siap bermain dengan melihat hasil dari permainan engrang batok kelapa.

3.4 Tempat atau Lokasi Penelitian

Tempat penelitian yang akan di laksanakan di TK Al-Washliyah yang beradadi jln.Syiah Kuala 150, Lambaro Skep, Kec.Kuta Alam, Kota Banda Aceh Prov.Aceh.

3.5 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiono (2018 :177) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan dan kemudian di tarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Tk Al-Wahliyah yang berjumlah 28 anak.

Sugiyono (2013:118) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Oleh karena itu dalam penelitian ini, Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*. Teknik Purposive sampling adalah suatu teknik penentuan dan pengambila sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan dalam teknik purposive sampling ini bisa beragam dan bergantung pada kebutuhan dari penelitian yang akan dilakukan.

3.6 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi Variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan Tradisional egrang Batok. Menurut Lahay dkk (dalam Rahim, 2013), permainan tradisional egrang batok adalah salah satu permainan tradisional yang berfungsi untuk mengembangkan dan mengontrol gerakan motorik anak.

2. Variabel Terikat

Menurut Sunanto, et al. (2005, hlm 12) “Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama target Behavior (perilaku sasaran). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan motorik kasar. Motorik kasar yang akan diteliti adalah gerakan berjalan dan keseimbangan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan egrang batok kelapa dan variabel terikatnya adalah kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di Tk Al-Washliyah.

3.7 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, (2016, hlm. 308) menjelaskan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data”.

Menurut (Dwiloka & Riana, 2005: 23) Teknik pengumpulan data adalah informasi yang dicatat pada kartu informasi atau terjun langsung ke lapangan. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi (pengamatan) adalah metode pengumpulan informasi tentang objek dan peristiwa yang terlihat atau dapat ditangkap oleh indera. Pada kasus, informasi yang diperoleh melalui observasi lebih akurat dan dapat diandalkan dibandingkan informasi yang diperoleh dari wawancara. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis terhadap apa yang diamatinya (Sugiyono 2018:104).

Observasi dalam implementasinya tidak hanya berperan sebagai teknik paling awal dan mendasar dalam penelitian, tetapi juga teknik paling sering dipakai, seperti observasi partisipan dan rancangan penelitian eksperimental.

Indikator yang diamati dalam kegiatan bermain egrang batok kelapa ini adalah keseimbangan gerakan tubuh, kelincahan gerakan, kecepatan gerakan tubuh dan keseimbangan gerakan tubuh dalam berjalan pada permainan egrang batok kelapa. Pihak yang di observasi adalah anak kelompok B2 di Tk A1- Washliyah Banda Aceh yang memiliki kemampuan motorik kasar masih rendah.

2. Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2015:221) Dokumen merupakan suatu Teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen- dokumen, baik dokumen tertulis maupun gambar..Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah gambaran pada saat proses bermain menggunakan permainan egrang batok kelapa. Studi dokumentasinya berupa foto pada saat penggunaan dan pelaksanaan media.Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau

gambar pada Saat kegiatan permainan berlangsung. Dokumen ini dilakukan anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada saat proses bermain dan untuk memperkuat data yang telah dipeoleh. Dokumen-dokumen tersebut berupa foto yang memberikan gambaran nya mengenai kegiatan anak pada saat proses bermain.Untuk mengumpulkan data penilaian maka dibutuhkan sebuah instrumen penelitian, Maka penelitian membuat beberapa langkah untuk membuat instrumen penelitian yaitu

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen 137 Tahun 2014

Lingkup Perkembangan	Indikator Motorik Kasar Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014	Sub Indikator
	5-6 Tahun	
Motorik Kasar	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.	1. Anak mampu menggerakkan tangan kanan dengan kaki kanan dan tangan kiri dengan kaki kiri secara bersamaan sesuai dengan aba-aba. 2. Anak Mampu menjaga keseimbangan kaki kanan dan kaki kiri saat berjalan menggunakan engrang batok kelapa.
	2. Melakukan koordinasi gerakan mata- kaki- tangan-kepala dalam menirukantarian atau senam.	3. Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki pada garis lurus disambung zigzag dalam permainan engrang batok kelapa.
	3. Melakukan permainan fisik dengan aturan	4. Anak mampu melakukan permainan engrang batok kelapa sesuai aturan.
	4. Menggunakan tangan kanan dan kiri	5. Anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan di atas engrang batok kelapa.

Sumber: Permendikbud No. 137 Tahun 2014

**Tabel 3.3 Lembar Observasi Permainan Engrang Batok Kelapa
Pre-Test Dan PostTest**

No	Sub Indikator	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
		★ (1)	★★ (2)	★★★ (3)	★★★★ (4)
1.	Anak mampu menggerakkan tangan kanan dengan kaki kanan dan tangan kiri dengan kaki kiri Secara bersamaan sesuai dengan Aba-Aba				
2.	Anak mampu menjaga keseimbangan kaki kanan dan kaki kiri saat berjalan menggunakan engrang batok kelapa				
3.	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki pada garis lurus di sambung zig-zag dalam permainan engrang batok kelapa				
4.	Anak mampu melakukan permainan engrang batok kelapa sesuai aturan.				
5.	Anak mampu menggunakan tangan kanan dan tangan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan di atas engrang batok kelapa.				

Sumber: Modifikasi Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Keterangan Penilaian

BB (★ = 1): Belum Berkembang

MB (★★ =2): Mulai Berkembang

BSH (★★★ =3): Berkembang Sesuai Harapan

BSB (★★★★ = 4): Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.4 Rubrik penilaian

No	Sub Indikator	Penilaian Perkembangan Anak			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu menggerakkan tangan kanan dengan kaki kanan dan tangan kiri dengan kaki kiri Secara bersamaan sesuai dengan Aba-Aba	Anak belum mampu menggerakkan tangan kanan dengan kaki kanan dan tangan kiri dengan kaki kiri secara bersamaan sesuai dengan aba-aba	Anak mulai mampu menggerakkan tangan kanan dengan kaki kanan dan tangan kiri dengan kaki kiri secara bersamaan sesuai dengan aba-aba namun perlu bimbingan berulang-ulang dari guru.	Anak sudah mampu menggerakkan tangan kanan dengan kaki kanan dan tangan kiri dengan kaki kiri secara bersamaan sesuai dengan aba-aba namun hanya perlu dimotivasi guru.	Anak sudah mampu menggerakkan tangan kanan dengan kaki kanan dan tangan kiri dengan kaki kiri secara bersamaan sesuai dengan aba-aba dengan sangat baik
2	Anak Mampu menjaga keseimbangan kaki kanan dan kaki kiri	Anak belum mampu menjaga keseimbangan kaki kanan dan kaki kiri	Anak mulai Mampu Menjaga keseimbangan kaki kanan dan	Anak sudah mampu menjaga keseimbangan kaki kanan dan	Anak sudah mampu menjaga keseimbangan kaki kanan dan kaki kiri saat berjalan

	saat berjalan menggunakan engrang batok	saat berjalan menggunakan engrang batok	kaki kiri saat Berjalan menggunakan engrang batok namun perlu bantuan dari guru	kaki kiri saat berjalan menggunakan engrang batok namun hanya perlu dimotivasi guru	menggunakan engrang batok dengan sangat baik
3	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki pada garis lurus di sambung zig-zag dalam permainan engrang batok kelapa	Anak belum mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki pada garis lurus di sambung zig-zag dalam permainan engrang batok kelapa	Anak mulai mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki pada garis lurus di sambung zig-zag dalam permainan engrang batok kelapa namun perlu bantuan dari guru	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki pada garis lurus di sambung zig-zag dalam permainan engrang batok kelapa namun hanya perlu dimotivasi guru	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki pada garis lurus di sambung zig-zag dalam permainan engrang batok kelapa dengan sangat baik
4.	Anak mampu melakukan permainan engrang batok kelapa sesuai aturan	Anak belum mampu melakukan permainan engrang batok kelapa sesuai aturan	Anak mulai mampu melakukan permainan engrang batok kelapa sesuai aturan	Anak mampu melakukan permainan engrang batok kelapa sesuai aturan	Anak mampu melakukan permainan engrang batok kelapa sesuai aturan dengan Sangat baik

5.	Anak mampu menggunakan tangan kanan dan tangan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan di atas engrang batok kelapa	Anak belum mampu menggunakan tangan kanan dan tangan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan di atas engrang batok kelapa	Anak mulai mampu Menggunakan tangan kanan dan tangan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan di atas engrang batok kelapa namun perlu bantuan dari guru	Anak mampu menggunakan tangan kanan dan tangan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan di atas engrang batok kelapa namun hanya perlu motivasi dari guru.	Anak mampu menggunakan tangan kanan dan tangan kiri untuk memegang tali pada saat berjalan di atas engrang batok kelapa dengan sangat baik
----	---	---	---	---	--

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang menggunakan bentuk instrumen cecklist dengan katagori meningkatkan kemampuan motorik kasar anak ,dalam penelitian ini memberikan rentang waktu 1-4 dengan katagori penilaian Belum Berkembang(BB),Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan keterangan sebagai berikut:

Table 3.5 Kriteria Penilaian Anak

No	Kategori	Singkatan	Skor
1.	Belum Berkembang	BB	★(1)
2.	Mulai Berkembang	MB	★★ (2)
3.	Berkembang Sesuai Harapan	BSH	★★★ (3)
4.	Berkembang Sangat Baik	BSB	★★★★ (4)

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam menganalisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2015: 147). (2)

Tujuan analisis data menurut Iqbal Hasan (2006: 30) yaitu: Memecahkan masalah-masalah penelitian, memperlihatkan hubungan antara fenomena yang terdapat dalam penelitian, memberikan jawaban terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian, bahan untuk membuat kesimpulan serta implikasi dan saran-saran yang berguna untuk kebijakan penelitian selanjutnya.

1. Penilaian Observasi Aktifitas Siswa

Penilaian ini di dapatkan dari pengamatan aktifitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Kriteria penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam sebuah tabel yang terdapat pada lampiran dengan cara memberi ceklis pada angka (1-4) yang terdapat pada kolom penilaian

Tabel 3.6 Persentasi Kategori Penilaian Anak

No	Jenis Penelitian	Skor/ Nilai Persentasi
1.	Belum Berkembang	(0% - 25 %)
2.	Mulai Berkembang	(26 % - 50 %)
3.	Berkembangan Sesuai Harapan	(52 % - 75 %)
4.	Berkembang sangat baik	(76 % - 100 %)

Sumber: (Arikunto dkk (2008 halm.3)

Adapun yang dipakai untuk menghitung aktifitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

a). Ketuntasan Individu (Perkembangan motorik kasar anak) Setiap anak dalam proses penelitian dikatakan tuntas secara individu atau perorangan apabila menempuh skor pemahaman 70% sebagai standar ketuntasan belajar minimal. Nilai akhir individu peranak ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Sekor yang diperoleh siswa}}{\text{sekor maksimal 4 komponen}} \times 100\%$$

b). Ketuntasan Secara Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal dikatakan tuntas apabila memenuhi ketuntasan belajar yaitu minimal 70%. Untuk menghitung kriteria hasil belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{siswa}} \times 100\%$$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai berdistribusi normal atau tidak. Untuk mempermudah menguji normalitas data pada penelitian ini, melalui bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution).

2. Uji Hipotesis T

Pengujian hipotesis statistik dalam penelitian ini menggunakan uji statistik paired t-test (t berpasangan). Uji ini bertujuan untuk membandingkan pengaruh dan tidak berpengaruhnya penggunaan engrang batok kelapa terhadap anak sebelum dan setelah dilakukannya observasi pertama dan kedua. Nilai signifikan pada uji ini ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya pengaruh dari permainan engrang batok

kelapa. Uji ini mengenai adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan dengan uji SPSS 26.

Pengujian hipotesis dilakukan Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ dan menggunakan uji-t pihak kanan.

a. kriteria pengujian pada hipotesis adalah: H_0 ditolak jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_a diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

b. Perumusan hipotesis:

H_0 : Penggunaan permainan engrang batok kelapa tidak efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di TK Al-Washliyah Banda Aceh

H_a : Penggunaan permainan engrang batok kelapa efektif terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di TK Al-Washliyah Banda Aceh.