

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap hasil keterampilan gerak dasar pada siswa kelas II A SDN Duren Jaya 7 Kota Bekasi

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 4x pertemuan di dalam jam pelajaran bertempat di lapangan SD Negeri Duren Jaya 7 Kota Bekasi.

#### **C. Populasi & Teknik Pengambilan Sampel**

##### 1. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan siswa-siswi kelas II A SD Negeri Duren Jaya 7 Kota Bekasi yang berjumlah 32 orang.

##### 2. Teknik Pengambilan Sampel

- a. Mencatat nama-nama siswa kelas II SD Negeri Duren Jaya 7 Kota Bekasi

- b. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas II A SD Duren Jaya 6 Kota Bekasi yang berjumlah 32 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *Total Sampling*. *Total Sampling* adalah pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi.<sup>1</sup> Yaitu dengan cara pemilihan sampel dimana anggota populasi dipilih berdasarkan kriteria.
  - c. Sampel melakukan tes awal bersama-sama dan tes akhir bersama-sama
3. Kriteria sampel sebagai berikut :
- a. Siswa kelas II A
  - b. Bersedia mengikuti pembelajaran 1x seminggu
  - c. Hadir dalam tes awal, dan pembelajaran tes akhir

#### **D. Metode Penelitian**

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini maka menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan teknik *One Group "pre test and post test design"*<sup>2</sup> yaitu dengan memberikan perlakuan pada

---

<sup>1</sup> <http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html>. (akses 14 Juli 2017)

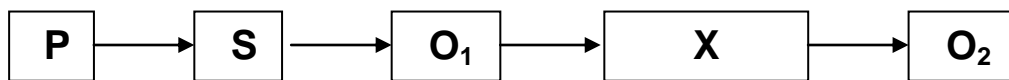
<sup>2</sup> S. Nasution, M.A Metode Research (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), h-h. 87-89

siswa berupa kegiatan tes awal, *treatment*, atau latihan-latihan selama 3-4x pertemuan dan tes akhir. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan didasarkan pada pendapat bahwa metode eksperimen merupakan salah satu metode yang paling tepat untuk menyelidiki sebab akibat.

Suharsimi Arikunto dalam buku yang berjudul prosedur penelitian pendekatan praktek bahwa, "metode eksperimen merupakan salah satu cara untuk mencari hubungan sebab akibat atau hubungan dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor lain yang dapat mengganggu".<sup>3</sup>

Memperhatikan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa dasar menggunakan metode eksperimen adalah kegiatan percobaan yang meliputi tes awal dan tes akhir yaitu keterampilan gerak dasar untuk menguji kebenarannya.

#### E. Desain Penelitian.



Keterangan :

P            = Populasi  
S            = Sampel  
O<sub>1</sub>         = *Pre - Test*

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Putra, 1993), hlm.45

X = Permainan Kecil  
O<sub>2</sub> = *Post - Test*<sup>4</sup>

## F. Instrumen Penelitian

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah variabel keterampilan gerak dasar siswa sd kelas II. Instrumen penelitian menggunakan *Test Of Gross Motor Skill – ( TGMD 2)* untuk usia 3-10 tahun. TGMD 2 merupakan sebuah tes untuk mengukur kemamuan gerak dasar individu, yang berkembang sejak dini.<sup>5</sup> Pelaksanaan uji coba instrument dan pelaksanaan didasarkan beberapa hal sebagai berikut :

### 1. Variabel Keterampilan Gerak Dasar

#### a. Definisi Konseptual

Gerak dasar merupakan pola gerak yang interen yang membentuk dasar-dasar untuk keterampilan gerak yang kompleks meliputi gerak *locomotor* yaitu berupa : *Run*(berlari), *Gallop*(langkah kuda), *Hoop*(melompat dengan satu kaki), *Horizontal Jump*(melakukan lompatan jauh ke depan), *Leap*(langkah panjang), *Slide*(berjalan menyamping). Kemudian gerak *manipulative* yaitu berupa : *Catch*(menangkap), *Striking a stasionary ball*(memukul bola), *Kick*(menendang), *Overhand Throw*(lemparan atas), *Underhand Roll*(menggulingkan Bola), *Dribble*(memantulkan Bola)

---

<sup>4</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta : 2010). H. 115

<sup>5</sup> Syahrrial Bachtiar, *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. ( Padang : UNP Press 2015) h. 25

b. Definisi Operasional

Gerak dasar diukur dalam skor yang berada di dalam *Test Of Gross Motor Skill*, yang diwujudkan dalam penilaian, tes ini meliputi keterampilan gerak termasuk *locomotor* dan *manipulative*.

2. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrument untuk mengukur keterampilan gerak dasar berdasarkan dimensi kemampuan siswa dalam menjalankan serangkaian gerak yang diujikan, yaitu berupa *locomotor* dan *manipulative*. Karena di dalam *Test Of Gross Motor Skill*, ada klasifikasi keterampilan gerak dasar anak sudah memasuki di tahap dasar, lanjutan, dan tahap ahli. Pada pelaksanaan penelitian, pengujian test akan memberikan sebagai berikut :

Nilai 1 : ketika siswa berhasil dalam indikator pengamatan di setiap butir gerakan

Nilai 0 : ketika siswa gagal dalam indikator pengamatan di setiap butirnya.

Tabel 4, Kisi-kisi instrument Penelitian Gerak Dasar *Locomotor*

Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	1. <i>Run</i>	1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki , siku ditekuk membentuk 90 derajat.					
		2. Periode singkat dimana					

		kedua kaki melayang di udara.					
		3. Kaki mendarat dengan permukaan yang sempit dengan tumit atau jari kaki (tidak dengan kaki datar)					
		4. kaki bukan penopang ditekuk sekitar 90 derajat (mendekati bokong)					
Jumlah Skor							
Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	2. <i>Gallop</i>	1. Lengan ditekuk dan diangkat setinggi pinggang saat melayang					
		2. Kaki utama melangkahh satu langkah ke depan dan di ikuti dengan satu langkah oleh kaki pengikut dengan posisi yang berdekatan atau di belakang kaki utama					
		3. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara					
		4. pertahankan irama untuk 4 – 5 gallop berurutan					
Jumlah Skor							
Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	3. <i>Hoop</i>	1. Kaki bukan penopang ditekuk ke belakang untuk menghasilkan gaya dorong.					
		2. Kaki bukan tetap di belakang tubuh.					
		3. Lengan di tekuk dan di ayun ke depan untuk menghasilkan gaya dorong.					
		4. Melompat dan mendarat tiga – empat kali berurutan					

		dengan kaki yang dominan kuat					
		5. Melompat dan mendarat tiga – empat kali berurutan dengan kaki yang non-dominan					
Jumlah Skor							
Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	4. <i>Horizontal Jump</i>	1. Persiapan gerakan dengan kedua lutu menekuk dengan lengan berayun ke belakang tubuh.					
		2. lengan diayunkan sekuat tenaga ke depan dan ke atas dengan ekstensi penuh ke atas kepala.					
		3. Melompat dan mendarat dengan kedua kaki yang serentak.					
		4. lengan di dorong ke bawah saat mendarat.					
Jumlah Skor							
Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	5. <i>Leaping</i>	1. Berlari untuk persiapan kemudian melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang lain.					
		2. Periode dimana kedua kaki melayang di udara lebih lama dari berlari					
		3. Maju ke depan dengan lengan yang beralwanan dengan kaki depan					
Jumlah Skor							
Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	6. <i>Slide</i>	1. Tubuh menyamping sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai					

		2. Kaki depan melangkah menyamping dan di ikuti oleh belakang hingga kaki berhenti di samping kaki depan			
		3. Minimal 4 – 5 langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kanan			
		4. Minimal 4 – 5 langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kiri			
Jumlah Skor					

(Sumber: *David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jacqueline D. Goodway: Understanding Motor Development, The Mcgraw-Hill Companies: Singapore. 2012, p:243-244*)

Tabel 5, Kisi-kisi instrument Penelitian Gerak Dasar *Manipulative*

Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Test ke- 1		Test ke-2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	1. <i>Catch</i>	1. Fase persiapan dimana tangan di depan tubuh dan siku ditekuk.					
		2. Lengan di ekstensi ketika meraih bola saat bola datang.					
		3. Bola ditangkap hanya menggunakan kedua tangan					
Jumlah Skor							
Skill	Petunjuk	Indikator Pengamatan	Test ke- 1		Test ke-2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	2. <i>Striking a stasionary ball</i>	1. Tangan yang dominan menggenggam tongkat pemukul di atas tangan yang non dominan					
		2. Sisi yang tidak dominan menghadap ke target dengan posisi kaki bentuk paralel.					
		3. Pinggul dan bahu					



		berotasi saat berayun.					
		4. Transfer berat badan ke kaki depan					
		5. Tongkat pemukul berkontak dengan bola.					
		Jumlah Skor					
Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Test ke- 1		Test ke-2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	3. <i>Kick</i>	1. Mendekati bola dengan cepat dan berkesinambungan.					
		2. Sebuah langkah panjang sesaat sebelum kontak dengan bola.					
		3. Kaki bukan penendang disamping atau sedikit di belakang bola					
		4. Menendang bola dengan punggung kaki dominan bagian dalam.					
		Jumlah Skor					
Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Test ke- 1		Test ke-2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	4. <i>Overhand throw</i>	1. Ayunan awal dimulai dengan gerakan tangan/lengan ke arah bawah.					
		2. Merotasi pinggul dan bahu ke arah dimana sisi yang bukan pelempar menghadap dinding.					
		3. Berat badan di transfer dengan melangkah dengan kaki yang berlawanan dengan tangan yang melempar					
		4. Gerakan lanjutan ( <i>Follow – through</i> ) setelah bola dilepaskan secara diagonal menyilang tubuh menuju kaki bukan dominan					
		Jumlah Skor					
Dimensi	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Test	Test	Skor		

Gerak			ke- 1		ke-2		
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	5. <i>Underhand roll</i>	1. Lengan dominan mengayun ke bawah dan ke belakang tubuh sedangkan dada menghadap ke target.					
		2. Melangkah ke depan dengan kaki yang berlawanan dengan tangan pelempar					
		3. Menekuk lutut untuk memperendah tubuh					
		4. Melepas bola dekat ke lantai sehingga bola tidak memantul setinggi lebih dari 10 cm					
Jumlah Skor							
Dimensi Gerak	Gerak Dasar ( <i>Skill</i> )	Indikator Pengamatan	Test ke- 1		Test ke-2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	6. <i>Stasionary dribble</i>	1. Kontak bola dengan satu tangan setinggi pinggang					
		2. Mendorong bola dengan jari (bukan menampar bola)					
		3. Bola menyentuh lantai di depan atau bagian luar kaki sisi dominan					
		4. Mempertahankan kontrol bola selama 4-5 kali pantulan berturut-turut tanpa perpindahan kaki					
Jumlah Skor							

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan motorik untuk kelas atas siswa sekolah dasar. Instrumen yang

digunakan adalah instrumen *Test Of Gross Motor Skill – (TGMD<sup>6</sup>)* untuk Sekolah Dasar. Sebelum test dilaksanakan akan diberikan informasi terlebih dahulu secara lisan dan demonstrasi tahapan dan cara gerakan yang akan di test sehingga anak bisa mencerna terlebih dahulu.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data pretest dan posttest untuk mengukur sebelum sampel diberikan perlakuan, dan data posttest setelah sampel diberikan perlakuan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini sebelumnya sudah dilakukan peneraan atau kalibrasi yang fungsinya agar alat ukur tersebut dapat diketahui apakah masih baik atau tidak, sehingga data yang didapatkan valid.

Sementara penilaian *Test Of Gross Motor Skill* dengan menggunakan metode kuesioner dengan skala Likert. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel terikat penelitian.<sup>7</sup>

Pada pelaksanaan penelitian, pengujian test akan memberikan sebagai berikut :

Nilai 1 : ketika siswa berhasil dalam indikator pengamatan di setiap butir gerakan

---

<sup>7</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2010, Bandung: Alfabeta, h. 134

Nilai 0 : ketika siswa gagal dalam indikator pengamatan di setiap butirnya.

Siswa akan mendapatkan 2x percobaan dalam melakukan gerakan yang di test atau diujikan. Skor dijumlahkan dari 2 tes percobaan untuk mendapatkan skor total untuk mendapatkan skor keterampilan. Di akhir sub tes jumlahkan setiap skor keterampilan untuk mendapatkan skor mentah.. Sehingga dapat di dapatkan kriteria sebagai berikut :

$$\text{Total Nilai Seluruh Gerakan} : \frac{98}{98} \times 100 = 100$$

Jumlah 98 adalah total nilai keseluruhan yang dipatkan jika siswa memenuhi semua indikator indikator pengamatan gerakan. Skor yang tinggi mengindikasikan bahwa performa anak bagus, dan sebaliknya skor yang rendah berarti perfoma anak kurang bagus.

## **H. Teknik Analisis Data**

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data tersebut. Teknik analisis data untuk menganalisis data eksperimendengan model pretest posttest design adalah dengan menggunakan uji-t (t-test). Menurut Suharsimi Arikunto, rumus uji-t untuk model pretest posttest design<sup>8</sup>. Dengan rumus sebagai berikut :

---

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT. Rajawali Pers, 2009), hlm. 306-308

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan sebagai berikut :

t = harga t untuk sampel berpengaruh

D = (*difference*), perbedaan antara skor tes awal dengan akhir untuk setiap individu

MD = *mean difference* (rata-rata dari D)

D<sup>2</sup> = kuadrat dari D

N = banyaknya subjek penelitian

Adapun langkah-langkah penyusunannya sebagai berikut :

1. Mencari mean :

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

2. Mencari standar deviasi/simpangan baku :

$$SDX = \frac{\sqrt{n\sum D^2 - (\sum D)^2}}{n - (n - 1)}$$

3. Mencari standar kesalahan SDM :

$$SDm = \frac{SDx}{\sqrt{n - 1}}$$

4. Mencari nilai t hitung :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

5. Mencari nilai tabel t dengan kebebasan dk= (n-1) pada taraf signifikansi 5%  
a (0,05)
6. Membandingkan t-hitung dengan t-tabel
7. Menarik kesimpulan

### I. Hipotesis Statistik

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan melihat pengaruh yang diberikan setelah *treatment*, nilai t-hitung dengan nilai t-tabel, antara hipotesis nol ( $H_0$ ) dengan hipotesis eksperimen ( $H_1$ ) dengan kriteria sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2 =$  Hipotesis ditolak

$H_1 : \mu_2 > \mu_1 =$  Hipotesis diterima

Keterangan :

X = Permainan Kecil

Y = Keterampilan Gerak Dasar

1. Apabila hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, hipotesis kerja (H) diterima, maka permainan kecil berpengaruh terhadap hasil keterampilan gerak dasar siswa kelas II A SDN Duren Jaya 7 Kota Bekasi

## **J. Prosedur Penelitian**

Pada pelaksanaan penelitian terdapat 1 kelompok, yaitu kelompok aktivitas permainan kecil yang mendapatkan perlakuan/*treatment* oleh peneliti.

Dalam pembuatan pengamatan tes, peneliti telah menganalisa gerak dominan yang terdapat dalam permainan-permainan kecil yang di terapkan pada siswa. Pada pelaksanaan permulaan dilakukan tes awal dengan instrument *Test Of Gross Motor Skill* secara bersama-sama agar peneliti tau kemampuan gerak dasar siswa

Pada pertemuan pertama akan dilakukan tes awal kemudian pada petemuan berikutnya sampai 3-4x , kelompok akan melakukan aktivitas permainan kecil yang telah ditentukan oleh peneliti. Pertemuan terakhir sampel akan diberikan post-test yang telah dibuat oleh peneliti.

Pelaksanaan *pre test* dan *post-test* berupa *circuit training* agar tidak memberikan kesan jika anak sedang di test, peneliti akan membagikan ke dalam 12 post yang berisi gerakan-gerakan yang sudah ditentukan dan anak melakukannya secara berurutan dari pos 1 sampai pos 12, pos satu adalah berlari(*run*), pos dua adalah langkah kuda(*langkah kuda*), pos tiga adalah

melompat dengan satu kaki(*Hoop*), pos empat adalah lompat jauh ke depan(*Horizontal Jump*), pos lima adalah langkah panjang (*leap*), pos enam adalah jalan menyamping(*slide*), pos tujuh adalah menangkap(*catch*), pos delapan adalah memukul bola(*striking a stationary ball*), pos Sembilan adalah menendang(*kick*), pos sepuluh adalah lemparan atas(*overhand throw*), pos sebelas adalah menggulingkan bola(*underhand roll*), dan pos terakhir yaitu duabelas adalah memantulkan bola(*stationary dribble*).

Jika anak dapat melakukan gerakan yang sesuai dengan item tes atau sesuai dengan indikatornya di setiap gerakan maka akan mendapatkan skor 1 sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan anak. Namun jika tidak akan diberikan skor 0 jika tidak memenuhi kriteria di tiap indikator gerakannya. Selain itu akan ada petugas yang akan menemani dan memberikan arahan kepada anak untuk menuju pos yang disediakan sehingga anak-anak dalam kondisi terkontrol.