

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data secara umum apakah kegiatan bermain *dampu bulan* dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati. Tujuan empiris dari penelitian ini adalah :

- a. Mendeskripsikan secara empiris tentang bermain dampu bulan.
- b. Mendeskripsikan secara empiris tentang kemampuan motorik kasar.
- c. Menganalisa signifikansi pengaruh bermain dampu bulan terhadap keterampilan motorik kasar anakusia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yaitu sederhana, mudah melakukannya, tidak begitu kentara saat melakukan penelitian, mudah mendapatkan izin dari kegiatan dapat dilakukan berulang-ulang.¹Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian dilakukan di PAUD Sarasvati. Alasan pilihan tempat penelitian yaitu : (1) mudah dalam hal pengawasan, dan (2) belum ada penelitian sejenis yang dilakukan di lokasi tersebut

¹ James P. Spradley, Participant observation (New York: Me Graw Hill Book Company, 1992), H. 52

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2016. Adapun rincian pelaksanaan dari penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1

Rancangan Alokasi Waktu Penelitian

Perkiraan waktu	Kegiatan
Agustus	Revisi proposal dan perbaikan instrument penilaian
Agustus-September	Pengumpulan data, pengolahan data
September-Oktober	Pra penelitian, Siklus 1 dan Siklus 2

C. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan ini bertujuan untuk memperbaiki proses kerja seseorang sekaligus meningkatkan mutu pembelajaran di kelompok. Menurut Kemmis dan Mc.Taggart dalam Kunandar adalah suatu bentuk self-inquiry kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan,

serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan.² Jadi penelitian tindakan ini merupakan suatu penelitian yang berupaya untuk meningkatkan pemahaman subjek dan akan terlihat perubahan pada tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan kepada subjek. Menurut Bums seperti dikutip oleh Suwarsih, mendefinisikan penelitian tindakan (*action research*) adalah penelitian tindakan merupakan pengumpulan informasi yang sistematis yang dirancang untuk menghasilkan perubahan³. Apa yang dimaksud disini adalah penelitian tindakan diperuntukan untuk mengadakan adanya perubahan pada peserta yang diteliti dan terdapat perubahan situasi pada tempat yang dilakukan. Dalam penelitian tindakan terdapat dua aktifitas yang dilakukan diantaranya adalah aktifitas tindakan (*action*) dan aktifitas penelitian (*research*). Kedua aktifitas ini dapat dilakukan oleh sama atau orang yang berbeda namun harus bekerjasama secara kolaboratif.

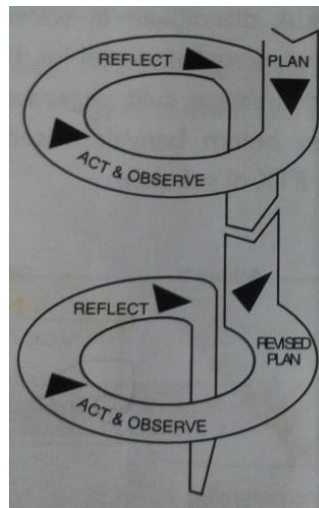
Penelitian ini dilaksanakan didalam kelas, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *classroom action research* (penelitian tindakan kelas). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh partisipan melalui penelitian langsung didalam kelas dengan mengembangkan pendekatan baru dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar atau kemampuan anak.

² Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelompok Sebagai Pengembangan Profesi Guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hal.42

³ Suwarsih Madya, Teori dan Praktek Penelitian Tindakan (Bandung: Alfabeta, 2009) hal 9

2. Disain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

Prosedur kerja dalam penelitian tindakan ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto, meliputi tahap-tahap sebagai berikut : (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi, dan refleksi pada siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.⁴Berikut merupakan gambaran siklus dalam penelitian tindakan kelas tersebut :



Gambar 1.

Tahapan Spiral Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart

⁴ Suharsimi Arikunto, et.al, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), h. 16

Tahapan di atas dapat diartikan, bahwa siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model ini merupakan siklus yang hubungannya saling berkaitan erat, dimana satu sama lain mempunyai peran tersendiri yang saling berpengaruh dalam kegiatan satu dengan kegiatan lainnya.

D. Subjek / Partisipan dalam Penelitian

Adapun sasaran atau objek yang menjadi subjek dalam penelitian adalah yang dijadikan pokok pembicaraan dalam penelitian tindakan kelas.⁵ Jadi, subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun PAUD Sarasvati, Kelurahan Cakung Timur, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur. Dalam hal ini Arikunto menegaskan bahwa subjek penelitian ditentukan dengan mengingat apa dan siapa yang akan diteliti dan dianalisis pada sebuah penelitian.⁶ Maka dapat diartikan bahwa subjek penelitian adalah suatu objek dalam sebuah kelompok yang akan menerima tindakan yang kemudian hasilnya akan dianalisis dari penelitian tersebut

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai peneliti utama yang berperan sebagai perencana utama (*planning leader*), pengamat penyerta dimana para pengamat memiliki hubungan yang

⁷Suharsimi Arikunto, *Ibid*, h.24

⁸Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), p.89

akrab dengan pihak yang diamati. Sebagai pelaku dalam proses penelitian tindakan ini, peneliti dibantu oleh teman sejawat sebagai *participant observer*. Sebagai peneliti aktif, peneliti berperan penuh dalam menyusun instrument, pengambilan data, pengumpulan data dan membuat kesimpulan.

Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaksana utama yang turut serta dalam melakukan pelaksanaan dan pengamatan tindakan. Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan bermain dampu bulan dan mengumpulkan data sebanyak mungkin mengenai kemampuan motorik kasar anak di PAUD Sarasvati, hal ini dilakukan agar memperoleh data yang nyata dan akurat.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Sebelum tahapan intervensi dilakukan, siklus dilakukan terlebih dahulu yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara umum tahapan intervensi tindakan dalam kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pra Penelitian

Sebelum melaksanakan kegiatan di siklus I, peneliti melakukan persiapan pra penelitian sebagai salah satu cara untuk mengetahui kemampuan motorik kasar yang selama ini ada pada anak-anak di PAUD Sarasvati yang meliputi :

- a. Meminta ijin kepada kepala sekolah.
- b. Memperoleh data pra penelitian untuk mengetahui kemampuan motorik kasar melalui kegiatan observasi.
- c. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada bulan Oktober 2016 dengan pemberian tindakan sebanyak 7 kali pertemuan pada siklus I dan 7 kali pertemuan pada siklus II. Pemberian tindakan ini disesuaikan dengan jadwal pembelajaran sekolah tersebut. Setiap pertemuan berdurasi 40 menit.
- d. Bersama kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil dari setiap tindakan yang diberikan.
- e. Menentukan indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar dan membuat instrumen pelaksanaan kegiatan bermain dampu bulan
- f. Mempersiapkan media atau alat yang digunakan selama penelitian, yakni kapur dan gaco.
- g. Asessmen hasil data pra penelitian data kuantitatif berupa prosentase instrumen kemampuan motorik kasar dan diperkuat dengan data kualitatif berupa catatan dokumen, catatan wawancara, dan catatan observasi.

2. Kegiatan Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

1) Perencanaan Umum

Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun berdasarkan permasalahan penelitian sesuai dengan yang dijelaskan pada Bab I. Perencanaan umum ialah perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran motorik kasar dan kegiatan bermain dampu bulan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati, Cakung, Jakarta Timur

2) Perencanaan Khusus

Perencanaan khusus penelitian ini dirumuskan sesuai dengan siklus dan memuat secara komperhensif perencanaan masing-masing siklus. Pada perencanaan khusus ini peneliti bersama kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil dari setiap tindakan yang diberikan, menentukan indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui proses pencapaian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan dampu bulan. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati Cakung baik yang

sudah direfleksikan dalam data pemantauan tindakan maupun berdasarkan data hasil penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Dalam tahapan ini, peneliti bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan, yaitu upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan dampu bulan. Pelaksanaan tindakan dilakukan 7 kali pertemuan, yang dilakukan dalam dua siklus dan dilakukan selama empat puluh menit (40 menit).

Tabel 3.2

Satuan Perencanaan Tindakan Siklus I

Materi : Bermain Dampu Bulan			
Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar yaitu lompat dan lempar			
Waktu : 7x pertemuan @ 40 menit			
Pertemuan	Kegiatan Bermain dampu bulan	Media / Alat	Alat Pengumpulan Data
1	1. Persiapan Bermain a. Peneliti memberitahukan kepada subjek penelitian tentang kegiatan permainan dampu bulan. b. Guru bercerita tentang peraturan dan tata cara bermain dampu bulan. 2. Kegiatan awal	Kapur untuk menggambar petak-petak dampu bulan	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>a. Peneliti mempersiapkan media bermain dampu bulan berupa petak-petak yang sudah digambar di tanah.</p> <p>b. Peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan,</p> <p>c. Peneliti mencontohkan gerakan dampu bulan, yaitu melompat ke dalam satu kotak dengan dua kaki.</p> <p>d. Peneliti mempersiapkan anak sejumlah 8 orang yang menjadi subyek penelitian.</p> <p>3. Kegiatan inti</p> <p>a. Anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari pemenang yang akan bermain dampu bulan terlebih dahulu.</p> <p>b. Anak-anak berbaris sesuai dengan urutan pemenang hompimpa.</p> <p>c. Anak-anak melakukan lompatan kedalam satu kotak dengan dua kaki dan melompat dengan satu kaki</p> <p>4. Kegiatan akhir</p>		
--	---	--	--

	<p>a. Anak-anak diajak peneliti untuk melakukan pendinginan,</p> <p>b. Peneliti meriview kegiatan bermain dampu bulan dengan melakukan tanya jawab kepada anak-anak.</p>		
2	<p>1. Persiapan Bermain</p> <p>a. Peneliti memberitahukan kepada subjek penelitian tentang kegiatan permainan dampu bulan.</p> <p>b. Guru bercerita tentang peraturan dan tata cara bermain dampu bulan.</p> <p>2. Kegiatan awal</p> <p>a. Peneliti mempersiapkan media bermain dampu bulan berupa petak-petak yang sudah digambar di tanah.</p> <p>b. Peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan,</p> <p>c. Peneliti mencontohkan gerakan dampu bulan, yaitu melompat ke dalam satu kotak dengan satu kaki dan melompat satu kesamping dengan satu atau dua kaki</p> <p>d. Peneliti</p>	<p>Kapur untuk menggambar petak-petak dampu bulan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>mempersiapkan anak sejumlah 8 orang yang menjadi subyek penelitian.</p> <p>3. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari pemenang yang akan bermain dampu bulan terlebih dahulu. b. Anak-anak berbaris sesuai dengan urutan pemenang hompimpa. c. Anak-anak melakukan lompatan kedalam kotak dan lompat ke samping dengan satu/dua kaki <p>4. Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak diajak peneliti untuk melakukan pendinginan, b. Peneliti meriview kegiatan bermain dampu bulan dengan melakukan tanya jawab kepada anak-anak. 		
3	<p>1. Persiapan Bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peneliti memberitahukan kepada subjek penelitian tentang kegiatan permainan dampu bulan. b. Guru bercerita tentang peraturan dan tata cara bermain dampu bulan. 	<p>Origami dan Kapur untuk menggambar petak-petak dampu bulan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>2. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none">a. Peneliti mempersiapkan media bermain dampu bulan berupa petak-petak yang sudah digambar di tanah.b. Peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan,c. Peneliti mencontohkan gerakan dampu bulan, yaitu melompat ke dalam 5-7 kotak dengan satu kaki dan melompat satu kotak dengan dua kaki.d. Peneliti mempersiapkan anak sejumlah 8 orang yang menjadi subyek penelitian. <p>3. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none">a. Anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari pemenang yang akan bermain dampu bulan terlebih dahulu.b. Anak-anak berbaris sesuai dengan urutan pemenang hompimpa.c. Anak-anak melakukan lompatan 5-7 kotak dengan satu/dua kaki.		
--	--	--	--

	<p>4. Kegiatan akhir</p> <p>a. Anak-anak diajak peneliti untuk melakukan pendinginan,</p> <p>b. Peneliti meriview kegiatan bermain dampu bulan dengan melakukan tanya jawab kepada anak-anak.</p>		
4	<p>1. Persiapan Bermain</p> <p>a. Peneliti memberitahukan kepada subjek penelitian tentang kegiatan permainan dampu bulan.</p> <p>b. Guru bercerita tentang peraturan dan tata cara bermain dampu bulan.</p> <p>2. Kegiatan awal</p> <p>a. Peneliti mempersiapkan media bermain dampu bulan berupa petak-petak yang sudah digambar di tanah.</p> <p>b. Peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan</p> <p>c. Peneliti mencontohkan gerakan dampu bulan, yaitu melompat 2-4 kotak dengan satu/dua kaki.</p> <p>d. Peneliti mempersiapkan anak sejumlah 8 orang yang menjadi subyek</p>	<p>Kapur untuk menggambar petak-petak dampu bulan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>penelitian.</p> <p>3. Kegiatan inti</p> <p>a. Anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari pemenang yang akan bermain dampu bulan terlebih dahulu.</p> <p>b. Anak-anak berbaris sesuai dengan urutan pemenang hompimpa.</p> <p>c. Anak-anak melakukan lompatan kedalam satu kotak dengan dua kaki.</p> <p>4. Kegiatan akhir</p> <p>a. Anak-anak diajak peneliti untuk melakukan pendinginan,</p> <p>b. Peneliti meriview kegiatan bermain dampu bulan dengan melakukan tanya jawab kepada anak-anak.</p>		
5	<p>1. Persiapan Bermain</p> <p>a. Peneliti memberitahukan kepada subjek penelitian tentang kegiatan permainan dampu bulan.</p> <p>b. Guru bercerita tentang peraturan dan tata cara bermain dampu bulan.</p> <p>2. Kegiatan awal</p> <p>a. Peneliti mempersiapkan media bermain dampu</p>	<p>Origami dan Kapur untuk menggambar petak-petak dampu bulan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>bulan berupa petak-petak yang sudah digambar di tanah.</p> <p>b. Peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan.</p> <p>c. Peneliti mencontohkan gerakan dampu bulan, yaitu melompati rintangan yang sudah disiapkan yakni bangku kecil dan batu.</p> <p>d. Peneliti melewati batu dengan melompat menggunakan satu kaki serta melompati bangku kecil dengan dua kaki.</p> <p>e. Peneliti mempersiapkan anak sejumlah 8 orang yang menjadi subyek penelitian.</p> <p>3. Kegiatan inti</p> <p>a. Anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari pemenang yang akan bermain dampu bulan terlebih dahulu.</p> <p>b. Anak-anak berbaris sesuai dengan urutan pemenang hompimpa.</p> <p>c. Anak-anak melaksanakan instruksi peneliti yaitu</p>		
--	---	--	--

	<p>melewati batu dengan melompat menggunakan satu kaki serta melompati bangku kecil dengan dua kaki</p> <p>4. Kegiatan akhir</p> <p>a. Anak-anak diajak peneliti untuk melakukan pendinginan,</p> <p>b. Peneliti meriview kegiatan bermain dampu bulan dengan melakukan tanya jawab kepada anak-anak.</p>		
6	<p>1. Persiapan Bermain</p> <p>a. Peneliti memberitahukan kepada subjek penelitian tentang kegiatan permainan dampu bulan.</p> <p>b. Guru bercerita tentang peraturan dan tata cara bermain dampu bulan.</p> <p>2. Kegiatan awal</p> <p>a. Peneliti mempersiapkan media bermain dampu bulan berupa petak-petak yang sudah digambar di tanah dan gaco.</p> <p>b. Peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan.</p> <p>c. Peneliti mencontohkan gerakan dampu bulan,</p>	Bola, Kapur dan gaco	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>yaitu melempar gaco ke dalam kotak dan melempar gaco ke kotak yang di tuju.</p> <p>d. Peneliti mempersiapkan anak sejumlah 8 orang yang menjadi subyek penelitian.</p> <p>3. Kegiatan inti</p> <p>a. Anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari pemenang yang akan bermain dampu bulan terlebih dahulu.</p> <p>b. Anak-anak berbaris sesuai dengan urutan pemenang hompimpa.</p> <p>c. Anak-anak melaksanakan instruksi peneliti yaitu melempar gaco ke dalam kotak dan melempar gaco ke kotak yang di tuju.</p> <p>4. Kegiatan akhir</p> <p>a. Anak-anak diajak peneliti untuk melakukan pendinginan.</p> <p>b. Peneliti meriview kegiatan bermain dampu bulan dengan melakukan tanya jawab kepada anak-anak.</p>		
	<p>1. Persiapan Bermain</p> <p>a. Peneliti memberitahukan</p>	<p>Kapur, gaco dan bangku kecil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi

7	<p>kepada subjek penelitian tentang kegiatan permainan dampu bulan.</p> <p>b. Guru bercerita tentang peraturan dan tata cara bermain dampu bulan.</p> <p>2. Kegiatan awal</p> <p>a. Peneliti mempersiapkan media bermain dampu bulan berupa petak-petak yang sudah digambar di tanah dan gaco.</p> <p>b. Peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan.</p> <p>c. Peneliti mencontohkan gerakan dampu bulan, yaitu melompat ke dalam kotak dengan dua kaki, melompat 5-7 kotak dengan satu/dua kaki, melompat 2-4 kotak dengan satu/dua kotak, melompati rintangan dengan satu/dua kaki. Melempar gaco ke dalam kotak dan melempar gaco ke kotak yang di tuju.</p> <p>d. Peneliti mempersiapkan anak sejumlah 8 orang yang menjadi subyek penelitian.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Dokumentasi
---	---	--	---

	<p>3. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari pemenang yang akan bermain dampu bulan terlebih dahulu. b. Anak-anak berbaris sesuai dengan urutan pemenang hompimpa. c. Anak-anak melaksanakan instruksi peneliti yaitu yaitu melompat ke dalam kotak dengan dua kaki, melompat 5-7 kotak dengan satu/dua kaki, melompat 2-4 kotak dengan satu/dua kotak, melompati rintangan dengan satu/dua kaki. Melempar gaco ke dalam kotak dan melempar gaco ke kotak yang di tuju. <p>4. Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak diajak peneliti untuk melakukan pendinginan. b. Peneliti meriview kegiatan bermain dampu bulan dengan melakukan tanya jawab kepada anak-anak. 		
--	---	--	--

Berikut ini akan dideskripsikan lebih lanjut mengenai program tindakan pada siklus I yang akan dilaksanakan pada setiap pertemuannya, adalah sebagai berikut :

1. Pertemuan ke – 1

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang olah raga /permainan dampu bulan, tentang alatnya yaitu gaco dan kapur untuk menggambar kotak/ petak dan tema yang sedang dipelajari dalam minggu ini. Peneliti menjelaskan tema minggu ini.

Mengawali dari kegiatan dampu bulan, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan melompat dengan 2 kaki ditempat.Selanjutnya peneliti mulai mencontohkan permainan dampu bulan dengan mencontohkan cara melompat dengan satu kaki engklek. Anak kemudian dipersilahkan untuk melakukan lompatan dengan satu kaki.

Anak di persilahkan untuk mencoba satu persatu sampai mereka semua melakukan lompatan.Setelah selesai semua,peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

2. Pertemuan ke – 2

Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang olah raga /permainan dampu bulan, tentang alatnya yaitu gaco dan kapur untuk menggambar kotak/ petak dan tema yang sedang dipelajari dalam minggu ini. Peneliti menjelaskan tema minggu ini.

Mengawali dari kegiatan dampu bulan, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan melompat. Selanjutnya peneliti mulai mencontohkan permainan dampu bulan dengan mencontohkan cara melompat dengan satu kaki engklek. Anak kemudian dipersilahkan untuk melakukan lompatan dengan satu kaki.

Anak di persilahkan untuk mencoba satu persatu sampai mereka semua melakukan lompatan. Setelah selesai semua, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

3. Pertemuan ke – 3

Pertemuan ketiga, peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan sambil memutar pergelangan tangan dengan hitungan tertentu. Sebelum peneliti

memberikan penjelasan selanjutnya, peneliti mengulang permainan lompatan yang hari kedua agar anak benar-benar mampu dalam melompat dengan ketinggian 30-40 cm.

Peneliti memberi penjelasan tentang cara-cara bermain dampu bulan. Bermainnya dengan cara melompat dengan dua kaki. Anak-anak melakukannya melompat dengan dua kaki. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

4. Pertemuan ke – 4

Pertemuan keempat, peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar tangan kedepan dan kebelakang dengan hitungan. Kemudian peneliti menjelaskan tema. Peneliti hanya menambahkan bahwa dalam melompat dapat menggunakan kaki satu, ataupun dengan kedua kakinya. Cara bermainnya masih sama tetapi variasi lompatannya di perbanyak.

Anak di berikan contoh terlebih dahulu, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu

dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

5. Pertemuan ke – 5

Pertemuan kelima, peneliti melakukan pemanasan dengan mengangkat satu kaki selama 15 detik. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang anggota tubuh yaitu kaki . Peneliti mengulangi permainan dampu bulan.

Peneliti memberikan materi lompatan yang berbeda. Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

6. Pertemuan ke – 6

Pertemuan ke enam, peneliti melakukan pemanasan melompat dengan satu kaki. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang fungsi anggota tubuh yaitu kaki. Dihadari ke enam peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat, namun disertai melempar objek seperti yang dilakukan di hari pertama sampai hari kelima. Anak-anak melakukannya di dalam petak yang

sudah digambarkan. Anak-anak mencoba melompat dengan satu kaki.

Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

7. Pertemuan ke-7

Pertemuan ke tujuh, peneliti melakukan pemanasan melompat dengan satu kaki. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang kelainan yang terjadi pada kaki. Di hari ke tujuh peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat, namun disertai melempar objek seperti yang dilakukan di hari pertama sampai hari kelima. Anak-anak melakukannya di dalam petak yang sudah digambarkan. Anak-anak mencoba melompat dengan satu kaki.

Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam

melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini pengamatan yang digunakan adalah pengamatan dengan rekan sejawat/kolaborator. Dalam hal ini peneliti dan kolaborator bersama-sama mengamati tindakan yang dilakukan anak. Objek yang diamati adalah motorik kasar anak pada saat bermain dampu bulan. Laporan observasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat program perbaikan pada tindakan selanjutnya. Selain menggunakan catatan lapangan, peneliti juga menggunakan alat bantu dokumentasi berupa kamera. Dengan demikian akan diperoleh bukti konkret selama kegiatan berlangsung. Selain itu data yang terkumpul dapat bersifat objektif dan tidak bias. Adapun penelitian terhadap kegiatan bermain dampu bulan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi dengan memberikan tanda *check list* (\surd) untuk setiap pemahaman anak yang muncul, menggunakan catatan lapangan (cl), catatan wawancara (cw) dan catatan dokumentasi (cd). Catatan

dokumentasi, peneliti menggunakan alat bantu dokumentasi berupa kamera.

Laporan dari hasil pengamatan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan peneliti. Jika hasilnya belum mencapai target, maka hasil pengamatan tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat program perbaikan selanjutnya.

d. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan upaya evaluasi yang dilakukan bersama kolaborator atau partisipan terkait dalam penelitian. Hal tersebut merupakan tindakan yang penting untuk dilakukan, hal tersebut juga dikuatkan oleh pendapat Kember “*...they expressed the need to discuss and listen to others experiences in the actio pocess because this has helped them in stepping back from the action and gaining perspective.*”⁷ Refleksi tindakan ini dilakukan secara kolaboratif antara penelitian kolaborator, yaitu dengan adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi dikelas tempat penelitian. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menganalisis faktor penyebab pencapaian tindakan.

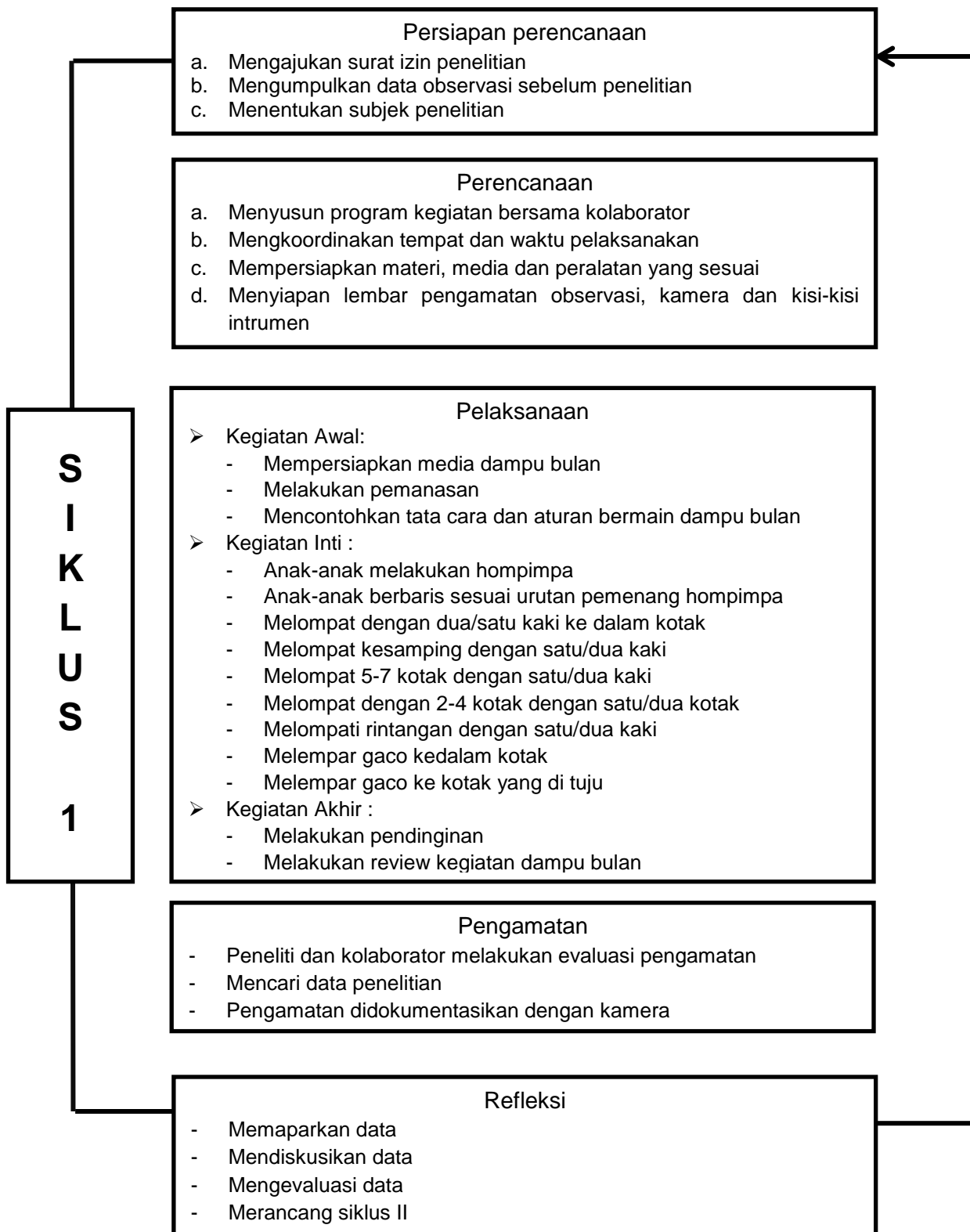
Refleksi data penelitian dilakukan dengan membandingkan skor kemampuan motorik kasar anak pada

⁷David. Kember, *action learning and Action Research* (USA; Stylus Publishing Inc, 2000), h.125

saat sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Refleksi dapat dijadikan sebagai acuan untuk langkah-langkah pada siklus selanjutnya apabila belum, maka dilanjutkan ke siklus 2.

Keterkaitan antara tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam siklus 1 dapat disederhanakan dalam bentuk skema rancangan kegiatan siklus I.

Tabel 3.3
Rancangan Kegiatan Pada Siklus 1



3. Kegiatan Siklus II

Setelah melakukan tahapan-tahapan pada penelitian tindakan pada siklus I, peneliti merasa masih perlu melakukan tindakan-tindakan untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Peneliti pun melanjutkan penelitian tindakan pada siklus II dengan tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan kembali (*Replanning*)

- 1) Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Satuan perencanaan ini terbagi dalam 7 kali pertemuan @ 40 menit.
- 2) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media tersebut merupakan perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan permainan dampu bulan.
- 3) Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pengamatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, dan alat dokumentasi.

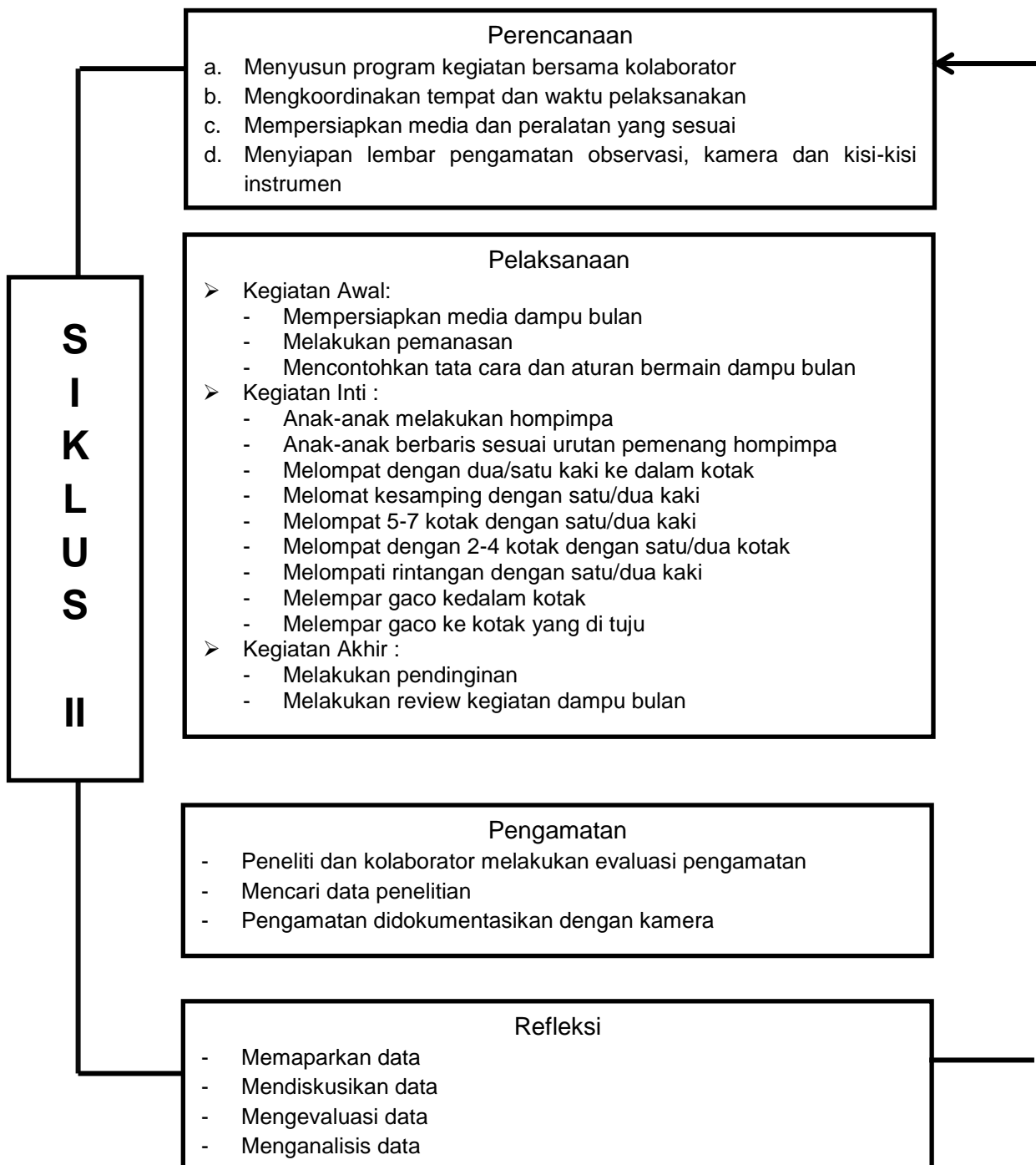
b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Dalam tahap ini, partisipan yaitu peneliti dan kolaborator melaksanakan suatu perencanaan tindakan yang sudah direncanakan, yaitu dengan melakukan kegiatan permainan dampu bulan guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

c. Pengamatan Tindakan (***Observing***)

Pengamatan tindakan yang digunakan adalah *observer peer*(pengamatan sejawat), yakni observasi yang dilakukan oleh kolaborator terhadap proses kegiatan yang dilakukan selama kegiatan permainan dampu bulan berlangsung. Hal ini dilakukan agar meringankan beban masalah analisis dan data yang terkumpul bersifat objektif dan tidak bias.

Tabel 3.4
Rancangan Kegiatan Pada Siklus II



G. Hasil Tindakan yang Diharapkan

Hasil tindakan yang diharapkan pada penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain dampu bulan di PAUD Sarasvati, Cakung, Jakarta Timur. Menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas yang langsung diberikan kepada anak yang mengalami masalah di kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati, Cakung, Jakarta Timur.

Menurut E.Millis dalam *Action Research* menetapkan presentase kenaikan adalah sebesar 71%⁸. Kolaborasi dan peneliti telah membuat kesepakatan dengan menentukan besarnya presentase kenaikan yaitu 69%, jika presentase yang didapatkan anak dari pra penelitian ke siklus I meningkatkan maksimal 69% maka penelitian dapat dikatakan berhasil. Namun jika presentase yang diperoleh kurang dari 69% maka seperti yang telah disepakati bersama, maka penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian yang digunakan adalah data kuantitatif berupa fakta yaitu catatan lapangan serta dokumentasi dan data

⁸ Geoffrey E. Millis *Action Research: A Guide For The Teacher Research* (New Jersey: Pearson Education, 2003) hal 101

kualitatif berupa angka. Dalam hal ini data yang akan dijabarkan sebagai alat peningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati, Cakung, Jakarta Timur. Hasil observasi yang akan dijabarkan adalah hasil observasi kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan, hasil observasi kemampuan motorik kasar anak saat diberikan tindakan, dan hasil observasi kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan tindakan.

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain dampu bulan. Data yang digunakan adalah data pemantauan tindakan (*action*) yang merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan adanya rencana, data pemantau tindakan ini adalah kegiatan bermain dampu bulan sedangkan data penelitian (*research*) adalah data tentang variable penelitian, yaitu data yang digunakan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

I. Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun dan Instrumen Pemantau Tindakan

1. Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

a. Definisi Konseptual

Kemampuan motorik kasar adalah kesanggupan dalam kesanggupan dalam menunjukkan gerakan yang berkaitan dengan gerakan non lokomotor, lokomotor, dan manipulative, maupun unsur ketiganya. Hal ini meliputi ketahanan, kecepatan, kelenturan keseimbangan dan kekuatan.

Kegiatan bermain dampu bulan merupakan kegiatan yang dapat membuat anak tertarik. Pemain loncat dengan menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya. Sebagai pemain memegang sebuah gaco untuk dilemparkan ke masing-masing kotak dan kemudian pemain melakukan lompatan ke dalam kotak-kotak tersebut. Setelah selesai lompat ke semua kotak kita mengambil gaco tersebut. Kemudian dilemparkan lagi kotak selanjutnya tapi dalam melempar tidak boleh melebihi batas kotak yang telah disediakan atau memainkan dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain lainnya.

Dampu bulan mengkombinasikan kecepatan melempar pecahan genteng (disebut gaco) ke dalam kotak-kotak dan kemampuan menjaga keseimbangan, karena saat melewati kotak-kotak yang telah dibuat, setiap pemain harus melompat-lompat dengan satu kaki diangkat, dan tidak boleh menyentuh garis.

b. Definisi Operasional

Kemampuan motorik kasar adalah skor yang diperoleh dalam kesanggupan seorang anak dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan gerakan non lokomotor, lokomotor dan manipulative, maupun unsur ketiganya. Hal ini meliputi ketahanan, kecepatan, kelenturan keseimbangan dan kekuatan. Dilihat melalui observasi dengan dinilai melalui skor.

Bermain dampu bulan adalah tindakan yang akan diberikan kepada anak. Dalam hal ini peneliti bersama kolaborator mengamati peningkatan kemampuan motorik kasar anak yaitu lompat dan lempar anak usia 5-6 tahun. Adapun untuk mendapatkan skor yang diperoleh dari anak melalui instrument.

c. Kisi-kisi Instrumen

1. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen penelitian ini mengukur variabel kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori mengenai kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun.

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun

Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	Nomor Butir	Banyak Butir
Lokomotor	1.Melompat/Skip	➤ Melompat ke depan tanpa terjatuh dengan satu/dua kaki	1	1
		➤ Melompat ke samping dengan satu/dua kaki	2	1
		➤ Melompati rintangan dengan satu/dua kaki	3	1
		➤ Melompat secara seimbang dengan satu kaki/engklek sebanyak 5-7 kotak	4	1
		➤ Melompat dengan satu kaki secara seimbang sebanyak		

		2-4 kotak.	5	1
Manipulative	2. Melempar	➤ Melempar gaco ke semua kotak	6	1
		➤ Melemparkan gaco ke dalam kotak yang di tuju	7	1
Jumlah			7	

2. Instrumen Pemantau Tindakan

Instrumen pemantau tindakan ini digunakan untuk mengawasi pelaksanaan kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan. Adapun kisi-kisi pemantau tindakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6

Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan Kegiatan Motorik Kasar

No	Aktivitas Guru	Hasil Pengamatan		Aktivitas Anak	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Guru/peneliti mengatur barisan			Anak mengikuti arahan guru/peneliti		
3.	Guru/peneliti mengajak siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum mulai kegiatan.			Anak mengikuti perintah guru/peneliti		
4.	Guru/peneliti menjelaskan kegiatan permainan dampu bulan			Anak menyimak penjelasan guru /peneliti		
5.	Guru/peneliti menjelaskan cara melompat.			Anak memperhatikan penjelasan guru/peneliti		
6.	Guru/peneliti memberikan contoh cara bermain dampu bulan			Anak memperhatikan gerakan-gerakan yang dicontohkan guru /peneliti		
7.	Guru/peneliti membimbing selama proses kegiatan berlangsung			Anak satu persatu mencoba melompat		
8	Guru/peneliti mengajak untuk melakukan pendinginan setelah selesai melakukan permainan dampu bulan			Anak melakukan pendinginan bersama.		
9.	Guru/peneliti mereview kegiatan permainan dampu bulan			Anak menanggapi dan menjawab pertanyaan guru		
10.	Guru/peneliti memberikan motivasi dan apresiasi kepada anak baik yang			Anak menyampaikan perasaannya terhadap		

	sudah mampu maupun yang belum mampu melompat dengan benar dan mengakhiri kegiatan permainan dampu bulan			kegiatan saat permainan dampu bulan yang telah dilaksanakan.		
11.	Guru/peneliti menutup kegiatan dengan berbaris kembali dan mempersilahkan anak untuk beristirahat			Anak dengan tertib mengikuti arahan guru/peneliti		

J. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah non tes yaitu : (1) menggunakan observasi. Observasi adalah data yang dikumpulkan dan sering dengan berbagai alat sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (proton dan elektron) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan (*participan observation*) yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.⁹ Sesuai dengan apa yang telah dipaparkan maka peneliti akan terlibat langsung dan melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data.

Dengan observasi partisipan, data yang diperoleh akan lebih lengkap, akurat dan mengetahui makna dari setiap perilaku yang telah tampak pada lembar pengamatan yang dilakukan oleh

⁹ Sugiyono, Kegiatan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2010), hal.227

peneliti. Wawancara juga dilakukan oleh peneliti untuk menambah data. Wawancara dilakukan dengan adanya proses tanya jawab dengan pihak terkait seperti orang tua, guru kelas, dan kepala sekolah. Menurut Esterberg dalam Sugiyono menyatakan bahwa *Interviewing provide the researcher a means to gain a deeper understanding of how the participant interpret a situation or phenomenon than can be gained through observation alone*¹⁰.

Pernyataan ini dapat diartikan, dengan melakukan wawancara maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang paling mendalam dan bagaimana partisipan menginterpretasikan situasi dan fenomena yang tidak bisa didapat melalui observasi. Hal ini menyatakan bahwa, melakukan wawancara dapat menambah data karena peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan secara percakapan sehingga peneliti akan mendapatkan informasi yang lebih banyak daripada hanya sekedar observasi.

Peneliti melampirkan beberapa hasil dokumentasi selama penelitian dan catatan lapangan. Dokumentasi ini berupa foto-foto yang diambil ketika penelitian berlangsung dan catatan lapangan. Catatan lapangan ini merupakan catatan selama penelitian berlangsung setiap kegiatan yang terjadi maka akan dicatat di catatan lapangan ini. Hasil foto yang didapat dapat digunakan untuk membantu mendeskripsikan apa yang terjadi pada catatan lapangan.

¹⁰Sugiono, *ibid.*, hal.232

Ketika pengisian lembar observasi, pengamat memberikan tanda *checklist* pada skala kemunculan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Model yang digunakan adalah skala Likert, yaitu dengan mengukur sikap seseorang terhadap objek tertentu. Setiap butir indikator diberikan tanda *checklist*. Setiap butir indikator diberikan tanda skor 1-4 sesuai dengan kemampuan motorik kasar anak.

Tabel 3.7

Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Penilaian	Skor
Belum muncul	1
Muncul	2
Berkembang	3
Berkembang sangat baik	4

Penilaian yang diberikan memiliki beberapa ketentuan yang telah disepakati bersama peneliti dan kolaborator, yaitu

Tabel 3.8
Ketentuan Penilaian Skala Kemampuan Motorik Kasar
Anak Usia 5-6 Tahun

No	Skala	Ketentuan
1	Belum muncul	Apabila anak tidak menguasai indikator
2	Muncul	Apabila anak mulai menguasai indikator namun tidak sepenuhnya
3	Berkembang	Apabila anak menguasai indikator dengan dibantu oleh guru
4	Berkembang sangat baik	Apabila anak menguasai indikator tanpa bantuan guru

K. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam analisis data adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis dari catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti selama proses pembelajaran ini berlangsung dan juga didukung oleh dokumentasi berupa foto. Tujuan dari teknik analisis data secara kualitatif adalah untuk mengetahui adakah pengaruh dari pemberian tindakan yang berupa kegiatan bernyanyi. Selanjutnya adalah teknik analisis data kuantitatif yang dilakukan dengan cara menganalisis hasil dari butir yang diperoleh anak melalui instrumen pengamatan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun pada akhir siklus penelitian yaitu siklus II.

Dalam penelitian ini analisa data menurut Miles dan Huberman mengungkapkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, sehingga

datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.¹¹ Pada saat peneliti melakukan penelitian peneliti harus meneliti secara interaktif dan terus menerus, peneliti juga mereduksi data kemudian merangkum dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Reduksi data bertujuan untuk mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Data kuantitatif ini dibentuk dalam presentase yang dijadikan bahan perbandingan untuk mengetahui seberapa besar anak yang sebelum diberikan dan yang sudah diberikan tindakan. Data tersebut dijadikan satu dan diberikan rata-rata nilai kemudian dibikin grafik. Setelah data terkumpul kemudian dihitung jumlah skor dari masing-masing anak, lalu dipresentasikan dari rata-rata jumlah seluruh anak. Apabila dari rata-rata seluruh anak yang diberikan tindakan mencapai kenaikan dari indikator kemampuan motorik kasar, maka penelitian ini dinyatakan berhasil. Untuk mendapatkan presentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = proporsi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun yang dicapai oleh anak.

Σx = jumlah nilai / skor yang diperoleh subjek

N = skor maksimal

¹¹ Sugiyono, *Ibid* hal.246

Display dalam penelitian bertujuan untuk menyajikan data dalam bentuk grafik, bagan, atau daftar ceklis. Langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan atau verifikasi. Penarikan kesimpulan ini dilakukan dengan melihat kembali data kemudian diambil kesimpulan.

Setelah melakukan tahap tindakan, hasil dari pengamatan berupa lembar hasil observasi dan instrumen penelitian dilanjutkan kepada teknik analisis data kuantitatif. Teknik ini menggunakan perhitungan statistik sebagai pendukung penelitian. Pada perhitungan statistik ini dilihat perbedaan yang signifikan ketika sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan kolaborator menetapkan persentase kenaikan maksimal 69 %. Maka hasil hipotesis tindakan dapat diterima jika kenaikan antara pra penelitian, siklus I, siklus II mencapai 69% dan jika kurang maka hipotesis ditolak. Apabila jumlah skor rata-rata siswa mencapai 69% dari indikator keberhasilan maka penelitian dinyatakan berhasil namun jika belum mencapai 69% maka penelitian dilanjutkan ke siklus III.

L. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan pemeriksaan didasarkan pada empat kriteria yang digunakan, yaitu kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Seperti yang dikatakan oleh Guba's,

“Criteria for assessing the Trustworthiness of Naturalistic Inquiries” speaks directly to qualitative researches. Guba argued that the trust-worthiness of qualitative inquiry could be established by addressing the following characteristics of a study: credibility, transferability, dependability, and confirmability.¹²

Keempat kriteria tersebut diharapkan mampu memberikan kepercayaan sebuah penyusunan hasil penelitian tindakan. Agar data yang *didapat* dan disajikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya sehingga mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan yang ada.

1. Credibility (kepercayaan)

Pengukuran tingkat kepercayaan merupakan keabsahan data terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan perhitungan secara menyeluruh tentang data dan memperlakukan tindakan dalam penelitian. Pengukuran *credibility* ini dilakukan melalui pengamatan terus menerus dan berkelanjutan, melakukan tanya jawab dengan kolaborator dan membuat bukti-bukti yang terstruktur

2. Transferability (keteralihan)

Laporan data hasil penelitian ini ditulis dengan detail, secara terinci, jelas, sistematis, dan dipercaya. Hal ini dibuktikan dengan adanya uji validitas instrumen yang dilakukan dengan bertanya kepada pakar (*expert judgment*). Semua instrument yang ditentukan diperoleh dari teori yang didapat dan dirinci kembali oleh peneliti dengan bimbingan ahli. Hal tersebut dilakukan, untuk menilai kevalidan

¹²Geoffrey E. Mills, *Action Resear, A guide The Teacher Reseacher* (2003), h.78

instrumen yang akan digunakan untuk mengobservasi anak. Peneliti juga melampirkan lembar observasi yang telah diisi, data yang diperoleh kemudian ditransfer ke dalam angka dan peneliti menganalisis dan mengolah data tersebut sehingga dapat terlihat prosentase kenaikan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

3. ***Dependability (kebergantungan)***

Uji dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian yang dilakukan oleh audito independen atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian.¹³Dosen pembimbing telah membimbing peneliti mulai dari penentuan masalah, menentukan sumber data, dan menganalisa data hasil penelitian. Dosen pembimbing yang membimbing peneliti dalam pembuatan instrument penelitian, dan mengevaluasi langkah – langkah kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun melalui media bermain dampu bulan

4. ***Confirmability (kepastian)***

Memastikan bahwa data yang diperoleh adalah netral atau objektif, menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Kepastian penelitian ini akan dilakukan melalui pengujian secara objektif oleh dosen pendidikan anak usia dini pada sidang skripsi diakhir penulisan.

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*(Bandung: Alfabeta, 2010), p.377

Pengujian ini dilakukan dengan melihat proses maupun data hasil penelitian yang telah didapat.

M. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan

Tindak lanjut dari penelitian ini adalah menjadikan kegiatan bermain dampu bulan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati. Apabila program tindakan dalam penelitian ini belum dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, maka akan dilakukan pengkajian kembali untuk mencari ketidakberhasilan program tersebut. Setelah itu diperlukan pengembangan perencanaan untuk penelitian selanjutnya. Pengembangan perencanaan ini lebih difokuskan pada kegiatan bermain dampu bulan lebih baik lagi. Hal ini dapat dilakukan dengan lebih memvariasikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Tindak lanjut dari pelaksanaan penelitian ini yaitu apabila penelitian ini belum menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan, maka dilakukan pengembangan perencanaan tindakan selanjutnya. Jika ini terjadi maka akan terdapat siklus II penelitian tindakan kelas yang langkah-langkahnya tetap sama yaitu perumusan masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, serta analisis data dan refleksi. Pengembangan perencanaan ini lebih difokuskan pada strategi pelaksanaan tindakan yang akan diberikan.