

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Bentuk Penelitian

1. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Menurut (Basuki, 2021) Metode Penelitian Kuantitatif adalah sebuah metode penelitian memakai data yakni angka-angka yang ditambahkan penekanan terhadap pengukuran hasil yang objektif disertai analisis statistic. Karena penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajaran *motor ability* anak melalui permainan tradisional anak Sekolah Dasar Negeri 7 sungai raya.

Penelitian deskriptif yang baik sebenarnya memiliki dasar dan proses yang sama seperti penelitian kuantitatif lainnya. Di samping itu, penelitian ini juga memerlukan tindakan yang sangat teliti pada setiap komponennya agar dapat mendeskripsikan subjek atau objek yang diteliti sehingga mendekati kebenaran. Menurut Arikunto (2019:3), penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada pada saat penelitian dilakukan, yang kemudian mendeskripsikan apa adanya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif adalah suatu bentuk usaha yang dilakukan dalam proses pemecahan masalah yang dilakukan sesuai dengan fakta apa adanya. Dalam menggunakan metode ini berlandaskan atas pertimbangan bahwa permasalahan yang ditampilkan bersifat aktual yang berkaitan dengan waktu sekarang atau pada saat berlansungnya penelitian ini dilakukan

2. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan secara sistematis, rasional, dan terencana dalam bidang pendidikan terhadap berbagai tindakan yang

dilakukan oleh guru yang bertujuan untuk memperbaiki proses pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya di sekolah.

Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *one group desain pretest-posttest*. Sugiyono (2017:114) Menyatakan bahwa *desain One Group Pretest-Posttest* merupakan bagian dari eksperimen semu yang hanya melibatkan satu kelompok subjek. Subjek tersebut diberi perlakuan setelah dilakukan pengukuran awal (*pretest*), dan kemudian dilakukan pengukuran kembali (*posttest*). Menurut Sugiyono (2018:18) penelitian eksperimen semu adalah jenis penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen *Pre-eksperimen*.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian *One Group Pretest-Posttest* merupakan metode eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain secara terkontrol pada satu kelompok subjek, dengan cara membandingkan hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) untuk menguji hubungan sebab-akibat.

3. Rancangan Penelitian

Pemilihan bentuk penelitian ini berdasarkan pada pertimbangan tertentu antara lain sesuai dengan masalah, tujuan dan jenis variasi gejala yang hendak diteliti, disamping itu agar mendapat informasi yang objektif tentang Meningkatkan Keterampilan *Motor Ability* Anak Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 7 Kubu Raya.

Adapun rancangan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

Sumber: (Arikunto, 2018:18)

| <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|----------------|-----------|-----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan:

O_1 : *Pretest* (pengukuran keterampilan motorik sebelum perlakuan)

X : Perlakuan (aktivitas permainan tradisional)

O_2 : *Posttest* (pengukuran keterampilan sesudah perlakuan)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Nazir (2017:271), populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sugiyono(2018:130) mengemukakan bahwa populasi sebagai wilayah secara umum yang terdiri atas objek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti lalu dibuat kesimpulannya. Menurut Sugiono(2018:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya.

Tabel 3.2

Populasi Siswa Kelas 2

| No | Kelas | Jumlah Populasi |
|---------------|-------|-----------------|
| 1 | 2 A | 28 |
| 2 | 2 B | 25 |
| 3 | 2 C | 25 |
| Jumlah | | 78 |

2. Sampel Penelitian

Menurut Gunawan (2016:88), sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti dengan tujuan agar peneliti dapat memahami karakteristik, sifat, dan gejala yang terdapat dalam populasi secara keseluruhan melalui data yang diperoleh dari sampel tersebut.

Dengan demikian, hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan atau pemecahan masalah yang berkaitan dengan populasi. Menurut Sugiyono, (2017:81) sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Sugiyono, (2016:81) ialah teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan berdasarkan populasi, dalam pengambilan sampel ini adalah Teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang sudah ditentukan dengan peneliti. Berdasarkan uraian tersebut maka sampel pada penelitian ini adalah 15 anak kelas 2 dari umur 7-8 tahun di Sekolah Dasar Negeri 7 sungai raya.

C. Teknik dan Alat Pengumpul Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara-cara dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2019:455), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. *Pre-eksperimen* adalah jenis penelitian eksperimen yang belum sepenuhnya memenuhi persyaratan sebagai penelitian eksperimen karena belum dilakukan kontrol terhadap variabel luar yang memengaruhi. Pengumpulan data dalam eksperimen dapat dilakukan melalui.

- 1) Observasi
- 2) Teknik pengukuran (*Pre-test* dan *post-test*)
- 3) Teknik dokumenter/bibliografi.

Berdasarkan teknik pengumpulan data tersebut di atas, dalam penelitian ini yang dianggap relevan adalah teknik tes dan pengukuran adalah cara pengumpulan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui

tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan.

2. Alat Pengumpul Data

Dalam penelitian ini, alat yang digunakan dalam pengumpulan data tes yang akan diberikan peneliti kepada sampel penelitian. Menurut Sugiyono, (2017:148) Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan instrument akan diperoleh data yang merupakan bahan penting untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk mencapai tujuan, dan untuk membuktikan hipotesis. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alat pengumpulan data atau instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Apabila kita menyebut jenis metode dan alat atau instrument pengumpulan data, maka sama saja dengan menyebut alat evaluasi, atau setidaknya hampir seluruhnya sama.

Sesuai dengan teknik pengumpul data yang telah ditetapkan maka diperlukan alat pengumpul data yang sesuai dengan teknik dan jenis data yang hendak diambil. Berdasarkan dengan peneliti ini, instrumen penelitian yang digunakan tes *motor ability* yang mempunyai validitas sebesar 0,93 dan reliabilitas sebesar 0,87 Nurhasan (2007:135) untuk mengukur kemampuan gerak dasar (*motor ability*) yang dikutip dari Nurhasan dalam Hasanudin (2017:135) yang meliputi tes kelincahan koordinasi gerak, dan kemampuan koordinasi mata dan tangan. Adapun 2 tata cara meneliti yang peneliti ambil pelaksanaan tes *motor ability* sebagai berikut :

- a. *Test Shuttle-run 4x10*

Menurut Nurhasan (2007:135) dalam buku Tes dan Pengukuran Olahraga *Tes Shuttle Run* 4 x 10 meter digunakan untuk mengukur kelincahan (*agility*) seseorang dalam bergerak dengan cepat dan mengubah arah.

Tujuan: Mengukur kelincahan dalam bergerak mengubah arah. Alat/fasilitas: *Stopwatch* lintas yang lurus dan datar dengan jarak 10 meter Pelaksanaan: Star dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “Ya” siswa segera mengambil dan memindahkan balik satu demi satu batu yang berada digaris star hingga selesai. Skor: Hasil yang dicatat adalah waktu yang dicapai oleh siswa untuk menempuh jarak 4x10 meter



Gambar 3.1. Gerakan Lari bolak balik 10 Meter

Sumber: <https://images.app.goo.gl/NRuujD9ku3dx5VN49>

Tabel 3.3

Data normative *shuttle-run*

| Skor | Kategori |
|-------------|---------------|
| <12.10 | Baik Sekali |
| 12.11-13.53 | Baik |
| 13.54-14.96 | Sedang |
| 14.97-16.39 | Kurang Baik |
| >16.40 | Kurang Sekali |

(Menurut Pasaribu,2020)

b. Test Lempar Tangkap Bola Jarak 1 Meter ke Tembok

Menurut Nurhasan (2007:136) dalam buku Tes dan Pengukuran Olahraga Tes lempar tangkap bola ke tembok dengan

jarak 1 meter selama 30 detik digunakan untuk mengukur koordinasi mata dan tangan anak dalam keterampilan Gerak.

Tujuan: Mengukur kemampuan koordinasi mata dan tangan.

Alat/fasilitas: Bola tenis, *Stop watch*, dan tembok yang rata.

Pelaksanaan: Subyek berdiri dibelakang garis batas sambil memegang bola tenis dengan kedua tangan didepan dada. Aba-aba “Ya” subyek dengan segera melakukan lempar tangkap ke dinding selama 30 detik.

Skor: Dihitung jumlah tangkapan bola yang dapat dilakukan selama 30 detik.



Gambar 3.2. Gerakan Memantulkan Bola ke Dinding

Sumber: <https://images.app.goo.gl/7DnK21trxrYJhG679>

Tabel 3.4

Kriteria skor Lempar tangkap bola jarak 1 meter 30 detik

| Skor | Kategori |
|-------|-------------|
| >30 | Baik Sekali |
| 25-29 | Baik |
| 20-24 | Cukup |
| <20 | Kurang |

(Widiastuti & Hanif, A. S. 2023. SPORT SKILL and TEST. Purbalingga.

EUREKA MEDIA AKSARA)

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disusun agar penelitian mudah melakukan sesuai dengan Langkah-langkahnya. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan, meliputi :

- 1) Melakukan pra-observasi di SDN 7 Sungai Raya
- 2) Mengurus surat-surat izin yang diperlukan
- 3) Membuat Instrumen penelitian
- 4) Menentukan jadwal penelitian di SDN 7 Sungai Raya

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Tes awal (*Pre-Test*)

Tes awal atau *pre-test* yaitu tes yang dilakukan pertama kali oleh penulis dengan tujuan untuk menyamakan beban latihan dari masing-masing subyek, sehingga dapat diketahui perbedaan hasil yang dicapai setelah diberikan treatment atau perlakuan dalam 12 kali pertemuan.

Sebelum melakukan tes awal peserta diberikan waktu untuk pemanasan.

- 2) Pemberian Perlakuan

Pemberian perlakuan (*Treatment*) pada eksperimen ini dilaksanakan 10 kali pertemuan, dikarenakan itu dianggap sudah cukup memberikan perubahan, sehingga peneliti mencoba mengambil tes akhir setelah tes yang dilaksanakan selama 10 kali pertemuan sesuai dengan batas waktu minimal tes menurut Bompas dan Haff(2009:59). Tes ini dimulai pukul 14.15 WIB sampai selesai, tes ini dilakukan setiap hari dalam 2 minggu yaitu pada hari senin sampai sabtu.

A. Pemanasan (Warming Up)

Latihan pemanasan (*Warming Up*) diberikan kepada siswa selama 10 menit, latihan ini sangat penting karena latihan ini dilakukan untuk menaikkan suhu tubuh dan menghindari risiko

terjadinya cedera otot dan sendi-sendi pada siswa. Latihan yang merupakan kegiatan pemanasan dalam penelitian ini meliputi : pemanasan statis dan dinamis untuk mengurangi risiko cedera, meningkatkan kesiapan fisik dan mental, dan meningkatkan performa anak selama bermain permainan tradisional.

B. Permainan Inti

Permainan inti dilakukan oleh 15 siswa sdn 7 sungai raya.

3) Tes Akhir (*Post-Test*)

Test akhir yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan yang dilakukan test awal dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh tiap-tiap siswa test setelah melaksanakan latihan. Hasil tes akhir dicatat untuk mengetahui pengaruh dari latihan tersebut.

c. Tahap akhir

1. Mengolah dan menganalisis data yang telah didapat menggunakan rumus yang telah ditentukan.
2. Memberikan sebuah kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data supaya bisa digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh signifikan dari permainan tradisional terhadap meningkatkan keterampilan *motor ability* siswa. Teknik pengumpulan data sepenuhnya dilakukan secara dokumentasi, tanpa melakukan wawancara. Analisis data dilakukan secara *simulative* dengan menggunakan software *SPPS Version 31 .0.0.0* (117). Penelitian ini tidak menemukan sebuah temuan baru, melainkan bersifat komplementer karena merupakan pelengkap dari berbagai literatur metode penelitian yang belum secara gamblang menjelaskan teknik analisis data (Akbar R.,2023):

A. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Tujuan bukan untuk membuat, Sugiyono (2018:208).

B. Uji Normalitas

Uji Normalitas data dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa data tersebut sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS *Version 31 .0.0.0* (117), dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

- 1) Signifikansi uji (α) = 0.05 2) 5% Jika Sig. >, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika Sig. < α , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

C. Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test* untuk melihat perbedaan pretest eksperimen dan posttest eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap meningkatkan keterampilan motorik siswa. Metode yang digunakan yaitu Uji Paired Sample T Test menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji Paired Sample T Test ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian.

Rumus t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

t : Nilai t yang dihitung

Md : Nilai rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

$\sum x^2$: Nilai kuadrat deviasi

N : Jumlah sampel peneliti

- 1.) Nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
- 2.) Nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.