

BAB III

METODE PENELITIAN

A. RANCANGAN PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan peneliti untuk penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan, pengetahuan manusia dan gejala alam.¹ Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional dikarenakan metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode penelitian.² Metode kuantitatif disebut sebagai metode *positivistik* karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Penelitian kuantitatif penekanannya pada pengujian teori melalui pengukuran variabel dengan angka dan melakukan analisis data secara statistik.³

Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mendapatkan aturan, hukum atau prinsip yang bersifat umum.⁴ Yang dimaksud mendapatkan aturan, hukum atau prinsip di dalam penelitian ini adalah peneliti mempunyai aturan atau batasan untuk menciptakan sesuatu yang baru secara umum untuk bisa meneliti permasalahan tersebut. Pendekatan kuantitatif penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel permainan tradisional kelereng, dan variabel kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

¹ Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015), Hal. 14

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 07

³ Rukaesih A Maolani Dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 11

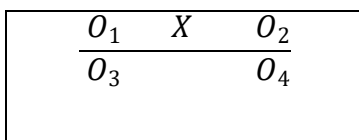
⁴ Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif ...*, Hal. 50

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian dimana variabel yang hendak diteliti (variabel terikat) kehadirannya sengaja ditimbulkan dengan memanipulasi menggunakan perlakuan.⁵ Pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui suatu hubungan ataupun pengaruh dengan memberikan suatu perlakuan untuk mengetahui apa yang terjadi dengan diantara variabel.

Penelitian eksperimen ini peneliti menggunakan *Quasi Exsperimental Design* (eksperimen semu), karena peneliti tidak dapat mengendalikan masuknya variabel yang tidak dikehendaki ke dalam eksperimen. Penelitian ini terdapat dua partisipan yaitu partisipan pertama yaitu kelas yang diberi perlakuan yaitu (kelas eksperimen) dan partisipan yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol) sehingga dalam penelitian ini menggunakan desain *non equivalent control group design* dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara random⁶.

Desain penelitian



Gambar 3.1 skema desain penelitian

⁵ *Ibid ...*, hal. 180.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal.77

Desain Penelitian⁷

Keterangan :

X = Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen yang berupa dengan permainan tradisional kelereng

O₁ = Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yang menggunakan permainan tradisional kelereng

O₂ = Kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang menggunakan permainan tradisional kelereng

O₃ = Kelas kontrol yang tidak di berikan perlakuan menggunakan permainan tradisional kelereng

O₄ = Kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan yang menggunakan permainan tradisional kelereng

Desain penelitian ini terdapat dua kelas, kelas pertama berupa kelas kontrol dan kelas kedua berupa kelas eksperimen. O₁ dan O₃ adalah kemampuan motorik anak berupa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus (X) perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen yaitu berupa permainan tradisional kelereng dan O₂ adalah kemampuan motorik halus anak yang telah diberikan perlakuan khusus menggunakan permainan tradisional kelereng, O₄ adalah kemampuan motorik halus anak yang tidak diberikan perlakuan khusus.

Penelitian ini, kelas eksperimen akan diberi permainan tradisional sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan kata lain pembelajaran biasa atau konvensional.

Skema/gambar desain penelitian ini:

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal.79

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Kontrol	Y ₁	-	Y ₂

Gambar 3.2 skema desain penelitian

Keterangan:

Y₁ = siswa diberi tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kontrol

Y₂ = siswa diberi tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kontrol.

X = diberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu:

Variabel bebas = permainan tradisional kelereng anak usia 4-5 tahun

Variabel terikat = kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a) Populasi

Populasi adalah objek atau subjek pada wilayah generalisasi yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸ Penelitian ini menggunakan populasi 2 Lembaga yaitu di TK Raden Fattah Podorejo Tulungagung dan TK Mardisunu tulungagung dengan usia anak 4-5 tahun. Anak Kelompok A di TK Raden Fattah Podorejo Tulungagung usia 4-5 tahun dengan jumlah 55 anak, sedangkan kelompok A pada TK Mardisunu dengan jumlah 40 anak.

⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 215.

b) Sampling

Sampling merupakan cara yang digunakan untuk mengambil sampel dan biasanya mengikuti teknik atau jenis sampling yang digunakan. Teknik sampling ada dua macam, yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. *Probability sampling* adalah memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁹

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Teknik penarikan sampel ini dilakukan berdasarkan karakteristik yang ditetapkan terhadap elemen populasi target yang disesuaikan dengan tujuan atau masalah penelitian.¹⁰ Alasan menggunakan *non probability sampling* karena peneliti memerlukan dua kelas yang kemampuannya sama serta dapat mewakili karakteristik populasi. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, peneliti mengambil dua lembaga yaitu RA Raden Fattah dan TK Mardisunu.

Peneliti berkoordinasi dengan guru-guru yang mengajar terkait dengan motorik halus anak dan tempat penelitian dapat dijangkau oleh peneliti. Sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Peneliti menggunakan *sampling jenuh* karena dengan menggunakan teknik ini peneliti dapat membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Untuk mengerti pengaruh apa yang terjadi kepada setiap anak akan berbeda dan cara demikian dilakukan bila anggota populasi dijadikan sampel.

c) Sampel

⁹ Zainal Arifin, *Penelitian...*, hal. 216.

¹⁰ Ating Sumantri, *Aplikasi Statistik dalam Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hal. 69.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.¹¹ Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*).¹²

Sampel yang diambil harus dapat mewakili keseluruhan dari populasi.

Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu seluruh kelompok A di RA Raden Fattah dan seluruh kelompok A TK Mardisunu dengan jumlah semua 40 siswa. Kelas A RA Raden Fattah merupakan siswa yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional (kelas eksperimen), sedangkan kelas A TK Mardisunu merupakan siswa yang tidak diberi pembelajaran dengan permainan tradisional (kelas kontrol).

D. Participant

Suatu subjek yang berperan aktif dalam memberikan suatu informasi disebut dengan participant¹³. Terdapat dua *participant* yaitu TK Mardisunu dan RA Raden Fattah. Kedua participant tersebut terletak di dua kecamatan yang berbeda yaitu Kecamatan Boyolangu dan Kecamatan Sumbergempol. TK mardisunu terdiri dari 2 kelompok belajar yaitu kelas A dan B. kelas A terdiri dari 2 kelas, sedangkan kelas B terdiri dari 6 kelas. Peneliti menggunakan kelompok belajar A sebagai kelas control dengan jumlah anak 41 anak. Sedangkan RA Raden Fattah terdiri dari 2 kelompok belajar yaitu kelas A dan B. Kelompok belajar Kelas A terdiri dari 2 kelas, sedangkan kelas kelas B terdiri dari 3 kelas. Peleliti menggunakan kelas A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah anak sebanyak 54 anak.

¹¹ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hal. 133.

¹² Zainal Arifin, *Penelitian...*, hal. 215.

¹³ Raco, metode penelitian kualitatif jenis, karakter dan keunggulan, (Jakarta: GRASINDO, 2010), hal.08.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.¹⁴ Pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen merupakan suatu alat untuk membantu peneliti dalam memperoleh data.

F. Data dan Sumber data

Sumber Data dalam penelitian ini adalah guru RA Raden Fattah Podorejo Sumbergempol Tulungagung dan TK Mardisunu Tanjungsari Boyolangu Tulungagung.

Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian adalah data primer

1. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer yang diambil dari sumber pertama yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari hasil kerja anak kelompok A usia 4-5 tahun di lembaga RA Raden Fattah dan TK Mardisunu.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi dimana dengan menggunakan teknik ini data yang diperoleh mempunyai ciri yang spesifik yang dilakukan tidak hanya selalu terpaku dengan orang namun bisa juga dengan objek-objek alam yang lainnya.¹⁵ Melalui kegiatan observasi ini dirasa mudah mengetahui sejauh mana kemampuan membilang anak dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional dengan yang tidak menggunakan permainan

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal.102

¹⁵ Sugiono, *metode penelitian...* hal.145

tradisional. Pengumpulan data dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh teman sejawat.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara untuk mendapatkan bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan tanya jawab baik lisan, sepihak, bertatap muka, maupun dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan.¹⁶

3. Tes

Tes adalah suatu pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.¹⁷ Dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan motorik halus anak. Tes dilakukan pada saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan tradisional kelereng untuk kelas eksperimen dan begitu juga pada kelas kontrol tetapi tidak diberikan perlakuan berupa permainan tradisional kelereng.

4. Rating scale

Penilaian prestasi metode ini didasari pada suatu skala dari sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan jelek. Bentuk ini sangat umum dipakai oleh organisasi dan dilakukan secara subjektif oleh penilai.¹⁸

5. Dokumentasi

Suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan data-data penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Dalam melaksanakan metode dokumentasi

¹⁶ Djaali dan Pudji Muljono, *pengukuran dalam bidang pendidikan*, (Jakarta : PT Grasindo,2007), hal.20

¹⁷ Arikunto, *prosedur penelitian*...hal 127

¹⁸ Gusti ketut purnaya, (ed.), Erie Pramesta, *manajemen sumber daya manusia*, (yogyakarta : CV ANDI OFFSET, 2016), hal.106

ini, peneliti menggunakan anak sebagai subjek penelitian, foto, arsip serta data-data yang ada kaitannya dengan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh antara permainan tradisional terhadap kemampuan motorik halus anak 4-5 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji penelitian ini. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data yang tersedia sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik dalam penelitian ini menggunakan Kolmogorof-Smirnov jadi data yang dibandingkan adalah frekuensi kumulatif berdistribusi teoritik dengan frekuensi kumulatif distribusi empirik. Uji normalitas dilakukan dengan alat bantu program *SPSS for windows versi 22*.

b) Uji Mann Whitney

Bertujuan untuk mengetahui Uji Beda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Mann Whitney dilakukan karena menggunakan data berskala ordinal dan tidak berdistribusi normal.¹⁹ Pengujian dilakukan dengan alat bantu program *spss for windows versi 22*.

¹⁹ Jonathan Sarwono, *buku pintar IBM SPSS STATISTICS 19*. (jakarta: PT Elex Media Komputindo,2011), hal.157