

BAB III

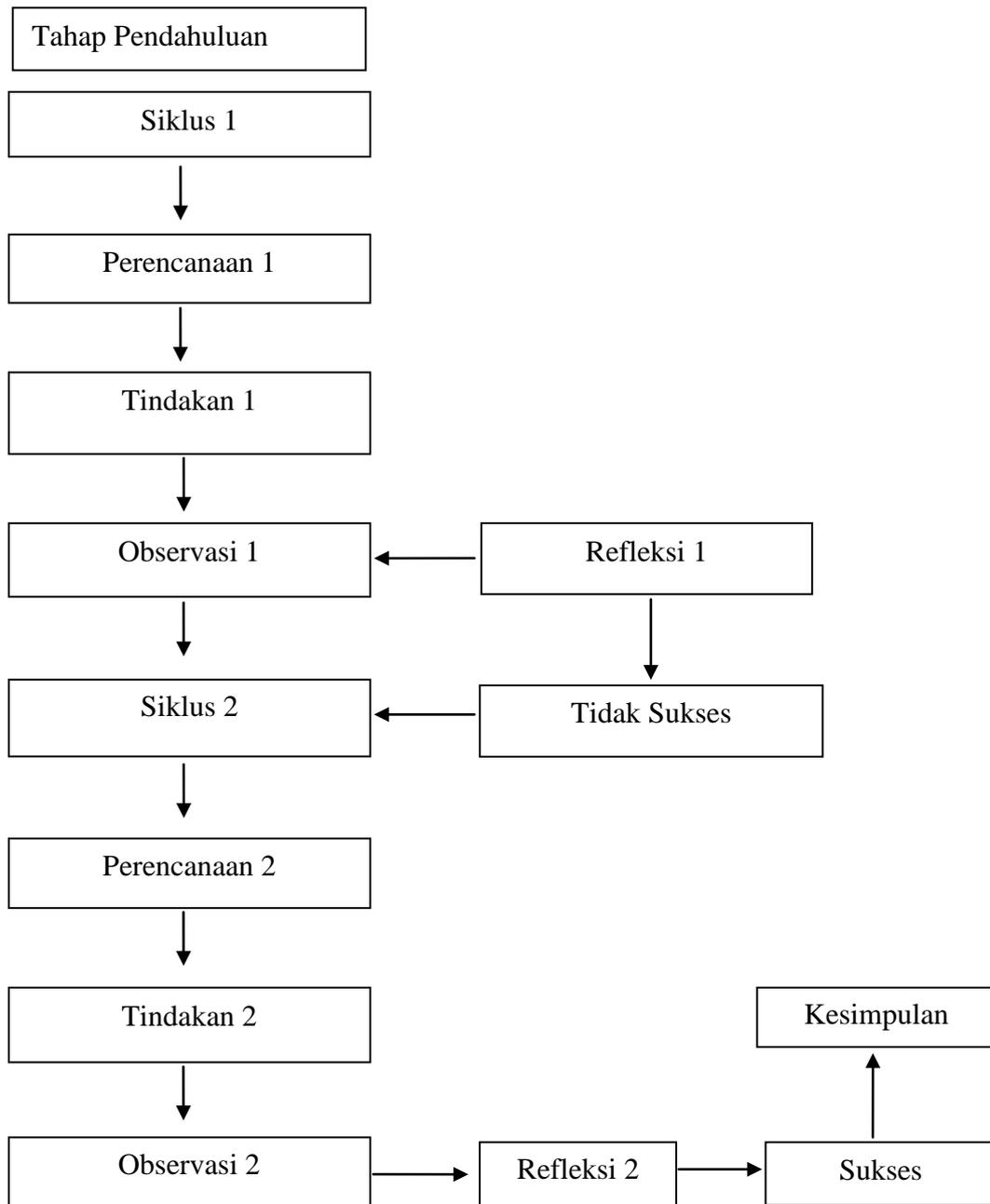
METODE PENELITIAN

1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif karena penelitian ini merupakan pengembangan metode dan strategi dalam permainan. Jenis dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas dimana peneliti bertindak sebagai pengumpul data yang berfungsi sebagai pendukung penelitian dilapangan. Karena itu kehadiran peneliti merupakan hal yang diperlukan untuk penulisan penelitian ini. Alat pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini antara lain demonstari, pemberian tugas dan observasi.

1.2 Desain dan Rencana Tindakan

Desain penelitian ini diadopsi dari Kemmis dan Tanggar (1992) dengan menggunakan empat fase yaitu perencanaan tindakan, obsevasi dan refleksi. Keempat fase tersebut di tunjukan dengan bagan sebagai berikut.



1.2.1 Tempat dan Waktu

1.2.1.1 Tempat

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Bulay Kecamatan Galis Pamekasan Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan jumlah murid 27 anak, terdiri dari 17 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

1.2.1.2 Waktu

Waktu penelitian direncanakan, dilakukan pada bulan Mei 2015

1.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, apabila dalam siklus pertama hasil permainan fisik motorik kasar anak berhasil, maka siklus dientikan. Tetapi jika belum berhasil maka dilanjutkan dengan siklus selanjutnya sebagai siklus revisi dan terakhir.

1.3.1 Studi Pendahuluan

Pada tahapan ini peneliti meminta ijin mengadakan penelitian dan mencari informasi kepada guru tentang kondisi kelas yang akan diteliti menyangkut sarana dan prasarana, utamanya kemampuan bermain anak dalam mengembangkan fisik motorik kasar. Dari hasil informasi guru yang peneliti didapat bahwa pelaksanaan fisik motorik kasar anak melalui permainan sudah dilaksanakan, akan tetapi hasil yang dicapai kurang optimal karena sarana yang ada belum dimanfaatkan. Dan peneliti mewawancarai kepala sekolah bahwa teknik mengembangkan fisik motorik kasar anak melalui permainan yang dilakukan peneliti sangat tepat karena belum teknik mengembangkan fisik motorik kasar anak melalui permainan, kemampuan anak dalam mengembangkan fisik motorik kasar masih kurang karena sarana yang ada belum dimanfaatkan dan kurang pemahaman dalam meningkatkan keterampilan daya hidup 50%, sedangkan standart persentase keberhasilan dalam mengembangkan fisik motorik kasar anak melalui permainan sebesar 75%

1.3.1.1 Pelaksanaan Siklus I

Pada tahapan ini langkah-langkah perencanaan yang akan dilaksanakan meliputi:

- a. Mempersiapkan SKM dan SKH
- b. Mempersiapkan alat-alat yang akan dipergunakan
- c. Menyiapkan lembar observasi
- d. Membuat lembar penilaian keberhasilan anak dalam permainan
- e. Waktu yang akan digunakan kurang lebih 60 menit

1.3.1.2 Tindakan

- a. Guru mengadakan pemanasan dengan menggerakkan anggota badan.
- b. Guru menjelaskan tentang materi dalam permainan yaitu bermain bola keranjang, bermain bola basket atau memantulkan bola dan bermain simpai
- c. Guru memberi contoh cara melempar bola kedalam keranjang atau memantulkan bola basket dan bermain simpai, kemudian anak-anak satu persatu menirukan atau melaksanakan intruksi dari guru

1.3.1.3 Observasi

Dalam penelitian tindakan kelas observasi merupakan tindakan tahap pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti memonitor pelaksanaan kegiatan bermain yang sudah direncanakan oleh guru. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif sehingga peneliti harus menginterpretasikan agar bisa mengetahui kesulitan yang di hadapi selama permainan berlangsung. Kemudian hasil observasi

dicatat dan didiskusikan untuk menyepakati apakah permainan tersebut memerlukan perbaikan.

1.3.1.4 Refleksi

Tahapan refleksi untuk mengkaji suatu hal yang terjadi selama permainan. Penelitian tindakan kelas dan observasi berlangsung. Dengan pengkajian ini peneliti akan mengetahui apakah permainan itu berhasil atau tidak, apakah perlu mengadakan perbaikan.

1.4 Metode Pengumpulan Data

1.4.1 Observasi

Metode observasi digunakan peneliti adalah metode observasi secara langsung yaitu mengadakan pengamatan secara langsung pada obyek yang diteliti mengenai teknik mengembangkann fisik motorik kasar anak melalui permainan.

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan lembar observasi sebagai berikut

Tabel 4.4.1 Observasi

No	Indikator	Aspek yang diamati	☆	☆☆	☆☆☆	Jumlah
1	Bermain bola	- Dapat menggerakkan badan dan kaki - Kelenturan otot - Koordinasi otot				
2	Bermain bola basket atau memantulkan bola	- Dapat menggerakkan badan dan kaki - Kelenturan otot - Koordinasi otot				
3	Bermain simpai	- Dapat menggerakkan badan dan kaki - Kelenturan otot - Kekuatan otot				

		- Koordinasi otot				
4	Berjalan diatas papan titian dengan membawa beban	- Dapat menggerakkan badan dan kaki - Kelenturan otot - koordinasai				
5	Berlari sambil melompat	- dapat menggerakkan badan dan kaki kelenturan otot - Koordinasi				
6	Meloncat dari ketinggian 30 cm	- Dapat menggerakkan badan dan kaki - Kelenturan otot - Koordinasi otot				

Setelah pengisian lembar observasi selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah:

- a. Menghitung jumlah masing-masing bintang pada tiap-tiap indikator.
- b. Menghitung hasil-hasil bintang dalam bentuk presentase.

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan observasi dengan simbol ☆, (Anonim, 2006), dimana:

Nilai	Kriteria
☆	Tidak Mampu
☆ ☆	Mampu
☆ ☆ ☆	Sangat Mampu

Cara perbaikan pada teknik mengembangkan fisik motorik anak melalui permainan, peneliti menggunakan simbol sebagai berikut:

- a. ☆ Dibertikan pada anak yang tidak mampu atau tidak dapat mengerjakan kegiatan

- b. ☆ ☆ Diberikan pada anak yang mampu mengerjakan kegiatan tetapi dengan bantuan guru
- c. ☆☆☆ Diberikan pada anak yang mampu mengerjakan sendiri sampai selesai

1.5 Sumber Data

Pupulasi diambil di TK Dharma Wanita Bulay Kecamatan Galis Pamekasan Tahun Pelajaran 2015/2016 kelompok B dengan Jumlah 27 anak, 17 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

3.6 Analisa data

Analisa data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yaitu merupakan data tentang aktivitas anak dalam permainan yang mencakup siklus I secara keseluruhan. Sedangkan refleksi merupakan perbaikan apakah dalam permainan tersebut berhasil sesuai dengan prosedur kegiatan. Dan peneliti untuk menganalisa data menggunakan persentase keberhasilan tindakan dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah indikator yang muncul pada anak}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\%$$

Jumlah anak

$$P_1 = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P_1 = persentase keberhasilan anak

n = Jumlah anak yang berhasil dalam permainan

N = Jumlah keseluruhan

(Depdiknas dalam Hayati, 2006:27)

Hasil analisis ini akan diajukan dasar untuk menentukan keberhasilan pelaksanaan tindakan serta digunakan sebagai dasar untuk merencanakan tindakan serta digunakan sebagai dasar untuk merencanakan tindakan selanjutnya apabila diperlukan.

Adapun kriteria untuk menentukan tingkat kemampuan anak dalam mengembangkan fisik motorik kasar anak melalui permainan menggunakan standar presentase adalah sebagai berikut

1. 50 % dari jumlah Anak : kegiatan belum berhasil dilaksanakan
2. 60 % dari jumlah Anak : Kegiatan berhasil dilakukan tapi belum terlaksana secara keseluruhan
3. 75 % dari jumlah Anak : kegiatan permainan berhasil dilaksanakan

(Arikunto, 2002)

Judul	Vareabel	Indikator	Masalah	Responden	Jenis Penelitian	Analisa Data	Hipotesis
Upaya Guru Dalam Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Di TK Dharma Wanita Bulay Kecamatan Galis Pamekasan Tahun Pelajaran 2015/2016	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan motorik fisik kasar - Permainan 	<p>Fisik Motorik kasar</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aktivitas dengan menggunakan otot besar, meliputi gerak dasar, lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Misalnya: - Menggerakkan tangan untuk kelenturan, kekuatan otot dan koordinasi. - Menggerakkan badan dan kaki dalam jangka keseimbangan kekuatan koordinasi. - Bermain bola keranjang - Memainkan bola basket - Bermain simpai 	<p>Bagaimanakah Upaya Guru Dalam Mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Di TK Dharma Wanita Bulay Kecamatan Galis Pamekasan Tahun Pelajaran 2014/2015?</p>	<p>TK Dharma Wanita Bulay Kecamatan Galis Pamekasan Tahun Pelajaran 2014/2015.</p> <p>Dengan jumlah murid 27. Laki-laki 17 orang, perempuan 10 orang.</p> <p>Informan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru - kepala 	PTK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demonstrasi 2. Pemberian Tugas 3. Observasi 	<p>Ada perkembangan fisik motorik kasar anak melalui permainan</p>

- | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">- Berjalan diatas papan titian dengan membawa beban- Berlari sambil melompat- Meloncat dari ketinggian 30 cm | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|



