

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

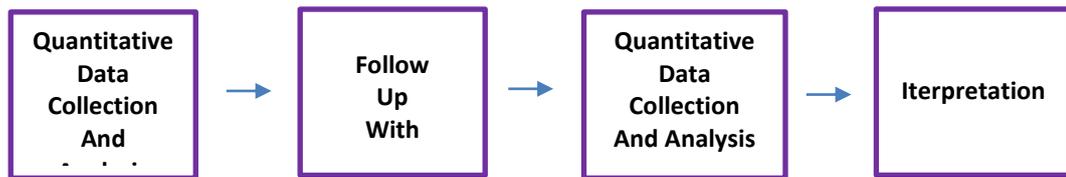
A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Mix Methode*, yang menggabungkan penelitian kuantitatif dan kualitatif (Sugiyono, 2017). Pemilihan teknik ini didasarkan pada atribut spesifiknya, karena pertanyaan penelitian memerlukan integrasi data kuantitatif dan kualitatif untuk membahas hasil dan proses. Teknik ini bertujuan untuk menyelidiki dampak permainan oray-orayan terhadap kemampuan motorik kasar mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai efektivitas kegiatan permainan oray-orayan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B melalui kegiatan permainan oray-orayan di RA Arafah yang berlokasi di Jln. Perumnas Cijerah 2 GG. Sayuran II Rt.04 Rw.06 Blok Sukamaju, Cimahi Selatan, Kota.Cimahi.

B. Desain Penelitian

Adapun desain yang digunakan adalah *The Explanatory Sequential design*. Menurut Sugiyono, (2017) desain ini digunakan karena hasil penelitian kombinasi *Explanatory Sequential* menggunakan metode kuantitatif pada tahap pertama dan metode kualitatif pada tahap kedua dengan begitu hasil penelitian akan lebih relevan.

Dapat dilihat gambar jenis *Sequential Explanatory* dibawah ini:



Gambar 3.1
Jenis Sequential Explanatory

C. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah Peserta Didik Kelompok B RA Arafah yang berlokasi di Jln. Perumnas Cijerah 2 GG. Sayuran II Rt.04 Rw.06 Blok Sukamaju, Cimahi Selatan, Kota.Cimahi. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 anak, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Subjek penelitian ini dipilih dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Perkembangan figur guru laki-laki dalam pembelajaran motorik kasar anak melalui permainan oray-orayan belum berkembang sesuai harapan.
2. Pembelajaran figur guru laki-laki dalam pembelajaran motorik kasar anak melalui permainan oray-orayan belum bervariasi

D. Teknik Penelitian

Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2017), strategi pengumpulan data memegang peranan penting dalam penelitian karena bertujuan untuk mendapatkan data yang strategis, khususnya terkait dengan perkembangan anak, yang merupakan tujuan utama dari penelitian. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Seperti yang dikemukakan oleh Esterberg dalam Sugiyono (2017), wawancara merupakan percakapan terstruktur antara dua orang yang bertujuan untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara dilakukan dengan guru untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan anak kelompok B dalam hal meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan melipat origami, seperti yang telah disebutkan dalam rumusan masalah.

Tabel 3.2
Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa motivasi Bapak dalam menggunakan permainan tradisional oray-orayan untuk meningkatkan motorik kasar anak?	Motivasi yang paling utama yaitu untuk melestarikan dan mengenalkan permainan tradisional kepada generasi selanjutnya agar permainan tradisional ini tidak di lupakan
2	Bagaimana cara Bapak mengintegrasikan permainan tradisional oray-orayan dalam rutinitas harian di kelas?	permainan tradisional mengandung nilai-nilai pendidikan yang berharga dan dapat diintegrasikan ke dalam rutinitas lingkungan sekolah sebagai alat pembelajaran yang efektif seperti anak-anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk interaksi sehari-hari

3	Seberapa sering permainan tradisional oray-orayan dimainkan dalam seminggu?	1 kali dalam 2 minggu
4	Apa bentuk kegiatan yang dilakukan dalam permainan oray-orayan? (Misalnya, gerakan spesifik, aturan permainan)	Anak berbaris dengan memegang pundak temannya dengan di iringi musik oray orayan anak berjalan dengan kompak anak juga berjalan melewati terowongan yang di buat oleh gurunya
5	Bagaimana Bapak mengamati dampak permainan oray-orayan terhadap keterampilan motorik kasar anak?	Anak lebih aktif dalam kegiatan belajar Daya imajinatif, sikap kepedulian, kesadaran siswa terhadap lingkungan bis lebih berkembang
6	Apakah Bapak mencatat perkembangan motorik kasar anak selama permainan oray-orayan? Jika ya, bagaimana Anda melakukannya?	Ketika kegiatan permainan oray orayan saya fokus ke anak dan tidak mencatat Akan tetapi sesudah kegiatan saya akan mencatat dan mengevaluasi kegiatan tersebut dengan bantuan video rekaman yang sudah di siapkan dari awal
7	Apa saja perubahan yang Bapak amati pada keterampilan motorik kasar anak setelah bermain oray-orayan?	Perubahan yang di dapatkan oleh anak dari permainan oray orayan anak memiliki nilai nilai yang luhur seperti kebersamaan, sportivitas, semangat gotong royong,
8	Apa tantangan yang Bapak hadapi saat menerapkan permainan oray-orayan untuk meningkatkan motorik kasar anak? Bagaimana Bapak mengatasi tantangan tersebut?	Tantangan yang di hadapi dari permainan oray orayan diantaranya Anak saling dorong dorong, Anak tidak mau ikut barisan ketika jalan seperti oray anak ada yang lari dan tidak seirama jalannya sehingga teman yang

		di depan nya bisa terjatuh karena terdorong dan teman di belakang nya ketinggalan
9	Bagaimana Bapak mengatasi tantangan tersebut?	Dengan terus memberikn pengertian dan aturan perminan oray orayan dan sesekali memberikan contoh kepada anak apa yang harus di lakukan ketika kegiatan tersebut Kegita kegiatan berjalan saya menugaskan 1 guru untuk bisa mengatur dari belakang / ekor supaya anak lebih memahami kegiatan oray orayan yng dilakukan
10	Apa manfaat utama yang Bapak lihat dari penggunaan permainan oray-orayan dalam pengembangan motorik kasar anak?	Manfaat utama dari permainan oray orayan yaitu anak lebih aktif dalam gerak nya anak bisa berjalan mengikuti irama musik oray orayan anak lebih kompak dalam kegiatan kelompok
11	Apakah ada saran atau perbaikan yang Bapak rasakan perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas permainan tradisional oray-orayan?	Buat lah permainan oray orayan lebih menyenangkan dengan cara memodifikasi nya sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti permintaan tersebut
12	Apa harapan Bapak terkait penggunaan permainan tradisional oray-orayan di masa depan untuk pengembangan motorik kasar anak?	Saya berharap agar guru paud lebih sering memainkan permainan tradisional kepada anak di antaranya permainan oray orayan supaya anak mengenal permainan tradisional yang telah di turunkan dari generasi ke

		<p>generasi dan supaya permainan tradisional yang ada di Indonesia tidak punah / di lupakan oleh generasi selanjutnya karena lebih memilih permainan yang lebih modern</p> <p>Saya juga berharap kepada pemerintah agar ada pelatihan / bimbingan kepada guru guru dalam mengenal lebih jauh apa itu permainan tradisional</p>
13	<p>Apakah ada hal lain yang ingin Bapak tambahkan mengenai penggunaan permainan oray-orayan dalam mengembangkan motorik kasar anak?</p>	<p>Memodifikasinya yaitu kepala ular di tempati oleh saya itu bertujuan agar anak bisa lebih teratur dalam kegiatan tersebut dan ketika anak masuk ke terowongan yang di buat oleh guru dengan di iringi musik ketika musik berhenti anak akan di tangkap dan memilih akan ikut ke guru yang mana dengan memegang pinggang belakang guru di ikuti teman teman nya baris ke belakang dengan memegang pundak nya ketika semua anak sudah ketangkap guru yang menjadi kepala oray ingin merebut kembali anak anak yang sudah di tangkap oleh guru lain</p> <p>Akan tetapi guru yang menjadi terowongn itu tidak mu memberikan ny sehingga terjadilah kejar mengejar untuk menangkap murid</p>

2. Observasi

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu prosedur yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua di antaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Penelitian ini melibatkan pengamatan langsung terhadap semua kegiatan dan pencatatan kemajuan setiap siswa dengan menggunakan alat evaluasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa diobservasi untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan melipat origami.

3. Dokumentasi

Sugiyono (2019: 326) mendefinisikan dokumentasi sebagai strategi pengumpulan data yang tidak memiliki fokus langsung pada subjek penelitian. Tujuan dari mendokumentasikan siswa adalah untuk mengumpulkan statistik tentang permainan oray-orayan dalam rangka meningkatkan motorik kasar anak.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2019), instrumen penelitian mengacu pada suatu alat ukur yang digunakan untuk pengumpulan data dalam rangka menilai kemajuan kolaborasi anak. Tujuan dari penggunaan instrumen penelitian adalah untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai suatu masalah tertentu dalam domain tertentu. Peneliti menggunakan jenis instrumen observasi pemberian skor sebagai berikut:

1. BB artinya anak belum berkembang
2. MB artinya anak mulai berkembang
3. BSH artinya anak berkembang sesuai harapan
4. BSB artinya anak berkembang sangat baik

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang memuaskan, peneliti membuat kisi-kisi instrumen penelitian. Kisi-kisi instrumen adalah alat yang mengubah menjadi pertanyaan atau pernyataan individual. Untuk memastikan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti, sangat penting untuk memiliki pemahaman yang komprehensif tentang variabel yang diteliti, serta teori-teori yang mendukungnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak kegiatan permainan oray-orayan kelompok B terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Oray-Orayan

Variabel Indikator	Item Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data
Kemampuan Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat berjalan kedepan, kesamping pada garis lurus dan belok 2. Anak dapat berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh 3. Anak dapat meliukan tubuh kekiri kekana sambil jalan 4. Anak dapat melakukan kordinasi gerakan kaki /tangan dalam permainan oray-orayan 5. Anak dapat menarik, mendorong dan membungkukan badan 6. Anak dapat menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, dll 7. Anak dapat lakukan fisik oray-orayan 	Observasi

F. Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian meliputi *The Sequential Explanatory design*:

1. Merumuskan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah figur guru laki-laki dalam meningkatkan kemampuan motorik anak kelompok B RA Arafah bisa digunakan?”

2. Merumuskan Landasan Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan ilmu atau teori kemampuan motorik anak, dan teori pembelajaran. Landasan Teori dalam penelitian ini adalah “apakah melalui kegiatan oray-orayan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Arafah”.

3. Mengumpulkan Data dan Menganalisis Data Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan cara observasi yang dilakukan dengan pedoman observasi yaitu dengan mengikuti aspek permainan oray-orayan pada anak usia dini untuk meningkatkan motorik kasar anak, kemudian hasil observasi tersebut dihitung dan dianalisis.

4. Mengumpulkan Data Dan Menganalisis Data Kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan setelah perolehan data kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif melibatkan pengumpulan informasi melalui wawancara dan studi dokumentasi. Sebagai contoh, hal ini dapat digunakan untuk mengeksplorasi variabel-variabel yang menghambat perkembangan kemampuan motorik kasar anak atau menilai efisiensi program kegiatan permainan oray-orayan, seperti yang dilaporkan oleh wali kelas kelompok B. Setelah pengumpulan data kualitatif

melalui wawancara, materi tersebut kemudian direduksi. Reduksi data melibatkan proses pemadatan atau pengabstraksian elemen-elemen kunci dan informasi yang signifikan dari data, berdasarkan persyaratan khusus dari masalah yang dihadapi.

5. Menganalisis Data Kuantitatif dan Kualitatif

Tahap akhir dari investigasi adalah mengkonsolidasikan hasil yang diperoleh dari berbagai metodologi penelitian. Kesimpulan dalam situasi ini mengacu pada resolusi akhir dari masalah yang sedang berlangsung. Selanjutnya, rekomendasi akan diberikan sesuai dengan asosiasi yang menguntungkan yang diamati dalam temuan penelitian.

G. Prosedur Pengolahan Data

Data dalam penelitian ini diolah sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Permainan oray-orayan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dinilai dengan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi. Data ini dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial dengan menggunakan software SPSS.

Proses pelaksanaan dan kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan oray-orayan dikaji dengan menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan studi dokumentasi. Data ini dianalisis secara sistematis melalui penjabaran kategori dan sintesis data.

Dalam penelitian Sugiyono (2019) tentang data kualitatif, proses pengolahan data kualitatif melibatkan beberapa tahap, salah satunya adalah Reduksi Data. Tahapan

ini meliputi penyederhanaan, pengkategorian, dan penghilangan bagian data yang tidak perlu yang tidak berdampak pada hasil analisis data.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses memadatkan informasi dengan cara merangkum, mengidentifikasi elemen-elemen kunci, memprioritaskan aspek-aspek penting, dan mengidentifikasi tema dan pola yang berulang. Reduksi data adalah proses kognitif yang membutuhkan kecerdasan, pengetahuan yang luas, dan pemahaman yang mendalam. Seiring dengan bertambahnya durasi penelitian di lapangan, jumlah data yang terkumpul menjadi semakin banyak, rumit, dan berbelit-belit.

2. Display Data (Penyajian Data)

Setelah data diringkas, tugas selanjutnya adalah menampilkan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif melibatkan penggunaan uraian singkat, bagan hubungan, dan metode serupa. Penelitian kualitatif dapat menyajikan data dalam bentuk tulisan naratif.

3. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah instrumen/kuesioner yang dibuat valid atau tidak. Untuk mengukur validitas instrumen/kuesioner ini, peneliti menggunakan SPSS. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan valid, apabila Koefisien korelasi product moment statistik parametrik untuk penelitian kuantitatif melebihi 0,05 atau Koefisien korelasi product r hitung $> r\text{-tabel}(\alpha; n - 2)$ $n =$ jumlah sampel atau Nilai sig. $\leq \alpha$,

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Rumus Uji Validitas (Koefisien Korelasi)

Keterangan

$r_{bis(i)}$ = Koefisien korelasi antara skor butir ke i dengan skor total

\bar{X}_i = Rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir ke i

\bar{X}_t = Rata-rata skor total semua responden

S_t = Standar deviasi skor total semua responden

p_i = Proporsi jawaban yang benar untuk butir ke i

q_i = Proporsi jawaban yang salah untuk butir ke i

Tabel 3.4
R-Tabel Frekuensi 30 Responden

N	The Level Of Significance		N	The Level Of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.345
16	0.497	0.623	55	0.266	0.330
17	0.482	0.606	60	0.254	0.317
18	0.468	0.590	65	0.244	0.306
19	0.456	0.575	70	0.235	0.296
20	0.444	0.561	75	0.227	0.286

21	0.433	0.549	80	0.220	0.278
22	0.432	0.537	85	0.213	0.267
23	0.413	0.526	90	0.207	0.263
24	0.404	0.515	95	0.202	0.256
25	0.396	0.505	100	0.195	0.230
26	0.388	0.496	125	0.176	0.210
27	0.381	0.487	150	0.159	0.194
28	0.374	0.478	175	0.148	0.181
29	0.367	0.470	200	0.138	0.148
30	0.361	0.463	300	0.113	0.128