BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis dalam penelitian ini adalah regresi. Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variable bebas (independent) terhadap variable tergantung (dependen) dan memprediksi variable tergantung dengan menggunakan variable bebas.¹ Dalam penelitian ini peneliti memberikan angket kepada responden yaitu peserta didik kelompok B di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Jepara.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan pada analisis data numerical (angka) yang diolah menggunakan metode statistika². Penelitian ini merupakan suatu proses untuk menentukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat keterangan yang ingin diketahui dari hasil angket yang dijawab oleh responden yaitu peserta didik di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Jepara.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi (universe) adalah keseluruhan obyek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi.³ Dalam penelitian ini mengambil populasi seluruh peserta didik di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Ash-Shiddiqy Margoyoso Jepara yang berjumlah 85 peserta didik. Berikut perinciannya:

¹ Masrukin, *Statistika Deskriptif dan inferensial Berbasis Komputer*, (Kudus: Media Ilmu Press, 2014), 251.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 13.

³ Zaenal arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 215.

Tabel 3.1
Daftar Peserta Didik TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso
Kalinyamatan Jepara

Kelas	Jumlah Peserta Didik
A1	14
A2	15
A3	14
B1	15
B2	13
B3	14
Jumlah	85

2. Sampel

Sampel diambil dari bagian yang dimiliki oleh populasi. Teknik yang digunakan sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴ Peneliti mengambil sampel kelas B1, B2, B3 di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Jepara yang berjumlah 42 peserta didik yang memiliki rentang usia 5-6 tahun.

C. Identifikasi Variabel

Variabel penelian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya⁵. Penelitian ini terdiri dari dua variable, diantaranya sebagai berikut:

1. Variabel bebas atau variable independen (X)

Variabel independen pada penelitian ini yaitu permainan tradisional engklek dengan indikator sebagai berikut,

- a. Penahapan pengenalan permainan tradisional paling dasar
- b. Kegiatan pembelajaran menggunakan permainan
- c. Kegiatan memahami aturan permainan tradisional engklek
- d. Gerakan dan kelincahan saat bermain
- e. Terlibat aspek kemampuan fisik peserta didik,⁶

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, 124.

⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 2.

⁶ Novi, Mulyani., *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 116.

2. Variabel terikat atau variable dependen (Y)
Variabel dependen penelitian ini yaitu kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan indikator sebagai berikut,
 - a. Melompat
 - b. Melempar
 - c. Memanjat
 - d. Berlari
 - e. Menjaga keseimbangan saat melewati rintangan⁷

D. Definisi Operasional

Menghindari salah penaksiran dalam penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan istilah secara operasional terhadap istilah yang terdapat dalam judul penelitian “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara”, adapun definisi operasionalnya sebagai berikut:

1. Variabel Independen, merupakan variable inti atau variable bebas, yaitu variable yang mempengaruhi atau menjadi penyebab. Penelitian ini variable independen (X) adalah Permainan Tradisional Engklek, merupakan salah satu jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran atau aprasepsi. Aprasepsi atau pendahuluan dalam pembelajaran sangat diperlukan, karena hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang mengenal melalui permainan tradisional, mengenal aturan permainan, pembelajaran melalui permainan, menyelesaikan permainan, dan terlibatnya aspek motorik kasar anak.
2. Variabel Dependen, merupakan variable tergantung, tidak bebas atau terikat. Penelitian ini variable (Y) adalah kemampuan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar merupakan ciri perkembangan motorik anak yang menunjukkan pencapaian yang baik sesuai usia anak, perkembangan motorik anak dapat dirangsang dengan kegiatan atau permainan.

⁷ Rita Eka, Izzaty., *Perilaku Anak PraSekolah Masalah dan Cara Mengatasinya*, (Jakarta: Kompas Gramedia, 2017), 74.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati.⁸ Hal ini peneliti menggunakan instrument penelitian berupa pedoman observasi, dokumentasi dan angket.

Adapun Instrument yang dikembangkan yaitu variable X tentang permainan tradisional engklek, dan variable Y tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini. Skala pengukuran yang digunakan dalam angket adalah skala likert. Angket tersebut tiap pertanyaan dengan masing-masing 4 opsi sebagai berikut:

- a. Selalu
- b. Sering
- c. kadang-kadang
- d. Tidak Pernah

Table 3.2
Tabel Lembar Observasi

No	Variabel	Indikator	Nomor Instrument
1.	Permainan Tradisional Engklek (X)	Penahapan pengenalan permainan tradisional paling dasar	1, 2, 3
		Kegiatan pembelajaran menggunakan permainan	4, 5, 6
		Kegiatan memahami aturan permainan tradisional engklek	7, 8, 9
		Gerakan dan kelincahan saat bermain	10, 11, 12
		Terlibat aspek kemampuan fisik peserta didik	13, 14, 15
2.	Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Y)	Melompat	1, 2, 3
		Melempar	4, 5, 6
		Memanjat	7, 8, 9
		Berlari	10, 11, 12
		Menjaga keseimbangan saat melewati rintangan	13, 14, 15

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Berdasarkan

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, 148.

penelitian yang dilakukan maka peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

1. Metode Angket

Metode kuisioner angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui dengan pasti variable yang akan diukur dan mengetahui apa yang bisa diharapkan responden.⁹ Peneliti memberikan angket kepada responden yang berjumlah 42 peserta didik dari masing-masing kelas B1,B2, dan B3 di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara tentang pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa catatan pribadi, surat pribadi, buku harian, laporan kerja, notulen rapat, catatan kasus, rekaman kaset, rekaman video, foto dan lain sebagainya.

Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah kaitannya dengan gambaran umum TKIT Ash-Shiddiqy, data peserta didik, foto kegiatan selama penelitian berlangsung.

G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Setiap penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif sebelum angket benar-benar dibagikan kepada responden dengan sampel yang besar, hendaknya diuji coba dulu pada sampel yang lebih kecil. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki questinare jika ternyata item pertanyaan yang disusun tidak dapat mengukur perilaku yang ingin diukur atau tidak konsisten.¹⁰

Peneliti harus memeriksa kesahihan (validitas) dan reabilitas (keterpercayaan) alat-alat yang digunakannya dalam penyelidikan. Dan peneliti harus menyertakan informasi tentang hal tersebut dalam laporan penelitiannya.¹¹

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, 199.

¹⁰ Masrukin, *Statistika Deskriptif dan inferensial Berbasis Komputer*, 140.

¹¹ Donald, Ary., dkk, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, terj. Arief Furchan, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 293.

1. Uji Validitas

Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data mengukur itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang ingin diukur.

Menguji data yang berasal dari angket penulis menggunakan uji validitas konstruk yaitu pengujian dengan mengkorelasikan antar item (antar pertanyaan satu dengan pertanyaan lain). Dalam hal ini menggunakan r tabel pada taraf signifikan 5%. Jika r hitung $>$ r tabel maka item tersebut dinyatakan valid.

Adapun uji validitas yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan tryout yang dilakukan pada salah satu kelas yang berjumlah 15 responden. Berdasarkan data angket yang diperoleh setelah uji validitas dengan bantuan SPSS 25.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Uji Validitas Instrumen
Variabel Permainan Tradisional Engklek (X)

No. Item	r Korelasi	N=15 r Tabel Product Moment	Keterangan
1	0,728	0,514	Valid
2	0,894	0,514	Valid
3	0,542	0,514	Valid
4	0,728	0,514	Valid
5	0,862	0,514	Valid
6	0,894	0,514	Valid
7	0,728	0,514	Valid
8	0,862	0,514	Valid
9	0,135	0,514	Tidak Valid
10	0,728	0,514	Valid
11	0,894	0,514	Valid
12	0,862	0,514	Valid
13	0,862	0,514	Valid
14	0,728	0,514	Valid
15	0,894	0,514	Valid

Dari hasil tabel diatas diketahui bahwa pada variable permainan tradisional engklek (X) instrument nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15 dikatakan valid karena r korelasi lebih besar r tabel. Sedangkan instrument nomor 9

tidak valid karena $0,135 < 0,514$.¹² Maka pada penelitian selanjutnya item tersebut tidak digunakan atau dihapus. Dengan demikian pada variable permainan tradisional engklek (X) ada 14 soal dikatakan valid untuk dapat diambil datanya dari 42 responden.

Tabel 3.4
Uji Validitas Instrumen
Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Y)

No. Item	r Korelasi	N=15 r Tabel Product Moment	Keterangan
1	0,849	0,514	Valid
2	0,896	0,514	Valid
3	0,565	0,514	Valid
4	0,727	0,514	Valid
5	0,849	0,514	Valid
6	0,896	0,514	Valid
7	0,727	0,514	Valid
8	0,385	0,514	Tidak Valid
9	0,896	0,514	Valid
10	0,727	0,514	Valid
11	0,896	0,514	Valid
12	0,809	0,514	Valid
13	0,727	0,514	Valid
14	0,727	0,514	Valid
15	0,896	0,514	Valid

Dari hasil tabel diatas diketahui bahwa pada variable permainan tradisional engklek (X) instrument nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 dikatakan valid karena r korelasi lebih besar r tabel. Sedangkan instrument nomor 8 tidak valid karena $0,385 < 0,514$.¹³ Maka pada penelitian selanjutnya item tersebut tidak digunakan atau dihapus. Dengan demikian pada variable kemampuan motorik kasar (Y) ada 14 soal dikatakan valid untuk dapat diambil datanya dari 42 responden.

¹² Data SPSS 25.0 Hasil Uji Validitas Variabel X, lampiran 5a

¹³ Data SPSS 25.0 Hasil Uji Validitas Y, lampiran 5b

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrument dinyatakan reliabel bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Uji reliabilitas dapat digunakan program SPSS dengan menggunakan uji Cronbach Alpha. Adapun kriteria bahwa instrument tersebut reliable apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistik Cronbach Alpha > 0.60 . sebaliknya jika uji Cronbach Alpha < 0.60 maka dikatakan tidak reliabel.¹⁴

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh setelah uji reabilitas dengan rumus Cronbach Alpha menggunakan SPSS 25.0, diperoleh hasil untuk permainan tradisional engklek sebesar $0,944 > 0,60$ dan hasil uji reabilitas kemampuan motorik kasar anak usia dini sebesar $0,954 > 0,60$.¹⁵ Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument dari kedua variable tersebut reliabel.

H. Uji Asumsi Klasik

Penganalisisan data penelitian dengan memakai teknik statistic inferensial memerlukan pengujian terlebih dahulu terkait dengan uji normalitas data. Adapun uji asumsi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji dalam model regresi, variable terkait dan variable bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau tidak dengan melihat *test of normality*. Analisis uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25.0.

Adapun kriteria pengujian normalitas data sebagai berikut:

a. Variabel X

- 1) Angka signifikan $> 0,05$, maka data distribusi normal
- 2) Angka signifikan $< 0,05$, maka data distribusi tidak normal

¹⁴ Masrukin, *Statistika Deskriptif dan inferensial Berbasis Komputer*, 139.

¹⁵ Data SPSS 25.0 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Variabel X dan Y, lampiran 5a dan 5b

b. Variabel Y

- 1) Angka signifikan $> 0,05$, maka data distribusi normal
- 2) Angka signifikan $< 0,05$, maka data distribusi tidak normal

2. Uji Linier Data

Linieritas adalah keadaan dimana hubungan antara variable dependen dengan variable independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variable independen tertentu. Pengolahan uji linieritas data dengan menggunakan program SPSS. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

- a. Jika pada grafik mengarah ke kanan atas maka data tersebut dalam kategori linier.
- b. Jika pada grafik mengarah ke kanan ke atas, maka data tersebut dalam kategori tidak linier.

I. Analisis Data

Setelah data-data terkumpul selanjutna dianalisa dengan menggunakan statistik. Adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Analisis Pendahuluan

Pada tahapan ini data yang terkumpul dikelompokkan kemudian dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi secara sederhana untuk setiap variable yang ada dalam penelitian. Sedangkan pada setiap item pilihan dalam angket akan diberi penskoran dengan standart sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban A dengan skor 4
- b. Untuk alternatif jawaban B dengan skor 3
- c. Untuk alternatif jawaban C dengan skor 2
- d. Untuk alternatif jawaban D dengan skor 1

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis adalah tahap pembuktian kebenaran hipotesis yang peneliti ajukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis hipotesis asosiatif yang akan dianalisa lebih lanjut, sebagai berikut:

a. Uji Hipotesis Asosiatif

Hipotesis asosiatif diuji dengan teknik korelasi. Dalam menguji hipotesis ketiga menggunakan rumus regresi linier sederhana. Adapun langkah-langkah membuat persamaan regresi adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel penolong
- 2) Menghitung harga a dan b dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

Y : Subjek dalam variable dependen yang diprediksikan

a : Harga Y bila X = 0 (harga constant)

b : Angka arah atau koefesien regresi, yang variable dependen yang didasarkan pada variable independen, bila b (+) maka naik dan bila (-) maka menjadi penurunan

X : Subjek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu.

- 3) Mencari korelasi antara dependen dan independen, yaitu permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara dengan menggunakan rumus koefisien korelasi sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) - \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Angka indeks (koefisien) korelasi antara variable X dan Y

X : Variabel permainan tradisional engklek

Y : Variabel kemampuan motorik kasar anak usia dini

N : Jumlah subjek yang diteliti

Σ : Sigma (jumlah)

- 4) Mencari koefisien determinasi

$$(R)^2 = (r)^2 \times 100\%$$

3. Analisis Lanjut

Analisis lanjut ini untuk membuat interpretasi lebih lanjut dengan jalan membandingkan harga yang telah diketahui

dengan harga F_{tabel} dengan taraf signifikan 1% dan 5% dengan kemungkinan:

- a. Uji signifikan uji hipotesis asosiatif permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan cara membandingkan nilai F hitung dengan F tabel. Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut:

Jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} 1% atau 5% maka hasilnya bisa dikatakan signifikan (hipotesis diterima)

Jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} 1% atau 5% maka hasilnya bisa dikatakan signifikan (hipotesis ditolak)

Adapun rumus analisis uji regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{R^2 (N - M - 1)}{m (1 - R^2)}$$

Keterangan :

F_{reg} : Nilai f hitung

R^2 : Nilai koefisien korelasi linier sederhana antara permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik anak usia dini di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara.

N : Jumlah sampel

M : Jumlah prediktor

Uji signifikan uji hipotesis asosiatif untuk uji korelasi pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik anak usia dini dengan cara membandingkan nilai uji hipotesis asosiatif dengan t tabel. Adapun kriterianya adalah:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima atau

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a ditolak.

Adapun kriteria pengujian menggunakan SPSS 25.0 adalah sebagai berikut:

Jika angka signifikan (SIG) > 0,05 maka H_0 diterima atau H_a ditolak

Jika angka signifikan (SIG) < 0,05 maka H_0 ditolak atau H_a diterima.