

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.¹ Penelitian *Research and Development (R&D)* fokus pada pengembangan produk, termasuk produk pembelajaran seperti modul, multimedia, alat permainan edukatif, video pembelajaran, audio pembelajaran, dan lainnya. Produk pembelajaran yang dihasilkan bertujuan agar dapat efektif dan relevan di masyarakat, terutama dalam konteks pendidikan. Pengembangan media ini ditujukan untuk mengatasi tantangan-tantangan pembelajaran yang mungkin muncul baik di dalam maupun di luar kelas.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Borg and Gall mengemukakan bahwa:

*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. It is indicated that product meets its behaviourally defined objectives.*²

Terjemahan uraian tersebut ialah “penelitian pengembangan merupakan riset dan pengembangan bidang pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hal. 297.

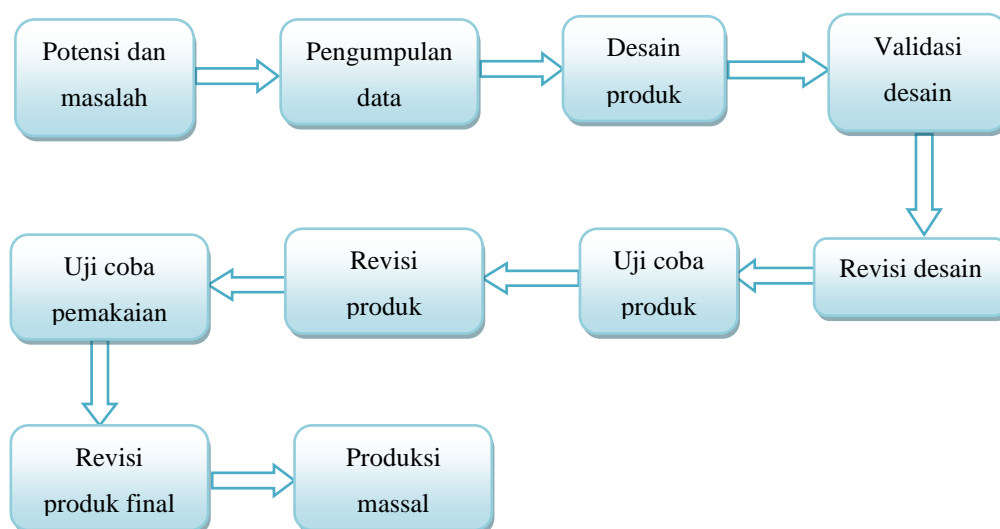
²Eny Winaryati, *Circular Model of RD & D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)* (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), hal. 13.

bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R&D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai objektivitas.”

Berdasarkan uraian diatas yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa metode R&D adalah suatu tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk yang sudah ada menjadi suatu produk baru. Hasil dari produk tersebut akan digunakan untuk memperbaiki praktik pelajaran dan keefektifannya dalam pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdapat 10 langkah prosedur metode pengembangan. Penelitian dan pengembangan mempunyai langkah-langkah yang tertuang dalam Gambar 1. berikut.



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D) Menurut Borg and Gall.³

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2023), hal. 764.

Pengembangan Borg & Gall yang menunjukkan 10 langkah tersebut, peneliti menyederhanakan proses pengembangan Borg & Gall menjadi 9 langkah. Penelitian ini tidak mencapai pada tahap produksi masal dikarenakan peneliti memilih tahapan yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan, yaitu fokus penelitian tertuju pada aspek kelayakan produk dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. tertuju pada kelayakan produk serta respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Adapun 9 langkah tersebut yaitu: ⁴

1. Potensi dan Masalah

Munculnya suatu penelitian, pasti disebabkan adanya potensi dan masalah. Potensi merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan atau dimanfaatkan agar mempunyai nilai tambah. Sedangkan masalah merupakan segala sesuatu yang menyimpang atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Potensi dan masalah ini selanjutnya dikembangkan dan diselesaikan terutama dalam bidang pendidikan.

Kegiatan awal sebelum dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, analisis kebutuhan dilakukan observasi dan melalui wawancara kepada guru ditemukan bahwa di TK Khodijah Mulyojati Kota Metro lebih banyak melakukan kegiatan motorik halus dibandingkan dengan kegiatan motorik kasar. TK Khodijah Mulyojati Kota Metro melakukan kegiatan senam serta gerak dan lagu pada proses pembelajaran dalam menstimulasi motorik kasar anak sehingga, membuat anak kurang antusias dan kurang berminat dalam kegiatan pembelajaran motorik kasar. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.

2. Pengumpulan Data atau Informasi

Pengumpulan data ataupun informasi digunakan sebagai bahan perencanaan produk pembelajaran ke depan untuk mengatasi suatu permasalahan. Informasi yang diperlukan yaitu kajian tentang pembelajaran ke subjek yang diteliti, yang kemudian dikaitkan dengan

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hal. 298.

kajian teoritis yang menyangkut perencanaan pembelajaran tersebut. Tujuannya yaitu mengumpulkan semua informasi mengenai suatu produk serta mengidentifikasi permasalahan tersebut. Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan serta studi kelayakan suatu produk tersebut.

Masalah yang telah ditemukan berdasarkan hasil observasi sebagai salah satu analisis kebutuhan dalam penelitian di sekolah dijadikan sebuah potensi bagi peneliti untuk ke tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran berupa permainan jalur engklek. Sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajarann didapat dari sumber informasi yaitu buku, jurnal, dan internet.

3. Desain Produk

Produk dalam penelitian dan pengembangan haruslah bermanfaat bagi manusia. Langkah ini ditujukan untuk mengembangkan dengan menyusun serta mengevaluasi semua komponen yang terdapat didalam produk tersebut. Hasil akhir dari dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah sebuah desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya, yaitu media pembelajaran motorik kasar berupa permainan jalur engklek.

4. Validasi Desain

Validasi produk digunakan sebagai penilaian apakah produk tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilaksanakan dengan melibatkan beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk tersebut, dalam hal ini melibatkan ahli media serta ahli materi. Setiap tenaga ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahannya dan kekuatannya.

5. Revisi Desain

Setelah produk tersebut melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya yaitu tahap revisi. Tahap revisi dilakukan yaitu sebagai perbaikan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli validasi media dan ahli validasi materi. Revisi ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan di lapangan secara terbatas dengan melibatkan pihak tertentu. Uji coba produk tersebut dilakukan terhadap produk yang sudah dikembangkan sesuai dengan rencana pembelajaran. Uji coba tersebut dilaksanakan dengan tujuan agar dapat mengetahui desain produk tersebut layak sesuai substansi yang ada.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki produk tahap kedua setelah uji lapangan yang selanjutnya produk disempurnakan. Setelah desain produk direvisi, maka menjadi produk final yang siap dipergunakan sebagai media pembelajaran.

8. Uji Coba Pemakaian

Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan penilaian, masukan-masukan, dan koreksi untuk produk yang telah direvisi sebelumnya, serta untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak. Uji coba pemakaian melibatkan subjek penelitian sejumlah 30 peserta didik TK Khodijah Mulyojati Kota Metro.

9. Revisi Produk Final

Setelah uji coba pemakaian dilaksanakan, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai referensi untuk merevisi produk. Revisi ini adalah tahap terakhir dari proses penelitian.

10. Produksi Massal

Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran untuk keterampilan motorik kasar anak usia dini. Media pembelajaran ini adalah permainan jalur engklek untuk keterampilan motorik kasar anak usia dini. Setelah tahap terakhir ini sudah tidak ada revisi, peneliti hanya melaksanakan 9 tahapan dalam penelitian ini.

C. Instrumen Pengumpul Data

Pada dasarnya melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka perlu ada alat ukur yang baik. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Sugiyono mengatakan

bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁵ Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kuesioner yang berbentuk lembar validasi. Lembar alidasi yang digunakan adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar observasi.

1. Kuesioner atau angket

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁶ Dalam penelitian ini lembar instrumen berisi butir-butir pernyataan yang dirancang sebagai bahan dokumentasi kelayakan pada media yang dibuat oleh peneliti. Lembar validasi dalam penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Berikut adalah instrumen validasi ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini:

Tabel 1. Lembar Kuesioner Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Segi Edukatif	1. Kesesuaian APE jalur engklek dengan tujuan perkembangan motorik kasar anak yang ingin dicapai					
		2. Mampu mendorong antusiasme anak dalam pembelajaran					
		3. Kesesuaian media permainan jalur engklek dengan materi gerak dasar lompat					
		4. Kegunaan APE jalur engklek sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak					

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hal 102.

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, hal. 234.

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
2	Segi Estetika	1. Kesesuaian ukuran media permainan jalur engklek					
		2. Kesesuaian pemilihan warna, gambar dan tulisan pada media permainan jalur engklek					
		3. Kemenarikan media permainan jalur engklek					
3	Segi Teknis	1. Bahan pembuatan media permainan aman dan tidak berbahaya bagi anak					
		2. Keawetan media permainan jalur engklek					
		3. Media permainan jalur engklek mudah digunakan, ringan dan mudah dibawa					
		4. Kesesuaian media permainan jalur engklek dengan karakteristik anak usia dini					
		5. Ketepatan media permainan jalur engklek terhadap keterampilan motorik kasar anak usia dini					

Keterangan:

1 : Tidak Layak

2 : Kurang Layak

3 : Cukup Layak

4 : Layak

5 : Sangat Layak

Tabel 2. Lembar Kuesioner Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum PAUD					
2	Materi gerak dasar anak					
3	Materi dalam media permainan jalur engklek sesuai dengan tujuan pembelajaran melatih motorik kasar anak					
4	Media permainan jalur engklek dapat menstimulasi keterampilan motorik kasar anak					
5	Materi pada media permainan jalur engklek mudah dipahami oleh anak					
6	Gambar dan tulisan permainan jalur engklek dibuat sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak					
7	Mampu memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran melatih motorik kasar					
8	Media permainan jalur engklek sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia dini					

Keterangan:

1 : Tidak Layak

2 : Kurang Layak

3 : Cukup Layak

4 : Layak

5 : Sangat Layak

2. Observasi

Pengambilan data dengan cara mengamati anak untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan keterampilan motorik kasar anak merupakan kegiatan observasi. Kegiatan mengamati anak yang dilakukan oleh guru akan memberi informasi tentang perubahan yang dilakukan anak. Observasi dilakukan secara terstruktur yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek atau objek penelitian di mana yang diamati itu sesuatu yang bersifat terstruktur.⁷ Instrumen pengamatan menggunakan lembar observasi yang dimana lembar ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai penilaian guru terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan APE permainan jalur engklek.

Tabel 3. Lembar Kuesioner Observasi Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak dapat melompat dengan satu kaki				
2	Anak dapat menyeimbangkan tubuhnya				
3	Anak dapat berjingkat secara berturut-turut				
4	Anak dapat jongkok lalu melompat				
5	Anak mampu menyelesaikan permainan dengan tekun				
6	Anak dapat menghitung sembari melompat				
7	Anak menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan pada sesi <i>random dance</i>				
8	Anak mampu mengikuti aturan permainan				

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 762.

Keterangan:

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4 : Berkembang Sangat Baik

3. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab terkait suatu permasalahan atau fenomena tertentu. Menurut Sugiyono wawancara digunakan sebagai teknik pengumpul data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁸

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu, wawancara tidak terstruktur kepada kepala sekolah serta guru kelas kelompok A dan B di TK Khodijah Mulyojati Kota Metro. Setelah wawancara dilakukan, peneliti dapat membuat kesimpulan tentang rencana pengembangan media permainan jalur engklek secara tepat untuk mengatasi permasalahan yang telah diamati sebelumnya. Selain itu, wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah media dapat menyelesaikan masalah dan membantu proses pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan, profil sekolah, dan pengambilan gambar maupun rekaman terhadap objek yang diteliti. Kegiatan dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengge, agenda, dan sebagainya.⁹

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, hal. 418.

⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2022), hal. 274.

Kegiatan dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tertulis dan foto tentang gambaran umum yang berkaitan dengan pelaksanaan peran permainan jalur engklek. Data-data yang didokumentasikan terkait dengan objek penelitian seperti: foto pada saat dilakukan permainan, foto pada saat peneliti sedang mencontohkan permainan, foto pada saat antre menunggu giliran untuk bermain jalur engklek.

D. Teknik Analisis Data

Pada penelitian media permainan jalur engklek ini peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Pada analisis kualitatif, data berasal dari wawancara, kritik serta saran dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan analisis kuantitatif, data diperoleh melalui penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli pendidik dengan menggunakan instrumen angket.

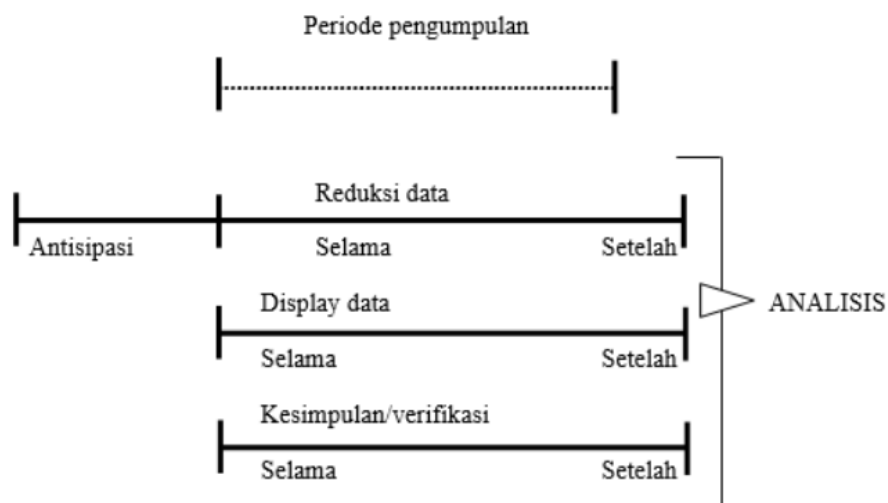
1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif memiliki sifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, yang kemudian dikembangkan menjadi hipotesis. Analisis data kualitatif lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.¹⁰ Teknik analisis data kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini adalah dalam kegiatan wawancara dan masukan-masukan dari ahli materi dan ahli media. Data penilaian yang diperoleh dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Miles dan Huberman berpendapat bahwa kegiatan pada analisis data kualitatif dilakukan secara terus-menerus hingga tuntas dan memuaskan, sehingga data yang kita butuhkan terpenuhi. Aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data/*data reduction*, penyajian data/*data display*, dan kesimpulan/*verifikasi*.¹¹

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, hal. 436-437.

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hal. 246.

Berikut ini gambar komponen dalam analisis data kualitatif model Miles dan Huberman:



Gambar 2. Komponen Analisis Data Model Miles and Huberman.¹²

2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif terhadap kelayakan dan kualitas dalam penelitian ini dapat diperoleh melalui instrumen-instrumen penilaian yang dilakukan pada saat uji coba, seperti instrumen validasi para ahli, kepala sekolah, guru kelas serta anak didik. Data yang dihasilkan dari beberapa instrumen tersebut dapat dianalisis menggunakan statistik. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentase dari setiap validator ahli materi dan ahli media yang menampilkan hasil dari pengembangan media permainan jalur engklek.

Pada penelitian ini, angket yang digunakan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.¹³Skala likert pada penelitian ini terdiri lima pilihan jawaban yaitu: Tidak Layak (1), Kurang Layak (2), Cukup Layak (3), Layak (4), Sangat Layak (5). Data interval tersebut digunakan dan di analisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban yang diberikan oleh responden.

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, hal. 438.

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, hal. 167.

Menghitung persentase kelayakan dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:¹⁴

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor responden

N : Skor maksimal tiap aspek penilaian

Peneliti menggunakan rumus sederhana yang telah dimodifikasi:

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh bersifat kuantitatif, lalu dianalisis secara deskriptif dengan dikonversikan melalui rating scale. Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan rating *scale*.

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media¹⁵

No	Skor	Kriteria
1	< 21%	Tidak Layak
2	21% – 40%	Kurang Layak
3	41% – 60%	Cukup Layak
4	61% – 80%	Layak
5	81% – 100%	Sangat Layak

Perkembangan motorik kasar anak dengan menggunakan pengembangan media permainan jalur engklek dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁶

$$P = \frac{a}{b} \times 100\%$$

¹⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 282.

¹⁵Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan : Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal. 35.

¹⁶Zulmiyetri dan Nurhastuti dan Safaruddin, *Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: KENCANA, 2019), hal. 81.

Keterangan:

P : Nilai persen yang dicari

a : Jumlah skor yang diperoleh

b : Jumlah skor maksimum

Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara melihat skor yang diperoleh anak dengan skor maksimum ideal, kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam kategori uji terlaksana menjadi:

Tabel 5. Kategori Keberhasilan Peserta Didik¹⁷

Skor	Kategori	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0% – 25%
2	Mulai Berkembang (MB)	26% – 60%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	61% – 75%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% – 100%

Selanjutnya untuk teknik analisis uji coba pemakaian pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan uji t. Uji coba pemakaian dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak melalui media permainan jalur engklek melalui dua tahap, yaitu tahap I dan tahap II. Berikut rumus uji t:¹⁸

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata sampel tahap I

\bar{x}_2 : Rata-rata sampel tahap II

S_1 : Simpangan baku tahap I

S_2 : Simpangan baku tahap II

n_1 : Jumlah sampel tahap I

n_2 : Jumlah sampel tahap II

r : Nilai korelasi antara data dua sampel

¹⁷Kemendikbud Anak Usia Dini, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktpral Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), hal. 5.

¹⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, hal. 308.

Dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui media permainan jalur engklek

Ha : Terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui media permainan jalur engklek

Ho : $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka dikatakan motorik kasar anak tidak meningkat

Ha : $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka dikatakan motorik kasar anak meningkat