

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Wibawa (2003) menyebutkan bahwa “penelitian tindakan kelas yakni suatu pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru atau praktisi Pendidikan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.” Metode ini fokus pada tindakan konkret yang dilakukan di dalam kelas untuk memahami, mengidentifikasi, dan memecahkan masalah-masalah kemampuan motorik halus anak yang muncul dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur ulang yang terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) merencanakan; 2) melakukan; 3) mengamati; dan 4) merefleksi.

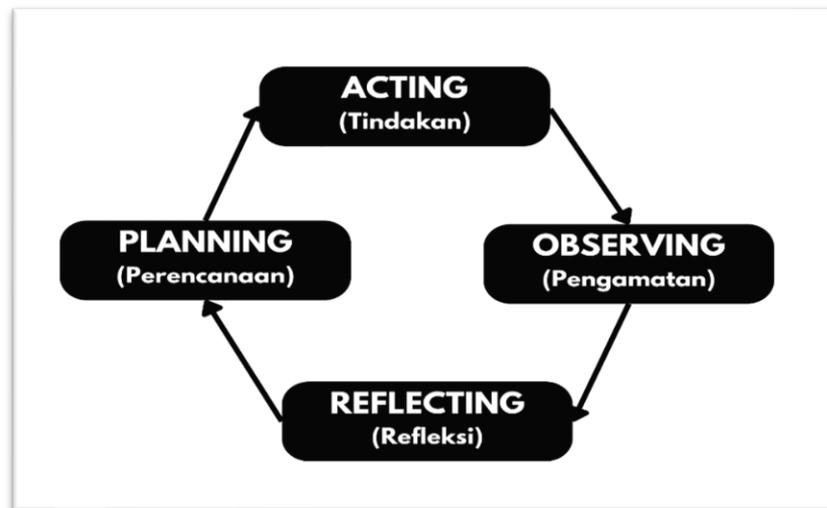
Dalam setiap komponen dari penelitian tindakan kelas ini memiliki tugas dan tanggungjawab pada kegiatannya masing-masing. Metode penelitian ini berbasis kolaboratif, yaitu melibatkan kerjasama antar guru dan siswa. Kerjasama ini membantu dalam mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan merancang perubahan. Harapan penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas, yaitu penelitian ini dapat mencapai yang baik pada setiap tindakan yang telah dilakukan, guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui alat permainan edukatif *Wire Maze*.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas yang dikembangkan yaitu menggunakan model Kurt Lewin (Pahleviannur, dkk, 2022 hlm. 27). PTK model Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, diantaranya (1) Perencanaan

(*planning*), (2) Aksi atau tindakan (*acting*), (3) Observasi/Pengamatan (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*).

Berikut ini merupakan alur penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin:



Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin

Penulis memutuskan untuk menggunakan desain penelitian ini karena jumlah tindakan yang dilakukan dalam satu siklus tidak ditentukan secara eksplisit atau mutlak. Sebaliknya, jumlah tindakan tersebut dapat dilaksanakan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diterapkan melalui berbagai strategi.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Pada setiap pertemuan, peneliti mengamati kegiatan-kegiatan motorik halus anak setelah bermain alat permainan edukatif *wire maze* sebelum pembelajaran dimulai. Pada saat sudah masuk ke kegiatan inti pembelajaran, peneliti mengamati setiap kegiatan motorik halus yang dilakukan oleh anak lalu mencatatnya pada lembar observasi yang telah disiapkan.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 11 orang anak yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 4 orang anak Perempuan pada kelompok A (Bintang) TK

Kemala Bhayangkari 18 Cicalengka. Alasan dipilihnya subjek penelitian ini yaitu dilihat pada observasi awal pada sekolah tersebut, peneliti melihat perkembangan motorik halus yang ada pada 11 anak tersebut belum berkembang secara optimal. Masih banyak anak yang kesulitan dalam melakukan berbagai macam kegiatan motorik halus seperti meronce, menjumpit benda kecil, menyusun *puzzle*, dsb. Maka dari itu, peneliti ingin melihat bagaimana perkembangan motorik halus anak setelah diberikannya alat permainan edukatif *wire maze*.

3.4 Prosedur Penelitian

Peneliti membuat beberapa langkah-langkah penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. berdasarkan

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *wire maze*, kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Penetapan fokus permasalahan yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.
- b. Perumusan kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan motorik halus anak usia dini yaitu dengan melalui permainan *wire maze*.
- c. Membuat surat izin pada instansi terkait yang akan digunakan sebagai tempat penelitian.
- d. Menyiapkan instrument penelitian kemampuan motorik halus anak usia dini berdasarkan pengembangan instrumen dari *Peabody Developmental Motor Skills-2* (PDMS-2).

2. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini, peneliti akan menerapkan apa yang disebutkan dalam tahap perencanaan. Sebagai bentuk pembelajaran fisik, kegiatan yang akan dilakukan akan dikemas dan disesuaikan dengan kondisi saat ini. Peneliti

bekerja sama dengan guru kelas selama penelitian dilaksanakan. Dalam penelitian ini, guru kelas berperan sebagai instruktur atau pemberi tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui alat permainan edukatif *wire maze*. Sementara itu, peneliti bertanggung jawab untuk mengamati dan mencatat segala sesuatu yang terjadi selama proses pemberian tindakan.

3. Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap proses tindakan. Pedoman observasi yang telah dibuat menjadi landasan peneliti dalam melakukan penelitian ini. Peneliti akan melihat kemampuan motorik halus anak setelah diberikannya alat permainan edukatif *wire maze*. Kemampuan motorik halus anak tersebut antara lain seperti kemampuan anak dalam menggenggam kubus, menggenggam spidol, pada saat menjemput benda kecil, memotong kertas horizontal, menghubungkan titik, merangkai manik-manik, membangun tower, dan merajut tali. Setiap pertemuan akan mengikuti proses pengamatan, yang akan membantu peneliti melakukan tahap evaluasi dan refleksi.

4. Refleksi (*reflecting*)

Dalam penelitian tindakan kelas, tahap refleksi digunakan untuk mengetahui baik atau buruknya penerapan tindakan pada setiap siklus yang diberikan kepada anak. Tahap ini dianggap sebagai tahap yang paling penting karena menunjukkan seberapa baik atau buruk tindakan yang diberikan pada setiap siklus. Tahap ini juga dapat membantu peneliti dalam mempertimbangkan apa yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

3.5 Instrumen Penelitian

Penelitian pada dasarnya adalah proses pemecahan masalah menggunakan metode ilmiah. Pengumpulan data adalah langkah pertama dari metode ilmiah. Instrumen penelitian atau alat pendidikan merupakan bagian penting dari pengumpulan data untuk penelitian, karena alat penelitian (instrumen) adalah alat

yang bisa digunakan untuk mengukur dan memberikan informasi tentang apa yang kita cari (Sappaile dalam Muslihin, dkk, 2022).

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang dapat diamati. Instrumen dibuat untuk tujuan penelitian tertentu dan tidak dapat digunakan untuk tujuan penelitian lain, jadi peneliti harus membuat instrument mereka sendiri. Susunan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian tidak selalu identik dengan yang digunakan dalam penelitian lainnya, karena tujuan dan prosedur yang digunakan oleh masing masing metode penelitian berbeda. Data yang dikumpulkan dengan alat tertentu akan dijelaskan, digabungkan, atau digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti mengadaptasi *Peabody Developmental Motor Scales-2* (PDMS-2) sebagai alat atau instrumen pengumpulan data. PDMS-2 merupakan alat penilaian standar yang dirancang untuk mengukur perkembangan motorik anak sejak lahir hingga usia enam tahun (Strooband et. al, 2023). PDMS-2 dikembangkan untuk mengevaluasi keterampilan motorik kasar dan halus, PDMS-2 menjadi instrumen paling penting dalam mengidentifikasi keterlambatan perkembangan motorik dan merancang rencana intervensi individual. PDMS-2 terbagi menjadi dua subtes utama, yaitu *Grasping* (kemampuan menggenggam) dan *Visual-Motor Integration* (Integrasi Visual-Motorik).

Selaras dengan pendapat Strooband et. al (2023) yang menjelaskan mengenai kedua subtes, yaitu subtes *grasping* dirancang untuk mengevaluasi kemampuan anak dalam menggunakan tangan untuk memegang, menggenggam, dan memanipulasi objek. Tugas-tugas dalam subtes ini meliputi menggenggam mainan, memegang objek dengan berbagai cara, dan menggunakan jari-jari untuk mengambil objek kecil. Subtes *visual-motor integration* mengevaluasi kemampuan anak untuk mengoordinasikan penglihatan dengan gerakan tangan. Tugas tugas dalam subtes ini meliputi: (1) menggambar garis atau bentuk sederhana; (2) menghubungkan titik-titik; (3) memasukkan objek ke dalam wadah; (4) menyusun balok; dan (5) menggunakan alat tulis. Subtes ini penting untuk memahami

kemampuan anak dalam melakukan tugas sehari-hari yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, seperti menulis, menggambar, atau memegang *puzzle*.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Dapat dilihat melalui tabel 3.1 berikut ini

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian
Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Teknik Pengumpulan Data
Motorik Halus	Menggenggam (<i>Grasping</i>)	1. Anak mampu menggenggam kubus kecil 2. Anak mampu menggenggam spidol 3. Anak mampu menyentuhkan jari-jari, dengan ibu jari sebagai pusat sentuhan	Observasi dan Dokumentasi
	Integrasi visual-motorik (<i>Visual-motor Integration</i>)	1. Anak mampu memotong kertas horizontal dengan menggunakan gunting 2. Anak mampu menghubungkan titik-titik 3. Anak mampu merangkai manik-manik	

		4. Anak mampu membangun tower/pyramid	
		5. Anak mampu merajut tali	

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Langkah pertama dalam proses penelitian adalah teknik pengumpulan data. Sangat penting bagi peneliti untuk mendapatkan data yang valid selama penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Pemilihan teknik ini bergantung pada jenis penelitian, tujuan penelitian, dan jenis data yang diperlukan, baik itu penelitian kualitatif ataupun kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data, yaitu observasi dan dokumentasi. Berikut ini adalah uraian dari berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

1. Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung objek atau fenomena tertentu di lapangan. Observasi memungkinkan peneliti mendapatkan informasi secara langsung dari situasi nyata tanpa melalui perantara. Teknik ini sering digunakan dalam penelitian kualitatif, meskipun juga dapat diaplikasikan dalam penelitian kuantitatif. Febriani (2023) dalam jurnal penelitiannya menyebutkan bahwa, observasi merupakan cara atau metode pengumpulan informasi maupun data dengan cara mengamati serta mencatat secara sistematis mengenai fenomena-fenomena dari objek yang sedang diamati.

Pada penelitian ini, peneliti mengamati seluruh proses pembelajaran secara langsung di TK Kemala Bhayangkari 18, terutama pada pembelajaran motorik halus. Kegiatan observasi ini dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada sebelum diberikan tindakan, pada saat diberikan tindakan, dan setelah diberikan

tindakan. Peneliti menggunakan daftar ceklis dan catatan lapangan untuk melakukan observasi. Daftar ceklis akan berisi penilaian perkembangan, yang pasti mengacu pada instrumen penelitian yang telah dirancang oleh peneliti. Namun, catatan lapangan akan menceritakan perkembangan anak selama tindakan.

Tabel 3. 2

Format Pedoman Observasi

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif *Wire Maze*

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Inisial Nama Anak :

Berilah tanda (√) pada pengamatan yang tersedia!

Indikator	Item Pertanyaan	Penilaian		
		0	1	2
Menggenggam (<i>Grasping</i>)	Anak mampu menggenggam kubus kecil			
	Anak mampu menggenggam spidol			
	Anak mampu menyentuhkan jari-jari, dengan ibu jari sebagai pusat sentuhan			
Integrasi visual- motorik	Anak mampu memotong kertas horizontal			
	Anak mampu menghubungkan titik-titik			

	Anak mampu merangkai manik-manik			
	Anak mampu membangun tower/pyramid			
	Anak mampu merajut tali			
Jumlah Skor				
Kategori (BB, MB, BSH, BSB)				

Keterangan:

- 0: Tugas tidak dilakukan atau tidak sesuai kriteria
- 1: Tugas dilakukan sebagian atau terdapat kesalahan kecil
- 2: Tugas dilakukan secara sempurna

Kategori:

- 0 – 3 : Belum Berkembang (BB)
- 4 – 7 : Mulai Berkembang (MB)
- 8 – 11 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 12 > : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 3. 3 Format Catatan Lapangan Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif *Wire Maze*

Tempat Penelitian :

Hari/Tanggal :

Hasil Catatan Lapangan :

--

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber informasi tidak tertulis yang dapat membantu peneliti dalam memantau kegiatan di kelas. Dokumentasi dapat berupa rekaman, foto, slide, ataupun video. Dalam hal ini, dokumentasi digunakan sebagai alat bantu penelitian dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui alat permainan edukatif *wire maze* di TK Kemala Bhayangkari 18, dengan tujuan untuk memberikan informasi bahwa penelitian ini benar adanya.

3.7 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah atau juga dikenal sebagai definisi operasional variabel, merupakan definisi yang diberikan kepada variabel dengan memberikan makna spesifikasi dari setiap istilah. Beberapa definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

3.7.1 Keterampilan Motorik Halus

Motorik halus merujuk pada keterampilan motorik kecil atau gerakan halus yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil dan presisi. Keterampilan motorik halus mencakup kemampuan untuk mengontrol gerakan tangan, jari, dan pergelangan tangan dengan presisi. Aktivitas motorik halus melibatkan koordinasi yang baik antara mata dan tangan serta kemampuan untuk menggunakan otot-otot kecil dengan kontrol yang baik.

3.7.2 Alat Permainan Edukatif *Wire Maze*

Wire maze atau labirin kawat merupakan alat permainan yang dirancang untuk menguji dan mengembangkan keterampilan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan pemecahan masalah. Permainan ini biasanya terdiri dari suatu struktur berupa kawat yang membentuk labirin yang rumit. Pemain ditantang untuk memandu atau memanipulasi bola atau objek kecil bisa berupa cincin besi melalui labirin tersebut tanpa menyentuh kawatnya. Apabila cincin besi mengenai kawat, maka alat permainan akan berbunyi dan lampu yang berada di alat permainan tersebut akan menyala.

3.8 Teknik Analisis Data

Setiap penelitian membutuhkan teknik analisis data demi mempermudah mengolah data yang telah diambil. Teknik analisis data merujuk pada berbagai metode dan pendekatan yang digunakan untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasi data yang dikumpulkan dalam suatu penelitian. Miles dan Huberman (1994) dalam bukunya mengemukakan bahwa ada tiga kegiatan yang dilakukan dalam teknik analisis data yaitu reduksi data, pemaparan data, dan penyimpulan untuk menganalisis data secara efektif, penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan penyederhanaan data mentah yang telah diperoleh untuk memfokuskan kepada elemen-elemen yang relevan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardin et. al (2020) yang menyebutkan bahwa data

yang telah dikumpulkan melalui proses pengumpulan kemudian diseleksi berdasarkan kebutuhan penelitian sehingga mendapat data yang relevan dan akan dianalisis lebih lanjut. Peneliti hanya memilih beberapa hal yang pokok dalam analisis, sehingga dapat memudahkan pada tahap selanjutnya.

2) Pemaparan Data

Pemaparan data merupakan penyajian data dalam bentuk yang lebih terstruktur untuk memudahkan analisis lebih lanjut, biasanya menggunakan grafik atau diagram. (Ardin et. al, 2020).

3) Kesimpulan

Penyimpulan merupakan penarikan kesimpulan berdasarkan pola atau tema yang ditemukan dari data yang telah dianalisis. Pernyataan kesimpulan di awal masih bersifat sementara, karena tidak menutup kemungkinan pada tahapan analisis selanjutnya berubah apabila hasil dari pembuktiannya masih belum sesuai dan belum relevan. (Ardin et. al, 2020).

Data utama yang dianalisis merupakan data yang diambil dari kegiatan observasi kepada anak. hasil wawancara yang disampaikan oleh guru kelas dan catatan lapangan yang dianalisis secara deskriptif. Sedangkan daftar ceklis harus dihitung menggunakan tabel frekuensi, lalu setelah itu dijabarkan secara deskriptif.

Tabel 3. 4

Distribusi Frekuensi

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
BB (Belum Berkembang)	0 – 3		
MB (Mulai Berkembang)	4 – 7		
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	8 – 11		
BSB (Berkembang Sangat Baik)	12 >		

Keterangan:

a) Mencari Interval

Skor Maksimal = 16

Skor Minimal = 0

$$\frac{smax - smin}{jumlah\ kategori} =$$

$$\frac{16 - 0}{4} = 4$$

Pengkategorian:

BB (Belum Berkembang) = 0 – 3

MB (Mulai Berkembang) = 4 – 7

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 8 – 11

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 12 >

b) Mencari persentase

Menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Number of cases (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka persentase (%)