

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang di gunakan daam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian yang bersifat deskriptif merupakan penelitan yang memberi gambaran secermat mungkin mengenai suatu individu keadaan, gejala atau kelompok tertentu.

Sugiyono (2011:14) metode penelitian kuantitatif adalah :

Metode penelitian sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme; metode yang di gunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu; teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan dengan perhitungan teknik sampel tertentu yang sesuai; pengumpulan data kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya. Adapun tujuan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini adalah untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat suatu kesimpulan. Dimana hasil penelitian diperoleh dari hasil perhitungan indikator-indikator variabel penelitian kemudian di paparkan secara tertulis oleh penulis.

1. Metode Deskriptif

Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau

yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan.

Penelitian ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain *fun cooking*.

Adapun yang menjadi landasan peneliti menggunakan metode deskriptif yaitu :

- 1) Peneliti ini mengungkapkan masalah-masalah yang terjadi pada masa sekarang.
- 2) Dengan metode ini dapat memberikan gambaran tentang ada atau tidaknya suatu hubungan antara kegiatan bermain *fun cooking* terhadap motorik halus anak. Memudahkan peneliti dalam pengolahan data karena data yang terkumpul bersifat homogen atau sama
- 3) Metode ini selain dapat mengumpulkan data, menyusun data, menginterpretasikan data serta datanya dapat disimpulkan.

2. Pendekatan Kuantitatif

Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara pencatatan dan penganalisaan data hasil penelitian secara eksak dengan menggunakan perhitungan statistik. "Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan metode bilangan untuk mendeskripsikan observasi suatu objek atau variabel dimana bilangan menjadi bagian dari pengukuran. Darmadi (2013:286). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (2004:53), bahwa : Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan secara kuantitatif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau suatu kejadian yang terjadi pada saat sekarang dalam bentuk angka-angka bermakna.

B. Partisipan

Berikut partisipan yang terlibat dalam penelitian ini :

Kepala sekolah, yaitu sebagai partisipan dalam hal memberi izin melakukan penelitian di TK yang sudah ditentukan. 2 dewan guru sebagai partisipan dalam hal membimbing dan membantu terlaksananya penelitian, dan 16 anak di TK Khalifah 2 Ciracas Serang sebagai sampel dari penelitian yang akan dilakukan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2013:119).

Dalam penelitian ini populasi yang di ambil adalah anak kelas B di TK Khalifah 2 Ciracas Serang.

2. Sampel

Menurut Sugiono (2013: 120) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan jumlah sampel dilakukan sebuah *Purposive sampling*. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. *Purposive sampling* yaitu sampel yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan pada strata, random, atau daerah tetapi didasari atas pertimbangan tertentu (Arikunto, 1992:127). Sugiyono (2013:124) menjelaskan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sugiyono (2013:120) berpendapat bahwa: “Makin besar jumlah sampel yang mendekati populasi, maka peluang kesalahan

generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka makin besar kesalahan generalisasi”. Pengambilan sampel penelitian harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar representatif. Artinya sampel yang diambil benar-benar dapat mewakili karakteristik dari populasi penelitian secara keseluruhan sehingga dapat menggambarkan keadaan sebenarnya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil berdasarkan data yang dapat mewakili populasi secara keseluruhan (representatif).

Yang menjadi pertimbangan dalam penelitian ini yaitu sampel dari populasi berdasarkan adanya data atau kemudahannya mendapatkan data tanpa perhitungan representatifnya. Pengambilan sampel yang akan dilakukan atas pertimbangan waktu, tenaga dan biaya sehingga tidak memungkinkan untuk mengambil sampel yang banyak. Dalam penelitian ini sampel diambil dari populasi, yakni anak kelompok B Tk Khalifah 2 dengan jumlah anak sebanyak 16 anak.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan sebagai alat untuk menjaring data yang diperlukan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan angket.

1. Lembar Observasi

Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa waktu, dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian untuk menjawab pertanyaan untuk membantu mengerti perilaku manusia,

dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu, melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

Jenis observasi yang dilaksanakan peneliti adalah observasi partisipatif, sebab peneliti ikut serta dalam kegiatan memasak membuat bola cookies dan menghias roti tawar.

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran di TK Khalifah 2 khususnya pada anak yang ditingkatkan kemampuan motorik halus nya melalui kegiatan memasak menyenangkan (*fun cooking*).

2. Angket

Menurut Sugiono (2013:192) angket merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/reponden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Namun di sini peneliti menganalisa sikap dan proses dalam kegiatan penelitian, peneliti menggunakan angket yang disusun dengan pertanyaan yang sekiranya mudah di pahami dan bisa di jawab oleh anak dan guru yang bersangkutan. Angket ini di berikan setiap akhir dari proses yang telah di lalui oleh partisipan. Sudjana (2010:80) menjelaskan bahwa instrumen angket ini digunakan untuk mengukur sikap seseorang terhadap objek tertentu. Angket tersebut akan menanyakan pendapat siswa terhadap komponen kegiatan yang meliputi : suasana saat melakukan kegiatan *fun cooking*, perasaan saat proses melakukan dan hasil dari kegiatan *fun cooking*, persepsi anak tentang kegiatan fun cooking terhadap motorik halus anak

Data dari penelitian yang akurat dikumpulkan melalui instrumen tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan masing-masing memiliki tujuan yang spesifik. Tabel 3.1 mencantumkan jenis-jenis

instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya serta kisi-kisi instrumen pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaan Instrumen

No	Jenis Instrumen	Tujuan Instrumen	Sumber data	Observer	Waktu
1	Lembar Observasi kesiapan bermain <i>fun cooking</i>	Mengobservasi kategori kesiapan memulai kegiatan bermain <i>fun cooking</i> selama pembelajaran berlangsung	Anak (2 kelompok kelas)	4 Observer	Pada saat kegiatan proyek kegiatan berlangsung.
2	Lembar Observasi kemampuan motorik halus	Mengobservasi kegiatan motorik halus yang dilakukan anak pada saat kegiatan <i>fun cooking</i> berlangsung	Anak	1 Observer	Pada saat kegiatan proyek kegiatan berlangsung.
3	Lembar observasi sikap	Mengungkap hasil kegiatan yang dibuat oleh anak	Anak	1 Observer	Pada saat proyek kegiatan berlangsung
4	Angket pendapat guru terhadap kegiatan bermain <i>fun cooking</i>	Menguatkan pencapaian dari hasil kegiatan pada saat proses dan untuk mengetahui membantu atau tidak nya kegiatan ini dengan kemampuan motorik halus anak	Guru	1 Observer	Akhir pembelajaran

1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus

Kisi-kisi adalah sebuah tabel menunjukan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti kisi-kisi ini dibuat untuk memberikan gambaran mengenai hubungan kegiatan *fun cooking* terhadap kemampuan motorik halus anak taman kanak-kanak. (Asmawati 2014:66), adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Sub-Variabel	Indikator	Butir Item	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Kemampuan Motorik Halus	1. Menjiplak bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak bentuk geometri (lingkaran) 	1,2	Observasi, studi, dokumentasi	Anak
	2. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan sesuatu yang diberikan guru • Mengaduk adonan kue • Membuat pola dengan selai dan coklat 	3, 5, 7, 10,11, 14, 15	Observasi, studi, dokumentasi	Anak
	3. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan berbagai media	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat bentuk dengan menggunakan adonan kue 	4,6	Observasi, studi, dokumentasi	Anak
	4. Mengeskpre	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun dan 	8, 9,	Observasi,	Anak

Vilia Ayu, 2016

HUBUNGAN KEGIATAN BERMAIN FUN COOKING TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KHALIFAH 2 SERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	sikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	menghias adonan kue dan roti sesuai dengan kemampuannya	12, 13	studi, dokumentasi	
--	--	---	--------	--------------------	--

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Pedoman Observasi Kemampuan Motorik Halus

No	Indikator/Item	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Anak dapat menjiplak bentuk geometri					
2	Anak dapat menjiplak bentuk sekitar					
3	Anak dapat meniru percontohan guru					
4	Anak dapat membuat berbagai bentuk dengan playdough/adonan					
5	Anak memegang benda dengan baik					
6	Anak dapat membuat pola dengan baik/tidak berantakan					
7	Anak dapat menggunakan benda sesuai dengan fungsi dan kegunaannya					
8	Anak dapat menciptakan lebih dari satu bentuk					
9	Anak dapat mengikuti gerakan sederhana (mengoper benda)					
10	Anak dapat meraba dan merasakan permukaan yang berbeda					
11	Anak dapat menggerakkan tangan dan jemarinya dengan baik					

Vilia Ayu, 2016

HUBUNGAN KEGIATAN BERMAIN FUN COOKING TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KHALIFAH 2 SERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

12	Anak dapat menyusun alat dan bahan kegiatan					
13	Anak dapat meratakan bahan dengan jari					
14	Anak dapat melepas ikatan plastik pada bahan memasak					
15	Anak dapat menggantung bebas					

Keterangan :

- 1 Sangat Kurang : Anak tidak dapat melakukan/enggan melakukan
- 2 Kurang : Anak belum melakukan dengan baik (tergantung pada keinginan anak untuk memulai)
- 3 Cukup : Anak dapat melakukan kegiatan dengan keinginan sendiri namun hasil tidak maksimal.
- 4 Baik : Anak melakukan kegiatan dengan keinginan sendiri dengan hasil yang baik.
- 5 Sangat Baik : Anak melakukan kegiatan dengan keinginan sendiri dengan hasil yang sempurna.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di laksanakan sebanyak dua kali. Secara garis besar antara lain sebagai berikut :

RPP I Tema : Cita-citaku menjadi pengusaha petunujuk dari Allah, aktivitas yang dipakai yaitu memasak bola cookies. Anak diajarkan untuk menjadi pengusaha kue sehingga anak merasakan proses pembuatan kue itu sendiri.

RPP II Tema : Cita-citaku menjadi pengusaha petunjuk dari Allah, aktivitas yang dipakai yaitu menghias roti tawar dengan selai, chocochips dan coklat. Anak diajarkan menjadi pengusaha kue sehingga anak dapat memperindah setiap kue yang akan telah di buat untuk dijual.

E. Teknik Pengumpulan Data

Vilia Ayu, 2016

HUBUNGAN KEGIATAN BERMAIN FUN COOKING TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KHALIFAH 2 SERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini data dapat dikumpulkan melalui :

1. Lembar observasi kesiapan bermain *fun cooking*, dapat digunakan ketika persiapan proses pembelajaran terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti dapat meminta guru atau observer lain untuk membantu mengamati kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan secara langsung. Lembar observasi ini digunakan agar keterampilan anak pada saat kegiatan bermain *fun cooking* dapat dinilai pada saat pengerjaan proyek adalah pengamatan langsung, pengamatan tidak langsung, dan pemodelan.
2. Lembar observasi kemampuan motorik halus, dapat digunakan ketika proses pembelajaran terjadi. Peneliti dapat mengamati bagaimana kemampuan motorik halus anak pada saat kegiatan *fun cooking* berlangsung.
3. Lembar observasi skala sikap, dapat diberikan setelah kegiatan bermain *fun cooking* selesai atau pada akhir penelitian
4. Angket pendapat guru, dapat digunakan untuk menguatkan pencapaian dari hasil kegiatan pada saat proses dan untuk mengetahui membantu atau tidak nya kegiatan ini dengan kemampuan motorik halus anak.

F. Pengembangan Bahan Ajar

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *fun cooking* dengan tema “Pasar tempat jual beli sarana datangnya rezeki dari Allah”, dimana kegiatan tersebut dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Peneliti menyusun skenario dan langkah-langkah pertemuan pertama dan kedua, yaitu (1) kegiatan awal \pm 20 menit, (2) kegiatan inti \pm 60 menit, (3) \pm 30 menit.

Pada awal kegiatan, peneliti membuka awal kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdoa, peneliti menyampaikan pembelajaran sesuai dengan tema kemudian peneliti menyiapkan bahan ajar. Peneliti memperlihatkan beberapa bahan dan alat untuk memulai kegiatan bermain *fun cooking* dan menjelaskan aturan serta tata cara dalam mengolah bahan tersebut. Peneliti meminta bantuan anak untuk menyiapkan bahan masakan bersama-sama. Peneliti memberikan percontohan terlebih dahulu sebelum anak mulai untuk mengolah bahan masakan yang sudah disiapkan, kemudian anak siap untuk mengolah bahan masakan. Pada kegiatan akhir, peneliti meminta anak untuk melihat hasil dari proses yang telah di kerjakan, kemudian peneliti mengadakan tanya jawab dan memberikan informasi tentang berwirausaha membuka toko kue.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan terdiri dari tiga tahap. Keempat tahap tersebut yaitu terdiri atas tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis. Berikut ini pemaparan dari kegiatan yang dilakukan pada masing-masing tahapan.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan persiapan adalah:

Guru menjelaskan kegiatan bermain *fun cooking* yang akan dilakukan, misalnya membuat bola cookies dan menghias roti tawar. Guru dan anak mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain *fun cooking*. Anak menggali informasi tentang kegunaan dari setiap alat dan bahan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku maupun guru secara langsung menerangkan kepada anak tentang kegunaan dari masing-alat dan bahan makanan yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap selanjutnya yaitu inti dari bermain *fun cooking*. Pada pelaksanaan terlebih dahulu guru menjelaskan dan memberi contoh teknik mengolah bahan makanan. Terdapat dua teknik bermain *fun cooking* dalam penelitian ini yaitu :

a) Bermain *fun cooking* dengan teknik membentuk adonan.

Guru telah menyiapkan adonan yang akan dibentuk oleh anak. Setelah itu guru memberi contoh cara membentuk dengan adonan yaitu meremas-remas adonan agar mudah dibentuk, mengambil adonan sesuai dengan kebutuhan bentuk yang akan dibuat, dan kemudian membentuk adonan sesuai gagasan. Setelah anak paham dengan teknik yang dilakukan, guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir tentang apa yang akan mereka buat. Anak membentuk adonan sesuai gagasan dan imajinasi anak. Setelah adonan selesai dibentuk, guru dan anak melakukan proses pematangan adonan.

b) Bermain *fun cooking* dengan teknik menghias roti tawar.

Kegiatan menghias roti tawar misalnya membuat *sandwich*, menghias dengan coklat, dan menghias dengan *butter cream*. Teknik yang perlu dijelaskan oleh guru dalam kegiatan ini yaitu cara memegang plastik sprut yang berisi adonan supaya anak dapat menggambar atau menghias roti tawar dengan baik. Setelah anak paham cara menghias roti, guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menemukan ide, kemudian anak mulai bereksplorasi mengekspresikan gagasannya dengan menggambar di atas roti tawar. Untuk kegiatan membuat *sadwich*, guru menjelaskan salah satu cara urutan membuat *sandwich*, anak diperbolehkan

mengurutkan bahan makanan sesuai dengan gagasannya kemudian dihias

3. Penyelesaian

Pada tahap ini anak dipersilakan untuk menyajikan produk bermain *fun cooking*. Setelah kegiatan selesai anak melakukan *cleaning up* atau membersihkan ruangan yang digunakan untuk bermain *fun cooking*. Kemudian guru mempersilakan kepada anak untuk menceritakan proses dan hasil yang telah dilakukan saat bermain *fun cooking*.

H. Analisis Data

Untuk melakukan uji korelasi antar indikator, terdapat beberapa tahapan pengujian sebagai persyaratan melakukan uji korelasi, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Perhitungan-perhitungan ini dilakukan dengan menggunakan program *software SPSS versi 21.0 for windows*. Adapun tahapan pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini diperlukan sebagai syarat pengujian rerata uji t, jika memiliki 2 sampel atau anova, jika memiliki lebih dari 2 sampel Uji normalitas yang digunakan diantaranya adalah uji kecocokan χ^2 (chi-kuadrat) sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_{l}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

f_o = frekuensi dari yang diamati

f_e = frekuensi yang di harapkan

k = banyak nya kelas

$dk = (k - 3)$, derajat kebebasan (k = banyak kelas)

x^2 hitung akan dibandingkan dengan x^2 tabel atau $x^2 a(dk)$ dengan a adalah taraf signifikansi 0,05. Supriadi (2016:21)

Kriteria Pengambilan Keputusan

Secara statistik hipotesis yang akan di uji dalam rangka pengambilan keputusan penerimaan dan penolakan dapat ditulis sebagai berikut :

H_0 : $p = 0$, artinya tidak terdapat peranan antara kemampuan motorik halus dalam kegiatan bermain *fun cooking*.

H_1 : $p \neq 0$, artinya terdapat peranan kemampuan motorik halus dalam kegiatan bermain *fun cooking*.

Rumus 1 : Jika $r_s \text{ hitung} \geq r_s \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jika $r_s \text{ hitung} < r_s \text{ tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Rumus 2 : Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

2. Uji Homogenitas

Menurut Arikunto (2012 : 120) uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan varians terbesar dibandingkan varians terkecil dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mencari nilai varians terbesar dan terkecil dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

- 2) Membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus dk pembilang = n-1 (variens terbesar) dan dk penyebut = n-1 (variens terkecil), dengan kriteria :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, berarti tidak homogen dan

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, berarti homogen.

3. Uji Korelasional

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara dua indikator yang diuji. Pada penelitian ini, data yang berdistribusi normal dan homogen diuji korelasinya dengan menggunakan rumus Pearson atau korelasi *product moment*. Sementara itu, data yang tidak berdistribusi normal dan atau tidak linear diuji menggunakan rumus korelasi *Rank Spearman*. Rumus uji korelasi *product moment* adalah 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:

$\sum X$: jumlah skor seluruh siswa pada item tersebut

$\sum Y$: jumlah skor total seluruh siswa pada tes

N : jumlah seluruh siswa

X : skor tiap siswa pada item tersebut

Y : skor total tiap siswa

r_{xy} : koefisien korelasi = validitas item

Adapun rumus Korelasi *Rank Spearman* adalah sebagai berikut:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

r_s : koefisien korelasi *Rank Spearman*

d_i : selisih setiap rank

n : banyaknya pasangan data

Derajat hubungan antar indikator ini ditentukan oleh nilai r yang diperoleh, dimana nilai r dapat berkisar antara -1 sampai dengan 1. Nilai r negatif menunjukkan hubungan berkebalikan, sedangkan nilai r positif menunjukkan adanya kesejajaran. Untuk melakukan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi digunakan kriteria menurut Sugiyono (2012) sebagai berikut:

Tabel 3.4. Klasifikasi Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,000	sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	sangat rendah

4. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain fun cooking pada kemampuan motorik halus anak kelas B di TK Khalifah 2 Serang.

Menurut Sugiyono (2010:188) rumus analisis regresi sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + b (X)$$

Keterangan :

\hat{Y} = Subjek/nilai variabel motorik halus

X = Subjek/nilai variabel kegiatan bermain fun cooking

a = Harga Konstanta

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang di dasarkan pada pengaruh nilai variabel independen