

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016, hlm. 2). Secara lebih luas lagi Sugiyono (2004, hlm. 1) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Dalam suatu penelitian diperlukan metode penelitian yang berguna untuk memecahkan suatu permasalahan yang diteliti. Keberhasilan suatu penelitian adalah dari pemilihan sebuah metode yang tepat, karena dalam metode penelitian menentukan tahapan-tahapan pelaksanaan sehingga mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Sejalan dengan pemikiran Darmawan (dalam Tantri, 2014, hlm. 35) yang menyatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Adapun pengertian penelitian lainnya, seperti yang diungkapkan oleh Sumadi Suryabrata:

Sumadi Suryabrata (dalam Nuraeni Khoerunnisa, 2013, hlm. 59) mengemukakan bahwa penelitian adalah suatu proses, yaitu suatu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara terencana dan sistematis guna mendapatkan suatu pemecahan masalah atau mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tertentu.

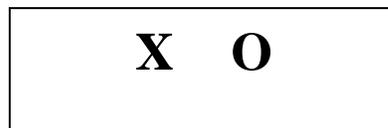
## 1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Pre-Experimental Designs (*nondesigns*). Pre-Experimental Designs (*nondesigns*) belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel-variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen serta pre-experimental designs tidak adanya variabel control, dan sampel tidak dipilih secara random. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana metode penelitian kuantitatif itu sendiri menurut Sugiyono adalah:

Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (2016, hlm. 8).

Selain itu, model yang dipilih dalam penelitian ini adalah model *One-Shot Case Study*, dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk peneliti tidak dapat dipilih secara random. Tidak adanya *pre-test* terlebih dahulu yang diberikan kepada siswa tetapi langsung melakukan *treatment* atau perlakuan. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol karena sampel yang dipilih oleh peneliti hanya satu kelas yaitu kelas A1.

Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut.



Keterangan :

X = *Treatment* yang diberikan (variabel independen)

O = Observasi (variabel dependen)

Di dalam penelitian ini, peneliti langsung memberikan *treatment*/perlakuan kepada siswa tanpa adanya *pre-test* yang dilakukan. Didalam desain ini observasi dilakukan sebanyak satu kali karena, *One-Shot Case Study* (Studi Kasus Satu Tembakan) terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. *Treatment*/perlakuan adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen (Sugiyono, 2016, hlm.74).

## **B. Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **1. Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini adalah yang menjadi sumber informasi dan berkontribusi langsung terhadap penelitian, diantaranya siswa TK/TPA Yaspimi, Guru TK/TPA Yaspimi, dan Kepala Sekolah TK/TPA Yaspimi.

### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di TK/TPA Yaspimi. Jl. Dr. Setiabudhi No. 179 A. Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung. Dalam penelitian di sekolah tersebut dilatarbelakangi oleh situasi dan kondisi sekolah yang tidak adanya guru yang berlatar belakang seni tari dan tidak adanya pelajaran seni tari. Namun setelah diobservasi lebih jauh, permasalahan yang muncul terletak pada kurangnya keterampilan gerak siswa pada pembelajaran seni tari.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi merupakan kelompok besar yang menjadi objek dari sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa-siswi TK/TPA Yaspimi berusia 4-6 tahun yang berjumlah 25 orang. Dalam penelitian ini peneliti memilih siswa-siswi TK/TPA Yaspimi pada tingkat usia 4-6 tahun karena tepat untuk dijadikan populasi mengenai pengaruh stimulus cerita.

### **2. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi. Tujuan diambilnya sampel dikarenakan adanya keterbatasan sarana, waktu, dan biaya, sehingga peneliti tidak

mampu menjangkau itu semua. Dalam penelitian ini peneliti memilih sampel 10 orang dari populasi berjumlah 25 orang. 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Alasannya peneliti mengambil sampel 10 orang karena, siswa-siswi kelas A1 rata-rata tingkat usia dari 4-6 tahun dan siswa-siswi kelas A1 ini memiliki perkembangan yang sangat aktif dalam berbagai kegiatan dan anaknya antusias maka dari itu peneliti memilih kelas A1 sebagai sampel penelitian.

#### **D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti sendiri bertindak sebagai instrument penelitian. Selain itu, terdapat instrumen lain yang mendukung dan memperkuat informasi untuk penelitian ini, antara lain indikator imajinasi gerak siswa, format penilaian *treatment*, dan *post-test* yang dituangkan kedalam bentuk catatan untuk mendapatkan informasi yang akurat.

**Tabel 3.1**

#### **Indikator Imajinasi Gerak Siswa**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aspek dalam mata pelajaran seni tari</b>
1	Cara berpikir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat memahami cerita <i>fabel</i> yang disampaikan oleh guru.</li> <li>2. Anak dapat berimajinasi tentang sosok seekor Kancil.</li> <li>3. Anak dapat membuat gerakan yang dilakukan oleh Kancil.</li> </ol>
2	Bentuk gerak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat melakukan bentuk gerak meloncat.</li> <li>2. Anak dapat melakukan bentuk gerak berlari.</li> <li>3. Anak dapat melakukan bentuk</li> </ol>

		gerak berjalan.
3	Suasana gerak	<p>1. Anak dapat berimajinasi dalam suasana gerak senang. Anak dapat mengekspresikan gerakan senang dengan cara berlari-lari dengan gembira dan senang hati ketika melihat makanan kesukaannya di ladang.</p> <p>2. Anak dapat berimajinasi dalam suasana gerak sedih. Anak dapat mengekspresikan gerakan sedih dengan cara megusap matanya dengan kedua tangannya ketika berusaha meminta tolong namun tidak ada yang menolongnya.</p>

Indikator-indikator tersebut akan digunakan sebagai skala penilaian dalam penelitian ini. Oleh karna itu melalui indikator-indikator tersebut akan terlihat pengaruh stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini.

Ketiga indikator di atas, tersebut adalah untuk memudahkan peneliti dalam proses menganalisis data, maka penilaian terhadap aspek-aspek menggunakan nilai-nilai kuantitatif.

Tabel 3.2

## Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	Standarisasi penilaian
1.	Cara berpikir	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat memahami cerita <i>fabel</i> yang disampaikan oleh guru.</li> <li>Anak dapat berimajinasi tentang sosok seekor Kancil.</li> <li>Anak dapat membuat gerakan yang dilakukan oleh Kancil.</li> </ol>	<p>60-70 = kurang, siswa mampu memenuhi indikator penilaian tahap cara berpikir</p> <p>70-80 = cukup, siswa mampu memenuhi indikator penilaian tahap cara berpikir dan tahap bentuk gerak</p>
2.	Bentuk gerak	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat melakukan bentuk gerak meloncat.</li> <li>Anak dapat melakukan bentuk gerak berlari.</li> <li>Anak dapat melakukan bentuk gerak berjalan.</li> </ol>	<p>80-90 = baik, siswa mampu memenuhi indikator penilaian tahap cara berpikir, bentuk gerak dan suasana gerak sesuai dengan aspek yang dinilai</p>
3.	Suasana gerak	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat berimajinasi dalam suasana gerak senang. Anak dapat mengekspresikan gerakan senang dengan cara berlari-lari dengan gembira dan senang hati</li> </ol>	<p>90-100 = sangat baik, siswa mampu memenuhi indikator penilaian tahap cara berpikir, bentuk</p>

		<p>ketika melihat makanan kesukaannya di ladang.</p> <p>2. Anak dapat berimajinasi dalam suasana gerak sedih. Anak dapat mengekspresikan gerakan sedih dengan cara megusap matanya dengan kedua tangannya ketika berusaha meminta tolong namun tidak ada yang menolongnya.</p>	<p>gerak, dan suasana gerak serta siswa dapat aktif dalam mengeluarkan pendapat, merespon guru pada saat bercerita, berani tampil ke depan.</p>
--	--	--	---

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui tahapan-tahapan Studi pustaka, observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Tahapan dalam teknik pengumpulan data, diuraikan sebagai berikut.

### a) Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu studi kepustakaan, karena saat peneliti menyusun skripsi ini menggunakan beberapa sumber buku. Penggunaan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka ini guna untuk menghindari unsur plagiarisme. Hal ini bertujuan untuk memperkuat data peneliti, selain itu peneliti dapat membandingkan dengan hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai pengaruh stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini. Dengan mengkaji dan menelaah buku yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas sehingga diperoleh keterkaitan antara teori dan tujuan penelitian.

### b) Observasi

Adapun observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Observasi langsung adalah pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh peneliti (Khoerunnisa, 2013, hlm. 29).
- 2) Observasi partisipatif peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang akan sedang diamati, dengan observasi ini maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak karena peneliti terlibat juga dalam pengajaran seni tari dengan menggunakan stimulus cerita. Keterlibatan peneliti sebagai pengajar yang melakukan bercerita (Khoerunnisa, 2013, hlm. 29).

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan hanya satu kali pertemuan yang dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana proses stimulus cerita untuk anak usia dini dan bagaimana imajinasi gerak anak usia dini. Selain itu observasi ini juga bertujuan untuk mengetahui proses stimulus cerita anak usia dini dan mengetahui imajinasi gerak anak usia dini. Observasi ini dilakukan 1 x 60 menit/jam pelajaran.

Observasi penelitian ini menggunakan observasi langsung melalui observasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang akurat yang dilakukan dengan cara mengambil gambar dengan menggunakan kamera atau pengambilan video melalui *handycam* sebagai bentuk observasi yang nanti bisa dilihat kembali. Peneliti mengambil gambar dan video ketika proses pembelajaran berlangsung dan digunakan pula untuk menggambarkan hasil belajar siswa pada aspek kemampuan siswa dalam imajinasi gerak anak usia dini. Hasil dari dilaksanakannya observasi ini bertujuan untuk memperkuat hasil observasi, saat penelitian berlangsung. Observasi ini dilakukan pada tanggal 11 Maret 2016 di TK/TPA Yaspimi. Jl. Dr. Setiabudhi No. 179 A. Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung.

#### c) Wawancara

Teknik wawancara ini digunakan untuk memperkuat dengan sementara, karena wawancara tersebut bersifat pasti. Teknik wawancara ini bertujuan untuk

menggali informasi yang mendalam yang mengenai masalah yang diteliti (Khoerunnisa, 2013, hlm. 29). Peneliti melakukan wawancara yang dilakukan kepada anak secara informal dan formal. Informal misalnya bagaimana anak memahami cerita *fabel* cerita si Kancil Mencuri Timun dan formal misalnya bagaimana kancil bergerak. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 20 Januari 2016.

Wawancara pada anak usia dini menggunakan stimulus respon, kegiatan ini dilakukan pada siswa guna untuk mengetahui wawasan, pemahaman dan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran. Stimulus respon ini yaitu peneliti menstimulus (merangsang) anak dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan mengenai cerita si Kancil contohnya seperti, “bagaimana cara bergerak kancil?” kemudian anak merespon pertanyaan tersebut dan berimajinasi tentang bagaimana seekor kancil bergerak. Stimulus respon ini ditujukan untuk mengetahui respon atau tanggapan anak sejauh mana anak dapat berimajinasi dalam bentuk gerak siswa mengenai pembelajaran seni tari dengan menggunakan stimulus cerita.

#### d) Tes

Tes merupakan alat ukur untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan baik secara lisan maupun tulisan. “Tes adalah serentan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” (Arikunto, 2006).

Dalam penelitian ini, peneliti sendiri bertindak sebagai instrument penelitian. Selain itu, terdapat instrument lain yang mendukung dan memperkuat informasi untuk penelitian ini, antara lain indikator imajinasi, format penilaian, dan *treatment*/perlakuan yang dituangkan ke dalam bentuk catatan untuk mendapatkan informasi yang akurat.

Tes ini dilakukan pada tanggal 11 Maret 2016 di TK/TPA Yaspimi. Jl. Dr. Setiabudhi No. 179 A. Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari sebelum dan sesudah pembelajaran diterapkan, yang dijadikan data pendukung dalam tingkat keberhasilan melalui penerapan stimulus cerita sebagai bahan pembelajaran tari.

e) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang akurat yang dilakukan dengan cara mengambil gambar dengan menggunakan kamera atau pengambilan video pembelajaran melalui *handycam*. Peneliti mengambil gambar dan video ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari dilaksanakannya dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat hasil observasi, wawancara saat penelitian berlangsung.

## **E. Prosedur Penelitian**

### **1. Langkah-langkah Penelitian**

Untuk memperoleh hasil yang baik dalam pelaksanaan penelitian, maka peneliti menyusun langkah-langkah dalam penelitian sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Dalam tahap perencanaan terdapat kegiatan sebagai berikut.

a) Mengidentifikasi masalah

Identifikasi masalah adalah proses menganalisis permasalahan yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran seni tari. Setelah peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah maka peneliti mengangkat permasalahan mengenai pengaruh stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini.

b) Menentukan fokus penelitian

Dalam menentukan fokus penelitian, peneliti melakukan hipotesis penelitian, menentukan variabel penelitian dari permasalahan yang telah diidentifikasi, kemudian peneliti memilih lokasi, populasi dan sampel.

c) Menyusun proposal penelitian

Penyusunan proposal dilaksanakan pada bulan september 2015 s/d Januari 2016 yang bertujuan untuk menggambarkan apa yang ingin diteliti dan bagaimana penelitian itu dilaksanakan. Setelah proposal penelitian dibuat kemudian diajukan kepada dewan skripsi serta dosen pembimbing untuk mendapatkan persetujuan maupun perbaikan dalam bentuk teknik penulisan maupun isi dari penulisan skripsi mengenai pengaruh stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini.

2. Tahap Pelaksanaan

a) Observasi lapangan

Kegiatan observasi lapangan ini dilakukan pada tanggal 20 Januari 2016 pukul 15.30 - selesai. Hal ini dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi dan data yang relevan untuk dijadikan tempat penelitian.

b) Pengumpulan data

Dalam penelitian ini data-data yang di peroleh, merupakan data-data yang di ambil dari teknik pengumpulan data yaitu: Observasi dilakukan pada tanggal 20 Januari 2016, hasil observasi yang didapatkan yaitu tidak adanya guru yang berlatar belakang seni tari, tidak adanya pembelajaran kesenian. Wawancara yang dilakukan yaitu kepada Kepala Sekolah TK/TPA Yaspimi. Tes dilakukan pada tanggal 11 Maret 2016 pukul 15.30 s/d 17.00 WIB. Tes yang dilakukan kepada siswa yaitu berupa *treatment*/perlakuan materi pembelajarannya adalah dongeng *fabel* Cerita si Kancil Mencuri Timun. Dokumentasi dilakukan 11 Maret 2016 pukul 15.30 s/d 17.00 WIB. Untuk mendokumentasikan hasil tes yang diberikan kepada siswa.

c) Implementasi/*treatment*

Dalam proses pelaksanaan penelitian ini, diberikan *treatment*/perlakuan stimulus cerita *fabel* untuk mengetahui seberapa besar imajinasi gerak siswa dalam memahami cerita yang disampaikan oleh guru sebagai bentuk rangsangan untuk mengetahui imajinasi gerak yang dilakukan oleh siswa dengan dapat melakukan cara berpikir, bentuk gerak dan suasana gerak.

d) Test atau *post-tes*

Dalam pelaksanaan tes ini untuk mengetahui hasil dari pengaruh stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini yang telah diberikan *treatment*/perlakuan selama satu kali pertemuan.

### 3. Tahap Akhir Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan laporan hasil penelitian dengan arahan dan bimbingan pembimbing skripsi baik pembimbing I maupun pembimbing II.

## 2. Definisi Operasional

Untuk menegaskan definisi istilah agar tidak terjadi salah penafsiran dalam judul penelitian ini, maka perlu adanya penafsiran terhadap istilah-istilah tersebut. Oleh karena itu, peneliti akan mendefinisikan secara operasional terhadap istilah-istilah tersebut sebagai berikut.

Imajinasi merupakan kekuatan atau proses menghasilkan ide, Imajinasi adalah anak dari pemikiran yang mengacu pada sebuah gambaran seseorang terhadap sesuatu atau sebuah benda ataupun keadaan yang proyeksikan oleh hati dan otak serta dipengaruhi oleh perasaan di waktu yang sama, yang terkadang berada di luar logika, imajinasi juga adalah sebuah proses pembangunan suasana tersendiri yang terjadi di alam bawah sadar akan suatu kondisi yang sesungguhnya di inginkan atau hanya sebagai pewarna alam bawah sadar itu sendiri.

Stimulus cerita merupakan salah satu media pembelajaran yang dipandang cukup efektif, karena dengan metode ini peneliti akan mudah memberikan kontribusi ilmu seni gerak yang bertujuan kepada penumbuhan gerak tari anak usia dini.

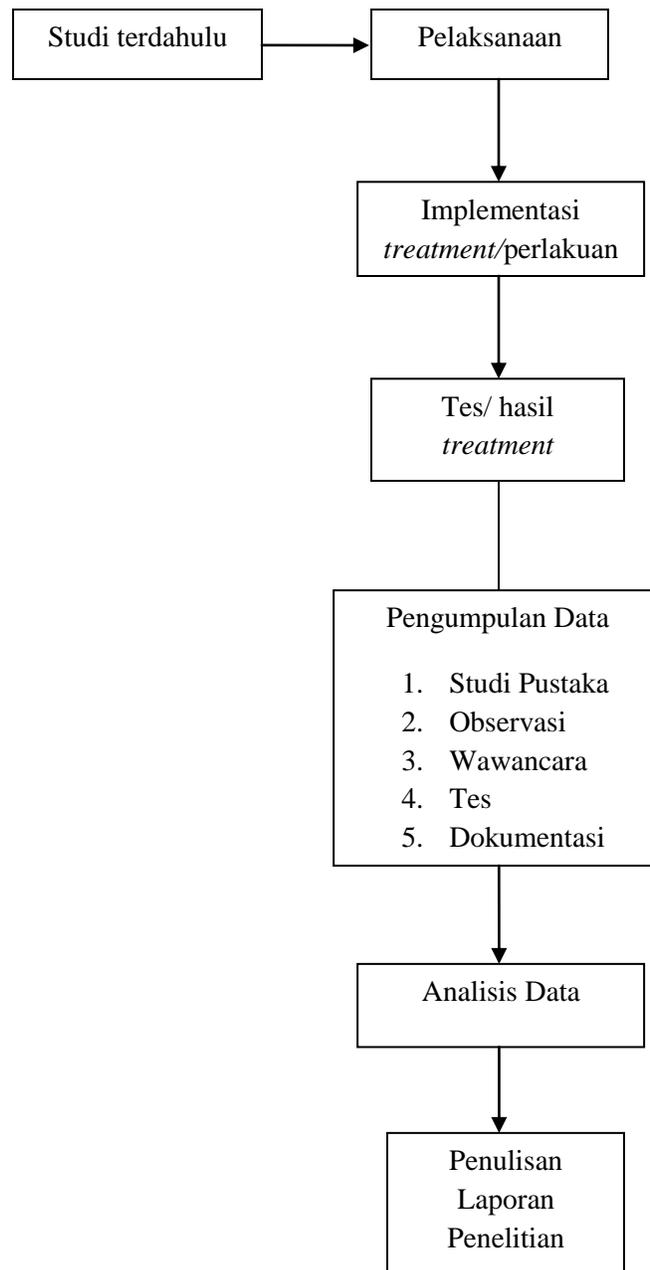
Pendidikan anak usia dini merupakan satu pendidikan yang memiliki peran sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Dari definisi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: pengaruh stimulus cerita salah satu media pembelajaran yang dipandang cukup efektif, karena dengan metode ini akan mudah memberikan kontribusi ilmu seni gerak yang bertujuan kepada penumbuh gerak tari anak usia dini. Stimulus cerita sangat penting untuk digunakan seorang guru, karena dapat menjadi alternatif dalam proses belajar mengajar, agar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan interaktif dalam menyimak dan memahami cerita yang disampaikan oleh guru sehingga akan berpengaruh pada imajinasi anak yang dapat meningkatkan kreativitas melalui gerak yang mereka ciptakan. Penggunaan stimulus cerita pun dapat berguna untuk meningkatkan daya imajinasi gerak dalam pembelajaran seni tari.

### 3. Skema / Alur Penelitian

**Bagan 3.1**

**Skema/Alur Penelitian**



Berdasarkan bagan di atas, tahap awal dalam penelitian, peneliti membuat perencanaan terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti melakukan tahap pelaksanaan Untuk mendapatkan data awal dengan cara implementasi/*treatment* (perlakuan), tes/ hasil *treatment*, kemudian pengumpulan data diantaranya; studi pustaka, melakukan observasi untuk melihat kondisi sekolah kemudian melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru wali kelas A1, tes dan dokumentasi setelah itu menganalisis data dan penyusunan laporan.

#### **4. Identifikasi Jenis Variabel**

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1) Variabel bebas (*Independent Variable*)

Yang menjadi variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Pengaruh Stimulus Cerita.

2) Variabel Terikat (*Dependen Variable*)

Yang menjadi variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Terhadap Imajinasi Gerak Anak Usia Dini.

#### **5. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

##### **a) Asumsi**

Dengan pengaruh stimulus cerita yang diterapkan oleh peneliti dalam pembelajaran seni tari dapat membuat anak berimajinasi dalam cara berpikir, bentuk gerak dan suasana gerak yang dilakukan oleh anak dengan menjadi peran tokoh sebagai sosok seekor Kancil.

##### **b). Hipotesis**

Setelah dilakukan *treatment* dari pengaruh stimulus cerita diharapkan siswa dapat melakukan imajinasi gerak.

Melalui stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini. Adanya pengaruh stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini.

$$H_0=H_a$$

Melalui stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini. Tidak adanya pengaruh dari pengaruh stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini.

$$H_0\neq H_a$$

Keterangan:  $H_0$  = Hipotesis Observasi

$H_a$  = Hipotesis Alternatif

## F. Teknik Analisis Data

**Tabel 3.3**  
**Indikator Penilaian dan Aspek Penilaian**

No	Indikator	Aspek Penilaian
1.	Cara berpikir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat memahami cerita <i>fabel</i> yang disampaikan oleh guru.</li> <li>2. Anak dapat berimajinasi tentang sosok seekor Kancil</li> <li>3. Anak dapat membuat gerakan yang dilakukan oleh Kancil</li> </ol>
2.	Bentuk gerak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat melakukan bentuk gerak meloncat</li> <li>2. Anak dapat melakukan bentuk gerak berlari</li> <li>3. Anak dapat melakukan bentuk gerak berjalan.</li> </ol>

3.	Suasana gerak	<p>1. Anak dapat berimajinasi dalam suasana gerak senang. Anak dapat mengekspresikan gerakan senang dengan cara berlari-lari dengan gembira dan senang hati ketika melihat makanan kesukaannya di ladang.</p> <p>2. Anak dapat berimajinasi dalam suasana gerak sedih. Anak dapat mengekspresikan gerakan sedih dengan cara megusap matanya dengan kedua tangannya ketika berusaha meminta tolong namun tidak ada yang menolongnya.</p>
----	---------------	---

Data yang telah dikumpulkan dari hasil pembelajaran stimulus cerita ini akan di sortir, dikelompokkan dan disederhanakan untuk selanjutnya disajikan dalam bentuk prosentase atau tabel distribusi. Analisis data dalam penelitian ini akan dideskripsikan keadaan suatu masalah yang telah direkam melalui alat ukur kemudian diolah sesuai dengan fungsinya, dalam hal ini yaitu pengaruh stimulus cerita terhadap imajinasi gerak anak usia dini. Hasil pengolahan tersebut selanjutnya dipaparkan dalam bentuk angka-angka dalam hal ini peneliti menggunakan data kuantitatif.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis hasil data penilaian *treatment*/perlakuan dan observasi yang telah diberikan kepada siswa. Nilai-nilai yang telah didapatkan selama pelaksanaan *treatment*/perlakuan dan observasi diolah dengan menggunakan rumus-rumus statistik, kemudian dicari hasil akhir *treatment*/perlakuan dan observasi untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya *treatment*/perlakuan yang diberikan.

Selain itu hasil analisis tersebut semakin diperkuat dengan pengujian hipotesis yang dilaksanakan oleh peneliti, agar hipotesis penelitian yang dikeluarkan dapat diterima kebenarannya. Adapun rumus-rumus statistik yang digunakan pada saat pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Mencari jumlah keseluruhan ( $\Sigma$ ): nilai per aspek dijumlah dengan menggunakan tabel sebagai berikut (kategori penilaian dapat dilihat pada bab 3 instrumen penilaian).

**Tabel 3.4**  
**Format Penilaian *Treatment* dan *Post-test***

No.	Nama Siswa	Indikator yang dinilai			Skor	Rata-rata (X)	X <sup>2</sup>
		Cara berpikir	Bentuk gerak	Suasana gerak			
1							
2							
3							
<b>Dst</b>							
	<b>Jumlah</b>						
	<b>Rata-rata</b>						

- b. Mencari rentang: data terbesar - data terkecil
- c. Mencari mean atau rata-rata (X):  $\frac{\Sigma x}{n}$   
( $\Sigma X$  : jumlah rata-rata keseluruhan aspek, n : frekuensi)
- d. Mencari median: angka yang terletak di tengah-tengah frekuensi
- e. Mencari modus: angka yang sering muncul di dalam frekuensi
- f. Mencari varians: pangkat dua dari simpangan baku, disimbolkan dengan “S<sup>2</sup>”

$$S^2 = \frac{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{n(n-1)}$$

- g. Mencari standar deviasi (simpangan baku) “s”, diambil dari akar hasil varians
- h. Menentukan panjang interval kelas:  $K = 1 + 3,3 \log n$

- i. Menentukan panjang kelas:  $i = \frac{\text{rentang}}{K}$   
 j. Membuat table distribusi frekuensi

**Tabel 3.5**  
**Distribusi Frekuensi**

No.	Kelas Interval	Titik Tengah	F	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif	Batas Nyata

- k. Membuat diagram

Untuk membahas uji hipotesis (uji-t) diperlukan, agar dapat membuktikan hipotesis yang di ajukan dalam penelitian dapat diterima atau ditolak. Dalam melakukan uji hipotesis, ada dua macam kekeliruan yang dapat terjadi, dan dikenal dengan nama. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah sebagai berikut.

- Mencari  $d$ : hasil *treatment* – hasil *post-test*
- Mencari  $d^2$ : hasil dikuadratkan
- Mencari  $\sum d$ : jumlah  $d$  ditambahkan
- Mencari  $\sum d^2$ : jumlah  $d^2$  ditambahkan

1) Menguji uji hipotesis

$$\sum d = \frac{\sum}{n} = \sum X^2 d = \sum d \cdot \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$T_{tes} = t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n(n-1)}}}$$

Derajat kebebasan (d.b) ditentukan dengan  $N-1 = 10-1=9$ , derajat kebebasan yang digunakan yaitu 0,05. Maka  $t_{tabel} = 1,812$

$$t_{tes} > t_{tab}$$