

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kuasi eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Sudjana,dkk (2004:76) mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Ada dua kelompok sampel dalam penelitian ini yaitu satu kelompok kontrol dan satu kelompok lagi sebagai kelompok eksperimen. Kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test dengan instrument test yang sama.

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang hasil dari keterampilan motorik halus pada taman kanak-kanak. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain “Pre-test dan Post-test Kontrol Group Design”

Tabel 3.1

Desain Pola Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	P1	T	P2
Kontrol	P1	-	P2

Arikunto, 2007:210

Keterangan:

P1 : Pre-test

T : Perlakuan khusus

P2 : Post-test

- : tidak diberikan perlakuan khusus

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian. (Arikunto, 1997:94). Dalam penelitian ini, ada dua variabel yaitu variabel independen atau variabel bebas dan variabel dependen atau variabel terikat.

Variabel independen atau variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab terjadinya atau timbulnya perubahan pada variabel terikat (Sugiyono, 2008:61). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah melukis teknik *finger painting*.

Variabel dependen atau variabel terikat yaitu variabel yang menjadi akibat variabel bebas (Sugiyono, 2008:61). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik halus pada taman kanak-kanak.

C. Lokasi, Populasi dan Sampel

a. Lokasi

Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian yaitu di TK BPK Penabur Guntur, Jln. Guntur No. 34, Bandung.

b. Populasi

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, 2008:80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas A TK BPK Penabur Guntur tahun ajaran 2012-2013 dengan jumlah siswa 60 anak yang terbagi kedalam 3 kelas.

c. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2006:132). Sampel dalam penelitian ini adalah semua anak kelas A TK BPK Penabur Guntur Bandung. Ada beberapa bentuk desain eksperimen salah satu diantaranya adalah *design true experimental* yang memiliki ciri utama yaitu bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu (Sugiyono, 2008:75). Demikian juga dengan penelitian ini desain evaluasinya mirip dengan *design true*

experimental yaitu sama-sama memiliki kelompok kontrol, hanya saja sampel yang dipilih baik sebagai kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak diambil secara random melainkan dipilih secara sengaja oleh peneliti sebagai kelompok eksperimen atau kelompok kontrol yang akan dibandingkan. (Purwanto, 2007:90). Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah anak kelas A Melon yang berjumlah 20 anak, kelas A Mangga berjumlah 20 anak yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Dengan demikian jumlah sampel secara keseluruhan adalah 40 anak.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
A Melon	10	10	20 orang
A Mangga	9	11	20 orang

D. Definisi Operasional

Dalam hal ini agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel penelitian, berikut dijelaskan definisi operasional yang diteliti yaitu melukis melalui teknik *finger painting* sebagai variabel bebas dan kemampuan motorik halus sebagai variabel terikat.

a. Melukis melalui Finger painting

Finger painting adalah kegiatan melukis yang dilakukan secara langsung menggunakan jari tangan dimana dituangkan diatas permukaan datar sehingga dapat menghasilkan atau menemukan perubahan warna baru ketika terjadi pencampuran warna (Pamadhi, 2008:3.35 ; Solahudin, 2008).

b. Keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus adalah kelenturan penggunaan sekelompok otot –otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan koordinasi mata dengan tangan (Sujiono, 2008:1.13 ; Rahyubi, 2012:222).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Sugiyono (2008:102) tentang instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati .

Instrumen penelitian ini berupa test tertulis dalam bentuk test objektif yang terdiri dari pre-test dan post-test. Tes yang dikemukakan oleh Arikunto (2007:127) bahwa tes adalah beberapa pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan , pengetahuan intelegensi, kemampuan yang dimiliki oleh individu atau suatu kelompok.

Instrumen yang digunakan berdasarkan Permen 58 Standar PAUD dan setiap indikator dari keterampilan motorik halus telah dilengkapi dan disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran.

a. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen merupakan alat untuk memperhatikan hubungan antara variabel yang diteliti dengan sumber data serta metode yang digunakan dan instrument yang disusun (Arikunto, 2006:162). Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai pengukuran kisi-kisi instrumen adalah pengukuran skala Likert (Sugiyono, 2008:93). Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban dari setiap item instrumen yang digunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor misalnya: Setuju/sangat positif diberi skor (3), Ragu-ragu/netral diberi skor (2), Tidak setuju/negative diberi skor (1). Di bawah ini diuraikan tabel kisi-kisi instrument, instrumen keterampilan motorik halus taman kanak-kanak, dan kriteria penilaian keterampilan motorik halus di dalam penelitian ini.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Motorik Halus

Variabel	Indikator	Item	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Keterampilan Motorik Halus	1. Memegang alat tulis dan membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, lingkaran - Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, lingkaran dengan media bubur warna	1-5	Tes	Anak
	2. Meremas berbagai jenis kertas	6-7	Tes	Anak
	3. Meniru melipat sederhana (1-6 lipatan)	8-10	Tes	Anak
	4. Menyusun puzzle (4-6 keping)	11-13	Tes	Anak
	5. Merobek	14-16	Tes	Anak
	6. Menggunting	17-20	Tes	Anak
	7. Menyusun kubus 3x3x3 sebanyak 8 keping	21	Tes	Anak

	8. Memakai baju tanpa bantuan orang lain	22-23	Tes	Anak
--	--	-------	-----	------

Sumber: Permen 58 dan Depdiknas tahun 2008

Tabel 3.4

**Pedoman Observasi Kemampuan Keterampilan Motorik Halus
Taman Kanak-kanak**

No	Indikator	Item	1	2	3
1.	Memegang alat tulis dan membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, lingkaran Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, lingkaran dengan media bubuk warna	1. Memegang alat tulis dengan pegangan yang benar menggunakan jari jempol, telunjuk dan jari tangan 2. Membuat garis vertikal 3. Membuat garis horizontal 4. Membuat garis lengkung 5. Membuat garis lingkaran			
2.	Meremas	6. Meremas kertas koran bekas 7. Meremas kertas majalah			
3.	Melipat sederhana (1-6 lipatan)	8. Meniru lipatan kertas sederhana sebanyak 2 lipatan 9. Meniru lipatan kertas sederhana sebanyak 4 lipatan 10. Meniru lipatan kertas sederhana sebanyak 6 lipatan			
4.	Menyusun puzzle	11. Menyusun puzzle dengan jumlah 4			

Melinda, 2013

Pengaruh Melukis Menggunakan Teknik Finger Painting Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Taman Kanak-Kanak

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

No	Indikator	Item	1	2	3
	sederhana	keping 12. Menyusun puzzle dengan jumlah 5 keping 13. Menyusun puzzle dengan jumlah 6 keping			
5.	Merobek	14. Merobek kertas menjadi beberapa bagian secara acak 15. Merobek kertas menjadi bagian kecil 16. Membuat robekan dari kapas			
6.	Menggunting	17. Memegang gunting dengan pegangan yang benar 18. Membuka dan menutup gunting 19. Membuat guntingan kecil pada kertas 20. Menggunting garis sepanjang 3-4 cm			
7.	Menyusun kubus	21. Menyusun balok dengan ukuran 3x3x3 cm sejumlah 8 keping			
8.	Memakai baju tanpa bantuan orang lain	22. Memakai baju tanpa kancing (misal:kaos/celana/rok) tanpa bantuan 23. Memakai baju dengan kancing depan (maksimal lima buah) tanpa bantuan orang tua			

Sumber:Permen 58 dan Depdiknas tahun 2008

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Kemampuan Keterampilan Motorik Halus

Pernyataan Keterampilan Motorik Halus	Kriteria Penilaian Kemampuan Keterampilan Motorik Halus		
	1	2	3
	Belum Mampu	Cukup Mampu	Sudah Mampu

Tabel 3.6
Deskripsi Kriteria Penilaian Kemampuan Keterampilan Motorik Halus

No.	Deskripsi Penilaian Keterampilan Motorik Halus	Kriteria Penilaian Kemampuan Keterampilan Motorik Halus
1.	Memegang alat pensil	(1) Menggenggam pensil (seperti yang meninju) (2) Memegang pensil antara telunjuk dan jari tengah (3) Memegang pensil antara ibu jari dan dua jari
	Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, dan lingkaran	(1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung dan lingkaran dengan tepat (2) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung dan lingkaran sedikit rapi (3) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung dan lingkaran tidak rapi
2.	Meremas kertas koran, dan kertas majalah	(1) Meremas kertas koran dan majalah dengan genggamannya yang kuat (2) Meremas kertas koran dan majalah dengan sedikit ragu-ragu/kaku (3) Meremas kertas Koran dan majalah dengan ragu-ragu/kaku

3.	Meniru melipat kertas	(1) Melipat kertas dengan sempurna/tanpa bantuan 2, 4, dan 6 lipatan (2) Melipat kertas dengan sedikit bantuan 2, 4, dan 6 lipatan (3) Melipat kertas dengan bantuan 2, 4, dan 6 lipatan
4.	Menyusun puzzle 4, 5, dan 6 keping	(1) Menyusun puzzle 4, 5, dan 6 keping dengan sempurna (2) Menyusun puzzle 4, 5, dan 6 keping dengan sedikit sempurna (3) Menyusun puzzle 4, 5, dan 6 keping tidak sempurna
5.	Merobek (kertas dan kapas)	(1) Merobek kertas/kapas dengan percaya diri (2) Merobek kertas/kapas dengan sedikit ragu-ragu (3) Merobek kertas/kapas dengan ragu-ragu
6.	Memegang gunting dengan benar/membuka/menutup gunting	(1) Memegang gunting dengan benar (menggunakan ibu jari, telunjuk, dan jari tengah) tanpa ragu-ragu (2) Memegang gunting menggunakan jibu jari, telunjuk, dan jari tengah dengan sedikit ragu-ragu (3) Memegang gunting salah dan ragu-ragu
	Membuat guntingan kecil	(1) Membuat guntingan kertas kecil

	pada kertas	dengan sempurna (2) Membuat guntingan kertas agak kecil (3) Membuat guntingan kertas terlalu besar
7.	Menyusun balok 3x3x3 cm sejumlah 8 keping	(1) Menyusun balok dengan jumlah 8 keping dengan sempurna (2) Menyusun kepingan balok dengan jumlah kurang dari 6 keping (3) Menyusun kepingan balok dengan jumlah kurang dari 4 keping
8.	Memakai baju tanpa kancing	(1) Memakai baju tanpa kancing tanpa bantuan (2) Memakai baju tanpa kancing dengan sedikit bantuan (3) Memakai baju tanpa kancing dengan bantuan
	Memakai baju dengan kancing depan maksimal 3 kancing	(1) Memakai baju kancing dengan jumlah 3 kancing (2) Memakai baju kancing dengan jumlah 2 kancing (3) Memakai baju kancing dengan jumlah 1 kancing

(Sumber: Asumsi Penulis)

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilaksanakan hampir satu bulan, secara garis besar antara lain sebagai berikut:

Melinda, 2013

Pengaruh Melukis Menggunakan Teknik Finger Painting Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Taman Kanak-Kanak

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

1. RPP I Tema : Buah/Buah yang bentuknya bulat aktifitas melukis yang dipakai yaitu anak melukis teknik finger painting membuat buah-buahan yang bentuknya bulat diatas kertas karton.
2. RPP II Tema : Gejala Alam/Gunung Berapi, aktifitas melukis yang dipakai yaitu anak melukis teknik finger painting membuat gunung berapi diatas kertas HVS.
3. RPP III Tema : Binatang/Binatang Ikan, aktifitas melukis yang dipakai yaitu anak melukis teknik finger painting membuat binatang ikan diatas kertas HVS.
4. RPP IV Tema : Binatang/Burung Peliharaan, aktifitas melukis yang dipakai yaitu anak melukis teknik finger painting membuat binatang burung diatas kertas karton.
5. RPP V Tema : Binatang/Kupu-kupu, aktifitas melukis yang dipakai yaitu anak melukis teknik finger painting membuat binatang kupu-kupu diatas kertas HVS.
6. RPP VI Tema : Rumahku/Tempat Tinggalku, aktifitas melukis yang dipakai yaitu anak melukis teknik finger painting membuat rumahku diatas kertas Hardcover.
7. RPP VII Tema : Keluargaku/Anggota Keluarga, aktifitas melukis yang dipakai yaitu anak melukis teknik finger painting membuat anggota keluarga terdiri dari papa, mama, adik, kakak, kakek, dan nenek diatas kertas Karton.

F. Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Validitas butir soal dari suatu tes adalah ketetapan mengukur yang dimiliki oleh sebutir soal dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir soal tersebut (Sudijono, 2008:182). Penilaian validitas dilakukan dengan membandingkan/mengkorelasikan hal yang dinilai dengan kriterianya.

Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kebenaran item-item soal dalam suatu instrument sehingga layak digunakan untuk mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menghitung koefisien korelasi product moment/ r hitung (r_{xy}), dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2006:170) 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} = koefisien korelasi yang dicari

$\sum XY$ = hasil skor X dan Y untuk setiap responden

$\sum X$ = skor item tes

$\sum Y$ = skor total responden

N = jumlah sampel

Melalui bantuan program Microsoft Exel diperoleh hasil uji validitas instrument penelitian sebagaimana ditampilkan tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.7

Hasil Validitas Item Kemampuan Motorik Halus Anak

No Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,933	0,456	Valid
2	0,882	0,456	Valid
3	0,882	0,456	Valid
4	0,950	0,456	Valid

Melinda, 2013

Pengaruh Melukis Menggunakan Teknik Finger Painting Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Taman Kanak-Kanak

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

5	0,950	0,456	Valid
6	0,453	0,456	Valid
7	0,558	0,456	Valid
8	0,480	0,456	Valid
9	0,580	0,456	Valid
10	0,605	0,456	Valid
11	0,598	0,456	Valid
12	0,622	0,456	Valid
13	0,517	0,456	Valid
14	0,573	0,456	Valid
15	0,527	0,456	Valid
16	0,495	0,456	Valid
17	0,639	0,456	Valid
18	0,639	0,456	Valid
19	0,639	0,456	Valid
20	0,078	0,456	Invalid
21	0,525	0,456	Valid
22	0,705	0,456	Valid
23	0,836	0,456	Valid

Berdasarkan tabel 3.7 di atas diperoleh bahwa dari 23 pertanyaan kemampuan keterampilan motorik halus anak, item yang valid ada 22 dan yang tidak valid ada 1 yaitu nomor 20. Adapun kalkulasi perhitungan validitas item dapat dilihat di lampiran.

b. Reliabilitas

Reliabilitas mengandung pengertian bahwa suatu instrument bisa dipercaya serta dapat dipergunakan sebagai alat pengumpul data apabila instrument tersebut sudah dianggap baik (Arikunto,2006:178).

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, tidak bersifat tendesius, datanya memang sesuai dengan kenyataan sehingga jika dilakukan beberapa kali hasilnya pun akan tetap sama.

Rumus yang digunakan dalam pengujian reliabilitas instrumen adalah rumus statistika *Alpha* (σ) dari *Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2_t} \right)$$

(Arikunto, 2010:171)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = variant soal

Untuk mengetahui hasil reliabilitas peneliti menggunakan bantuan perhitungan program Ms Exel 2007 dan diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,938. Artinya instrumen ini sangat dapat diandalkan hasilnya dalam mengukur data secara konsisten dan memiliki tingkat kepercayaan 95 persen.

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari J.P Guilford (2009:48) yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Koefisien Korelasi

Nilai r	Korelasi	Sig.	Keterangan
$0 \leq r \leq 0,25$	Sangat lemah	$\leq 0,05$	Signifikan
$0,25 < r \leq 0,50$	Cukup	$> 0,05$	Tidak Signifikan
$0,50 < r \leq 0,75$	Kuat		
$0,75 < r \leq 1$	Sangat Kuat		

Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa alat ukur pengumpulan data dalam penelitian ini tepat dan akurat untuk digunakan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kuasi eksperimen ini sangatlah penting karena data yang didapat dari lapangan melalui instrumen penelitian diolah dan dianalisa, agar hasil yang ada dapat dipergunakan untuk menjawab pertanyaan serta memecahkan masalah dalam penelitian ini. Instrumen yang telah diuji validitasnya dan reliabilitasnya digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini data dikumpulkan, kemudian untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan motorik halus anak Taman Kanak-kanak kelas A dikumpulkan melalui tes (pre-test dan post-test).

Data diperoleh dari hasil ujicoba instrument dan data pre-test serta post-test yang diberikan kepada anak terhadap instrumen soal yang berisi indikator-indikator kemampuan keterampilan motorik halus Taman Kanak-kanak.

Teknik pengumpulan data lain berupa observasi dan dokumentasi. Arikunto (2006: 156) mengatakan bahwa suatu pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Kegiatan yang diobservasi pada anak yaitu kemampuan keterampilan motorik halus. Observasi yang digunakan adalah observasi sistematis atau terstruktur yang berarti adalah pengamatan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen penelitian.

Dokumentasi atau studi dokumentasi adalah merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. (Arikunto, 2006: 156). Dokumen tersebut dikumpulkan dan dianalisis sebagai laporan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik, data yang dihasilkan dari instrumen ini berupa skala ordinal maka pengolahan terhadap data-data mentah hasil penelitian menggunakan statistik parametris. Penggunaan parametris ini tergantung dari jenis data yang dianalisis.

1. Profil Keterampilan Motorik Halus Anak

Melinda, 2013

Pengaruh Melukis Menggunakan Teknik Finger Painting Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Taman Kanak-Kanak

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

Langkah-langkah dalam membuat profil keterampilan motorik halus anak sebelum dan setelah penerapan melukis melalui teknik *finger painting* adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor maksimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor maksimal ideal = jumlah soal x skor tertinggi

Tabel 3.9

Skor Maksimal

Indikator	Skor Maksimal Ideal
Keseluruhan	= 22 x 3 = 66
Indikator 1	= 5 x 3 = 15
Indikator 2	= 2 x 3 = 6
Indikator 3	= 3 x 3 = 9
Indikator 4	= 3 x 3 = 9
Indikator 5	= 3 x 3 = 9
Indikator 6	= 3 x 3 = 9
Indikator 7	= 1 x 3 = 3
Indikator 8	= 2 x 3 = 6

- b. Menentukan skor minimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor minimal ideal = jumlah skor x skor terendah

Tabel 3.10

Skor Minimal

Indikator	Skor Minimal Ideal
Keseluruhan	= 22 x 1 = 22
Indikator 1	= 5 x 1 = 5
Indikator 2	= 2 x 1 = 2
Indikator 3	= 3 x 1 = 3
Indikator 4	= 3 x 1 = 3
Indikator 5	= 3 x 1 = 3

Indikator 6	= $3 \times 1 = 3$
Indikator 7	= $1 \times 1 = 1$
Indikator 8	= $2 \times 1 = 2$

c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel:

Rentang skor = skor maksimal ideal – skor minimal ideal

Tabel 3.11
Rentang Skor

Indikator	Rentang Skor
Keseluruhan	= $66 - 22 = 44$
Indikator 1	= $15 - 5 = 10$
Indikator 2	= $6 - 2 = 4$
Indikator 3	= $9 - 3 = 6$
Indikator 4	= $9 - 3 = 6$
Indikator 5	= $9 - 3 = 6$
Indikator 6	= $9 - 3 = 6$
Indikator 7	= $3 - 1 = 2$
Indikator 8	= $6 - 2 = 4$

d. Mencari interval skor:

Interval skor = rentang skor / 3

Tabel 3.12
Interval Skor

Indikator	Interval Skor
Keseluruhan	= $44 / 3 = 14,7$
Indikator 1	= $10 / 3 = 3,3$
Indikator 2	= $4 / 3 = 1,3$
Indikator 3	= $6 / 3 = 2$
Indikator 4	= $6 / 3 = 2$

Indikator 5	= $6 / 3 = 2$
Indikator 6	= $6 / 3 = 2$
Indikator 7	= $2 / 3 = 0,7$
Indikator 8	= $4 / 3 = 1,3$

Berdasarkan langkah-langkah di atas, kemudian didapat kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.13

Kriteria Profil Keterampilan Motorik Halus Anak

No	Indikator	Kriteria	Interval
1	Keterampilan Motorik Halus	Sudah Mampu	51.4 - 66.0
		Cukup Mampu	36.8 - 51.3
		Belum Mampu	22.0 - 36.7
2	Indikator 1	Sudah Mampu	11.8 - 15.0
		Cukup Mampu	8.4 - 11.7
		Belum Mampu	5.0 - 8.3
3	Indikator 2	Sudah Mampu	4.7 - 6.0
		Cukup Mampu	3.4 - 4.6
		Belum Mampu	2.0 - 3.3
4	Indikator 3	Sudah Mampu	7.1 - 9.0
		Cukup Mampu	5.1 - 7.0
		Belum Mampu	3.0 - 5.0
5	Indikator 4	Sudah Mampu	7.1 - 9.0
		Cukup Mampu	5.1 - 7.0
		Belum Mampu	3.0 - 5.0
6	Indikator 5	Sudah Mampu	7.1 - 9.0
		Cukup Mampu	5.1 - 7.0
		Belum Mampu	3.0 - 5.0
7	Indikator 6	Sudah Mampu	7.1 - 9.0
		Cukup Mampu	5.1 - 7.0

No	Indikator	Kriteria	Interval
		Belum Mampu	3.0 - 5.0
8	Indikator 7	Sudah Mampu	2.4 - 3.0
		Cukup Mampu	1.8 - 2.3
		Belum Mampu	1.0 - 1.7
9	Indikator 8	Sudah Mampu	4.7 - 6.0
		Cukup Mampu	3.4 - 4.6
		Belum Mampu	2.0 - 3.3

2. Pengujian Hipotesis

Sehubungan dengan adanya beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum peneliti dapat menentukan teknik analisis statistik mana yang boleh digunakan, maka diadakan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data atau nilai, sehingga data penelitian dapat diolah dengan menggunakan analisis statistik parametrik jika data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menilai apakah data hasil penelitian dari dua kelompok data yang diteliti (*pre-test* dan *post-test*) memiliki varians yang sama atau tidak. Jika data memiliki varians yang cenderung sama (homogen), dapat dikatakan bahwa sampel-sampel dari kedua kelompok data (*pre-test* dan *post-test*) tersebut berasal dari populasi yang sama/seragam.

c. Uji t Independent

Pengujian pengaruh penerapan melukis melalui teknik *finger painting* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak dilakukan menggunakan uji t independen (*Independent sample t test*) dengan tahapan sebagai berikut.

1) Hipotesis

$$H_0 : \mu_{\text{eksperimen}} = \mu_{\text{kontrol}}$$

Tidak ada pengaruh penerapan melukis melalui teknik finger painting dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

$$H_1 : \mu_{\text{eksperimen}} > \mu_{\text{kontrol}}$$

Pengaruh penerapan melukis melalui teknik finger painting dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol

2) Dasar pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai t hitung dengan t tabel atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan $\alpha=0,05$.

Jika pengambilan keputusan berdasarkan nilai t hitung, maka kriterianya adalah terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{\text{hitung}} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ didapat dari daftar tabel t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1-\frac{1}{2}\alpha$. Untuk harga t lainnya H_0 ditolak.

Jika pengambilan keputusan berdasarkan angka probabilitas (nilai p), maka kriterianya adalah:

- Jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak
- Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 diterima

3) Mencari nilai t hitung dengan rumus

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Di mana :

$\bar{Y}_1$ = rata-rata data kelompok kontrol

$\bar{Y}_2$ = rata-rata data kelompok eksperimen

n_1 = banyak sampel kelompok kontrol

n_2 = banyak sampel kelompok eksperimen

s_1^2 = varians kelompok kontrol

$$s_2^2 = \text{varians kelompok eksperimen}$$

(Furqon, 1997:167)

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini melalui tahapan-tahapan: persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan hasil penelitian. Tahapan-tahapan tersebut secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian:

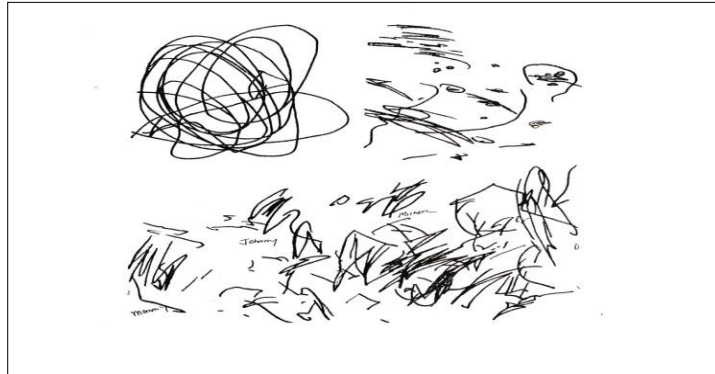
- a. Mengadakan studi pendahuluan dengan mengadakan observasi ke TK Kristen BPK Penabur Guntur Bandung mengenai masalah penelitian yaitu permasalahan keterampilan motorik halus anak di TK tersebut.
- b. Menetapkan materi yang akan digunakan dalam penelitian
- c. Membuat proposal penelitian
- d. Melakukan observasi awal pada kelompok yang akan dijadikan sampel penelitian
- e. Membuat surat izin penelitian
- f. Membuat pokok bahasan yang akan digunakan

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan yang dimulai pada minggu ke tiga tanggal 18 April sampai dengan 16 Mei 2013. Adapun materi yang diberikan dilakukan setiap hari senin, selasa, rabu, kamis, dan jumat. Langkah-langkah treatment yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Guru menentukan kelompok yang dijadikan sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- b. Guru menyajikan materi pelajaran yang berhubungan dengan keterampilan motorik halus melalui demonstrasi atau praktek langsung bersama anak-anak dimana ada tahapan dalam melukis pada seni rupa Adapun periode seni rupa pada anak usia dini menurut Sugiyono (2006) yaitu:

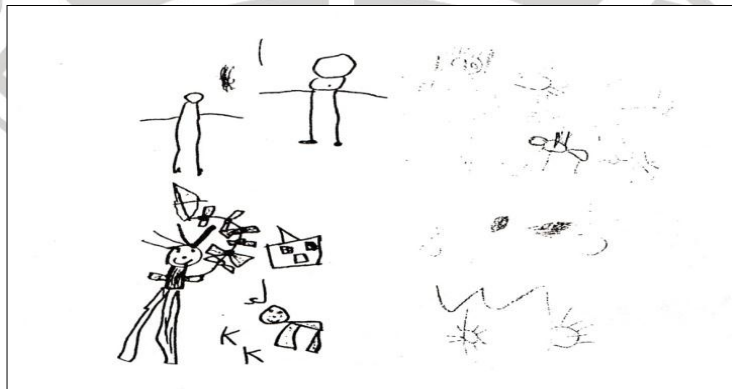
a). Periode coreng-coreng



Gambar 2.1 Contoh Coretan anak usia 2-4 tahun (Mayesty,1990)

Pada gambar di atas terlihat bahwa periode ini goresan yang dihasilkan oleh anak adalah goresan tebal tipis yang belum terkendali serta unsur warna tidak begitu penting. Periode ini terjadi pada anak usia 2-4 tahun (masa prasekolah). Proses mencoreng yang dialami oleh usia tersebut selalu dimulai dengan coretan-coretan mendatar, kemudian menegak, dan diakhiri dengan melingkar-lingkar. Dalam masa ini anak perlu dibina dengan memberikan stimulasi yang tepat serta mengaktifkan imajinasinya.

b). Periode prabagan



Gambar 2.2 Contoh Gambar anak usia 4-7 tahun (Mayesty,1990)

Periode prabagan terjadi pada usia 4-7 tahun dimana anak saat periode ini memiliki kesempatan untuk mencipta, menjelajah, bereksperimen dan melakukan hal-hal yang baru. Gerakan yang dilakukan oleh anak usia ini sudah terkendali. Anak sudah dapat mengkoordinasikan pikiran dengan emosi kemampuan motoriknya. Gerakan yang sudah mulai terarah, membuat garis coreng-mencoreng makin berkurang digantikan dengan garis yang lebih mewakili seruh bentuk. Gambar yang lebih disukai pada usia 6 tahun biasanya adalah gambar manusia dalam bentuk sederhana.

- c. Guru memberikan pembelajaran berupa lembar kerja untuk dikerjakan secara individu, anak tidak diperbolehkan untuk saling membantu ketika mengerjakan lembar kerja tersebut.
- d. Guru memberi reward atau penghargaan kepada anak yang dapat menyelesaikan tugas lembar kerjanya dengan baik.
- e. Guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan melalui diskusi bersama anak-anak.

3. Penyusunan Laporan Hasil Penelitian

- a. Mengolah data hasil eksperimen melalui pengujian statistik yaitu dengan membandingkan skor *pre-test* dan skor *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.