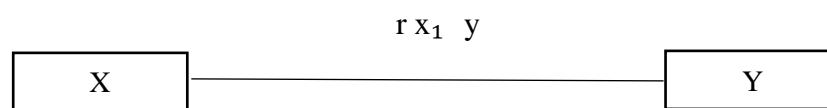


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan studi korelasional. Korelasi adalah metode yang digunakan untuk menentukan hubungan antara dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini, akan diuji hubungan antara fungsi kognitif dengan anak usia dini (Thomas, Nelson, & Silverman, 2015).



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Sumber: (Sugiyono, 2008 : 219)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kognitif, sedangkan variabel terikat (Y) adalah keterampilan motorik halus.

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 4 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), TK (Taman Kanak-Kanak), dan KOBER (Kelompok Belajar), tim peneliti yang berjumlah 11 orang, 5 orang dosen pembimbing, kepala sekolah dan guru untuk memberi izin melakukan penelitian ini di sekolahnya serta orang tua atau wali anak yang akan diberikan lembar persetujuan untuk menyetujui mengikuti penelitian ini. Adapun alasan pengambilan partisipan tersebut dikarenakan membutuhkan subjek yang mampu dijangkau dengan mudah serta lebih efektif dan efisien.

3.3 Populasi Dan Sampel

Dalam penelitian ini terdapat populasi dan sampel yaitu:

Ainia Nurul Asna, 2021

HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 4 TAHUN

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

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan sebuah kelompok yang besar yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dalam sebuah penelitian (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012). Berdasarkan definisi tersebut maka populasi penelitian ini adalah anak-anak usia 4 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran seperti PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), TK (Taman Kanak-kanak), KOBER (Kelompok Bermain) dan lain-lainnya yang ada di Bandung Raya.

Tabel 3.1

Data sekolah dikota Bandung sebagai populasi

NO	NAMA SEKOLAH	KEPUTUSAN SEKOLAH
1	TK Mentari Bunda	Ikut Berpartisipasi
2	TK Bukit Dago	Ikut Berpartisipasi
3	TK Sinar Nyata	Ikut Berpartisipasi
4	KB Bintang Kejora	Ikut Berpartisipasi
5	TK Nurul Jamil	Ikut Berpartisipasi
6	TK Al Falah	Tidak Berpartisipasi
7	TK Ar Rahman	Tidak Berpartisipasi
8	TK Kenanga	Tidak Berpartisipasi
9	Kober Mentari	Ikut Berpartisipasi
10	PAUD At Taqwa	Tidak Berpartispasi
11	TK Nasywa	Tidak Berpartisipasi
12	TK Miana V	Tidak Berpartisipasi
13	PAUD Al Azhar	Tidak Berpartisipasi
14	TK Kuntum Cemerlang	Tidak Berpartispasi
15	TK Labschool	Tidak Berpartisipasi
16	TK Tahfidz	Tidak Berpartisipasi
17	PAUD At Taufiq	Ikut Berpartisipasi
18	TK Nurul Huda	Tidak Berpartispasi
19	Cendekia Leadership School	Tidak Berpartispasi

Ainia Nurul Asna, 2021

HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 4 TAHUN

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

20	TK La Tan Sa	Tidak Berpartisipasi
21	PAUD Al Hidayah	Tidak Berpartisipasi
22	PAUD Melati Bangsa	Ikut Berpartisipasi
23	TK Percikan Iman	Ikut Berpartisipasi

3.3.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu sampel diambil berdasarkan kebutuhan atau kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian. Kriterianya adalah anak usia 4 tahun, mengikuti kegiatan pembelajaran seperti PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), TK (Taman Kanak-kanak) dan KOBER (Kelompok Bermain), sehat jasmani dan rohani. Sampel dalam penelitian adalah kelompok kecil bagian dari populasi yang digunakan untuk mendapat informasi atau data dalam penelitian. Direkomendasikan untuk sampel pada penelitian korelasional yaitu sebanyak 50 orang dalam satu kelompok (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2011).

Tabel 3.2

Sekolah-Sekolah sebagai sampel

NO	Nama Sekolah	ID	n Anak 4 Tahun	n <i>Consent</i>
1	TK Mentari Bunda	ID01	13	11
2	TK Sinar Nyata	ID02	2	2
3	KB Bintang Kejora	ID03	8	8
4	TK Bukit Dago	ID04	6	1
5	TK Nurul Jamil	ID05	5	4
6	Kober Mentari	ID06	7	5
7	PAUD Attaufiq	ID07	7	3
8	PAUD Melati Bangsa	ID08	10	10
9	TK Percikan Iman	ID09	20	2

3.4 Instrumen Penelitian

Ainia Nurul Asna, 2021

HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 4 TAHUN

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

Instrumen merupakan alat ukur yang dipergunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian (Fraenkel et al., 2012). Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah iPad dengan dua permainan yaitu *Go/No-Go* dan *Mr. Ant* yang digunakan untuk mendapatkan data fungsi kognitif anak, dan untuk mengukur Keterampilan Motorik Halus digunakan alat *9-hole page test* untuk mengukur kecepatan anak saat memasukkan potongan balok ke dalam lubang-lubang yang tersedia. Terdapat dua instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

3.4.1 Fungsi Kognitif

Instrumen yang digunakan untuk mengukur nilai kognitif yaitu *Early Years Toolbox* (EYT) seperti dibawah ini:

1) *Go/No-Go*



Gambar 3.2 *Game Go/No-GO*

Sumber: (Howard & Melhuish, 2017).

Go/No-Go Task adalah penilaian 'penghambatan' berbasis iPad (kemampuan untuk mengendalikan dorongan perilaku). Dalam permainan ini, anak-anak disajikan dengan ikan nemo dan hiu dan diperintahkan untuk mengetuk layar iPad setiap kali mereka melihat ikan nemo (tangkap ikan) dan jangan menanggapi ketika hiu muncul (hindari hiu). Permainan ini membutuhkan waktu sekitar 5 menit.

2) *Mr. Ant*

Ainia Nurul Asna, 2021

HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 4 TAHUN

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



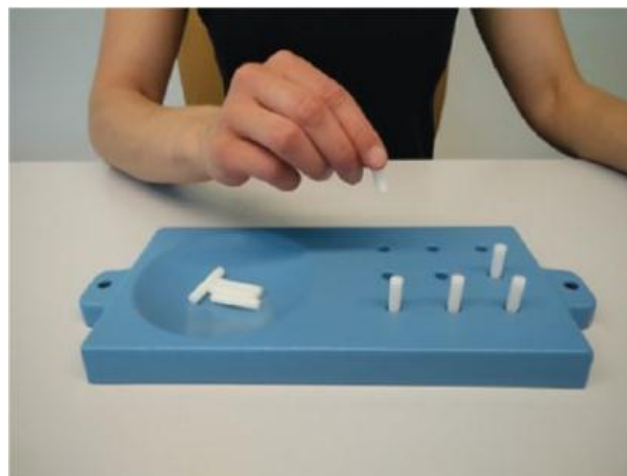
Gambar 3.3 *Game Mr. Ant*

Sumber: (Howard & Melhuish, 2017).

Tugas '*Mr Ant*' adalah penilaian berbasis iPad dari memori kerja visual-spasia, yaitu jumlah informasi visual yang secara bersamaan dapat dikoordinasikan dalam pikiran. Dalam permainan ini, anak-anak disajikan dengan gambar karakter kartun *Mr. Ant* yang memiliki sejumlah stiker berwarna yang ditempatkan di berbagai bagian tubuhnya. Setelah waktu yang telah ditentukan sebelumnya, titik-titik ini menghilang dan anak kemudian diminta untuk mengingat lokasi titik-titik tersebut sebelumnya. Permainan ini membutuhkan waktu sekitar 5-10 menit.

1) Keterampilan Motorik Halus

Instrumen yang digunakan untuk mengukur nilai keterampilan motorik halus yaitu *9-hole page test* seperti dibawah ini:



Ainia Nurul Asna, 2021
HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 4 TAHUN

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

Gambar 3.4 *9-hole Page Test*

Sumber: (Feys et al., 2017)

3.5 Prosedur Penelitian

Peneliti akan menjelaskan mengenai prosedur penelitian sebagai berikut:

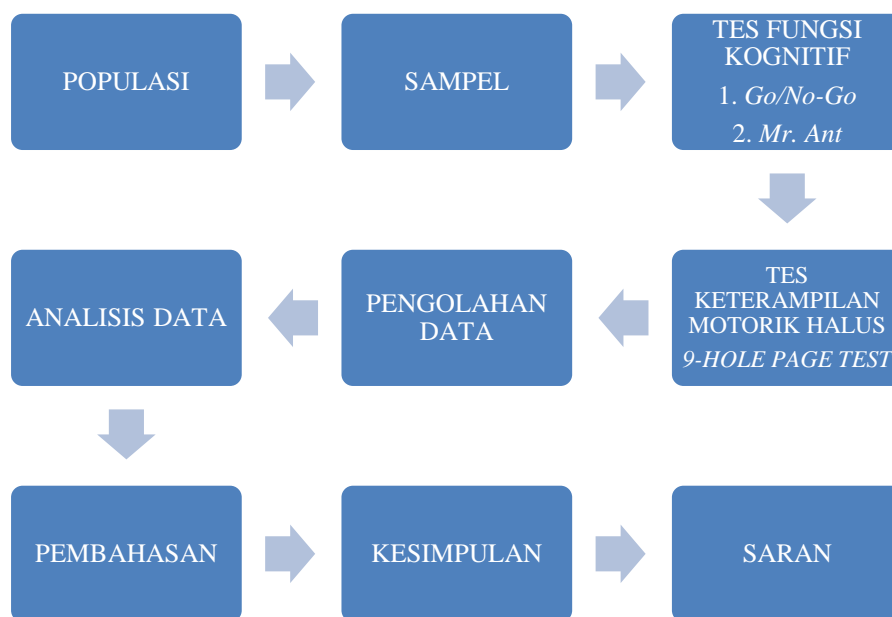
- 1) Pertama yang akan dilakukan adalah mengumpulkan orang tua/wali yang mempunyai anak usia 4 tahun yang bersekolah di PAUD maupun TK.
- 2) Orang tua/ wali diberikan *Informed Consent* untuk menyetujui mengikuti penelitian ini dengan catatan harus diisi dengan jujur dan benar.
- 3) Anak diberi instruksi untuk mengikuti tes fungsi kognitif menggunakan aplikasi

Early Years Toolbox (EYT) dengan dua permainan yaitu, *Go/No-Go* dan *Mr. Ant* dibantu oleh peneliti.

- 4) Permainan pertama adalah *Go/No-Go*, cara bermainnya yaitu anak-anak diperintahkan untuk mengetuk layar iPad setiap kali mereka melihat ikan nemo muncul dan jangan menanggapi/mengetuk layar iPad ketika hiu muncul. Semakin banyak ikan nemo yang di dapatkan/di ketuk, semakin tinggi skor yang akan di dapatkan.
- 5) Permainan kedua adalah *Mr. Ant*, cara bermainnya yaitu anak-anak disajikan dengan gambar karakter kartun *Mr. Ant* yang memiliki sejumlah stiker berwarna (titik besar seperti polkadot) yang ditempatkan di berbagai bagian tubuhnya. Setelah waktu yang telah ditentukan, stiker atau titik-titik ini menghilang dan kemudian anak-anak diminta untuk mengingat lokasi titik-titik tersebut.
- 6) Setelah itu anak-anak diminta mengetuk layar iPad untuk menemukan dimana lokasi titik-titik tersembunyi tersebut di dalam tubuh *Mr. Ant*. Semakin banyak anak menemukan titik-titik tersembunyi tersebut, semakin tinggi pula skor yang akan di dapatkan.
- 7) Selanjutnya, anak-anak akan mengikuti tes keterampilan motorik halus dengan melakukan tes *9-hole page test* dibantu oleh peneliti.

- 8) Cara bermainnya 4x sesi yaitu 2x menggunakan tangan kanan dan 2x menggunakan tangan kiri.
- 9) Ada sembilan potongan balok dan sembilan lubang. Anak-anak diminta duduk dan memasukkan potongan-potongan seperti balok ke dalam lubang-lubang yang tersedia satu persatu menggunakan tangan kanan, kemudian mereka harus mengambil kembali balok-balok itu keluar dari lubang satu persatu menggunakan tangan kanan juga.
- 10) Setelah 2x sesi menggunakan tangan kanan, ulangi 2x sesi lagi menggunakan tangan kiri.
- 11) Setiap sesi dihitung berapa lama anak memasukkan lalu mengeluarkan kembali balok-balok dari lubang. Semakin cepat setiap sesi nya, semakin baik nilai yang akan di dapatkan.

Sesuai dari penjelasan di atas peneliti menetapkan tahapan prosedur dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.5 Prosedur Penelitian

3.6 Analisis Data

Untuk teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi IBM *Statistical Produk for Social Scieance (SPSS)* versi 25 untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Ada beberapa langkah untuk menganalisis data sebagai

Ainia Nurul Asna, 2021

HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 4 TAHUN

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

berikut:

3.6.1 Deskriptif Data

Deskriptif data merupakan tahapan awal dalam upaya pengolahan data. Deskriptif data digunakan untuk memperoleh informasi mengenai data, diantaranya skor terendah, skor tertinggi, rata – rata dan standar deviasi (Watson, 2001).

3.6.2 Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data yang digunakan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diujikan pada masing-masing variabel penelitian yang meliputi: fungsi kognitif dan keterampilan motorik halus.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data, apabila data yang diperoleh berdistribusi normal, maka analisis uji parametrik dengan *pearson correlation* dan jika data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka analisis yang digunakan adalah uji non-parametrik, dalam hal ini yaitu *kendall's tau* (Fraenkel et al., 2012).

3.6.3 Uji Koefisien Korelasi

Dalam uji korelasi, akan menghasilkan sebuah koefisien korelasi. Koefisien korelasi yang dihasilkan berkisar dari 0,00 dan 11,00 atau 21,00, apabila nilai koefisien korelasi mendekati 11,00 atau 21,00, maka hubungan antar variabel dapat dikatakan sangat kuat, dan sebaliknya apabila mendekati 0,00 hubungan antar variabel dinilai rendah. Koefisien korelasi dapat bernilai positif (+) yang berarti ada hubungan searah dari kedua variabel atau lebih, dapat pula bernilai negatif (-), yang berarti terdapat hubungan yang berlawanan arah antar variabel (Fraenkel et al., 2012).