

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang penerapan permainan raba rasa (*Tactile Play*) di Taman Kanak-kanak PGRI Parungponteng, pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak. Melalui penelitian ini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di TK.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan desain “*one group pre-test and post-test*” atau disebut dengan penelitian pre eksperimen. Dengan menggunakan desain ini hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Menurut Sugiyono (2008: 109) bahwa “penelitian pre-eksperimen hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen”. Hal ini dikarenakan tidak adanya variabel control atau pembanding. Desain ini, termasuk dalam metode eksperimen yang digunakan untuk mengkaji dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan raba rasa (*Tactile Play*) dan variabel terkaitnya yaitu kemampuan motorik halus anak TK.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (Arikunto, 2002) adalah variabel penyebab/variabel independen yaitu variabel yang mempengaruhi terhadap variabel terikat. Adapun variabel

bebas dalam penelitian ini adalah permainan raba rasa (*Tactile Play*). Dalam penelitian ini, permainan raba rasa (*Tactile Play*) sebagai variabel bebas merupakan *treatment* yang akan diberikan kepada subjek penelitian.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Arikunto, 2002) adalah variabel dependen/variabel tergantung yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak.

Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diterapkan permainan raba rasa (*Tactile Play*). Berikut merupakan tabel desain *one group pre-test and post test*.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

(Arikunto, 2002:78)

Keterangan :

O₁ : pre-test, tes sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*)

X : perlakuan (*Treatment*), dalam hal ini kemampuan motorik halus

melalui permainan raba rasa (*tactile play*)

O₂ : post-test, tes sesudah diberikan perlakuan (*Treatment*)

B. Populasi penelitian

Populasi (Arikunto, 2002: 130) adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A sebanyak 10 orang anak di TK PGRI Parungponteng yang beralamat di Jln. Raya Parungponteng Kecamatan parungponteng Kabupaten Tasikmalaya.

C. Instrumen Penelitian

Definisi instrumen menurut Arikunto (2002: 136) adalah “suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Sugiono (2008:148) mengungkapkan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Dalam membuat instrument penelitian, yang dilakukan terlebih dahulu adalah menyusun kisi-kisi instrument dan membuat butir soal. Menurut Arikunto (2002: 162) “kisi-kisi instrument merupakan alat untuk memperlihatkan hubungan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dan metode yang digunakan serta instrument yang disusun”. Kisi-kisi instrument tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen penelitian

Motorik Halus	Kelenturan otot jari-jemari	Anak dapat memegang pensil dengan benar
		Anak dapat menggenggam benda dengan benar

		Anak dapat mencetak dengan menggunakan media belimbing, wortel dan lobak
		Anak dapat membentuk sederhana dengan menggunakan media plastisin
	Koordinasi mata dan tangan	Anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan
		Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya
		Anak dapat menuang dan mengisi sesuatu kedalam wadah

Tabel 3.3

Instrument Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

No	Aspek yang Diamati	Item	Sering Muncul	Muncul	Tidak Muncul
1	Anak dapat memegang pensil dengan benar	1) Anak dapat memegang pensil dengan benar menggunakan jari jempol dan jari teleunjuk			
		2) Anak dapat menarik garis lurus			
		3) Anak dapat menarik garis lengkung kekanan			
		4) Anak dapat			

Ai Sari Agustina, 2012

Pengaruh Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		menarik garis lengkung kekiri			
		5) Anak dapat membuat garis lingkaran			
2	Anak dapat menggenggam benda dengan benar	6) Anak dapat menggenggam gelas			
		7) Anak dapat menggenggam bola			
		8) Anak dapat menggenggam botol plastik			
3	Anak dapat mencetak dengan menggunakan media belimbing, wortel dan lobak	9) Anak dapat mencetak dengan menggunakan media wortel			
		10) Anak dapat mencetak dengan menggunakan media belimbing			
		11) Anak dapat mencetak dengan menggunakan media lobak			
4	Anak dapat membentuk dengan menggunakan media palstisin	12) Anak dapat membentuk benda-benda di sekitarnya dengan menggunakan plastisin			
		13) Anak dapat membentuk geometri dengan menggunakan media plastisin			
		14) Anak dapat membentuk binatang dengan meggunakan media plastisin			
5	Anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan	15) Anak dapat mengancingkan baju dengan			

		benar			
		16) Anak dapat menyisir rambut dengan benar			
		17) Anak dapat makan dan minum sendiri			
		18) Anak dapat memakai kaos kaki sendiri			
		19) Anak dapat mencuci tangan sendiri			
		20) Anak dapat mengikat tali sepatu			
		21) Anak dapat membuka bungkus makanan			
6	Anak dapat memasang benda sesuai dengan pasangannya	22) Anak dapat memasang sepatu dengan kaos kaki			
		23) Anak dapat memasang garpu dengan sendok			
		24) Anak dapat memasang buku dengan pensil			
7	Anak dapat menuang dan mengisi sesuatu kedalam wadah	25) Anak dapat mengisi air kedalam gelas tanpa berceceran atau tumpah			
		26) Anak dapat mengisi pasir kedalam gelas tanpa berceceran/tumpah			
		27) Anak dapat menuang air kedalam botol			

		tanpa berceceran/tumpah			
		28) Anak dapat menuang pasir kedalam botol tanpa berceceran/tumpah			

Diadaptasi dari sumber Metode Pengembangan Fisik (Sujiono, 2008), Metode Mengajar di TK (Daeng, 1996) dan Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK (Yudha dan Rudiyanto, 2004)

D. Teknik Pengolahan Data

1. Teknik Skoring

Teknik skoring dalam penelitian ini dengan menggunakan skor 1-0. Menurut Arikunto (2002: 173) teknik penghitungannya adalah apabila perilaku yang diharapkan muncul maka diberikan nilai 1, apabila perilaku yang diharapkan tidak muncul maka diberikan nilai 0.

2. Pengujian Validitas Item dan Realibilitas Instrumen

a. Uji validitas Item

Validitas menurut Arikunto (2002: 144) adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument”. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2002). Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas item, validitas isi yaitu dengan cara bertanya atau berdiskusi dengan pembimbing yang ahli dalam bidangnya sehingga instrument yang digunakan dikatakan valid.

Adpun langkah-langkah perhitungan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Ai Sari Agustina, 2012
Pengaruh Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak

- 1) Menghitung koefisien korelasi product moment/ r hitung (r_{xy}), dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2002:72)

Keterangan:

r_{XY} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Item soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh sampel

- 2) Proses pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan berdasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- ❖ Jika r hitung positif $\geq 0,3$, maka butir soal adalah valid
- ❖ Jika r hitung negatif $< 0,3$, maka butir soal adalah tidak valid

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2008 : 133-134) menyatakan bahwa Item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $\geq 0,3$. Jadi, semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

Untuk lebih jelasnya tentang uji validitas, berikut adalah rekapitulasi hasil perhitungan uji data perkembangan motorik halus anak usia dini.

Tabel 3.4
Hasil Rekapitulasi Uji Validitas
Data Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

No	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0.74	0.30	Valid	15	0.50	0.30	Valid
2	0.88	0.30	Valid	16	0.92	0.30	Valid
3	0.81	0.30	Valid	17	0.51	0.30	Valid
4	0.81	0.30	Valid	18	0.68	0.30	Valid
5	0.78	0.30	Valid	19	0.31	0.30	Valid
6	0.50	0.30	Valid	20	0.73	0.30	Valid
7	0.73	0.30	Valid	21	0.61	0.30	Valid
8	0.34	0.30	Valid	22	0.31	0.30	Valid
9	0.68	0.30	Valid	23	0.64	0.30	Valid
10	0.65	0.30	Valid	24	0.31	0.30	Valid
11	0.68	0.30	Valid	25	0.70	0.30	Valid
12	0.77	0.30	Valid	26	0.70	0.30	Valid
13	0.65	0.30	Valid	27	0.65	0.30	Valid
14	0.69	0.30	Valid	28	0.65	0.30	Valid

Dari hasil rekapitulasi diatas diperoleh bahwa dari 28 item pernyataan semua pernyataan valid sehingga tidak ada pernyataan yang dibuang.

b. Uji Reabilitas Instrumen

Reliabilitas menurut Arikunto (2002: 154) “menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Dalam pengujian reliabilitas instrumen, penulis menggunakan bantuan perhitungan program Ms. Excel 2007 dengan rumus statistika *Cronbach’s Alpha* (α) dan tahapannya sebagai berikut:

Pertama, menghitung nilai reliabilitas atau *r* hitung (r_{11}) dengan menggunakan rumus berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_i^2 = Varians total

n = banyaknya soal

Kedua, mencari varians semua item menggunakan rumus berikut.

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

(Arikunto, 2002:109)

Keterangan :

$\sum X$ = Jumlah Skor

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor

N = banyaknya sampel

Setelah diuji validitas butir soal/item dari variabel data perkembangan motorik halus anak usia dini, maka langkah selanjutnya adalah menguji apakah

butir soal tersebut reliabel, untuk mengetahuinya peneliti menggunakan bantuan perhitungan program Ms Exel 2007 dan diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Jumlah varian } (\delta_i) = 2,27$$

$$\text{Varian Total } (\delta_t) = 26,11$$

$$\text{Reliabilitas} = 0,95 \text{ (Sangat Tinggi)}$$

Menurut Arikunto (2002:245) “koefisien korelasi selalu terdapat antara -1,00 sampai +1,00”. Koefisien negative menunjukkan hubungan kebalikan, sedangkan koefisien positif menunjukkan adanya kesejajaran untuk mengadakan interpretasi besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Antara 0,800 - 1,000 Sangat Tinggi

Antara 0,600 – 0,799 Cukup

Antara 0,400 – 0,599 Agak Rendah

Antara 0,200 – 0,399 Rendah

Antara 0,000 – 0,199 Sangat Rendah

Merujuk pada kriteria diatas, maka reliabilitas instrument ini dinyatakan sangat tinggi, karena 0,94 berada diantara 0,800-1,00. dengan kata lain, instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

3. Profil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Langkah langkah dalam mencari profil perkembangan motorik halus anak usia dini adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Skor maksimal ideal yang diperoleh sampel:

$$\text{Skor maksimal ideal} = \text{jumlah soal} \times \text{skor tertinggi}$$

Aspek	Skor Maksimal Ideal
Keseluruhan	= 28 x 1 = 28
Anak dapat memegang pensil dengan benar	= 5 x 1 = 5
Anak dapat menggenggam benda dengan benar	= 3 x 1 = 3
Anak dapat mencetak benda	= 3 x 1 = 3
Anak dapat membentuk sederhana benda dengan media plastisin	= 3 x 1 = 3
Anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan	= 7 x 1 = 7
Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya	= 3 x 1 = 3
Anak dapat menuang dan mengisi sesuatu kedalam wadah	= 4 x 1 = 4

b. Menentukan Skor minimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor minimal ideal = jumlah soal x skor terendah

Aspek	Skor Minimal Ideal
Keseluruhan	= 28 x 0 = 0
Anak dapat memegang pensil dengan benar	= 5 x 0 = 0
Anak dapat menggenggam benda dengan benar	= 3 x 0 = 0
Anak dapat mencetak benda	= 3 x 0 = 0
Anak dapat membentuk	= 3 x 0 = 0

sederhana benda dengan media plastisin	
Anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan	= $7 \times 0 = 0$
Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya	= $3 \times 0 = 0$
Anak dapat menuang dan mengisi sesuatu kedalam wadah	= $4 \times 0 = 0$

c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel:

Rentang skor = Skor maksimal ideal – skor minimal ideal

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	= $28 - 0 = 28$
Anak dapat memegang pensil dengan benar	= $5 - 0 = 5$
Anak dapat menggenggam benda dengan benar	= $3 - 0 = 3$
Anak dapat mencetak benda	= $3 - 0 = 3$
Anak dapat membentuk benda sederhana dengan media plastisin	= $3 - 0 = 3$
Anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan	= $7 - 0 = 7$
Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya	= $3 - 0 = 3$
Anak dapat menuang dan mengisi sesuatu kedalam wadah	= $4 - 0 = 4$

d. Mencari interval skor:

Interval skor = Rentang skor / 3

Aspek	Interval Skor
Keseluruhan	= $28/3 = 9.33$
Anak dapat memegang pensil dengan benar	= $5/3 = 1.67$
Anak dapat menggenggam benda dengan benar	= $3/3 = 1$
Anak dapat mencetak benda	= $3/3 = 1$
Anak dapat membentuk benda sederhana dengan media plastisin	= $3/3 = 1$
Anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan	= $7/3 = 2.33$
Anak dapat memasangkan benda sesuai pasangannya	= $3/3 = 1$
Anak dapat menuang dan mengisi sesuatu kedalam wadah	= $4/3 = 1.33$

Dari langkah-langkah diatas, didapat kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5

Kategorisasi Profil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

No	Aspek	Kriteria	Interval
1	Keseluruhan	Mampu	20 - 28
		Perlu Dibantu	10 - 19
		Belum Mampu	0 - 9
2	Anak dapat memegang pensil dengan benar	Mampu	4 - 5
		Perlu Dibantu	3
		Belum Mampu	0 - 2
3	Anak dapat menggenggam benda dengan benar	Mampu	3
		Perlu Dibantu	2
		Belum Mampu	0 - 1

4	Anak dapat mencetak benda	Mampu	3
		Perlu Dibantu	2
		Belum Mampu	0 - 1
5	Anak dapat membentuk sederhana dengan media plastisin	Mampu	3
		Perlu Dibantu	2
		Belum Mampu	0 - 1
6	Anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan	Mampu	6 - 7
		Perlu Dibantu	3 - 5
		Belum Mampu	0 - 2
7	Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya	Mampu	3
		Perlu Dibantu	2
		Belum Mampu	0 - 1
8	Anak dapat menuang dan mengisi ke dalam wadah	Mampu	4
		Perlu Dibantu	2 - 3
		Belum Mampu	0 - 1

4. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan statistik uji Z Kolmogorov-Smirnov ($p > 0,05$) dengan menggunakan bantuan SPSS 18.0. Pengaruh permainan raba rasa terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sample t test*) dengan melalui tahapan sebagai berikut:

a. Hipotesis

$$H_0: \mu_{\text{setelah test}} = \mu_{\text{sebelum test}}$$

rata-rata data sebelum test dan data setelah test adalah tidak berbeda secara signifikan

$$H_1: \mu_{\text{setelah test}} > \mu_{\text{sebelum test}}$$

Rata-rata data sebelum test dan data setelah test adalah berbeda secara signifikan.

b. Dasar pengambilan keputusan

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

H_0 diterima jika $-t_{1-1/2\alpha} < t \text{ hitung} < t_{1-1/2\alpha}$, dimana $t_{1-1/2\alpha}$ didapat dari daftar table t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1 - 1/2\alpha$. Untuk harga t lainnya ditolak.

Berdasarkan angka probabilitas (nilai p) yaitu:

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

c. Mencari t hitung

Untuk mencari t hitung dapat dilakukan dengan melalui beberapa tahap, yakni:

- Menghitung selisih (d), yaitu data *pre test*-data *post test*
- Menghitung total (d), kemudian mencari mean d
- Menghitung d - (d rata-rata), kemudian mengkuadratkan selisih tersebut dan menghitung total kuadrat selisih.

- Mencari Sd^2 dengan rumus

$$Sd^2 = \frac{1}{n-1} \times \{total (d - drata - rata)^2\}$$

- Mencari t hitung dengan rumus

$$t_{\text{Hitung}} = \frac{\bar{d}}{\frac{Sd}{\sqrt{n}}}$$

Dimana:

\bar{d} = rata-rata d

Sd = standar deviasi

n = banyaknya data

(Sudjana, 1996: 242)

E. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dan studi dokumentasi.

1. Observasi

Teknik observasi ini dilakukan untuk memantau proses dan dampak penerapan permainan raba rasa terhadap kemampuan motorik halus anak. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat melihat langsung penerapan permainan raba rasa terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak di lapangan dan mencatatnya secara apa adanya. Observasi yang akan dilakukan yaitu observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2008: 167) mengemukakan bahwa observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Arikunto (2002: 133) mengatakan bahwa observasi sistematis yaitu dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sesuai instrument pengamatan.

2. Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian, berupa photo, gambar, dan sebagainya. Studi dokumentasi digunakan karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pokok penelitian berupa proses dan hasil yang dicapai, dapat digunakan untuk mengecek kesesuaian data serta dokumen-dokumen lain yang menunjang penelitian. Sedangkan aspek yang diobservasi pada anak yaitu kelenturan jari-jemari dan koordinasi tangan dan mata.

F. Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, penulis melalui beberapa tahapan, yaitu pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan hasil penelitian yang dapat paparkan sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

- a. Mengadakan studi pendahuluan dengan observasi mengenai masalah penelitian
- b. Menetapkan materi yang akan digunakan dalam penelitian
- c. Menetapkan permainan raba rasa (*tactile play*) yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Membuat proposal penelitian
- e. Melakukan observasi awal pada kelompok yang akan dijadikan sampel penelitian
- f. Menyusun instrument penelitian.
- g. Membuat surat izin penelitian pada instansi terkait

- h. Melakukan uji coba instrument penelitian pada kelompok lain atau diluar kelompok sampel.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Menentukan kelompok yang akan dijadiakan kelompok eksperimen
- b. Melakukan *pre-test* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui data awal penelitian
- c. Setiap kelompok mendapat bahan ajar yang sama dan waktu yang sama pula
- d. Kelompok eksperimen diberi perlakuan peningkatan perkembangan motorik halus dengan menggunakan permainan raba rasa (*tactile play*).
- e. Setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan, kelompok eksperimen diberikan *Post-test*
- f. Mengolah data hasil eksperimen.

3. Pelaksanaan Kegiatan *Pretest* dan *Posttest*

a. *Pretest*

Kegiatan pretest dilakukan pada awal penelitian dan sebelum dilakukan treatment dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK PGRI Parungponteng. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan
 - Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan
 - Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk melingkar
- 2) Tahap pelaksanaan

- Guru menginformasikan jenis permainan atau kegiatan yang ada dan menyampaikan tentang aturan bermainnya
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang apa yang sudah dijelaskan
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan pilihannya sendiri
- Guru menjelaskan media yang akan digunakan dalam kegiatan serta memberikan contoh terlebih dahulu sampai selesai
- Guru memberikan arahan/bimbingan serta motivasi kepada anak untuk menyelesaikan tugasnya.

3) Tahap evaluasi

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperlihatkan serta menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya
- Guru memberikan *reward* kepada anak yang telah selesai mengerjakan tugasnya.
- Guru mengevaluasi proses kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

b. *Treatment*

Perlakuan atau *treatment* yang dilakukan setelah preteset yaitu melalui berbagai kegiatan atau permainan raba rasa. Dalam penerapannya *treatment* ini dilakukan di dalam kelas sebanyak tujuh kali *treatment*. Anak sangat antusias dan senang untuk melakukan kegiatan ini samapi dengan selesai.

c. *Posttest*

Setelah kegiatan treatment dilakukan, maka peneliti melakukan kegiatan posttest dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK PGRI Parungponteng setelah diberi treatment. Jenis dan bentuk permainan yang diberikan sama dengan jenis dan bentuk permainan ketika melakukan pretest, dengan tujuan agar lebih jelas terukur. Adapun langkah-langkah yang dilakukan ketika posttest berlangsung:

1) Tahap persiapan

- Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan
- Guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk melingkar

2) Tahap pelaksanaan

- Guru menginformasikan jenis permainan atau kegiatan yang ada dan menyampaikan tentang aturan bermainnya
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang apa yang sudah dijelaskan
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan pilihannya sendiri
- Guru menjelaskan media yang akan digunakan dalam kegiatan serta memberikan contoh terlebih dahulu sampai selesai
- Guru memberikan arahan/bimbingan serta motivasi kepada anak untuk menyelesaikan tugasnya

3) Tahap evaluasi

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperlihatkan serta menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya
- Guru memberikan *reward* kepada anak yang telah selesai mengerjakan tugasnya.
- Guru mengevaluasi proses kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

4. Penyusunan Laporan Hasil Penelitian

Hasil laporan dari kegiatan penelitian berupa laporan tertulis proses dan laporan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian disusun sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dirancang sebelumnya.