

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2012: 13) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2004:64) penelitian deskriptif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”. Untuk pendekatan kuantitatif dijelaskan oleh arikunto (2013:12) bahwa pendekatan dengan menggunakan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kuantitatif deskriptif dengan menggunakan jenis metode *Systematic Literature Review* (SLR) atau studi kepustakaan. Ada pendapat Zed (2008: 57) yaitu bahwa deskriptif itu bukan selalu membahas mengenai angka, namun berapa naskah yang tertulis berdasarkan fakta. Maka dari itu, permasalahan pada media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat memberikan deskriptif atau gambaran untuk menganalisis dengan jenis penelitian kuantitatif-deskriptif.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian studi literature atau studi kepustakaan. Menurut Embun (dalam Resti, 2020) penelitian studi kepustakaan atau studi literature merupakan penelitian yang dilakukan dengan karya tulis dan juga hasil penelitian yang sudah dipublikasikan ataupun yang belum dipublikasikan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian literature atau studi kepustakaan ini akan menghasilkan sebuah data berupa tulisan perilaku individu atau kelompok yang sedang diamati dalam suatu konteks dengan dikaji melalui sudut pandang yang komprehensif. Pada umumnya, teknik penelitian menggunakan studi literature atau studi kepustakaan ini tanpa harus memerlukan penelitian ke lapangan, hanya dengan bahan-bahan yang digunakan seperti buku,

artikel jurnal, kamus dan sebagainya. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian studi literature ini dikarenakan belum adanya penelitian dengan judul yang peneliti ambil, guna memberikan informasi bagi pembaca mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang sumbernya sudah dikumpulkan dengan baik berupa laporan hasil penelitian, buku, artikel jurnal ilmiah serta yang dapat peneliti gunakan dengan teknik penelitian studi kepustakaan atau studi literatur.

Metode penelitian *systematic literature review* (SLR) merupakan metode penelitian yang terkait pertanyaan penelitian tertentu, topik tertentu, atau fenomena yang menjadi perhatian melalui identifikasi, evaluasi, dan interpretasi terhadap semua hasil penelitian yang relevan (Kitchenham, 2004). Menurut Lusiana & Suryani (2014) mengungkapkan secara khusus kelebihan dan kekurangan pada penelitian SLR yaitu:

a. Kelebihan dari *Systematic Literature Review* (SLR) adalah:

- 1) *Literature Review* bersifat serbaguna dan digunakan di hampir setiap mata pelajaran dan dapat memberikan informasi yang sangat baik untuk menjelaskan sesuatu secara lebih mendalam.
- 2) *Literature Review* lebih mudah dan efisien. Anda dapat mengumpulkan data dalam jumlah besar dan meminimalkan biaya.
- 3) Sumber daya yang anda butuhkan adalah perpustakaan yang baik, database online, dan referensi yang kompeten.
- 4) *Literature Review* dapat menjadi langkah awal yang baik dalam sebuah proyek atau bahan untuk menciptakan kerangka konseptual untuk perencanaan penelitian lebih lanjut.

b. Kelemahan dari *Systematic Literature Review* (SLR) adalah:

- 1) Sebuah *literature review* yang efektif memerlukan keterampilan identifikasi sumber daya dan analisis sumber tingkat lanjut untuk memperoleh informasi yang relevan untuk menjadi ringkasan.
- 2) Informasi yang dikumpulkan terbatas tentang apa yang terjadi di masa lalu, dan organisasi yang terlibat biasanya tidak memberikan data aktual kepada peneliti kecuali bagi mereka yang bekerja untuk organisasi tersebut.

3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah variabel di mana peneliti meneliti dengan cara tertentu, memperoleh informasi, dan menarik kesimpulan (Sugishirono, 2013: 38).

Variabel dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengkaji topik yang berkaitan dengan variabel penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti mengemukakan informasi teoritis, metodologis penelitian serta hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran apa saja yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mencari literatur yang sesuai dengan topik yang menjadi fokus peneliti. Pengumpulan data dalam penelitian SLR (Apriliani dkk., 2020) terdiri dari pertanyaan penelitian (*research question*), proses pencarian (*search process*), kriteria batasan dan masukan (*inclusion and exclusion criteria*), kualitas penelitian (*quality assessment*), pengumpulan data (*data collection*), analisis data (*data collection*), penyimpangan laporan (*deviation from protocol*). Penjelasan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Pertanyaan Penelitian (*Research Question*) *Research Question* (RQ) atau pertanyaan penelitian dibuatkan berdasarkan kebutuhan dari topik yang dipilih. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- RQ1 Bagaimana informasi teoritis mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun?

1. Kolase

Menurut Herfina Yunita (2020) kolase adalah kegiatan menempel kedalam bentuk gambar yang telah ditentukan dengan menggunakan teknik mendekorasi permukaan suatu benda atau gambar yang telah di beri pola lalu menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, batu, daun kering, dan sebagainya di pola yang telah di sediakan tersebut.

2. Plastisin

Menurut Dorothy Eion (dalam Elyska, 2020) plastisin merupakan permainan yang sangat disukai oleh anak karena media plastisin sangat

mudah dibentuk dan bisa di buat sendiri, plastisin dapat dibuat dari kertas, air dan lem. Anak dapat menggunakan jari-jari tangan untuk membentuk berbagai cara diremasremas, ditepuk-tepuk untuk menghasilkan sebuah karya. Adonan permainan ini pengganti tanah liat.

3. Playdough

Menurut Khairul dan Dian (2020) Playdough (play-doh) adalah adonan mainan (play=bermain, dough=adonan) atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung) membentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya.

4. Finger Painting

Menurut Herlina dan Mas'udah (2015) Finger painting adalah teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat. Permainan finger painting dirasa lebih menarik minat anak dalam menggambar, sehingga jari-jari tangan mereka akan dapat bergerak bebas yang akhirnya kemampuan motorik anak akan dapat terstimulasi.

5. *Busy Table*

Menurut Relwi., dkk (2021) *Busy table* adalah alat permainan yang bentuk meja untuk dalam menyibukkan anak dengan berbagai macam permainan yang ada dalalam kehidupan sehari-hari. Media busy table bahan dasar awal adalah triplek dan kayu yang berbentuk seperti meja yang bisa di buka dan tutup. media busy table memiliki beberapa jenis permainan yang dapat melatih motorik halus anak jika dilihat di awal akan terlihat papan tulis yang dimana anak akan di bebaskan untuk menulis dengan menggunakan alat tulis spidol yang aman. Selanjutnya nya jika di buka mejanya didalam meja terdapat berbagai jenis mainan yang pertama ada permainan puzzel huruf dan angka, permainan puzzel ini bermanfaat bagus sekali dimana permainan ini melatih motorik halus anak dengan cara mencocokkan potongan puzzle tersebut ke tempatnya.

6. *Busy Book*

Menurut Qonitah., dkk (2022) *Busy Book* merupakan media bermain yang berbentuk buku dengan berbahan dasar flannel, didalam buku tersebut terdapat variasi tambahan dengan menggunakan zipper (resleting), kancing baju, kain perca, dan variasi-variasi lainnya.

7. *Busy Board*

Mufliharsi (2017) busy board adalah kata yang diambil dari bahasa inggris, busy yang berarti sibuk sedangkan board yang berarti papan, jadi busy board adalah papan sibuk. Pada penelitian ini busy board merupakan media pembelajaran yang terdapat berbagai macam kegiatan yang ditempatkan dalam sebuah papan yang dapat membuat anak sibuk dengan media pembelajaran tersebut, yang mana media busy board ini terbuat dari kayu kokoh dan terdiri dari kegiatan mengancing baju, mengikat tali sepatu memasukkan bola atau kelereng melalui pipa, mematikan lampu, menghidupkan lampu, memasang lampu, memasang puzzle, membuka dan menutup jendela, meronce, menghidupkan dan mematikan speaker , menulis menggunakan drawing pad, merasakan tekstur dari berbagai benda, menjepit kertas, menjiplak, memasang resleting dan lainnya.

8. *Puzzle*

Menurut Fembi., dkk (2020) Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata, menata puzzle menjadi sebuah bentuk hewan, pesawat, kapal dan sebagainya.

9. *Kinetic Sand*

Menurut Yetty (2019) Kinetic sand atau pasir kinetik yang sering disebut juga pasir ajaib yakni campuran pasir dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan hanya menempel pada pasir kinetik itu sendiri. Dengan pasir kinetik ini anak bisa bermain membuat patung, castle (istana), berbagai bentuk binatang, buah dan sebagainya.

10. Montase

Menurut I Made Sundayana., dkk (2020) Karya montase dihasilkan dari menyatukan dan menggabungkan gambar dari berbagai sumber yang berbeda-beda dengan susunan tertentu yang ditempelkan pada sebuah bidang datar. Dalam kegiatan montase terdapat unsur menggunting dan menempel yang menuntut gerakan otot jari-jari tangan koordinasi pada mata dan tangan serta daya imajinatif dalam menghasilkan sebuah karya yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus.

11. Mozaik

Menurut Annisa (2021) mozaik merupakan seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempel dengan perekat di bidang datar yang tidak memiliki pola.

12. Maze

Menurut Anisa (2018) APE Maze merupakan alat yang memiliki bentuk-bentuk dengan tujuan agar orang-orang yang memainkannya bisa menemukan tempat yang dituju dengan mencari jejak dan dengan menorehkan coretan.

13. Balok Bergambar

Menurut Yeni., dkk (2019) balok bergambar merupakan media balok yang terdapat kepingan-kepingan gambar disetiap sisinya dan disusun seperti puzzle baik itu secara vertikal maupun horizontal.

● RQ2 Bagaimana metodologis yang digunakan dalam penelitian?

1. Menggunakan penelitian RnD.
2. Menggunakan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas).
3. Menggunakan penelitian SLR (*Study Literature Review*).
4. Menggunakan penelitian Eksperimen .
5. Menggunakan penelitian Kualitatif.

● RQ3 Bagaimana hasil penelitian yang didapatkan?

Hasil penelitian membuktikan bahwa media yang sering digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dalam pembelajaran yaitu kolase.

- B. Proses Pencarian (*Search Process*) Proses pencarian atau *search process* digunakan untuk menjawab *Research Question* (RQ) melalui sumber-sumber yang relevan dan referensi terkait lainnya. Fokus penelitian ini adalah mencari literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pencarian informasi dari berbagai sumber diantaranya yaitu google scholar dan sinta.
- C. Kriteria Batasan dan Pemasukan (*Inclusion and Exclusion Criteria*) Batasan dan pemasukan (*Inclusion and Exclusion Criteria*) digunakan untuk menentukan apakah layak atau tidaknya data yang ditemukan digunakan dalam penelitian SLR. Suatu Studi dinyatakan layak atau tidak untuk digunakan dalam penelitian jika memenuhi kriteria sebagai berikut.
1. Data yang digunakan dari rentang waktu 2013-2022
 2. Artikel jurnal penelitian berbahasa Indonesia dan Inggris dengan subjek anak usia dini
 3. Jenis jurnal artikel penelitian dengan tema media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak Usia 4-5 Tahun
 4. Jurnal full text
- D. Kualitas Penilaian (*Quality Assessment*) Data yang ditemukan dalam penelitian SLR selanjutnya akan dievaluasi berdasarkan pertanyaan kriteria penilaian kualitas diantaranya adalah sebagai berikut:
- QA1. Apakah paper jurnal diterbitkan pada tahun 2013-2022?
Semua paper jurnal dalam penelitian ini dari rentang 2013-2022
 - QA2. Apakah paper jurnal yang dipilih berisi penjelasan mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun ?
Semua jurnal dalam penelitian ini berisi mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.
 - QA3. Apakah jurnal full text?
- Full text
- E. Pengumpulan Data (*Data Collection*) Pada tahap ini data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dikumpulkan untuk selanjutnya dilakukan

proses analisis. Langkah-langkah dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Kunjungi situs <https://scholar.google.co.id/>, <https://sinta.kemdikbud.go.id/>.
- b. Masukkan kata kunci “Media Pembelajaran” atau “Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”.
- c. Masukkan rentang waktu 2013-2022. Hal ini menandakan jurnal yang dicari merupakan penelitian yang dilakukan dari tahun 2013-2022
- F. Data Analysis Data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya akan dianalisis pada tahap ini dengan bantuan anotasi bibliografi. Hasil yang telah dianalisa akan menjawab semua *research question* yang sebelumnya telah ditentukan.
- G. *Documentation* pada tahap ini hasil analisis hingga hasil penelitian dituliskan dalam bentuk *paper* sesuai dengan format yang telah disediakan.

3.4 Analisis Data

A. Teknik analisis data

Sugiyono (2013: 335) mengungkapkan bahwa analisis data secara sistematis mencari dan menyunting data yang diperoleh, mengorganisasikan data menurut kategorinya, menguraikan satuan-satuan, mengorganisasikannya ke dalam pola-pola, memilih apa yang penting dan apa yang akan dipelajari, dan memudahkan untuk dipahami sendiri dan orang lain. Setelah semua data dipilih dan diseleksi sesuai dengan tujuan penelitian, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis untuk mendapat informasi yang dapat dipahami. Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*) yaitu dimana teknik analisis ini menganalisis teks yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis isi teks yang berupa kata-kata, makna gambar, simbol, gagasan, tema, dan berbagai bentuk pesan yang dapat dikomunikasikan lainnya. (Hamzah, 2020: 99) Setelah jurnal penelitian yang sesuai dengan kriteria terkumpul kemudian dikategorikan meliputi nama peneliti, tahun terbit jurnal, negara penelitian, judul penelitian dan ringkasan hasil temuan.

Baca dan amati untuk lebih memperjelas ringkasan dari setiap jurnal dan analisis teks lengkap. Selanjutnya, meringkas jurnal yang telah dianalisis penelitiannya serta isi yang terdapat dalam penelitian/hasil penelitian. Hasil

analisis yang digunakan adalah analisis isi atau hasil jurnal, yaitu melakukan pengkodean terhadap isi jurnal yang dirensensi. Data yang terkumpul akan diperiksa persamaan dan perbedaannya dan dibahas untuk menarik kesimpulan.

B. Uji kredibilitas data

Sugiyono (2013: 270) mengungkapkan pengujian reliabilitas atau reliabilitas data dari hasil penelitian kualitatif dilakukan melalui observasi ekstensif, peningkatan keberlanjutan studi, triangulasi, diskusi dengan rekan sejawat, analisis kasus negatif, dan membercheck. Pada penelitian ini uji kredibilitas yang akan digunakan adalah melalui triangulasi. Menurut Sugiyono (2013: 273) triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Triangulasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk memverifikasi keabsahan data dengan cara memeriksa data yang diambil dari berbagai sumber yang ditunjuk untuk bahan penelitian, dimana penunjukan tersebut didasarkan pada relevansi penelitian. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk menentukan apakah sumber yang digunakan sesuai dengan topik yang diselidiki: Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun.

2. Triangulasi Teknik

Teknik triangulasi untuk menguji reliabilitas data metode dilakukan dengan cara mengecek data dari sumber yang sama dengan menggunakan berbagai teknik seperti wawancara, observasi, survei/dokumentasi, dan sebagainya. Pada penelitian ini triangulasi teknik akan dilakukan dengan diskusi bersama ahli yaitu para pembimbing dan para dosen.

3. Triangulasi Waktu

Pengujian kredibilitas dalam triangulasi data dalam penelitian ini adalah dengan menetapkan waktu dari sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian-penelitian yang dilakukan dalam rentang waktu 10 tahun kebelakang atau penelitian yang sudah dilakukan sejak tahun 2013 sampai dengan tahun 2022.

3.5 Isu Etik Penelitian

Penelitian ini perlu memperhatikan isu etika karena berkaitan dengan kepercayaan data penelitian kualitatif. Isu etika dalam penelitian ini sesuai dengan isu etika yang berfokus pada pemilihan tema atau topik, penyusunan desain, proses pengumpulan data, analisis serta pelaporan hasil penelitian. Selain itu, penelitian ini mengikuti isu penelitian terhadap bahaya plagiarisme dalam penelitian.

Ghina Fairuz Fakhirah Syawalia, 2022

MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN UNTUK PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA 4-5 TAHUN (STUDI LITERATUR)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu