# BAB III

**Metode Penelitian**

* 1. **Desain Penelitian**
		1. Pendekatan Penelitian

Penelitian Eksperimen merupakan “penelitian yang menggunakan yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali”. (Sugiono, 2015, hlm. 107)

 Quasi eksperimental desain yaitu desain yang mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Maksum (Listiandi,2015, hlm.44)

‘penelitian eksperimen dicirikan oleh empat hal, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi keempat hal diatas, maka dapat dikatakan eksperimen murni. Sebaliknya jika suatu peneitian eksperimen tidak dapat memenuhi keempat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok control maka disebut eksperimen semu’.

Dari penjelasan diatas maka digunakanlah jenis penelitian quasi eksperimental desain digunakan karena pada kenyataanya sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian.

Dalam desain ini *(Quasi Experimental Design)* tidak ada kelompok yang diambil secara random, maka analisis menggunakan sttistik deskriptif, tidak menggunakan analisis dengan statistik parametris seperti t-test atau analisis varians.

Berikut akan dipaparkan mengenai desain penelitian yang akan digunakan:

1. Time series design

Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest sampai empat kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil pretest selama empat kali ternyata nilainya berbeda-beda berarti kelompok tersebut keadaanya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan keadaan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi treatmen. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol.

|  |
| --- |
| **O1 O2 O3 O4 X O5 O6 O7 O8** |

Hasil pretest yang baik adalah O1 = O2 = O3 = O4 dan hasil perlakuan yang baik adalah O5 = O6 = 07 = O8. Besarnya pengaruh perlakuan adalah (O5 + O6 + O7 + O8) - ( O1 +O2 + O3 +O4 )

* + 1. Proses Penelitian

Proses penelitian kuantitatif eksperimen menurut Sugiono (2019, hlm. 139) menyebutkan penelitian kuantitatif eksperimen berangkat dari potensi atau permasalahan, yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah. Permasalahan tersebut selanjutnya dijelaskan dan dijawab dengan teori. Jawaban terhadap rumusan masalah yang baru menggunakan teori yang disebut hipotesis bersifat pengaruh perlakuan (variable independen) terhadap hasil (variable dependen). Hipotesis tersebut akan dibuktikan kebenarannya melakui eksperimen dengan desain tertentu. Bila populasi besar maka peneliti menggunakan sampel sebagai sumber data penelitian. Bila peneliti bermaksud membuat generalisasi terhadap penelian sampel maka sampel diambil secara random.

Untuk mengumpulkan data peneliti perlu mengembangkan instrument supaya data yang diperoleh valid dan reliable, maka instrument penelitian sebelum digunakan pengumpulan data diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Setelah sampel ditentukan dan instrument telah diuji validitas dan reliailitasnya maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data pada sampel yang telah ditentukan. Setelah data terkumpul maka data tersebut dianalisi. Analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis data dilakukan dengan perhitungan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Bila nilai *pre-test* lebih tinggi dan signifikan dari kelompok *post-test*, maka treatment (variable independen) berpengaruh positif, bila treatmennya tidak berpengaruh dan hasilnya rendah, maka *treatment* berpengaruh negatif.



## Gambar 3.1 Lagkah-Langkah Penelitian Kuantitatif Eksperimen

* 1. **Partisipan, Lokasi dan Waktu Penelitian**
		1. Partisipan Penelitian

Partisipan merupakan subjek yang terlibat dalam penelitian ini. Adapun partisipan dalam penelitian ini yaitu pada peserta didik kelompok A usia 4-5 tahun di RA Al-Masoem di Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.

* + 1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Masoem yang terletak di Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. Subjek peneliti adalah kanak usia 4-5 tahun di kelompok A RA Al-Ma’soem Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena:

1. Pada sekolah tersebut terdapat anak yang belum maksimal dalam perkembangan motorik halus.
2. Masih kurangnya media yang digunakan pada sekolah tersebut.
	* 1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu 6 bulan, yang dimulai dari bulan Januari 2022 sampai dengan Juli 2022.

* 1. **Populasi dan Sampel**
		1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiono 2015 hlm.117). Populasi dari penelitian ini adalah 14 orang siswa yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 9 orang perempuan kelompok A usia 4-5 tahun RA Al-Masoem di Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.

* + 1. Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive sampling* menurut Maksum (dalam Listiandi, 2015, hlm. 47) menjelaskan *Purposive sampling* atau sampel bertujuan, adalah sebuah teknik pengambilan sampel yang ciri atau karakteristiknya sudah diketahui lebih dulu berdasarkan ciri atau sifat populasi’. Jadi *purposive sample* adalah pengambilan sampel yang dipilih berdasarkan tujuan atau pertimbangan tertentu tanpa dipilih secara acak. Maka dalam sampel penelitian yang menjadi pertimbangan peneliti adalah sample dari populasi berdasarkan seadanya data atau kemudahan mendapatkan data tanpa perhitungan kerefresentatifannya. Kriteria sampel ditentukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian yaitu kelompok A usia 4-5 tahun di RA Al-masoem di Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dari 14 populasi yang layak untuk dijadikan sampel hanya 6 orang. Karena dari 6 orang ini masih terdapat aspek-aspek perkembangan yang belum optimal. Mulai dari ketangkasan dan kelenturan jari jemari tangan, koordinasi penglihatan dengan gerakan jari tangan dan kelenturan pergelangan tangan. Diharapkan 6 orang sampel ini dapat mengenal slime dengan baik, memahami cara bermain *slime*, dapat mengatur emosional secara stabil dan anak mampu berkomunikasi dengan baik.

* 1. **Variabel, Definisi Konsep dan Definisi Operasional Variabel**
		1. Variabel

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiono, 2019, hlm. 75). Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya. (Sugiono, 2019, hlm. 75). Variabel bebas dari penelitian ini adalah media *slime*.

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. (Sugiono, 2019, hlm. 75). Variabel terikat penelitian ini adalah keterampilan motorik halus Anak.

* + 1. Definisi Konsep Variabel

Media *Slime* adalah media permainan yang berbahan dasar polimer yang mudah dibentuk dan menarik bagi anak. Media ini digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus.

Keterampilan motorik halus yaitu penguasaan seseorang terhadap pengendalian gerak otot bagian kecil. Keterampilan ini meliputi ketangkasan dan dominansi penggunaan tangan.

* + 1. Definisi Operasional Variabel

Operasional variable yaitu suatu definisi yang diberikan pada sebuah variable dengan cara memberikan atau menspesialisasikan kegiatan yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut menurut Nazir (dalam Aini, 2013, hlm. 34) Dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah media *slime* , media dalam KBBI dinyatakan alat; bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan *slime* merupakan kata bahasa inggris yang berarti lender/ lumpur, diartikan juga sebagai mainan yang berbentuk cair dan berbahan dasar polimer yang menarik bagi anak.

Selanjutnya adalah pengembangan motorik halus kelompok A anak usia 4-5 tahun di RA Al-Masoem. Pengembangan dinyatakan proses, perbuatan dan mengembangkan (KBBI). Dapat diartikan pengembangan motorik halus anak yaitu proses mengembangkan aspek motorik halus menjadi lebih baik.

Maka dapat disimpulkan penggunaan media *slime* dalam pengembangan motorik halus anak sebagai mainan yang dimanfaatkan dalam proses mengembangkan motorik halus anak menjadi lebih baik.

* 1. **Instrumen Penelitian**
		1. Jenis Instrument Penelitian

Sukmadinata (dalam Aini 2013 hlm.37) menyebutkan instrument penelitian adalah berupa test yang bersifat mengukur, karena berisi pernyataan atau pertanyaan yang alternative jawabannya memiliki standar jawaban tertentu, benar salah maupun skala jawaban. Sedangkan menurut Sugiono (2019 hlm.181) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis instrument *rating-scale* dimana data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Responden akan menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Instrument ini lebih pleksibel yaitu untuk mengukur persepsi responden terhadap status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, dan proses kegiatan. Penelitian ini menggunakan *rating-scale* karena akan mengukur kemampuan anak dalam aspek motorik halus.

Yang penting dalam penyusunan instumen menggunakan rating scale adalah harus dapat mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternative jawaban pada setiap item instrument.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **VARIABEL** | **ASPEK** | **INDIKATOR** | **SUB INDIKATOR** | **Nomor Item** |
| Motorik Halus Anak Usia Dini | Ketangkasan dan Dominasi Penggunaan Pergelangan Tangan | Menuangkan Cairan Tanpa Tumpah  | Menuangkan *slime* tanpa tumpah  | 1 |
| Membentuk Adonan *Slime*  | Membentuk Adonan *Slime* | 2 |
| Mencampur adonan *slime* | 3 |
| Memencet adonan *slime* disela jemari | 4 |
| Menekan *slime* pada gambar | 5 |
| Menggunakan Peralatan Tulis  | Menggunakan peralatan tulis pensil | 6 |
| Menggunakan peralatan tulis krayon  | 7 |
| Menulis huruf cetak | 8 |
| Koordinasi Mata Dan Tangan  | Menggunakan koordinasi mata dan tangan  | 9 |
| Menjiplak Gambar  | Meratakan *slime* sesuai dengan gambar | 10 |

* + 1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba dilakukan setelah instrumen disusun dan proses judgment dari ahli selesai. Instrumen tidak langsung diberikan kepada sampel yang akan diteliti. Instrument diuji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya, karena tidak semua pertanyaan akan diberikan kepada sampel. Hanya pertanyaan yang memenuhi syarat yang digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrument ini diuji cobakan kepada siswa kelompok B di RA Al-Masoem.

* + 1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya dikukur (dalam Sugiono, 2016 hlm.173). Sementara hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini untuk memvalidasi instrument dilakukan dua langkah yaitu:

1. Pengujian instrument oleh dosen ahli terkait penelitian
2. Pengujian validitas dengan aplikasi *SPSS (Statistic Package for the social science)* 16. Pengujian dilakukann dengan mengujivalidasi instrument sebanyak 12 butir soal test dengan langkah berikut :
	1. Masukan data hasil uji coba instrument pada entri *SPSS*
	2. Klik *Analize* pada menu toolbar *SPSS* dan pilih scale kategri correlate dan klik pada *bivariate correlation*
	3. Setelah masuk pada kategori *bivariate correlation,* ceklis item, *pearson* dan *flag significant correlation* lalu klik oke
	4. Masih pada kategori *bivariate correlation*, pindahkan data ke kolom item selanjutnya akan muncul data.
	5. Nilai validitas (r hitung) dapat dilihat dari *total correlation.*
	6. Ketentuannya, apabila nilai dari *total correlation* <0,497 maka butir soal tidak valid
	7. Buang skor pada  *total correlation* yang memiliki nilai 1 dan <0,497
	8. Setelah tahapan itu, untuk nilai yang > 0,497 terdapat 10 butir soal yang dinyatakan valid.

Tabel 3.2

Hasil Validasi Butir Soal Tes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nomor Soal | Total Correlation | Kategori |
| Soal 1 | .510 | Valid |
| Soal 2 | .546 | Valid |
| Soal 3 | .711 | Valid |
| Soal 4 | .492 | Tidak Valid |
| Soal 5 | .566 | Valid |
| Soal 6 | .577 | Valid |
| Soal 7 | .760 | Valid |
| Soal 8 | .198 | Tidak Valid |
| Soal 9 | .640 | Valid |
| Soal 10 | .616 | Valid |
| Soal 11 | 640 | Valid |
| Soal 12 | 616 | Valid |

Berdasarkan uji validitas menggunakan *SPSS* 16 didapatkan hasil buti soal yang dinyatakan valid adalah soal nomor 2,3,5,6,7,9,10, 11 dan 12. Sedangkan terdapat 2 soal yang dinyatakan tidak valid yaitu soal nomor 4, dan 8. Untuk data hasil pengujian pada SPSS disertakan pada lampiran.

* + 1. Uji Reliabilitas
			1. Masukan data hasil uji coba instrument pada entri *SPSS*
			2. Klik *analize* pada menu toolbar *SPSS* dan pilih *scale kategori Reability Analysis*
			3. Setelah masuk pada kategori *Reability Analysis*, klik bagian *statistic* yang berada di pojok kanan atas. Ceklis item, *scale* dan *scale if item deleted.* Selanjutnya klik *continue*.
			4. Masih pada kategori *reability analysis*, pindahkan data ke kolom item. Selanjutnya akan muncul data.

Tabel 3.3

Hasil Reliabilitas

| **Reliability Statistics** |
| --- |
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .817 | 12 |

Untuk reliabilitas dapat dilihat pada tabel *reability statistic* pada Cronbach”s Alpha dalam data entri data yang muncul. Ketentuannya, apabila nilai Alpha >0,497 maka reliabel dan apabila nilai Alpha <0,497 maka tidak reliabel. Untuk hasil uji reliabilitas didapat nilai Alpha sebesar 0,817 maka 0,817 > 0,425 yang berarti reliabel.

* 1. **Prosedur penelitian**

Penelitian ini peserta didik diberikan perlakuan menggunakan media *slime* dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. ***Pre-test***

*Pretes* dalam penelitian ini peserta didik dites kemampuan motorik halusnya menggunakan instrument yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan *treatmen*. *Pretest* dilakukan sebanyak empat kali untuk mengetahui kestabilan kelompok.

1. ***Treatment***

Selanjutnya peserta didik akan diberikan perlakuan dengan diberikan pengarahan bagaimana cara menggunakan media *slime* dalam pembelajaran dengan membentuk gambar. Peserta dibimbing bagaimana cara menggunakan slime dengan baik dan menuliskan nama gambar yang telah ditempelkan *slime*. Program eksperimen yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.4

Program Pembelajaran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Kegiatan | Tugas  | Tujuan | Alat Kegiatan |
| Bermain *Slime* | Menempel *slime* pada gambar bentuk awan | -Melatih Ketangkasan- Melatih keterampilan motorik halus- Melatih koordinasi mata dan tangan | - *Slime*- Lembar Kerja Anak (LKA)- Pensil |

1. ***Post-test***

Setelah melakukan treatment selanjutnya peneliti melakukan *posttes*. hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perubahan setelah dilakukan eksperimen. *Postest* dilakukan sebanyak empat kali untuk melihat adanya pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak. Adapun program kegiatan pretest yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5

Program Kegiatan *Post-test*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Kegiatan | Tugas  | Tujuan | Alat Kegiatan |
| Bermain *Slime* | Menempel *slime* pada gambar bentuk pohon | -Melatih Ketangkasan- Melatih keterampilan motorik halus- Melatih koordinasi mata dan tangan | - *Slime*- Lembar Kerja Anak (LKA)- Pensil |
| Bermain *Slime* | Menempel *slime* pada gambar bentuk kelinci | -Melatih Ketangkasan- Melatih keterampilan motorik halus- Melatih koordinasi mata dan tangan | - *Slime*- Lembar Kerja Anak (LKA)- Pensil |
| Bermain *Slime* | Menempel *slime* pada gambar bentuk bunga | -Melatih Ketangkasan- Melatih keterampilan motorik halus- Melatih koordinasi mata dan tangan | - *Slime*- Lembar Kerja Anak (LKA)- Pensil |
| Bermain *Slime* | Menempel *slime* pada gambar bentuk rumah | -Melatih Ketangkasan- Melatih keterampilan motorik halus- Melatih koordinasi mata dan tangan | - Slime- Lembar Kerja Anak (LKA)- Pensil |

* 1. **Analisis Data**
		1. Teknik Analisi Data

Pengolahan data adalah proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara atau rumus tertentu. Bertujuan untuk mengubah data dari hasil pengukuran sehingga memberikan arahan untuk pengkajian selanjutnya. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan pengjitungan komputasi program *SPSS versi 16.0 for windows* karena program ini memiliki kemampuan analisis statistic yang cukup serta system manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak dialog sederhana. Langkah dalam pengolahan data sebagai berikut:

* + - * 1. Menghitung gain *pretest* dan *posttest* dari data hasil penelitian terhadap siswa.
				2. Uji normalitas dengan menggunakan rumus *shapiro wilk* dengan bantuan spss
				3. Pengujian hipotesis dengan *paired sample t-test* menggunakan bantuan *SPSS* v.16. *Paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data.