

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Armia yang beralamat di Komplek Sarijadi Jalan Sarimadu Barat No. 125 Kota Bandung. Sekolah ini berada di bawah Yayasan Padanta Na Togu dengan Visi: “Mewujudkan dunia pendidikan yang cerdas, cakap, terampil, mandiri, dan percaya diri, memiliki kepribadian kuat, memiliki kemampuan untuk membangun diri dan bertanggung jawab atas pembangunan dan kemajuan bangsa dan agama”, adapun Misi nya adalah “Menciptakan generasi yang memiliki kemampuan keterampilan, pengetahuan, yang berakhlaq mulia sesuai perkembangannya”.

##### **2. Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung, dengan sebaran subyek penelitian sebagai berikut: (1) kelas eksperimen sebanyak 16 orang anak; dan (2) kelas kontrol sebanyak 16 orang anak. Jumlah anak-anak tersebut langsung ditetapkan sebagai subyek penelitian.

#### **B. Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* dimana kelompok eksperimen

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2007: 116). Eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan *plyadough* pada kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan *playdough* pada kelas kontrol. Desain penelitian ini dijelaskan dalam tabel berikut.

Pengaruh perlakuan adalah  $(O_1 - O_2) - (O_3 - O_4)$ . Desain ini dapat digambarkan pada tabel 3.1 sebagai berikut:

**TABEL 3.1**  
**DESAIN PENELITIAN**

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

*Nonequivalent Control Group Design* (dalam Sugiyono, 2008: 116)

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Pre-Test Kelas Eksperimen

O<sub>2</sub> = Post-Test Kelas Eksperimen

O<sub>3</sub> = Pre-Test Kelas Kontrol

O<sub>4</sub> = Post-Test Kelas Kontrol

X<sub>1</sub> = Perlakuan menggunakan *Playdough*

X<sub>2</sub> = Perlakuan tanpa menggunakan *Playdough*

Berdasarkan hasil penjelasan tersebut di atas, maka dapat dikemukakan bahwa penelitian eksperimen yang dilaksanakan adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Dengan demikian dampak penggunaan alat permainan *playdough* dalam penelitian ini sebagai upaya untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak usia dini pada TK Armia Kota Bandung. *Treatmen* pada kelas

**Tini Sumartini, 2012**

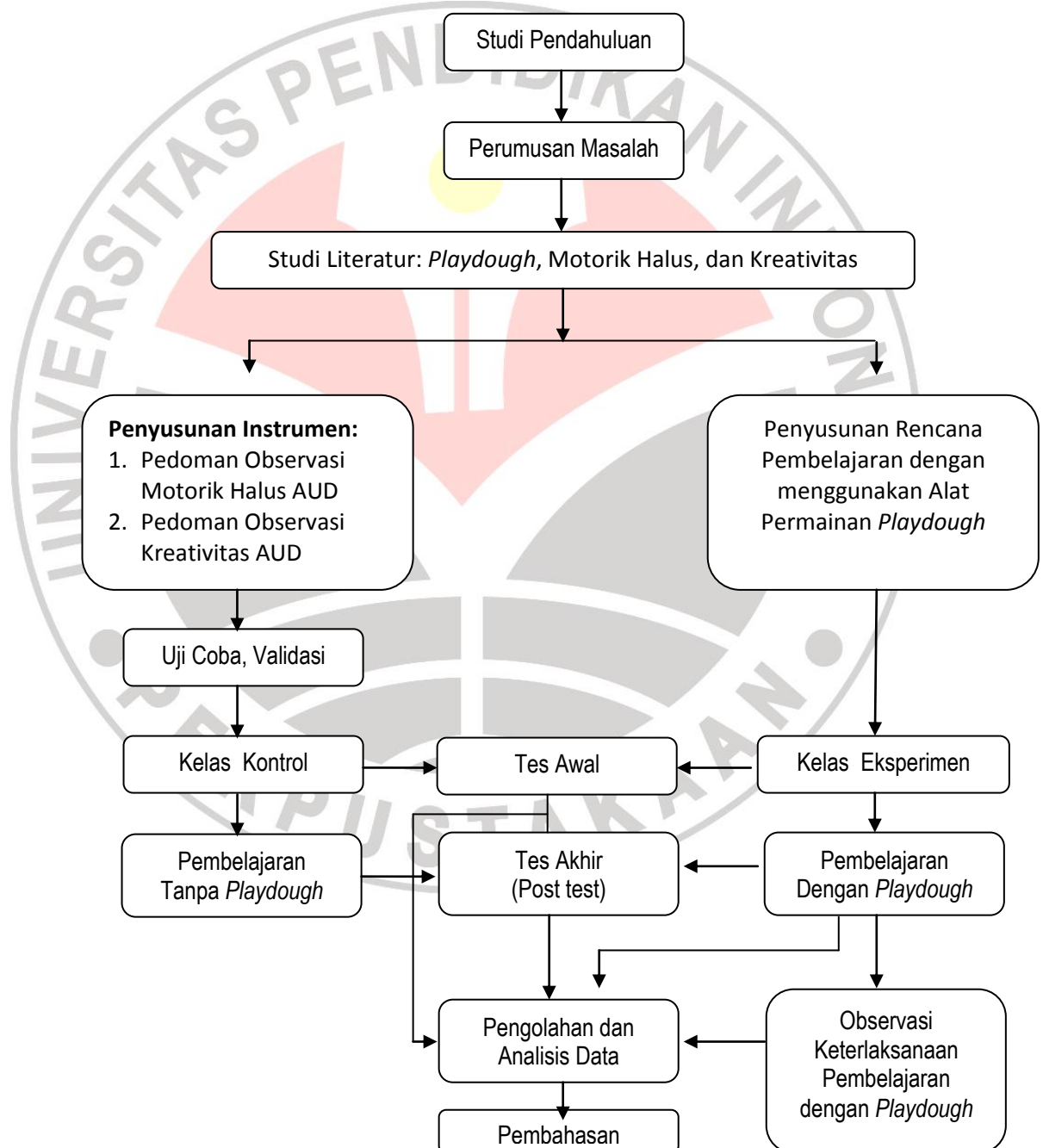
**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kontrol dalam melakukan kegiatan peningkatan Motorik Halus dan Kreativitas bukan dengan pembelajaran *playdough*.

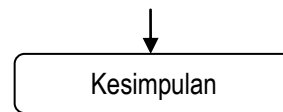
Adapun langkah-langkah dalam mewujudkan desain penelitian tersebut ditunjukkan dalam alur penelitian sebagai berikut:



Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Gambar 3.1  
Alur Penelitian

Prosedur Penelitian ini dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Diawali dengan studi literatur terhadap program pembelajaran dan buku-buku pendidikan sesuai kurikulum Taman Kanak-Kanak dalam upaya menganalisis konsep-konsep penting yang akan diterapkan, kemudian membuat Rencana Kegiatan Harian yang sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyusun skenario pembelajaran alat permainan *playdough*, selanjutnya studi literatur pengembangan motorik halus dan kreativitas hingga menyusun instrument penelitian pengembangan motorik halus dan kreativitas yang akan dikembangkan melalui format observasi dengan bimbingan dosen pembimbing.

2. Tahap penjajagan

Peneliti mengunjungi Taman Kanak-Kanak Armia dan meminta persetujuan kepada ketua yayasan dan kepala sekolah TK Armia untuk melaksanakan penelitian dengan menyerahkan surat ijin penelitian. Kemudian peneliti mendiskusikan dengan guru kelas tentang pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough*, membuat kesepakatan dengan

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kepala sekolah dan guru kelas untuk menentukan kelas yang akan dijadikan eksperimen dan kelas kontrol sekaligus menetapkan jadwal penelitian.

3. Tahap pelaksanaan

Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough* sesuai dengan yang telah direncanakan dalam pembelajaran dengan jadwal kegiatan sebagai berikut:

**TABEL 3.2**  
**JADWAL KEGIATAN PENELITIAN**

No.	Hari/tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	Senin-Selasa 7,8 Maret 2011	Uji Coba Instrumen Penelitian	TK Kencana Mulya Margahayu Kab.Bandung
2.	Senin-Selasa 14,15 Maret 2011	Diskusi dengan guru tentang penggunaan Alat Permainan <i>Playdough</i> , kemudian melatih guru dan mempraktekkan cara membuat Alat Permainan <i>Playdough</i> .	Guru kelas eksperimen
3.	Senin-Selasa 28-29 Maret 2011	Pre-Test	Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol TK Armia Kota Bandung
4.	Senin-Sabtu 4 - 9 April 2011	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan <i>Playdough</i>  Tidak diterapkan pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan <i>Playdough</i> (konvensional/tradisional)	Kelas Eksperimen  Kelas Kontrol
5.	Senin-Rabu 11,12,13 April	Post-Test	Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	2001		
--	------	--	--

#### 4. Tahap analisis

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough* selesai, maka data yang telah terkumpul dianalisis dan diolah secara statistik untuk data kuantitatif dan deskriptif untuk data kualitatif.

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis kuasi eksperimen, dengan desain kelas control dan kelas eksperimen. Kelas control adalah kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan alat permainan *playdough* (konvensional/tradisional), sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang memperoleh perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough*. Sebagaimana dikemukakan Arikunto (2006: 89) “metode eksperimen adalah suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dengan melihat hasil ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan (*treatment*)”.

### D. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul ”Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung”. Dari rumusan judul penelitian tersebut,

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

jelaslah bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan alat permainan *playdough* (sebagai variabel bebas) terhadap pengembangan motorik halus dan kreativitas (sebagai variabel terikat) anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Untuk memberikan gambaran tentang batasan konseptual tentang variabel-variabel tersebut, berikut dijelaskan batasan definisi operasional variabel:

### 1. Alat Permainan *Playdough*

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam bentuk dan sifat seperti, bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya, dapat ditarik, didorong, ditendang atau dapat dinaiki (Anggani Soedono, 2007: 7).

Bermain dengan alat permainan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, memberikan kesempatan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara (Mulyadi, 2004: 7).

Definisi tentang *playdough* sebagaimana yang dikemukakan oleh Dorothy Einon (Novitasari, 2009: 13), yaitu: *Playdough* adalah suatu bahan yang lembut, dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanya

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pun bermacam-macam (seperti warna pelangi) tetapi bahannya mudah rapuh dan kotorannya dapat menempel pada karpet, dan *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak.

Dari uraian di atas *playdough* diartikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini yang terbuat dari bahan adonan yang bisa diracik sendiri dengan menggunakan bahan-bahan alami. Dengan kata lain *playdough* adalah alat permainan edukatif berupa benda padat tetapi lunak dan dapat diatur atau dibentuk sedemikian rupa sehingga menyerupai berbagai bentuk yang diinginkan. Bermain *playdough* merupakan salah satu aktifitas yang akan membuat anak suka berkreasi dan dapat bermanfaat bagi perkembangan otaknya, termasuk motorik halus dan kreativitasnya.

Indikator dari alat permainan *playdough* dalam penelitian ini adalah:

- a. Kualitas dan keamanan bahan-bahan yang digunakan;
- b. Kesesuaian bentuk yang dibuat dengan tujuan atau tema pembelajaran;
- c. Fleksibilitas dari bentuk *playdough* yang dibuat;
- d. Kelancaran dalam penggunaan *playdough*.

## 2. Motorik Halus

Suatu gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti dapat menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran,

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



menggunakan kuas, krayon dan spidol, serta melipat. (Curtis,1998; Hurlock, 1957 dalam Yusuf 2002: 23). Sedangkan perkembangan motorik menurut Hurlock (2000: 150), adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi.

Adapun indikator dari pengembangan motorik halus dalam penelitian ini, meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Keterampilan jari jemari dalam membuat bentuk dari bahan *playdough*;
- b. Kemiripan bentuk yang dibuat dari *playdough* dengan bentuk aslinya;
- c. Ketepatan waktu dalam penyelesaian bentuk yang dibuat dari *playdough*.

### 3. Kreativitas

Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pertanyaan tergantung siapa dan bagaimana menyiorotinya. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini merupakan tujuan terpenting yang mesti diakomodasi kurikulum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya secara lebih luas, melalui gagasan, untuk kemampuan atau keterampilan, produk benda/sesuatu atau bentuk pertanyaan-pertanyaan (Nugraha, 2008: 38). Sedangkan kreativitas menurut Hurlock (2004: 2-3) adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, dalam bentuk suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.

Adapun indikator dari pengembangan kreativitas dalam penelitian ini meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Originalitas dari bentuk yang dibuat;
- b. Kandungan ide dari bentuk yang dibuat;
- c. Kelancaran dari bentuk yang dibuat.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dirancang sesuai dengan variabel dan indikator pada setiap variabelnya. Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya dan selanjutnya ditentukan indikator-indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2008: 149).

Alat pengumpul data yang dikembangkan adalah pedoman observasi. Pernyataan-pernyataan yang dibuat dalam pedoman observasi merupakan penjabaran dari indikator-indikator variabel penelitian, sehingga dengan demikian diharapkan mendapat data yang akurat dan dapat menemukan jawaban dari permasalahan penelitian ini.

Adapun butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang dikembangkan dari indikator disusun dalam kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

**TABEL 3.3**

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN  
MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pulsa	Respon den	Butir Soal

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.	<b>Motorik Halus</b>	Keterampilan jari jemari dalam membuat bentuk dari bahan <i>playdough</i>	Fleksibilitas pergerakan jari jemari dalam membuat bentuk dari bahan <i>playdough</i>	Observasi	Anak	1, 2, 3, 4
			Kelancaran jari jemari dalam membuat bentuk dari bahan <i>playdough</i>			5, 6,
		Kedekatan bentuk yang dibuat dari <i>playdough</i> dengan bentuk aslinya	Kelengkapan bentuk <i>playdough</i> yang dibuat dengan obyek aslinya			7, 8, 9, 10
			Kemiripan bentuk <i>playdough</i> yang dibuat dengan obyek aslinya			11, 12, 13, 14
		Ketepatan waktu dalam penyelesaian bentuk yang dibuat dari <i>playdough</i>	Kecepatan dalam menyelesaikan bentuk <i>playdough</i>			15, 16, 17
			Variasi bentuk <i>playdough</i> yang dihasilkan			18, 19, 20
2.	<b>Kreativitas</b>	Originalitas dari bentuk yang dibuat	Gagasan sendiri	Observasi	Anak	1, 2, 3, 4
			Pengembangan bentuk dari contoh yang ada			5, 6, 7, 8
		Kandungan ide dari bentuk yang dibuat	Variasi Bentuk dan Ukuran			9, 10, 11
			Variasi warna dan tampilan			12, 13, 14, 15
		Kelancaran dari bentuk yang dibuat	Kemudahan dalam merancang bentuk			16, 17, 18
			Kemudahan dalam memajang bentuk yang dihasilkan.			19, 20

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Keterangan:

Instrumen ini diukur dengan skala Likert, menggunakan interval 1- 4. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial yang telah ditetapkan oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian (Akdon, 2008: 118).

## **F. Proses Pengembangan Instrumen**

Sebelum instrument data ini digunakan untuk mengumpulkan data, maka pedoman observasi harus diuji dahulu apakah instrumen ini sudah valid dan reliabel, maka proses pertama adalah mengukur validitas dan reliabilitas butir item. Untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas, maka instrumen diujicobakan pada sekolah atau Taman Kanak-Kanak yang secara umum memiliki tingkat karakteristik yang sama dengan Taman Kanak-Kanak tempat penelitian ini dilaksanakan, peneliti mengujicobakan pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Kencana Mulya Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung sebanyak 15 orang anak.

### **1. Pedoman Observasi Motorik Halus Anak Usia Dini**

#### **a. Validitas Butir Item**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan dan keabsahan suatu alat ukur atau instrument Arikunto (Riduwan: 2008: 109). Alat ukur yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah, untuk menguji alat ukur terlebih dahulu dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

keseluruhan dengan cara mengkorelasikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir item.

Penelitian ini diuji dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, yang kemudian dihitung harga  $t_{hitung}$ ,

Kaidah pengujian yaitu dengan membandingkan nilai  $t_{tabel}$  dan nilai  $t_{hitung}$ . Nilai  $t_{tabel}$  diperoleh dengan  $dk = n - 1$  dan tingkat signifikan  $\alpha = 0,05$ , dimana  $n =$  jumlah siswa. Untuk mengetahui tingkat validitas dapat dilakukan dengan membandingkan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan berpedoman pada kaidah penafsiran jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , berarti data valid, dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , berarti data tidak valid.

Uji signifikansi terhadap validitas dilakukan dengan menggunakan uji-t, yaitu :

$$t_{hit} = \frac{r_{xy} \sqrt{(n-2)}}{\sqrt{(1-r^2)}}$$

dengan kriteria : Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka butir item valid dan signifikan.

Dari 20 item pernyataan pada motorik halus yang diujicobakan kepada 15 orang anak kelas B TK Kencana Mulya Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung diperoleh data hasil uji validitas pada tabel 3.4 dinyatakan dari 20 item, 17 item dinyatakan valid, dan 3 item dinyatakan tidak valid.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

**TABEL 3.4**  
**HASIL UJI VALIDITAS PEDOMAN OBSERVASI MOTORIK HALUS**  
**ANAK USIA DINI**

Validitas	Inter-
-----------	--------

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

No. Item Pertanyaan	Koefisien Korelasi r hitung	Koefisien Korelasi r tabel	Harga t hitung	Harga t table	Keputusan	Prestasi
1	0.577	0,514	2,546	2,145	Valid	Dipakai
2	0.657	0,514	3,142	2,145	Valid	Dipakai
3	0.608	0,514	2,761	2,145	Valid	Dipakai
4	0.636	0,514	2,970	2,145	Valid	Dipakai
5	0.610	0,514	2,777	2,145	Valid	Dipakai
6	0.303	0,514	1,146	2,145	Tidak Valid	Tidak Dipakai
7	0.590	0,514	2,636	2,145	Valid	Dipakai
8	0.595	0,514	2,688	2,145	Valid	Dipakai
9	0.604	0,514	2,733	2,145	Valid	Dipakai
10	0.591	0,514	2,641	2,145	Valid	Dipakai
11	0.595	0,514	2,688	2,145	Valid	Dipakai
12	0.572	0,514	2,515	2,145	Valid	Dipakai
13	0.609	0,514	2,769	2,145	Valid	Dipakai
14	0.247	0,514	0,919	2,145	Tidak Valid	Tidak Dipakai
15	0.555	0,514	2,405	2,145	Valid	Dipakai
16	0.674	0,514	3,288	2,145	Valid	Dipakai
17	0.162	0,514	0,592	2,145	Tidak Valid	Tidak Dipakai
18	0.584	0,514	2,594	2,145	Valid	Dipakai
19	0.575	0,514	2,534	2,145	Valid	Dipakai
20	0.608	0,514	2,761	2,145	Valid	Dipakai

Berdasarkan data pada tabel 3.4 tentang uji validitas pedoman observasi motorik halus anak usia dini, maka diperoleh item pernyataan yang dinyatakan valid sebagaimana data pada tabel 3.5 berikut ini:

**TABEL 3.5**  
**KISI-KISI PEDOMAN OBSERVASI MOTORIK HALUS**  
**ANAK USIA DINI SETELAH UJI VALIDITAS**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik	Respon	Butir
----------	--------------	-----------	--------	--------	-------

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

			<b>Pulta</b>	<b>den</b>	<b>Soal</b>
<b>Motorik Halus</b>	Keterampilan jari jemari dalam membuat bentuk dari bahan <i>playdough</i>	Fleksibilitas pergerakan jari jemari dalam membuat bentuk dari bahan <i>playdough</i>	Observasi	Anak	1, 2, 3, 4
		Kelancaran jari jemari dalam membuat bentuk dari bahan <i>playdough</i>			5,
	Kedekatan bentuk yang dibuat dari <i>playdough</i> dengan bentuk aslinya;	Kelengkapan bentuk <i>playdough</i> yang dibuat dengan obyek aslinya			6, 7, 8, 9
		Kemiripan bentuk <i>playdough</i> yang dibuat dengan obyek aslinya			10, 11, 12,
	Ketepatan waktu dalam penyelesaian bentuk yang dibuat dari <i>playdough</i>	Kecepatan dalam menyelesaikan bentuk <i>playdough</i>			13, 14,
		Variasi bentuk <i>playdough</i> yang dihasilkan			15, 16, 17

#### b. Reliabilitas Butir Item

Reliabilitas adalah kestabilan butir item yang diperoleh ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau satu pengukuran ke pengukuran lainnya. Pengujian reliabilitas menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Standar yang digunakan dalam menentukan reliabel dan tidaknya suatu instrumen penelitian, umumnya adalah perbandingan antara nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  pada taraf kepercayaan 95% atau tingkat signifikansi 5%. Apabila dilakukan pengujian reliabilitas dengan metode *Alpha-Cronbach*, maka  $r_{hitung}$  diwakili oleh nilai *Alpha* (Triton PB, 2006: 248). Menurut Santoso (2001: 227), apabila *Alpha*

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

hitung lebih besar daripada  $r$  tabel dan  $Alpha$  hitung bernilai positif, maka suatu instrumen penelitian dapat disebut reliabel.

Tingkat reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach* diukur berdasarkan skala  $Alpha$  0 sampai 1. Apabila skala tersebut dikelompokkan ke dalam lima kelas interval dengan range yang sama, maka ukuran kemantapan  $Alpha$  dapat diinterpretasi seperti tabel berikut:

**TABEL 3.6**  
**TINGKAT RELIABILITAS BERDASARKAN NILAI ALPHA**

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Kurang Reliabel
>0,20 – 0,40	Agak Reliabel
>0,40 – 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 – 0,80	Reliabel
>0,80 – 1,00	Sangat Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, maka tingkat reliabilitas pada pedoman observasi ini ada pada derajat sangat reliabel karena diperoleh *Alpha Cronbach* sebesar 0,873 dengan  $r_{\text{tabel}}$  0,514.

## 2. Pedoman Observasi Kreativitas Anak Usia Dini

### a. Validitas Butir Item

Menurut Akdon (2008: 138) sebuah instrumen diputuskan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur jika instrumen sudah diuji

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



validitasnya dan hasilnya valid. Validitas setiap butir item yang digunakan dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, kemudian menghitung harga  $t_{hitung}$ .

Kaidah pengujian dengan membandingkan nilai  $t_{tabel}$  dan nilai  $t_{hitung}$ . Nilai  $t_{tabel}$  diperoleh dengan  $dk = n - 1$  dan tingkat signifikan  $\alpha = 0,05$ , dimana  $n =$  jumlah siswa. Untuk mengetahui tingkat validitas dapat dilakukan dengan membandingkan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan berpedoman pada kaidah penafsiran jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , berarti data valid, dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , berarti data tidak valid.

Dari 20 item yang diujicobakan kepada 15 orang anak kelas B TK Kencana Mulya Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung diperoleh data hasil uji validitas pada tabel 3.7. Pada tabel ini dinyatakan dari 20 item sebanyak 18 item dinyatakan valid, dan 2 item dinyatakan tidak valid. Perhitungan validitas item disajikan pada table 3.7.

**TABEL 3.7**  
**HASIL UJI VALIDITAS PEDOMAN OBSERVASI KREATIVITAS ANAK**  
**USIA DINI**

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Validitas						Inter- Prestasi
No.	Koefisien	Koefisien	Harga	Harga	Keputusan	
Item Pertanyaan	Korelasi r hitung	Korelasi r tabel	t hitung	t table		
1	0.714	0,514	3,677	2,145	Valid	Dipakai
2	0.592	0,514	2,648	2,145	Valid	Dipakai
3	0.612	0,514	2,790	2,145	Valid	Dipakai
4	0.762	0,514	4,239	2,145	Valid	Dipakai
5	0.567	0,514	2,481	2,145	Valid	Dipakai
6	0.274	0,514	1,027	2,145	Tidak Valid	Tidak Dipakai
7	0.741	0,514	3,976	2,145	Valid	Dipakai
8	0.641	0,514	3,009	2,145	Valid	Dipakai
9	0.552	0,514	2,386	2,145	Valid	Dipakai
10	0.587	0,514	2,614	2,145	Valid	Dipakai
11	0.552	0,514	2,386	2,145	Valid	Dipakai
12	0.812	0,514	5,014	2,145	Valid	Dipakai
13	0.558	0,514	2,424	2,145	Valid	Dipakai
14	0.563	0,514	2,458	2,145	Valid	Dipakai
15	0.251	0,514	0,935	2,145	Tidak Valid	Tidak Dipakai
16	0.880	0,514	6,680	2,145	Valid	Dipakai
17	0.838	0,514	5,533	2,145	Valid	Dipakai
18	0.532	0,514	2,264	2,145	Valid	Dipakai
19	0.552	0,514	2,386	2,145	Valid	Dipakai
20	0.602	0,514	2,721	2,145	Valid	Dipakai

Berdasarkan data pada tabel 3.7 tentang uji validitas pedoman observasi kreativitas anak usia dini, maka diperoleh item pernyataan yang dinyatakan valid sebagaimana data pada tabel 3.8 berikut ini:

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

**TABEL 3.8**  
**KISI-KISI PEDOMAN OBSERVASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI**  
**SETELAH UJI VALIDITAS**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pulta	Respon den	Butir Soal
<b>Kreativitas</b>	Originalitas dari bentuk yang dibuat	Gagasan sendiri	Observasi	Anak	1, 2, 3, 4
		Pengembangan bentuk dari contoh yang ada			5, 6, 7,
	Kandungan ide dari bentuk yang dibuat	Variasi Bentuk dan Ukuran			8, 9,10
		Variasi warna dan tampilan			11,12, 13,
	Kelancaran dari bentuk yang dibuat	Kemudahan dalam merancang bentuk			14,15, 16
		Kemudahan dalam memajang bentuk yang dihasilkan.			17, 18

#### **b. Reliabilitas Butir Item**

Reliabilitas adalah kestabilan butir item yang diperoleh ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau satu pengukuran ke pengukuran lainnya. Pengujian reliabilitas menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Standar yang digunakan dalam menentukan reliabel dan tidaknya suatu instrumen penelitian, umumnya adalah perbandingan antara nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  pada taraf kepercayaan 95% atau tingkat signifikansi 5%. Apabila dilakukan

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pengujian reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach*, maka  $r_{hitung}$  diwakili oleh nilai Alpha (Triton PB, 2006: 248). Menurut Santoso (2001: 227), apabila *Alpha* hitung lebih besar daripada  $r$  tabel dan *Alpha* hitung bernilai positif, maka suatu instrumen penelitian dapat disebut reliabel.

Tingkat reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach* diukur berdasarkan skala *Alpha* 0 sampai 1. Apabila skala tersebut dikelompokkan ke dalam lima kelas interval dengan range yang sama, maka ukuran kemantapan *Alpha* dapat diinterpretasi seperti tabel berikut:

**TABEL 3.9**  
**TINGKAT RELIABILITAS BERDASARKAN NILAI ALPHA**

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Kurang Reliabel
>0,20 – 0,40	Agak Reliabel
>0,40 – 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 – 0,80	Reliabel
>0,80 – 1,00	Sangat Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, maka tingkat reliabilitas pada pedoman observasi ini ada pada derajat sangat reliabel karena diperoleh *Alpha Cronbach* sebesar 0,913 dengan  $r_{tabel}$  0,514.

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan dua macam cara pengumpulan data, yaitu:

### 1. Observasi

Observasi dipilih sebagai teknik utama dalam penelitian ini karena penelitian ini akan meneliti perilaku atau sikap manusia, yaitu motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini. Sugiyono (2008: 203) menyatakan bahwa “observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar”.

Menurut Marshal (Sugiyono, 2008: 310) melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan. Sedangkan penskoran menggunakan skala likert (sangat mampu (4), mampu (3), kurang mampu (2), dan tidak mampu (1)).

### 2. Wawancara

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini bersifat verbal (percakapan dan Tanya jawab) dan non verbal (gerak-gerik badan tangan, atau perubahan wajah ketika diwawancarai), wawancara ini di tujukan kepada guru dan siswa. Ada beberapa macam jenis wawancara menurut Esterberg (Sugiono, 2008: 319) yaitu wawancara terstruktur (*structured interview*), wawancara semistruktur (*semistruktur interview*), wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*).

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap dalam pengumpulan datanya (Sugiono, 2008: 319).

### 3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti kegiatan foto-foto, rekaman kegiatan dan data lainnya yang relevan dengan penelitian (Akdon, 2008: 137).

## H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Peningkatan Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak sebelum dan sesudah menggunakan Alat Permainan *Playdough*.

Peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough* dihitung dengan rumus *g* faktor (*N-Gain*) dengan rumus Hake (Cheng, et al, 2004: 35).

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

#### Keterangan:

$S_{post}$  = Skor Post-Test

$S_{pre}$  = Skor Pre-Test

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$S_{maks}$  = Skor Maksimum Ideal

*Gain* yang dinormalisasi ini diinterpretasikan untuk menyatakan peningkatan pengembangan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini dengan kriteria pada tabel 3.10.

**TABEL 3.10**  
**KATAGORI TINGKAT *GAIN* YANG DINORMALISASI**

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Dampak dengan menggunakan alat permainan *playdough* dapat dilihat dari perbandingan nilai *g* (*Gain*) kelas eksperimen yang menggunakan alat permainan *playdough* dengan kelas kontrol tanpa menggunakan alat permainan *playdough*. Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika menghasilkan *g* (*Gain*) lebih tinggi dibanding pembelajaran lainnya.

## 2. Uji Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu uji normalitas data dengan menggunakan statistik uji *Kolmogorov-Smirnov* ( $p > 0,05$ ) dengan bantuan SPSS versi 17.

### a. Uji Normalitas Distribusi Data

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Uji normalitas distribusi data motorik halus dan kreativitas untuk kelas eksperimen dilakukan dengan persamaan.

$$(\chi^2) = \sum \frac{(f_o - f_e)}{f_e}$$

dimana:

$f_o$  = frekuensi observasi

$f_e$  = frekuensi ekspektasi

Data dikatakan berdistribusi normal, jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

(Sugiyono, 2007:241)

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan persamaan:

$$F = \frac{S^2_{besar}}{S^2_{kecil}}$$

Dengan  $S^2$  = varians

Data dikatakan homogen, bila  $F_{hitung} < F_{tabel}$

(Sugiyono, 2008: 276)

### c. Uji Kesamaan Dua Rerata

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Uji kesamaan dua rerata untuk membandingkan antara dua keadaan, yaitu keadaan nilai rata-rata pre-test anak pada kelas eksperimen dengan anak pada kelas kontrol, keadaan nilai rata-rata post-test anak pada kelas eksperimen dengan anak pada kelas kontrol, dan uji kesamaan rata-rata untuk g. Uji kesamaan dua rata-rata (uji t) dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 17 yaitu uji t dua sampel independen (*Independent Sample t Test*).

Ada dua rumus untuk uji-t dua sampel independen (Sudjana, 2005: 207) sebagai berikut:

1. Dengan asumsi kedua *variance* sama besar (*equal variances assumed*):

$$t = \frac{\bar{x} - \bar{y}}{S_p \sqrt{\left(\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}\right)}}$$

dengan derajat kebebasan:  $n_x + n_y - 2$

$$S_p = \sqrt{\left(\frac{(n_x - 1)S_x^2 + (n_y - 1)S_y^2}{n_x + n_y - 2}\right)}$$

dimana:  $n_x$  = besar sampel pertama

$n_y$  = besar sampel kedua

2. Dengan asumsi kedua *variance* tidak sama besar (*equal variances not assumed*):

$$t = \frac{\bar{x} - \bar{y}}{S_p \sqrt{\left(\frac{S_x^2}{n_x} + \frac{S_y^2}{n_y}\right)}}$$

Tini Sumartini, 2012

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji non parametrik, yaitu uji *Mann-Withney* atau *Wilcoxon*. Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program SPSS versi 17 sebelum dilakukan uji hipotesis (analisis inferensial), sebagaimana disebutkan diatas terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran skor data motorik halus dan kreativitas pada kedua kelas.

Dalam penelitian uji normalitas data menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Uji homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varians kedua kelas. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene Test*, kemudian dilakukan uji t. uji kesamaan dua rata-rata (uji t) dipakai untuk membandingkan perbedaan dua rata-rata.

**Tini Sumartini, 2012**

**Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini**

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)