

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu karena jenis data yang diolah dan diproses dari instrumen dalam bentuk angka (hasil pengukuran) serta menggunakan analisis statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sugiyono (2016: 14) mengemukakan “untuk mengumpulkan data digunakan instrumen penelitian”. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistic deskriptif sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan disini adalah jenis penelitian *Quasi Eksperiment* atau eksperimen semu. Metode mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode eksperimen semu ini digunakan untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak yang diberi perlakuan bermain konstruktif dengan media *clay* dan bermain konstruktif dengan metode

konvensional. Penggunaan jenis penelitian ini berdasarkan sifat populasi, yakni anak didik yang tidak tetap dan bervariasi.

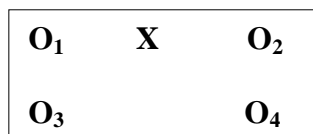
B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu pengaruh bermain konstruktif dengan media *clay* sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi dan kemampuan motorik halus sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi.

2. Desain dan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Control Group Design*. Di dalam desain ini, penelitian menggunakan satu kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding dengan diawali sebuah tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kedua kelompok, kemudian diberi perlakuan (*treatment*). Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kedua kelompok. Desain dalam penelitian ini digambarkan, sebagai berikut:



Gambar 3.1. Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁** dan **O₃** :Pengukuran pertama (awal) sebelum subyek diberikan perlakuan bermain konstruktif dengan media *clay*.
- X** :Treatment atau perlakuan (bermain konstruktif dengan media *clay*).
- O₂** :Pengukuran kedua setelah subjek diberikan metode bermain konstruktif dengan media *clay*.
- O₄** :Pengukuran yang tidak diberi perlakuan metode bermain konstruktif dengan media *clay*.

C. Defenisi Operasional Variabel

Penelitian ini mengkaji dua peubah yaitu : metode bermain konstruktif dengan media *clay* sebagai peubah bebas atau yang mempengaruhi (*dependen*) dan kemampuan motorik halus sebagai peubah terikat atau yang dipengaruhi (*independen*). Defenisi operasioanal merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap peubah yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang peubah yang dikaji, maka dikemukakan defenisi operasional peubah penelitian sebagai berikut:

1. Metode bermain konstruktif dengan media *clay* adalah pendekatan berdasarkan teori bermain konstruktif yang pelaksanaanya dibantu dengan teori psikomotorik. Adapun media permainannya yaitu digunakan *clay* dalam mengembangkan motorik halus anak.
2. Kemampuan motorik halus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak tidak berkembang sesuai dengan standar

misalnya dalam hal kegiatan menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah anak didik Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Ranting Toddopuli Perumnas Cabang Tello Baru Kota Makassar pada kelompok B yang terdiri dari 4 kelas yang berjumlah 61 anak.

2. Sampel

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Porpusif Sampling*. Proses teknik sampling ini yaitu dengan populasi sebanyak 61 anak kemudian ditetapkan anak sebagai kelompok eksperimen dan anak sebagai kelompok kontrol. Dimana penetapan kelompok anak ini ditetapkan pada anak yang aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian penelitian ini dilakukan pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Ranting Toddopuli Perumnas Cabang Tello Baru Kota Makassar dengan sampel 11 anak

sebagai kelompok eksperimen tingkat perkembangannya lebih rendah dan 11 anak sebagai kelompok kontrol tingkat perkembangannya lebih tinggi.

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian karena dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Tes

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes perbuatan dan penilaiannya dilihat dari cara bermain anak dan koordinasi psikomotorik pada motorik halus tangan yang ingin diketahui adalah bagaimana proses bermain konstruktif dan koordinasi motorik pada motorik halus tangan. Disamping itu untuk mengetahui permainan konstruktif berdasarkan hasil dari permainan menggunakan media *clay*.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan pengamatan langsung dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis mengenai kemampuan motorik halus anak melalui metode bermain konstruktif. Adapun yang dilakukan selama observasi yaitu :

- 1) Mengamati kemampuan motorik halus anak sebelum melakukan metode bermain konstruktif dengan media *clay* dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen penelitian yang digunakan.

- 2) Mengamati kemampuan motorik halus anak sesudah melakukan kegiatan, dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen penelitian yang digunakan.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh yaitu dengan menceklis kemampuan motorik halus anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan yang telah dirubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala penilaian. Setelah semua data yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan media *clay* selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik nonparametrik.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan tingkat kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan analisis statistik nonparametrik wilcoxon.

Adapun alasan penelitian ini menggunakan statistik wilcoxon adalah untuk menganalisis data yang berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda (Pramana 2012). Wilcoxon signed rank test digunakan apabila data tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji *Wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut :

Jika probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima

Jika probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$ maka H_0 di terima dan H_1 ditolak.

2. Analisis statistik nonparametrik

Teknik analisis data uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik uji beda wilcoxon Signed Rank Test dengan rumus sebagai berikut :

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

Dimana :

Z = Landasan pengujian

T = Keseluruhan jumlah rangking yang bertanda sama

N = Jumlah sampel

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

H₀ : Tidak ada pengaruh metode bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak di Kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Ranting Toddopuli Perumnas Cabang Tello Baru Kota Makassar.

H₁ : Ada pengaruh metode bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Ranting Toddopuli Perumnas Cabang Tello Baru Kota Makassar

H₀ : Diterima apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, artinya tidak ada pengaruh metode bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Ranting Toddopuli Perumnas Cabang Tello Baru Kota Makassar

H_1 : Diterima apabila $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$, artinya ada pengaruh metode bermain konstruktif dengan media *clay* terhadap kemampuan motorik halus anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal V Ranting Toddopuli Perumnas Cabang Tello Baru Kota Makassar.