

PROPOSAL KUANTITATIF
UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK MELALUI BERMAIN PLASTISIN



Disusun Oleh:
Titin Rahayu (1930210058)

JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG

2021

DAFTAR ISI

DAFTAR ISIii

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah1

B. Rumusan Masalah6

C. Tujuan Penelitian.....6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA7

A. Landasan Teori7

B. Hipotesis13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN14

A. Metode Penelitian14

 17

B. Rancangan Penelitian17

C. Prosedur Pengelblaan Data18

DAFTAR PUSTAKA 20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia lahir sampai dengan akan memasuki pendidikan dasar merupakan masa-masa keemasan (golden age) sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa usia dini merupakan masa yang tepat untuk melestarikan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa sosial, emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Sehingga untuk pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai optimal, (Yamin dan Sanan, 2010:5). Adapun di dalam Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 Standar Pendidikan Anak Usia Dini di antaranya, yaitu standar tingkat pencapaian perkembangan. Maka dari itu dapat dikatakan standar tingkat pencapaian merupakan gambaran pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan pada rentang usia tertentu, seperti perkembangan nilai, agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional, (Petunjuk teknis kurikulum berdasarkan Permen Nomor 58 Tahun 2009).

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan dimana anak-anak berinteraksi dengan orang-orang di luar keluarganya. Anak-anak belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya salah satunya dengan cara bermain bersama. Selain dengan teman sebaya, anak-anak juga berinteraksi dengan guru dimana guru berperan sebagai pengajar dalam kegiatannya sehari-hari. Berdasarkan observasi pada pelaksanaan P4 (Pelaksanaan Perencanaan Perangkat Pembelajaran), masalah yang ada pada TK Srijaya Palembang, Fisik Motorik Halus anak masih belum berkembang dengan baik.

Hal ini dapat terlihat ketika anak diberikan kegiatan belajar menggunting mengikuti garis atau pola masih banyak yang belum bisa, bahkan masih banyak anak yang belum bisa cara memegang gunting dengan benar. Di kelas B2 dengan jumlah 14 anak hanya terdapat 5 anak yang bisa menggunting mengikuti pola dengan persentase 35,8 %, dan 9 anak tidak bisa menggunting mengikuti pola dengan persentase 64,3 %, dengan menggunakan format observasi untuk anak dalam bentuk check list.

Selain dari kegiatan belajar menggunting juga bisa dilihat dari kegiatan belajar merobek kertas sesuai pola, saat guru memberikan kegiatan belajar merobek kertas pada anak, masih banyak anak yang terlihat belum bisa dan bahkan masih ada anak yang sama sekali tidak mampu merobek kertas tersebut. Di kelas B2 dengan jumlah 14 anak hanya terdapat 6 anak yang bisa merobek kertas mengikuti pola dengan persentase 42,9%, dan 8 anak tidak bisa merobek kertas mengikuti pola dengan persentase 57,2 %, dengan menggunakan format observasi untuk anak dalam bentuk check list.

Hal ini yang sering menimbulkan masalah dan sering menjadikan anak tersebut mendapat hambatan pada saat menyelesaikan tugasnya, (Sumber: TK Srijaya Palembang, 2014). Anak Usia 5-6 tahun, dilihat dari perkembangan motorik halus, seharusnya motorik halus sudah mampu menggunting mengikuti pola, (Petunjuk teknis kurikulum berdasarkan Permen Nomor 58 Tahun 2009).

Metode yang bisa dilakukan oleh pengamat dalam membantu anak yang mengalami masalah tersebut, salah satunya adalah kegiatan bermain plastisin. Karena pada saat kegiatan bermain plastisin anak terlihat begitu tertarik dan antusias saat bermain plastisin dibandingkan saat anak diberikan kegiatan menggunting, dan merobek. Menurut Lwin dalam Tadkiroatun (2010:4.26) untuk anak TK Plastisin dan playdough, relatif aman.

Guru dapat membantu anak membuat bentuk-bentuk sederhana hingga sedikit rumit. Gunakan model atau contoh jika diperlukan. Selain Plastisin dan Playdough, anda yang tinggal di Desa dan mendidik anak-anak di Desa, tanah liat pun dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan membuat objek khususnya patung. Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari setiap langkahnya sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain.

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat bersosialisasi, menata emosi dan kerja sama. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan ketrampilan motorik anak usia dini, (Mulyasa, 2012:165-166). Plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan Swartz di kutip oleh Sari, (2013:3).

Pengembangan keterampilan motorik anak usia dini sering kali terabaikan dan kurang diperhatikan oleh orang tua, Hal ini lebih dikarenakan mereka belum memahami bahwa program pengembangan ketrampilan motorik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini (Sumantri, 2010:4).

Hurlock di kutip oleh Partiyem (2014) mengemukakan 5 alasan bahwa masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat dan ideal untuk menstimulasi motorik halus yaitu :

- 1) karena tubuh anak lebih lentur ketimbang anak remaja;
- 2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan yang baru;
- 3) secara keseluruhan anak lebih berani mencoba sesuatu yang baru;
- 4) anak bersedia mengulangi sesuatu tindakan hingga pada otot terlatih untuk melakukannya secara efektif;

5) anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil, maka mereka lebih banyak mempelajari keterampilan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, penulis ingin Menerapkan Bermain Plastisin Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Srijaya Palembang.

Penelitian ini senada dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Partiyem Tahun 2014 Universitas Bengkulu dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain Plastisin Kelompok B Di TK Istiqomah Sumber Bening Kecamatan Selupu Rejang”. Dari hasil penelitian dapat terlihat bahwa pada siklus I yang memperoleh nilai B pada aspek kemampuan motorik halus memegang dan memanipulasi benda-benda sebesar 37,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 72,5%. kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan pada siklus I yang memperoleh nilai B sebesar 35% dan meningkat sebesar 77,5% pada siklus.

Masa usia dini terdapat banyak sekali tugas-tugas perkembangan yang akan dilewati. Seperti kita ketahui pada masa kanak-kanak mereka mulai belajar untuk menjalin hubungan dengan teman sebayanya walaupun mereka juga masih bergantung dengan orang terdekatnya yaitu orang tua dan keluarganya, hal itu menunjukkan bahwa dalam masa tersebut mereka harus memenuhi tugas-tugas perkembangannya. Dalam UU No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya

pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya adalah dengan metode bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik halus. Kalau kita kaji bahwa yang dikatakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil(halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti 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, menggunakan kuas, crayon dan spidol, serta melipat (Departemen Pendidikan Nasional, 2008:10). Posisi anak usia dini di satu pihak berada pada masa rawan dan labil manakala anak kurang mendapatkan rangsangan

Dalam kegiatan tersebut individu atau anak melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan media plastisin, karena selama ini untuk membantu menstimulasi motorik halus belum menggunakan media plastisin, plastisin pun mempunyai kelebihan yaitu dengan tekstur yang lembut maka akan memudahkan anak untuk meremas, mencubit serta membentuk berbagai bentuk yang dikehendaki sehingga akan dapat membantu menstimulasi kelenturan dan kekuatan otot-otot halus pada pergelangan tangan dan jari-jemari anak.

Maka dari itu kegiatan tersebut dapat membantu individu melaksanakan tugas perkembangan motorik halus dengan baik, karena kegiatan tersebut melatih individu untuk mengkoordinasikan otot-otot halus yaitu jari-jemari dan pergelangan tangan, hal ini merupakan latihan agar kemampuan motorik halus anak pada jari-jemari dan pergelangan tangannya lentur, sehingga anak mempunyai kekuatan dalam memegang pensil, crayon, gunting dan lain-lain yang dapat membantu aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian motorik halus individu dapat berkembang sesuai dengan harapan dan terhindar dari masalah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penulisan ini adalah: “Bagaimana Penerapan Bermain Plastisin Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana Penerapan Bermain Plastisin Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

a. Pengertian Bermain

Pengertian Bermain, Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan. Kegiatan belajar di taman kanak-kanak lebih banyak dilakukan dengan bermain pada dasarnya, situasi taman kanak-kanak di desain dengan arena bermain. Menurut Joan dan Utami bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik itu secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Dengan demikian, bermain adalah suatu yang perlu bagi perkembangan anak dapat digunakan sebagai suatu cara untuk mencapai perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajardi Taman Kanak-kanak sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.¹⁴ Santrock mengatakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan bermain ini perasaan anak-anak menjadi bahagia, sehingga mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Menurut Hurlock bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dari pihak lain. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura pada benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan.

Bermain berkaitan dengan tiga hal yaitu: keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pemikiran yang rumit. Bermain juga dipandang sebagai kegiatan yang tidak memiliki target, mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka inginkan, bagi mereka bermain adalah kebutuhan sedangkan bekerja adalah keharusan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak mendapatkan kesenangan dan kepuasan dengan bermain, bermain itu alamiah dan spontan, bermain relatif bebas dari berbagai aturan sehingga anak bebas membuat aturan mereka sendiri.

Johnson (1999, dalam Tedjasaputra, 2001) mengatakan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Banyak pendapat berbeda tentang pengertian bermain. Sukintaka (1998, dalam Utama, 2012) menyatakan bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguhsungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Senada dengan Sukintaka, Santrock (2007) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Sedangkan menurut KBBI, bermain adalah melakukan kegiatan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan alat alat tertentu maupun tidak.

b. Pengertian Perkembangan Motorik

Elizabeth B Hurlock (1978: 159) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Menurut Emdang Rini Sukamti (200:15) bahwa perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir sampai umur lima tahun yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

Keterampilan motorik halus (fine motor skill) merupakan keterampilan motorik halus yang merupakan keterampilan yang memerlukan control dari otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik halus meliputi koordinasi mata dan tangan keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. contoh motori halus adalah: melukis, menjahit, dan mengancingkan baju.

Perkembangan motorik adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (maturation) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Sementara itu, menurut Chaplin (Yusuf, 2009: 25) mengartikan perkembangan motorik sebagai :

(1) perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati,

(2) pertumbuhan,

(3) perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional,

(4) kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari.

Seringkali perkembangan motorik anak prasekolah diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua. Hal ini dikarenakan belum pahamnya mereka bahwa perkembangan motorik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini karena sebagian besar orang tua dan pembimbing lebih mengedepankan perkembangan kognitif saja.

Padahal perkembangan tidak hanya dalam aspek kognitif melainkan meliputi seluruh aspek yakni perkembangan bahasa, sosial emosional, moral agama serta perkembangan fisik motorik anak. Perkembangan yang lainnya. Seperti yang dikemukakan oleh para ahli perkembangan. Selain perkembangan motorik kasar yang meningkat, perkembangan motorik halus juga meningkat. Pada usia ini koordinasi mata, tangan anak semakin baik. Anak sudah dapat menggunakan kemampuan untuk melatih diri dengan bantuan orang dewasa. Anak dapat menyikat gigi, menyisir, mengancingkan baju, membuka dan memakai sepatu, melipat, meronce, dan lainlain. Kelenturan tangannya juga semakin baik

Pengertian Motorik Halus Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti. (Depdiknas:2007:1) Menurut Dini P dan Daeng Sari (1996:72) motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak.

Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Sedangkan menurut Kartini Kartono (1995: 83) motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Astaty (1995 : 4) bahwa motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik. Menurut Lindya (2008) motorik halus yaitu aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk melakukan gerakan pada bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

Elizabeth B. Hurlock (1998:39) mengemukakan bahwa perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek diferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuhnya). Berdasarkan kutipan-kutipan diatas, maka pengertian motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan koordinasi mata dan tangan.

c. Pengertian Plastisin

Menurut Jatmika (2012: 84) Play dough adalah adonan mainan atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). Dipertegas dengan pendapat Heckscher (2006) bahwa “playdough exploring homemade modelling clays is truly a hands-on way to helps students understand the meaning of the word property”. Dari paparan diatas dapat diartikan, play dough adalah mengeksplorasi tanah liat dengan buatan tangan sendiri yang dapat membantu anak untuk mendapatkan manfaat. Ada banyak manfaat yang didapat dari play dough. Sudono (2000: 55-56) berpendapat bahwa bermain adonan terigu atau yang biasa disebut play dough dapat digunakan sebagai media penunjang untuk meningkatkan keterampilan dasar motorik halus. Diperjelas dengan pendapat Borden (2001: 236) yang menyatakan menggunakan gunting dengan memotong malam merupakan cara untuk mendorong keterampilan motorik halus.

Ada keterkaitan antara play dough dengan peningkatan keterampilan motorik halus. Hasil dari play dough berupa hasta karya.. Hasta karya baik untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak karena diperlukan otot-otot halus untuk memanipulasi adonan. Dengan pelatihan keterampilan ini, anak akan menguasai cara memotong dengan pisau, mengancingkan kemejanya, dan menuliskan namanya (Borden, 2001: 163) Dari penjelasan diatas dapat diartikan play dough memungkinkan anak-anak untuk praktek keterampilan motorik halus . Anak-anak menggunakan tangan dan alat untuk mengolah , mendorong , mengaduk , membentuk , meratakan , menggulung, memotong, dan mengikis adonan . Melalui pengalaman ini , anakanak mengembangkan koordinasi mata - tangan dan kontrol , ketangkasan , dan kekuatan , keterampilan yang penting bagi mereka dikemudian untuk menulis , menggambar , dan tujuan lainnya.

B. Hipotesis

Hipotesis statistik menyatakan hasil observasi tentang populasi (manusia atau benda) dalam bentuk kuantitatif. Misalnya kita duga bahwa pendapat buruh pria (kelompok A) di sebuah perusahaan lebih banyak daripada buruh wanita (kelompok B). Pendapatan rata-rata buruh pria dapat dinyatakan sebagai X_p dan pendapatan rata-rata buruh wanita X_w . Maka perbedaan antara pendapatan rata-rata dinyatakan secara simbolis sebagai $X_p - X_w$. Sehingga dapat mengajukan hipotesis (H) bahwa pendapatan rata-rata antara buruh pria dan wanita berbeda sebagai

$H : X_p \neq X_w$. Bila kita menggunakan hipotesis nol (H_0) maka dinyatakan sebagai berikut: $H_0 : X_p - X_w$. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

a. Hipotesis kerja : Ada (terdapat) pengaruh Plastisin terhadap pengembangan motorik halus anak

b. Hipotesis nol : Tidak terdapat pengaruh Plastisin terhadap pengembangan motorik halus anak

c. Hipotesis statistik :

$H : X = Y$, $H : X \neq Y$ Keterangan :

H = Hipotesis X = Kegiatan Ekstrakurikuler

Y = Hasil Bermain Plastisin

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah-langkah yang sistematis. Sugiyono (2014, hlm. 6) menyatakan bahwa : “Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.

Metode penelitian mencakup prosedur dan teknik penelitian. Metode penelitian merupakan langkah penting untuk memecahkan masalah-masalah penelitian. Dengan menguasai metode penelitian, bukan hanya dapat memecahkan berbagai masalah penelitian, namun juga dapat mengembangkan bidang keilmuan yang digeluti. Selain itu, memperbanyak penemuan-penemuan baru yang bermanfaat bagi masyarakat luas dan dunia pendidikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif

Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham positivisme, sementara itu penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham naturalistik

(fenomenologis). Penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif oleh sebagian kalangan tidak boleh dicampuradukan, namun pemahaman ini dianggap keliru oleh para peneliti yang melihat bahwa masing-masing pendekatan penelitian mempunyai kelemahan, dan oleh karenanya dianggap perlu untuk melakukan kombinasi, agar masing-masing pendekatan saling melengkapi.

Pada mulanya metode kuantitatif dianggap memenuhi syarat sebagai metode penilaian yang baik, karena menggunakan alat-alat atau instrumen untuk mengukur gejala-gejala tertentu dan diolah secara statistik. Tetapi dalam perkembangannya, data yang berupa angka dan pengolahan matematis tidak dapat menerangkan kebenaran secara meyakinkan. Oleh sebab itu digunakan metode kualitatif yang dianggap mampu menerangkan gejala atau fenomena secara lengkap dan menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pendapat Strauss dan Corbin (1990) bahwa teknik analisis kuantitatif dapat dikombinasikan dengan teknik analisis kualitatif.

Menurut Bryman⁹ terdapat empat model dalam menggabungkan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, yaitu : 1. Penelitian kualitatif digunakan untuk memfasilitasi penelitian kuantitatif. 2. Penelitian kuantitatif digunakan untuk memfasilitasi penelitian kualitatif 3. Kedua pendekatan diberikan bobot yang sama 4. Triangulasi

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan ada atau tidaknya hubungan antara motivasi dengan hasil belajar siswa di madrasah ibtidaiyah yang ada di kota Malang. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel penelitian yakni motivasi belajar sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Indikator-indikator variabel tersebut akan dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan yang dituangkan dalam kuesioner dengan menggunakan skala Likert untuk variabel motivasi belajar, dan skor ujian tengah semester untuk hasil belajar, selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan program statistik.

Untuk itu penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, hal ini sesuai dengan pendapat Creswell (2014) yang menyatakan penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Variabel ini, pada gilirannya, dapat diukur dengan menggunakan instrumen, sehingga data jumlah dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistic.

Masalah kuantitatif lebih umum memiliki wilayah yang luas, tingkat variasi yang kompleks namun berlokasi dipermukaan. Akan tetapi masalah-masalah kualitatif berwilayah pada ruang yang sempit dengan tingkat variasi yang rendah namun memiliki kedalaman bahasan yang tak terbatas.

Metodologi penelitian yang baik akan menghasilkan paradigma yang baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Hasil pemikiran paradigma selalu tidak mencukupi dan terbuka untuk perubahan selanjutnya. Dengan kata lain hasil pemikiran melalui perubahan paradigma akan selalu bersifat relative, hal ini bergantung pada data dan fakta yang diperoleh dari dunia nyata yang kemudian dianalisis menurut kaidah-kaidah ilmiah.

B. Rancangan Penelitian

Ditinjau dari permasalahan yang ada, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka-angka. Pendekatan ini dipilih karena penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal mulai dari pembuatan desain penelitian, baik itu tentang tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, sampel data, sumber data, maupun metodologinya. Variable penelitian terukur dengan berbagai bentuk skala pengukuran, yaitu skala nominal, ordinal, interval, maupun rasio (Suharso, 2009). Dalam pendekatan ini peneliti banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data tersebut, serta penampilan hasil akhir. Oleh karena itu data yang terkumpul harus diolah secara statistik, agar dapat ditafsir dengan baik.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen semu (quasi experiment) Dalam metode quasi experiment, peneliti berusaha menentukan apakah suatu treatment mempengaruhi hasil sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan treatment tertentu pada satu kelompok (kelompok treatment) dan tidak menerapkannya pada kelompok yang lain (kelompok kontrol), lalu menentukan bagaimana dua kelompok tersebut menentukan hasil akhir (Creswell, 2014).

Dalam penelitian ini, metode quasi experiment menggunakan bentuk desain nonequivalent control group design, di mana kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak (without random assignment). Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pretest dan posttest. Hanya kelompok eksperimen.

C. Prosedur Pengelolaan Data

Prosedur pengelolaan data setelah data diperoleh dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan pengolahan data. Merujuk pada Prasetyo (2006, hlm. 171) pengolahan data dilakukan dengan :

1. Pengkodean data (data coding) Pengkodean data merupakan suatu proses penyusunan secara sistematis data mentah dari kuisisioner dengan ketentuan yang ada, yakni dengan menggunakan Rating Scale (SS=5, S=4, RG=3, TS=2, dan STS=1);

2. Pembersihan data (data cleaning) Pembersihan data yaitu memastikan seluruh data sesuai dengan data yang sebenarnya. Misalnya jenis kelamin hanya terdiri dari dua kode yaitu kode 1 untuk laki-laki dan kode 2 untuk perempuan. Namun dalam kode yang dimasukkan tertera kode 7, maka kode ini harus dilihat kembali pada kuisisioner;

3. Tabulating Tabulating adalah memasukan data kedalam tabel-tabel tertentu dan menghitungnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam penelitian ini tahap analisis data yang dilakukan dengan cara pengecekan dan memberikan nomor pada responden disetiap kuisisioner yang telah ada, sehingga pengolahan data terlaksana dengan jumlah yang disesuaikan. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan analisis data.

D. Populasi dan Sample

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus versi online/daring (dalam jaringan) mendefinisikan populasi dan sampel sebagai berikut, populasi/po·pu·la·si/ n “1 seluruh jumlah orang atau penduduk di suatu daerah; 2 jumlah orang atau pribadi yang mempunyai ciri-ciri yang sama; 3 jumlah penghuni, baik manusia maupun makhluk hidup lainnya pada suatu satuan ruang tertentu; 4 sekelompok orang, benda, atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel; suatu kumpulan yang memenuhi syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Adapun definisi sampel/sam·pel/ n Stat adalah 1 sesuatu yang digunakan untuk menunjukkan sifat suatu kelompok yang lebih besar; 2 bagian kecil yang mewakili kelompok atau keseluruhan yang lebih besar; percontoh”. Dalam kaitannya dengan kegiatan penelitian, populasi dapat diartikan sebagai jumlah semua orang atau non orang yang memiliki ciri-ciri yang sama dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan sampel.

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati/diteliti. ' Populasi penelitian dapat dibedakan menjadi populasi "finit" dan populasi "infini". Populasi finit adalah suatu populasi yang jumlah anggota populasi secara pasti diketahui, sedang populasi infinit adalah suatu populasi yang jumlah anggota populasi tidak dapat diketahui secara pasti.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, Johni. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta: KENCANA
- Hikosako, CS. (2000). "Role Of The Basal Ganglia In The Control Of Purposive Saccadic Eye Movemens". Physiological Reviews.
- Montolalu, dkk. 2008. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2010. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pamadhi, Hajar dan Sukardi, Evan S. 2011. Seni Ketrampilan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Partiyem. 2014. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Denga Kegiatan Bermain Plastisin Kelompok B PAUD IS TIQOMAH Sumber Bening Kecamatan Selupu Rejang. Skripsi. Universitas Bengkulu