

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Quasy Eksperimen. Quasy eksperimen merupakan desain perlakuan tunggal (*one shot case study*) merupakan desain yang paling sederhana. Terhadap sekelompok subjek diberi perlakuan (X), kemudian dilakukan pengamatan (Y). Dalam desain ini sekelompok subjek penelitian memperoleh perlakuan, selanjutnya diukur variabel yang hendak diamati (Latipun, 2004:114). *One shot case study*, yaitu sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya sekelompok pembanding dan juga tanpa tes awal (Arikunto, 2005:212)

- **Klasifikasi Variabel**

Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel perlakuan (X), yang dimaksud dengan x dalam penelitian ini adalah bermain yang dilihat dari permainan edukatif yang diterapkan yang merupakan suatu perlakuan dari penelitian ini.
2. Variabel pengamatan (Y), yang dimaksud dengan y dalam penelitian ini adalah kreativitas yang akan diamati setelah dilakukan perlakuan yaitu permainan edukatif (bermain).

B. Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan bagaimana variabel penelitian dapat diukur atau dioperasionalkan. Pengukuran atau pengoperasionalannya adalah sebagai berikut:

1. Bermain menurut Hurlock adalah kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Didalam bermain pun harus ditata sedemikian, sehingga tidak membahayakan anak-anak. Seperti halnya permainan edukatif yang telah banyak digunakan oleh pendidikan anak usia dini. Dalam penelitian ini bermain tersebut dilihat dari permainan edukatif yang dilaksanakan. Permainan edukatif yang diberikan adalah puzzel, crayon, kertas dan plastisin
2. Kreativitas adalah suatu proses mental individu melahirkan gagasan, proses metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, fluency, originality, dan elaborasi. Kreativitas merupakan suatu proses yang mengungkapkan sifat dasar anak melalui produknya yang imajinatif.

C. Subjek Penelitian

1) Populasi

Arikunto (2005:108), menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah murid PAUD Nurul Islam di Kabupaten Sumenep.

2) Sample

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti yang memiliki sifat-sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data (Arikunto, 2006: 42).

Pada penelitian ini, sampel yang diambil adalah kelas B PAUD Nurul Islam di Kabupaten Sumenep yang berjumlah 12 anak. Dengan menggunakan *Purposive Sampling* yaitu pemilihan sampel sesuai dengan yang dikehendaki (Latipun, 2004:50). Sampel bertujuan (*Purposive sampling*) yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya. Jadi pengambilan sampel dilakukan berdasarkan atas adanya tujuan tertentu. Sampel yang dipilih memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Murid yang memiliki umur diantara 5 sampai 6 tahun
- b) Siswa yang belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

3) Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Daerah Kota Sumenep yaitu di PAUD Nurul Islam Kabupaten Sumenep.

D. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap perubahan yang terjadi setelah diberi perlakuan.

b. Wawancara

Pedoman wawancara pada penelitian ini menggunakan interview bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin. Dalam pelaksanaan interview, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan (Arikunto, 2002:132). Dalam hal ini yang akan diwawancarai adalah guru-guru yang mengajar dan orang tua murid mengenai subjek penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengambil data dari arsip atau catatan tertulis. Di dalam pelaksanaan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya yang sudah ada dari yayasan atau sekolah berupa data tentang riwayat hidup dan riwayat dari sampel. (Arikunto, 2002: 135).

d. Metode Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 127).

Instrument pengukuran psikologi digunakan untuk mengungkapkan data mengenai atribut psikologis yang dapat dikategorikan sebagai variable kemampuan kognitif dan variable kepribadian (afektif).

Untuk mengungkapkan sebagian data psikologis tersebut telah tersedia tes atau skala yang baku. Dalam penelitian ini digunakan alat tes kreativitas.

Alat tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satu dari alat tes yang dapat diukur tingkat kreativitas anak yaitu alat tes kreativitas figural. Menurut Munandar (2002: 97) Tes Kreativitas Figural (TKF) merupakan adaptasi *circle test* dari Torrance yang terdiri dari 65 buah lingkaran berdiameter 2 cm. Kreativitas Torrance (1974) menentukan patokan dalam menggambar lingkaran yang ada di dalam ter igural yaitu jika menggabung 2 lingkaran mendapat 2 bonus points, menggabung 3-5 lingkaran mendapat 5 bonus points, menggabung 6-10 lingkaran mendapat 10 bonus points, menggabung 11-15 lingkaran mendapat 15 bonus points, menggabungkan semua lingkaran mendapat bonus 25 points. Kemudian pada tahun 1988 dilakukan standarisasi. Lebih lanjut Munandar (2002: 97) menjelaskan tes kreativitas figural ini mengukur aspek kelancaran, kelenturan atau keluwesan, originalitas dan elaborasi dari kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, Munandar (2001: 97) menambahkan pula bahwa nilai plus dari tes ini selain dapat mengukur keempat aspek kreativitas sebagai kemampuan untuk kombinasi antar unsure-unsur yang diberikan. Menurut McCann untuk alat tes yang berbentuk figural keunggulannya adalah bentuk ini lebih bebas budaya (Ardiani, 2008: 22).

E. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan adalah tes kreativitas. Dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas figural, karena tes ini merupakan tes untuk mengungkap kreativitas pada anak usia dini. Tes tersebut disusun untuk membuat aktivitasnya menarik dan menantang untuk siswa mulai dari pendidikan prasekolah sampai selesai sekolah menengah. Tes Torrance dapat diberikan secara individual maupun dalam kelompok. (dalam Munandar, 1999:91)

Tes kreativitas figural tipe B terdiri dari subtes: membuat gambar (*Picture construction*) digunakan untuk mengukur keaslian serta kerincian, melengkapi gambar (*Picture completion*) digunakan untuk mengukur kelenturan, keaslian serta kerincian. Lingkaran (*Circles*) untuk mengungkap kelancaran, keluwesan, keaslian serta kerincian (dalam Munandar, 1999:91).

1. Prosedur Pengukuran

Intruksi yang secara luas dipakai dalam pengukuran kreativitas adalah *Torrance Test of Creativity Thinking* (TTCT) yang diciptakan oleh E.Paul Torrance. Tes kreativitas dari Torrance ini terdiri dari beberapa seri yaitu Verbal Test Form A dan B serta Figural Test Form A dan B. Baik tes kreativitas verbal maupun figural dapat disajikan secara individu ataupun secara klasikal pada anak usia dini sampai remaja kurang lebih usia 18 tahun, batas maksimal 35 anak dalam setiap tesnya.

Pada pengetesan ini anak diberi waktu selama 10 menit untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dalam waktu yang diberikan anak diharapkan dapat mengemukakan gagasan yang ada dalam pikirannya (kelancaran), memberikan jawaban yang berbeda-beda (fleksibilitas), memberikan gagasan-gagasan baru serta elaborasi.

2. Petunjuk Skoring

Norma yang dipakai untuk scoring hasil tes kreativitas pada anak adalah berdasarkan norma luar. Hasil akhir dari tes kreativitas figural form B akan didapatkan Standar Skor (SS) yang kemudian akan di equivalen menjadi Creativity Question (CQ). Dimana Standar Skor (SS) merupakan penjumlahan dari aspek yang terukur oleh tes kreativitas figural form B yaitu: fleksibilitas, kelancaran, originalitas dan elaborasi.

F. Rancangan dan Prosedur Penelitian

Rancangan dan prosedur penelitian ini meliputi beberapa tahapan yang dilakukan antara lain :

1. Tahap Perencanaan

Pertama peneliti memilih dan menentukan sampel penelitian sebagai kelompok yang diberikan penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas B di PAUD Nurul Islam di Kabupaten Sumenep. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh bermain dengan dilihat dari permainan edukatif dalam perkembangan kreativitas pada

anak. Karena bermain merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Pihak yang melakukan tindakan dan melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Pengukuran kreativitas tersebut dilakukan langsung kepada murid yang bersangkutan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini ada 3 tahap, yaitu:

- a) Tahap pra- perlakuan: memberikan tes kreativitas sebagai pre-test dalam penelitian ini. Tes ini diberikan pada murid kelas B yang berada di PAUD Nurul Islam Pengetesan dilakukan pada anak usia yang berusia antara 4 sampai 5 tahun yaitu murid yang duduk di kelas B. Pertama-tama peneliti memperkenalkan diri kemudian menjelaskan kepada anak apa yang akan peneliti lakukan antara lain, memberikan intruksi ke anak dengan penjelasan yang mudah dimengerti dan dipahami sampai anak-anak memahami apa yang kita inginkan. Dalam pengetesan ini tidak diperbolehkan menggunakan penghapus kecuali dari peneliti. Kemudian peneliti membagikan dua lembar kertas yang bergambarkan lingkaran-lingkaran yang nantinya diisi oleh subjek, dan subjek menggambar sesuai dengan imajinasinya. Dengan ketentuan waktu sebanyak 10 menit. Setelah 10 menit setiap anak disuruh menyebutkan gambar apa saja yang telah

mereka buat kemudian kita menuliskannya di lembar jawaban tes tersebut.

b) Tahap perlakuan: kelompok eksperimen diberi treatment atau perlakuan yaitu permainan edukatif untuk meningkatkan kreativitas anak seperti, plastisin, puzzel, kertas dan crayon. Anak disuruh membuat berbagai macam bentuk dari alat permainan tersebut.

c) Pasca- Perlakuan

Pada tahap ini diberikan tes kreativitas sebagai sebagai post-test. dalam penelitian ini. Murid kelas B yang berada di PAUD Nurul Islam diukur kreativitasnya. Tes kreativitas yang dilakukan pada PAUD Nurul Islam tersebut untuk mengetahui pengaruh bermain dalam meningkatkan kreativitas anak. Teknik pengetesan sama seperti halnya tes pada pre-test yang telah dilakukan.

G. Teknik Analisis Data

Tehnis analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuan dari penggunaan metode analisis ini yaitu untuk menyederhanakan data-data kedalam tujuan penelitian. Data mentah yang diperoleh kemudian dianalisis. Sesuai dengan desain eksperimen yang dilakukan maka analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Mencari Mean

Mean mengandung pengertian rata-rata matematik yang harus dihitung dengan cara tertentu dan dapat sebagai jumlah semua angka dibagi oleh banyaknya angka yang dijumlahkan. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

$\sum X$ = Jumlah semua angka

N = Jumlah subjek

2. Mencari Standart Deviasi

Deviasi standart adalah deviasi rata-rata yang telah dibakukan atau distandarisasikan, sehingga memiliki standart kepercayaan atau reliabilitas yang lebih mantap dan umumnya diberi lambang SD.

Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{\sum f x^2 - \frac{(\sum f [x])^2}{n}}{n - 1}$$

Keterangan:

S^2 = Standart Deviasi

$\sum fx^2$ = Jumlah kuadrat semua frekuensi dan angka

n = Jumlah subjek

3. Uji T-test

Sesuai dengan desain eksperimen yang dilakukan yaitu *one shot case study* maka digunakan analisis uji-t. Rumusnya adalah sebagai berikut

:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2}{n_1} + \frac{SD_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Harga t

X_1 = Rata-rata kelompok yang diberi perlakuan

X_2 = Rata-rata kelompok yang tidak diberi perlakuan

SD_1 = Standart deviasi yang diberi perlakuan

SD_2 = Standart deviasi yang tidak diberi perlakuan

4. Mencari Prosentase

Mencari prosentase dari data yang diinginkan dengan menggunakan analisa statistik, dengan rumus.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka prosentase

F = frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Jumlah frekuensi / banyaknya data

