

III . METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2013 : 3). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional dengan analisis kuantitatif. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Selain itu untuk menganalisis data yang diperoleh dari lapangan digunakan rumus statistik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas A1 TK Negeri pembina Simbarwaringin, alamat Jl. Duta Kel. Simbarwaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah Tahun Ajaran 2014/2015.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Mei 2015 selama 1 minggu berturut-turut pukul 07.30-10.30 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 200 menit untuk setiap pertemuannya.

C. Populasi dan Sampel serta Teknik Sampling

1. Populasi dan Sampel

Semua anak di kelas A1 yang berusia 4-5 tahun terdiri dari 16 siswa (11 perempuan dan 5 laki-laki) di TK Negeri pembina Simbarwaringin. Populasi pada penelitian ini adalah siswa TK Negeri Pembina Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah Kel. Simbarwaringin. Tahun Pelajaran 2014/2015.

2. Teknik Pengambilan Sampling

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiono, 2011 : 124). Teknik pengambilan sampel dengan sampling jenuh digunakan, mengingat jumlah populasi hanya 16 anak maka seluruh populasi dijadikan sebagai anggota sampel.

D. Definisi Konseptual Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel bebas :Implementasi Kegiatan Bermain Pembangunan

a. Definisi Konseptual Implementasi Kegiatan Bermain Pembangunan

Kegiatan bermain pembangunan adalah kegiatan bermain pembangunan dengan menggunakan media untuk mempresentasikan ide anak. Bermain pembangunan memiliki dua jenis media yang dapat digunakan di dalam bermain pembangunan terdiri dari dua jenis media atau bahan di dalam bermain pembangunan yaitu bahan sifat cair dan bahan yang terstruktur.

b. Definisi Operasional Implementasi Kegiatan Bermain

Pembangunan

Kegiatan bermain pembangunan merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan media, baik yang bersifat cair maupun yang terstruktur, yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kreativitas anak usia dini. Adapun indikator kegiatan bermain pembangunan dalam penelitian ini meliputi :

1. keterlibatan anak dalam memilih benda yang akan digunakan,
2. keterlibatan anak dalam menggunakan benda,
3. keterlibatan anak dalam mencampur warna,
4. keterlibatan anak dalam menggambar suatu benda sesuai keinginannya,
5. keterlibatan anak dalam membentuk suatu benda sesuai keinginannya,
6. keterlibatan anak untuk melakukan kegiatan bermain

2. Variabel terikat :Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun

a. Definisi Konseptual Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5

Tahun

Kreativitas anak usia dini adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru sebagai penerapan dalam pemecahan masalah serta pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

b. Definisi Operasional Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5

Tahun

Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan untuk memberikan sebuah gagasan yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi, melalui kegiatan melukis, mencampur warna dan membentuk playdough. Adapun aspek yang digunakan pada saat proses pembelajaran yang meliputi:

1. mempunyai inisiatif
2. mempunyai kebebasan dalam berpikir
3. bersifat ingin tahu
4. selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
5. berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yaitu suatu metode pengumpulan data yang diperlukan dengan melakukan pengamatan terhadap obyek tertentu dalam penelitian. Observasi dilakukan pada kelas A1 di TK Negeri Pembina Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah Kel. Simbarwaringin, observasi dilakukan guna memperoleh data yang obyektif, dan yang di observasi dalam penelitian ini kreativitas anak dengan menggunakan implemmentasi kegiatan bermain pembangunan. Observasi yang digunakan merupakan observasi non partisipan, dimana peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat (Sugiono, 2011 : 204).

Menurut Fadlillah Muhammad (2012: 230) pedoman observasi yang digunakan guru dapat berbentuk daftar cek (*check list*) yang bersifat terstruktur dan tidak terstruktur.

Panduan observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi bersifat terstruktur, pengisiannya cukup dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampakkan anak.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiono, 2011:326). Dokumentasi bisa berbentuk tulisan seperti catatan harian, biografi, peraturan dan kebijakan, bisa berbentuk gambar seperti foto. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian berupa data yang bersifat dokumenter seperti profil sekolah, peraturan di sekolah, dan catatan harian. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data primer tentang subyek yang akan diteliti.

F. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 1

Kisi-kisi Instrumen Implementasi Kegiatan Bermain Pembangunan (X)

Variabel	Aspek yang dinilai	Kategori			
		1 KA	2 CA	3 A	4 SA
Kegiatan Bermain Pembangunan	1.Keterlibatan anak untuk melakukan kegiatan				
	2.Keterlibatan anak dalam menggambar benda sesuai keinginanya				
	3.Keterlibatan anak dalam mencampur warna				
	4.Keterlibatan anak dalam membentuk suatu benda sesuai keinginannya				
	5.Keterlibatan anak dalam menggunakan benda				
	6.Keterlibatan anak dalam memilih benda yang akan digunakan				

Keterangan :

KA : Kurang Aktif

CA : Cukup Aktif

A : Aktif

SA : Sangat Aktif

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Kreativitas (Y)

Variabel	Aspek yang dinilai	Indikator	Kategori			
			1 BB	2 MB	3 BSH	4 BSB
Kreativitas Anak Usia Dini	1.Mempunyai inisiatif	1.Menggunakan berbagai macam benda untuk melakukan kegiatan				
		2.Membentuk suatu benda yang berbeda dengan yang lain				
		3.Memberi nama pada yang dibuat				
	2.Mempunyai kebebasan dalam berpikir	4.Berani mencoba				
		5.Melakukan kegiatan dengan cara yang berbeda dengan yang lain				
	3.Bersifat ingin tahu	6.Selalu bertanya				
		7.Selalu mencoba hal yang baru				
	4.Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru	8.Mengemukakan ide				
		9.Mengadakan percobaan terhadap benda				
		10.Menggambar benda sesuai dengan keinginannya				
	5.Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan	11.Menceritakan apa yang dibuat				
		12.Tidak takut untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan				

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan uji statistik yaitu dengan menggunakan rumus korelasi tata jenjang (spearman).

Setelah data terkumpul, data dikelompokkan dan dikategorikan dalam bukti data ordinal, kemudian dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kreativitas anak usia dini. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Hadi Sutrisno (2006: 178) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 1. Rumus Interval

Keterangan:

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Adapun pengelompokkan dalam penskoran untuk variabel X yaitu Sangat Aktif (SA) diberi skor 4, Aktif (A) diberi skor 3, Cukup Aktif (CA) diberi skor 2, dan Kurang Aktif (KA) diberi skor 1. Penskoran untuk variabel Y yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB) diberi skor 4, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberi skor 3, Mulai Berkembang (MB) diberi skor 2, dan

Belum Berkembang (BB) diberi skor 1 kemudian data yang sudah dikelompokkan disajikan ke dalam tabel frekuensi distribusi.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji analisis tabel dan uji analisis hubungan. Adapun langkah-langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut:

1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut berbentuk tabel tunggal atau tabel silang.

2. Analisis Uji Hubungan

Untuk menguji hubungan antara kegiatan bermain pembangunan dengan pengembangan kreativitas anak dihitung dengan rumus korelasi. Korelasi dapat dihitung dengan rumus Spearman Rank dalam Sugiyono (2011: 247) adalah sebagai berikut:

$$P = 1 - \frac{6\sum bi^2}{n(n^2 - 1)}$$

Gambar 2. Rumus korelasi Spearman Rank

Keterangan:

P = Koefisien Korelasi Spearman Rank

6 & 1 = Bilangan konstan

bi = *Selisih peringkat setiap data*

n = *Number of Cases*

Setelah hasil perhitungan dengan korelasi spearman rank maka perlu untuk mengetahui korelasi dua variabel menghasilkan variansi bersama dapat diketahui melalui besarnya koefisien determinasi, sebagai berikut :

$$\text{Koefisien determinasi} = r^2 \times 100\%$$

Gambar 3 Rumus Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil perhitungan dengan korelasi spearman rank dan koefisien determinasi. Maka dapat diketahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau tidak dilihat dari table nilai r spearman.

- 1) H_0 ditolak jika $r_s > r_t(\alpha)$
- 2) H_a diterima jika $r_s < r_t(\alpha)$

Selanjutnya dari hasil perhitungan tersebut kemudian dilihat keeratannya dengan menggunakan pedoman interpretasi koefesiensi korelasi sebagai berikut :

Table 3.1 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefesien Korelasi

Kategori	Tingkat Keeratan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber : Siregar (2014 : 337)