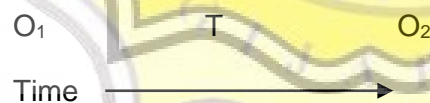


## BAB 3 METODE PENELITIAN

### 3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen*, yaitu penelitian *quasi eksperimen* berbeda dengan penelitian eksperimental karena tidak memenuhi tiga syarat utama dari suatu penelitian eksperimental (Seniati dkk., 2006). Metode *quasi eksperimen* dilakukan dengan *Within-Subjects Designs* yaitu rancangan yang melibatkan subjek yang sama dalam semua kondisi manipulasi atau semua level variabel bebas yang ada dalam eksperimen (Spatz & Kardas, 2008).

Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga tidak ada pembandingan karena jumlah subyek yang terbatas. Subyek dipilih secara *non random*. Desain penelitian *Within-Subjects Designs* menggunakan *one group pre test-post test design*. Diawal dilakukan *pre test* sebelum manipulasi diberikan dan *post test* sesudahnya (Spatz & Kardas, 2008). Desain penelitian menurut Spatz & Kardas (2008) sebagai berikut:



Keterangan:

- T : *Treatment* (intervensi) berupa bermain balok dengan 19 tahapan yang dirangkum menjadi empat sesi.
- O<sub>1</sub> : *Pre test* menggunakan alat ukur TTCT-F *form A* untuk mengukur kreativitas anak sebelum diberi intervensi.

O<sub>2</sub> : *Post test* menggunakan alat ukur TTCT-F *form A* untuk mengukur kreativitas anak sesudah diberi intervensi.

### 3.2. Identifikasi Variabel

**Variabel tergantung** : Kreativitas Anak Usia Dini

**Variabel bebas** : Bermain Balok

### 3.3. Definisi Operasional

#### 3.3.1. Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini adalah kemampuan intelektual individu sebagai proses merasakan dan mengamati masalah, memecahkan masalah dengan cara baru, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang unik atau asli pada anak yang berusia 5-6 tahun.

Penelitian ini menggunakan alat ukur *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT). TTCT memiliki empat baterai test, yaitu dua verbal dan dua figural. Baterai test ini disebut TTCT Verbal *form A*, Verbal *form B* (mempunyai kesetaraan dengan Verbal *form A*), Figural *form A*, dan Figural *form B* (mempunyai kesetaraan dengan Figural *form A*). Keduanya (verbal dan figural) dapat digunakan untuk anak-anak Taman Kanak-kanak (TK) hingga sekolah pascasarjana. Penelitian ini menggunakan TTCT bentuk Figural dengan *form A* (TTCT-F). TTCT-F memiliki tiga tugas, yaitu membuat gambar (satu soal), melengkapi gambar (10 soal), dan garis-garis tegak lurus (30 soal). Masing-masing tugas memiliki waktu 10 menit. Total keseluruhan 30 menit (*pre test* maupun *post test*).

### 3.3.2. Bermain Balok

Bermain balok merupakan kegiatan yang menyenangkan, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, serta menggunakan alat permainan berupa balok kayu atau potongan lego. Terlihat pada usia 3-6 tahun, anak membentuk dan menciptakan bangunan tertentu menggunakan balok kayu atau potongan lego.

Pada penelitian ini dalam melakukan bermain balok dilakukan selama empat sesi berdasarkan dari penelitian Anisa dkk. (2018) serta Fauziddin (2016). Alasannya karena kedua penelitian tersebut mempunyai hasil yang signifikan. Oleh karena itu penelitian ini melakukan bermain balok selama empat hari atau empat sesi berdasarkan dari kedua penelitian. Pada 19 tahapan bermain balok tersebut dirangkum dalam empat sesi tanpa merubah setiap tahapan. Setiap sesi dilakukan setiap satu hari dengan waktu yang berbeda-beda tergantung dari tahapan. Modul intervensi pada Lampiran A akan menjelaskan lebih rinci mengenai empat sesi tersebut yang dibuat berdasarkan proses bermain balok dan aspek kreativitas. Intervensi bermain balok dilakukan oleh terapis yang sudah menguasai bermain balok.

### 3.4. Subjek Penelitian

#### 3.4.1. Populasi

Kriteria subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswi TK Santo Fransiskus Asisi Jakarta berusia 5-6 tahun yang berjumlah 18 anak.

#### 3.4.2. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan cara sampel bertujuan (*purposive sample*). Teknik *purposive* sampling memiliki ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang

diperkirakan memiliki kesamaan dengan ciri-ciri atau sifat-sifat dalam populasi (Narbuko & Achmadi, 2015). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah subjek berusia 5-6 tahun dengan tingkat intelegensi berada pada kategori di rata-rata sampai di atas rata-rata (IQ 90-119 skala WISC).

### **3.5. Metode Pengumpulan Data**

#### **3.5.1. *Weschler Intelligence Scale for Children (WISC)***

*Weschler Intelligence Scale for Children (WISC)* adalah skala inteligensi untuk anak-anak minimal berusia lima tahun. Tes-tes dari skala WISC dikelompokkan menjadi *verbal* dan *performance* yang terdiri dari 10 soal. Tes *verbal* terdiri dari lima soal yaitu informasi, pemahaman, berhitung, persamaan, perbendaharaan kata, dan rentangan angka. Tes *performance* terdiri dari lima soal, yaitu melengkapi gambar, mengatur gambar, rancangan balok, merakit objek, simbol, dan mazes.

Klasifikasi inteligensi dari skala WISC yaitu genius (IQ 130-ke atas), sangat pandai (IQ 120-129), pandai (IQ 110-119), biasa (IQ 90-109), bodoh (IQ 80-89), bodoh sekali (IQ 70-79), dan cacat mental (IQ 69-ke bawah). Penelitian ini menggunakan klasifikasi biasa hingga pandai (IQ 90-119 skala WISC).

#### **3.5.2. *Torrance Tests of Creative Thinking Figural (TTCT-F)***

*Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)* sudah dilakukan penelitian serta pengembangan berkelanjutan oleh pencipta dan rekan-rekannya di Universitas Minnesota, Universitas Georgia, dan oleh peneliti di seluruh dunia selama 15 tahun. Mereka telah melakukan eksperimen dengan berbagai pendekatan, usia, dan pendidikan.

TTCT memiliki empat baterai test, yaitu dua verbal dan dua figural. Baterai test ini disebut TTCT Verbal *form A*, Verbal *form B* (mempunyai

kesetaraan dengan Verbal *form A*), Figural *form A*, dan Figural *form B* (mempunyai kesetaraan dengan Figural *form A*).

Keduanya (verbal dan figural) dapat digunakan untuk anak-anak Taman Kanak-kanak (TK) hingga sekolah pascasarjana. Bentuk verbal dapat diberikan sebagai tes kelompok di bawah kelas empat. Meskipun anak-anak mengalami kesulitan menulis, tetapi tetap perlu mengelola kegiatan verbal secara lisan. Sedangkan bentuk figural dapat diberikan sebagai tes kelompok di seluruh rentang pendidikan. Selain itu dapat digunakan pada anak-anak yang tidak dapat menulis atau mengalami kesulitan menulis. Penelitian ini menggunakan TTCT bentuk Figural dengan *form A* (TTCT-F).

TTCT-F (*Torrance Tests of Creative Thinking Figural*) disusun berdasarkan aspek-aspek kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford (Munandar, 2014). Pada tahun 1984, Torrance menyederhanakan prosedur penilaian yaitu dengan cara menghilangkan *flexibility* dan digantikan dengan *abstractness of titles* dan *resistance to premature closure*. Alasan menyederhanakan prosedur penilaian karena berkolerasi sangat tinggi dengan kelancaran. Meskipun ada beberapa revisi penilaian TTCT, tidak mengubah tes (Tan, 2007).

Tes figural meliputi tiga tugas, yaitu tugas pertama membuat gambar terdiri dari satu soal. Tugas kedua, melengkapi gambar terdiri dari 10 soal. Sedangkan tugas ketiga, garis-garis tegak lurus terdiri dari 30 soal.

Waktu keseluruhan administrasi 30 menit (*pre test* maupun *post test*). Masing-masing tugas memiliki waktu 10 menit. Waktu yang dibutuhkan tidak cukup untuk menyelesaikan semua unit. Dengan demikian, kecenderungan dan preferensi respons muncul sebagai akibat dari tekanan waktu.

Reabilitas dan validitas diambil berdasarkan Torrance (dalam Mulyadi, 1993). Hasil pengujian reabilitas *Cronbach Alpha* dari tes ini pada anak usia 4-6 tahun adalah

*Alpha Form A* : .7981

N : 173

Uji validitas pada TTCT menunjukkan hasil koefisien korelasi antara item dengan total substesnya sebagai berikut:



Tabel 3.1. Validitas *Torrance Test of Creative Thinking – Figural Form A*

Subtes	Aktivitas	R	P
<i>Fluency</i>	2	.7262	.000
	3	.9421	.000
<i>Originality</i>	1	.3408	.000
	2	.5781	.000
	3	.9170	.000
<i>Abstraction</i>	1	.1514	.000
	2	.9829	.000
<i>Elaboration</i>	1	.5841	.000
	2a	.5601	.000
	2b	.4861	.000
	2c	.5848	.000
	2d	.6644	.000
	2e	.4707	.000
	2f	.5967	.000
	2g	.5131	.000
	2h	.4111	.000
	2i	.6200	.000
	2j	.5885	.000
3	.9040	.000	

### 3.6. Prosedur Penelitian

Dalam menentukan subjek maka sebelum dilakukan penelitian diawali dengan pemberian tes IQ menggunakan skala WISC. Pemberian tes IQ dan *scoring* dilakukan oleh peneliti. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah subjek dengan tingkat intelegensi berada pada kategori di rata-rata sampai dengan di atas rata-rata (IQ 90-119 skala WISC). Tujuannya adalah agar memiliki kesamaan dalam populasi.

Setelah menentukan subjek dilanjutkan dengan *pre test*. *Pre test* pada penelitian ini menggunakan TTCT-F *form A*. *Pre test* dilakukan selama 30 menit. Kemudian subjek diberi intervensi dengan cara bermain balok. Intervensi diberikan oleh terapis.

Proses bermain balok menggunakan proses bermain balok dari Latif dkk. (2013) dengan 19 tahap karena proses bermain balok lebih terperinci. Anak secara perlahan-lahan diperkalkan dengan permainan balok serta diajarkan secara bertahap bagaimana anak harus membangun suatu bentuk atau bangunan dengan permainan balok. Dengan tahapan yang lebih terperinci diharapkan anak lebih mengerti dan mampu membuat suatu bentuk atau bangunan sesuai dengan kreativitas anak.

Bermain balok dilakukan selama empat sesi berdasarkan dari penelitian Anisa dkk. (2018) serta Fauziddin (2016). Alasannya karena kedua penelitian tersebut mempunyai hasil yang signifikan. Oleh karena itu penelitian ini melakukan bermain balok selama empat hari atau empat sesi berdasarkan dari kedua penelitian.



Pada 19 tahapan bermain balok tersebut dirangkum menjadi empat sesi tanpa mengubah setiap tahapan. Setiap sesi dilakukan setiap satu hari dengan waktu yang berbeda-beda tergantung dari tahapan. Diakhiri dengan pemberian *post test* menggunakan TTCT-F *form A* selama 30 menit. Bertujuan untuk melihat peningkatan yang terjadi pada kreativitas subjek setelah diberi intervensi dengan bermain balok. Pemberian *pre test* dan *post test* serta *scoring* TTCT-F dilakukan oleh peneliti.

Prosedur penelitian akan dijelaskan lebih rinci pada modul intervensi (Lampiran A) yang diawali dengan *pre test*, lalu pemberian intervensi dengan bermain balok, dan diakhiri dengan *post test*. Pembuatan modul berdasarkan proses bermain balok dan aspek kreativitas. Intervensi bermain balok dilakukan oleh terapis yang sudah menguasai bermain balok.

### **3.7. Analisis Data**

Metode Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon dengan program SPSS. Uji Wilcoxon digunakan jika besaran maupun arah perbedaan relevan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang sesungguhnya antara pasangan data yang diambil dari satu atau dua sampel yang saling terkait (Supranto, 2001). Jika ingin memasukkan besarnya perbedaan selain arah perbedaan ke dalam proses pengambilan keputusan, maka prosedur uji perangkat bertanda Wilcoxon harus digunakan (Supranto, 2001). Uji wilcoxon dilakukan dengan membandingkan hasil dari subjek sebelum dan setelah diberi perlakuan, dimana hasil *pre test* dari skoring skala TTCT-F sebelum diberi perlakuan dibandingkan dengan setelah diberi perlakuan.

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah terjadi adanya perbedaan yang signifikan (Supranto, 2001). Hasil dari uji Wilcoxon yang signifikan diartikan bahwa adanya pengaruh bermain balok dengan kreativitas subjek.

