

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Jaya (2020, hlm. 12) mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai jenis penelitian yang menghasilkan pengetahuan baru melalui penggunaan statistik atau teknik pengukuran lainnya. Penelitian kuantitatif cenderung berfokus pada gejala-gejala yang mempunyai ciri-ciri khusus dalam kehidupan manusia yang disebut variabel. Penelitian deskriptif digunakan untuk memberikan penjelasan rinci mengenai fenomena yang terjadi secara nyata saat ini. Tujuan penelitian ini ialah untuk memberikan gambaran yang sistematis, berdasarkan fakta secara akurat, sifat dan hubungan antar fenomena yang diteliti (Rukajat, 2018, hlm. 1). Adapun penelitian kuantitatif deskriptif pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran rinci mengenai fenomena yang terjadi, menggunakan data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik terkait kreativitas anak usia dini pada kegiatan sentra bermain peran di RA Al-Muttaqin.

#### **3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian**

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di RA Al-Muttaqin yang terletak di Jl. Sutisna Senjaya No. 233, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya. RA Al-Muttaqin dipilih sebagai lokasi penelitian karena beberapa alasan. Pertama, di sekolah ini, dilaksanakan pembelajaran dengan pembelajaran sentra salah satunya bermain peran. Kedua, peserta didik di RA Al-Muttaqin memiliki potensi dan peluang khusus, terutama dalam hal perkembangan kreativitas. Terakhir, RA Al-Muttaqin memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian terkait proses pembelajaran di sentra bermain peran.

##### **3.2.2 Partisipan Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini merupakan bagian ataupun komponen pendukung yang terlibat dalam proses pelaksanaan penelitian. Komponen tersebut antara lain peneliti sendiri sebagai observer, guru kelas di sentra

bermain peran dan peserta didik kelompok B1 usia 5 sampai 6 tahun di sentra bermain peran.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 80) populasi mengacu pada kumpulan umum objek atau subjek dengan sifat dan karakteristik tertentu yang peneliti putuskan untuk dijadikan fokus penelitian dan diambil kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah 25 peserta didik usia 5 sampai 6 tahun di kelompok B1 RA Al-Muttaqin, yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan.

#### **3.3.2 Sampel**

Sugiyono (2019, hlm. 81) mengemukakan bahwa sampel ialah bagian dari keseluruhan dan mempunyai ciri-ciri yang mencerminkan populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah delapan peserta didik kelompok B1 di RA Al-Muttaqin. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 85) *purposive sampling* merupakan suatu teknik penentuan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Penentuan teknik sampel ini digunakan untuk mencapai tujuan penelitian yaitu memberikan gambaran secara langsung kreativitas dalam kegiatan sentra bermain peran. Selain itu, peneliti mempertimbangkan keterbatasan sumber daya dan instrumen yang tersedia. Oleh karena itu, *purposive sampling* dipilih sebagai solusi untuk menjamin keakuratan data yang diperoleh.

### **3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel**

#### **3.4.1 Variabel**

Menurut Creswell (2015, hlm. 233) variabel ialah ciri atau atribut tertentu dari suatu individu atau organisasi yang dapat diukur atau diamati oleh peneliti, dan berbeda-beda diantara individu atau organisasi yang diteliti. Jenis variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel mandiri. Variabel mandiri tersebut adalah kreativitas anak usia dini pada kegiatan sentra bermain peran.

### 3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini memfokuskan pada variabel yang diteliti agar konsisten dengan metode pengukuran yang diusulkan, maka peneliti mendefinisikan hal-hal yang berkaitan dengan variabel penelitian sebagai berikut.

#### 1. Kreativitas

Kreativitas ialah kemampuan berpikir dan bertindak secara mandiri serta menghasilkan gagasan dan karya baru yang bermanfaat atau unik. Anak memerlukan kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut yang berbeda dan membayangkan serta menggabungkan elemen-elemen yang tidak biasa untuk menciptakan sesuatu yang baru dan inovatif. Kreativitas pada penelitian ini merujuk pada teori Asmawati, yang mencakup kemampuan perkembangan dalam menunjukkan ketekunan, menunjukkan minat, menunjukkan imajinasi dan gambaran, serta mengekspresikan diri.

#### 2. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami perkembangan dan pertumbuhan penting dalam hidupnya. Pada periode ini, berbagai aspek kehidupan sedang berkembang dengan cepat. Anak usia dini dalam penelitian ini yaitu anak yang berada pada rentang usia 5 sampai 6 tahun di kelompok B1 RA Al-Muttaqin.

#### 3. Sentra Bermain Peran

Sentra bermain peran ialah tempat atau ruang dimana anak dapat berpartisipasi dalam aktivitas bermain yang berperan sebagai karakter atau orang tertentu. Dengan bermain peran di sentra bermain peran, anak mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan teman-temannya. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong pengembangan berbagai keterampilan seperti kreativitas, keterampilan sosial dan keterampilan komunikasi. Dalam penelitian ini, kegiatan sentra bermain peran dilakukan di kelompok B1 RA Al-Muttaqin.

### 3.5 Data dan Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Data

Sumber data yang digunakan dalam variabel penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

##### 1. Data Primer

Menurut Amruddin, dkk. (2022, hlm. 133) data primer adalah data atau informasi utama yang berkaitan secara langsung dengan pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Sumber data primer pada penelitian ini adalah sumber data yang diambil dari observasi kepada peserta didik kelompok B1 di sentra bermain peran.

##### 2. Data Sekunder

Menurut Amruddin, dkk. (2022, hlm. 133) data sekunder adalah data atau informasi yang secara tidak langsung berhubungan dengan suatu pertanyaan dengan penelitian tertentu. Sumber data sekunder pada penelitian ini diperoleh melalui buku-buku, artikel ilmiah dan data lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

#### 3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 224) teknik pengumpulan data ialah langkah terpenting dalam penelitian karena pada hakikatnya adalah memperoleh informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi.

Menurut Sayidah (2018, hlm. 84) observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk meneliti kegiatan, tingkah laku, dan proses. Observasi dilaksanakan untuk meneliti apa yang berlangsung dilapangan. Adapun bentuk observasi yang digunakan oleh peneliti ialah observasi non partisipan yang berarti peneliti tidak aktif terlibat dalam kegiatan yang diamati. Artinya peneliti bertindak sebagai pengamat dalam proses kegiatan bermain peran di RA Al-Muttaqin menggunakan alat rekam. Selama pelaksanaan, peneliti mencatat semua hal yang diperlukan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh peneliti sesuai dengan hasil pengamatan.

### 3.5.3 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 102) instrumen penelitian ialah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara khusus, semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menyusun instrumen observasi mengenai kreativitas anak usia dini, yang terfokus pada kegiatan bermain peran. Dalam penyusunan instrumen, peneliti menentukan variabel, aspek-aspek, dan indikator-indikator yang akan diteliti menggunakan teori Asmawati mengenai tingkat pencapaian kreativitas anak usia dini, lalu peneliti menjabarkan indikator-indikator tersebut menjadi deskriptor. Adapun kisi-kisi instrumen pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Anak pada Kegiatan Sentra Bermain Peran

No.	Aspek	Indikator
1.	Menunjukkan ketekunan	1) Menunjukkan minat yang kuat 2) Asyik dan larut dalam kegiatan bermain peran 3) Berpikir dan bekerja sendiri
2.	Menunjukkan minat	1) Menunjukkan rasa ingin tahu 2) Menunjukkan perasaan positif ketika melakukan kegiatan kreatif 3) Berkolaborasi dan berbagi dengan temannya
3.	Menunjukkan imajinasi dan gambaran	1) Menggunakan bahan dan ide dengan cara yang orisinal 2) Melihat hal-hal yang ada dengan cara-cara baru 3) Menghubungkan pengalaman masa lalu dengan hal-hal baru yang belum diketahui

Tabel 3.1  
(Lanjutan)

No.	Aspek	Indikator
4.	Mengekspresikan diri	1) Mengekspresikan diri melalui musik atau gerakan 2) Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru 3) Fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide, perasaan

Setelah adanya rancangan kisi-kisi instrumen, selanjutnya instrumen divalidasi oleh ahli dengan hasil “instrumen layak diuji coba dengan revisi”. Instrumen diuji coba dengan prosedur pelaksanaan berbentuk sentra bermain peran. Uji coba dilakukan pada satu orang anak dengan tiga observer guna menguji keselarasan instrumen yang memuat hasil data dengan tabulasi sebagai berikut.

Tabel 3.2  
Tabulasi Uji Coba Instrumen

Observer	Butir Indikator Instrumen											
	I.1	I.2	I.3	I.4	I.5	I.6	I.7	I.8	I.9	I.10	I.11	I.12
Annisa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Diny	2	2	2	1	2	2	2	0	2	2	1	2
Nazila	2	2	1	2	2	2	0	2	2	2	2	2

Setelah data ditabulasi kemudian hasil uji coba diuji keselarasan Kendall's pada aplikasi *SPSS* untuk memastikan bahwa indikator observasi pada instrumen diinterpretasi tidak berbeda secara signifikan oleh setiap pengguna (observer).

Untuk itu ditetapkan hipotesis hasil uji coba sebagai berikut.

- a.  $H_0$ : Tidak ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai kreativitas anak dalam sentra bermain peran.
- b.  $H_1$ : Ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai kreativitas anak dalam sentra bermain peran.

Berikut tabel hasil uji keselarasan Kendall's:

Tabel 3.3  
Hasil Test Statistics Uji Kendall's

Test Statistics	
N	12
Kendall's W <sup>a</sup>	.117
Chi-Square	2.800
df	2
Asymp. Sig.	.247

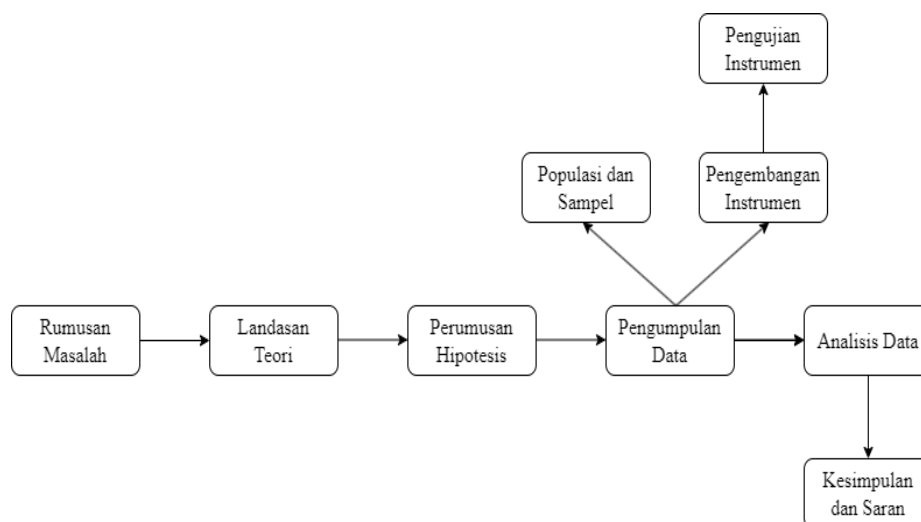
Berdasarkan data tersebut, maka dilakukannya pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi (p-value):

- Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima
- Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

Berdasarkan data diatas pada kolom Asymp. Sig. (*asymptotic significance*) sebesar 0.247 lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya tidak terdapat perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai kreativitas anak dalam sentra bermain peran.

### 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ialah serangkaian tahapan kegiatan yang dilakukan oleh seorang peneliti selama proses penelitian. Secara umum tahapan penelitian dapat dirumuskan seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Sugiyono, 2019, hlm. 30

### 3.7 Analisis Data

Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 85) analisis data ialah proses atau upaya mengolah data menjadi informasi baru untuk membantu memahami karakteristik data dan membantu memecahkan masalah khususnya yang berkaitan dengan penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2019, hlm. 147). Setelah peneliti berhasil mengumpulkan data dari hasil observasi, maka selanjutnya peneliti mendeskripsikan hasil temuan tersebut mengenai kreativitas anak usia dini pada kegiatan sentra bermain peran.

Adapun pengolahan yang digunakan dalam penelitian ini dengan tahapan sebagai berikut.

#### 1. Penyeleksian Data

Pada tahapan penyeleksian data ini peneliti melakukan pemetaan data yang akan diolah dan dianalisis. Sebelum memprosesnya, peneliti memastikan data penelitian sudah lengkap agar tidak terjadi kesalahan pada saat pengolahan data.

#### 2. Pemberian Skor

Tahap ini dilakukan setelah data penelitian terkumpul lengkap. Penskoran yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan tingkat kemunculan deskriptor yaitu “Ya” dengan skor satu dan “Tidak” dengan skor nol.

#### 3. Penentuan Konversi Skor

Mengukur kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun didasarkan pada instrumen observasi yang digunakan. Adapun skala yang digunakan yaitu skala likert dengan lima kategori penilaian merujuk pada teori Azwar (2012). Berdasarkan perhitungan pada (lampiran 3.4) diperoleh kategori penilaian kreativitas sebagai berikut.



Tabel 3.4

Kategori Penilaian Skor Kreativitas Anak Usia 5 sampai 6 Tahun

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
$X \leq 18$	Sangat Rendah
$18 < X \leq 30$	Rendah
$30 < X \leq 42$	Sedang
$42 < X \leq 54$	Tinggi
$54 < X$	Sangat Tinggi

Tabel 3.5

Kategori Penilaian Skor pada Setiap Apek Kreativitas

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
$X \leq 4,5$	Sangat Rendah
$4,5 < X \leq 7,5$	Rendah
$7,5 < X \leq 10,5$	Sedang
$10,5 < X \leq 13,5$	Tinggi
$13,5 < X$	Sangat Tinggi

#### 4. Pengolahan Data

Untuk menganalisis pada data-data tersebut peneliti mengolah data menggunakan *Microsoft Excel 2016*.