

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain As-Syifa yang beralamat di Jl.Sukamaju Desa Tambakmekar Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain As-Syifa tahun ajaran 2013-2014. Semua anak berjumlah 8 orang, yang terdiri dari 1 anak laki-laki, dan 7 orang anak perempuan.

Pertimbangan peneliti mengambil subjek penelitian tersebut karena kreativitas anak Kelompok Bermain pada kegiatan bermain balok masih belum optimal menunjukkan rasa percaya diri dalam mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, belum bisa menunjukkan sikap antusias dan kesungguhan dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, belum mampu menunjukkan sikap apresiasi menghargai hasil karya sendiri dan hasil karya orang lain, dan belum mampu menunjukkan sikap mandiri dalam menyelesaikan kegiatan.

#### **B. Desain Penelitian**

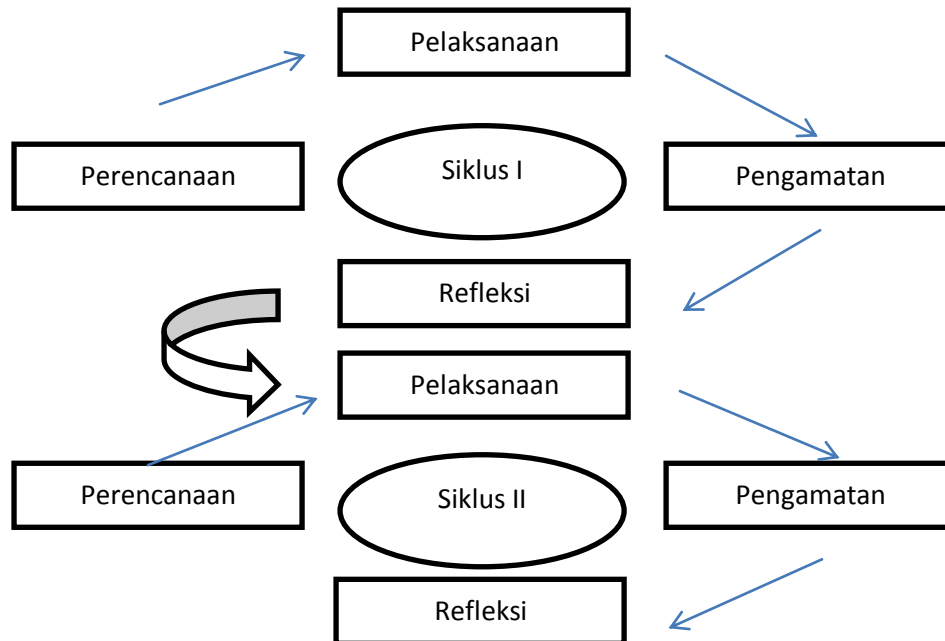
Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model John Elliot. Jenis penelitian ini menggunakan PTK partisipan karena dalam penelitian ini peneliti terlibat secara langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai penelitian tersebut berakhir. Sesuai dengan Chein, 1990 (Muslihudin, 2009 : 64) yang menyatakan “Sejak perencanaan penelitian peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya”.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas yang mengacu kepada model John Elliot adalah sebagai berikut yaitu : 1.Perencanaan, 2.Pelaksanaan, 3.Pengamatan, 4.Refleksi, 5.Perencanaan tindakan selanjutnya

Cucuy Setiasih Murni, 2014

*Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

apabila diperlukan (Muslihudin, 2009 : 60). Gambar riset aksi model John Elliot adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1  
Gambar riset aksi model John Elliot  
Sumber : Muslihudin (2009 : 60)

Langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setelah siklus pertama, maka dilakukan refleksi untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan indikator yang berada pada instrument penelitian. Apabila hasilnya belum mencapai indikator, maka dilakukan siklus selanjutnya untuk meningkatkan dan untuk perbaikan. Langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi masalah.
- 2) Mempersiapkan lingkungan belajar kegiatan bermain balok.
- 3) Merancang pembelajaran kegiatan bermain balok.
- 4) Membuat dan melengkapi alat peraga.

- 5) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik, aktifitas guru dan kegiatan pembelajaran.
- 6) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 7) Mengubah letak pembelajaran yang tadinya di kelas menjadi di ruang sentra balok.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru dan peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah ditetapkan bersama guru kelas Kelompok Bermain As-Syifa.

c. Tahap Pengamatan / Observasi

Pada tahap ini observer melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak, dan mengobservasi aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui hambatan yang dialami anak, melakukan pencatatan lapangan, dan merekam kegiatan pembelajaran ketika tindakan sedang berlangsung.

d. Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, peneliti melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru dan peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Peneliti melaksanakan kegiatan dengan media yang sama dengan siklus I, perbedaannya pada siklus II anak melakukan kegiatan secara berkelompok. Peneliti mengobservasi, pencatatan lapangan dan perekaman kegiatan tindakan yang sedang berlangsung.

c. Pengamatan / Observasi

Penilaian yang di observasi adalah peningkatan kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan siklus II bukan pada kemampuan kelompoknya.

d. Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya, apakah perlu melakukan siklus III atau cukup berhenti pada siklus II saja.

Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas Kelompok Bermain As Syifa dalam melakukan PTK dengan melakukan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti sesuai dengan masalah dan kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada anak Kelompok Bermain As-Syifa dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain balok.

Kemudian peneliti menyiapkan surat ijin penelitian, menyusun rencana pengajaran dan instrumen pengamatan untuk memantau tindakan yang dilaksanakan, mempersiapkan perekaman data, dan media balok kayu unit.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi dari semua rencana yang telah disusun sebelumnya, dan pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas.

Jenis penelitian ini menggunakan PTK partisipan karena dalam penelitian ini peneliti terlibat secara langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai penelitian tersebut berakhir. Peneliti berkolaboratif dengan guru kelas Kelompok Bermain As-Syifa Desa Tambakmekar Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang yang dilaksanakan pada bulan April 2014. Peran peneliti adalah merancang strategi pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas Kelompok Bermain dalam melaksanakan tindakan, agar peneliti dapat melaksanakan perannya berdasarkan rencana penelitian. Sehingga tujuan dari penelitian ini dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat tercapai.

## **3. Pengamatan atau Observasi**

Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas Kelompok Bermain. Informasi dan pengumpulan data dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain balok diperoleh peneliti dengan menggunakan instrumen penilaian perkembangan anak melalui pengamatan (observasi). Pengamatan dilakukan secara kontinyu dari siklus I sampai siklus yang diharapkan dapat tercapainya tujuan.

## **4. Refleksi**

Tahapan refleksi merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat melakukan pengamatan. Apakah dengan melalui kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hasil refleksi ini ditemukan kelemahan-

kelemahan dan kelebihan-kelebihan dalam pembelajaran sehingga diketahui dan dapat diperbaiki masalah yang ditemukan di dalam proses belajar mengajar khususnya kreativitas anak usia dini seoptimal mungkin sehingga hasil belajar anak dapat tercapai melalui tindakan perbaikan pembelajaran.

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran, serta mengatasi permasalahan peningkatan kreativitas yang terjadi di lapangan. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Menurut Elliot (1991) "Penelitian tindakan sebagai kajian dari sebuah situasi sosial dengan kemungkinan tindakan untuk memperbaiki kualitas situasi sosial tersebut". Hal ini sesuai dengan pernyataan Wiriadmadja (2008 : 50) "Kemampuan guru untuk meneliti akan meningkatkan kinerja dalam profesinya sebagai pendidik "

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai yaitu memperoleh gambaran yang jelas tentang peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain balok. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru kelas Kelompok Bermain As Syifa.

### D. Penjelasan Istilah

Pada beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini yaitu :

#### 1. Kreativitas

Dalam penelitian ini kreativitas adalah kemampuan anak yang memiliki ciri-ciri non-bakat menurut Guilford (1959) (Munandar, 1999) yang meliputi :

- a. Kepercayaan diri yaitu, kemampuan bebas berekspresi.
- b. Keuletan yaitu, kemampuan untuk berusaha agar berhasil.
- c. Apresiasi estetik yaitu, kemampuan menghasilkan karya yang indah.

- d. Kemandirian yaitu, kemampuan yang tidak mudah dipengaruhi orang lain.

## 2. Kegiatan Bermain Balok

Kegiatan bermain balok dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan anak sebagai sebuah permainan menciptakan bentuk bangunan dengan menggunakan media balok.

Balok yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seperangkat balok dengan bentuk-bentuk dan ukuran standar yang dirancang oleh Caroline Pratt pada awal abad ke-20. Pratt adalah pendidik dan pendiri City and country School New York pada tahun 1914. Balok-balok rancangan Pratt terbuat dari kayu keras, dipotong dengan presisi, dihaluskan dan warna alaminya dipertahankan untuk merangsang daya imajinasi anak. Bentuk-bentuk balok rancangan Pratt yang digunakan antara lain : *half unit, unit, double unit, quadruple unit, pillar, half pillar, small cylinder, double small cylindes, large cylindes, double large cylinder, circular curve, quqrter curve, small triangle, large triangle, floor board, ramp, small buttress, arch, 1/2 arch, gothic door, half circle, small switch, and large switch.*

Tahap-tahap kemampuan bermain balok mengacu pada hasil studi Harriet Johnson, seorang guru dan penulis buku *The Art Of Block building* (1993/1996) yang merumuskan tujuh tahap bermain balok untuk main pembangunan balok anak-anak masa kini. Tujuh tahap kemampuan bermain balok tersebut antara lain :

- a. Membawa Balok.
- b. Menumpuk atau Menjejer.
- c. Membuat Jembatan.
- d. Membuat Ruang.
- e. Pola-Pola Simetri.
- f. Representasi Awal.
- g. Representasi Lanjut.





### E. Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen yang terdiri dari variable, dimensi, indikator, sub indikator. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1

#### Kisi-kisi Instrumen Penelitian

##### Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Balok

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	Nomer Item Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data	Responden
A. Kreativitas Anak Usia Dini	1. Kepercayaan diri	a. Menunjukkan rasa percaya diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menyatakan keinginan/gagasan dengan mengucapkan kalimat sederhana.</li> <li>2. Anak mampu menuangkan keinginan/gagasannya dalam bentuk bangunan dari balok.</li> <li>3. Anak mampu menciptakan bentuk bangunan yang berbeda dengan temannya.</li> <li>4. Anak mampu menceritakan hasil karyanya.</li> </ol>	1,2,3,4	Observasi Dokumentasi	Anak-anak

	2.Keuletan	a.Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak senang melakukan kegiatan bermain balok.</li> <li>2. Anak mampu membangun kembali bangunan yang runtuh.</li> <li>3. Anak mampu membuat bangunan lebih dari satu.</li> <li>4. Anak mampu menyelesaikan bangunan yang akan dibuatnya.</li> </ol>	5,6,7,8	Observasi Dokumentasi	Anak-anak
	3.Apresiasi Estetik	a.Mengekspresi kan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menunjukkan rasa senang atas hasil karyanya sendiri.</li> <li>2. Anak menunjukkan rasa senang atas hasil karya orang lain.</li> </ol>	9,10	Observasi Dokumentasi	Anak-anak

	4.Kemandirian	a.Menunjukkan sikap mandiri dalam melakukan kegiatan.	1. Anak mampu membangun dengan balok tanpa bantuan guru. 2. Anak mampu menyimpan kembali balok yang telah digunakan sesuai pada tempatnya.	11,12	Observasi Dokumentasi	Anak-anak
B.Kegiatan bermain balok	1. Perencanaan		1.Guru mempersiapkan lingkungan belajar kegiatan bermain balok. 2.Guru mempersiapkan catatan penilaian anak.	1,2	Observasi Dokumentasi	Guru

	2. Pelaksanaan		<p>3. Guru mengkondisikan anak dengan baik.</p> <p>4. Guru melakukan apersepsi melalui kegiatan bercakap-cakap dan tanya jawab sesuai dengan tema pembelajaran.</p> <p>5. Guru memperlihatkan media balok kepada anak.</p> <p>6. Guru menyampaikan aturan bermain balok.</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menginformasikan gagasan membuat bangunan dengan balok.</p> <p>8. Guru memberikan waktu yang cukup, minimal 60 menit kepada anak untuk membangun dan bermain peran.</p> <p>9. Guru melakukan pendekatan kepada anak ketika anak bermain balok.</p> <p>10. Guru melakukan penilaian ketika proses pembelajaran berlangsung.</p>	3,4,5, 6,7,8, 9,10,11	Observasi Dokumentasi	Guru
--	----------------	--	--	-----------------------------	--------------------------	------

	3.Penilaian		<p>12. Guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan bermain balok.</p> <p>13. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil bangunannya.</p> <p>14. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk merapikan kembali mainan yang telah digunakan pada tempatnya.</p> <p>15.Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.</p> <p>16. Guru menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai</p>	12, 13, 14, 15,16	Observasi Dokumentasi	Guru Anak-anak
--	-------------	--	---	----------------------	--------------------------	-------------------

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

### **1. Wawancara**

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan dan permasalahan anak dengan cara melakukan percakapan langsung baik dengan anak, guru, maupun orang tua anak.

### **2. Observasi**

Observasi adalah teknik yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi melalui pengamatan. Observasi dilakukan untuk membantu proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk dapat menata langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian yang telah disusun, peneliti kemudian membuat instrumen penelitian yang terdiri dari pernyataan yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan yaitu pedoman observasi meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain balok dengan format sebagai berikut:

Tabel 3.2  
**Pedoman Observasi Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini  
 Melalui Kegiatan Bermain Balok**

Nama anak : .....

No	Indikator	Penilaian			Ket
		BSH	MB	BB	
1	Anak mampu menyatakan keinginan/gagasan dengan mengucapkan kalimat sederhana.				
2	Anak mampu menuangkan ide/gagasan dalam bentuk bangunan dari balok.				
3	Anak mampu menciptakan bentuk bangunan yang berbeda dengan temannya				
4	Anak mampu menceritakan hasil karyanya.				
5	Anak senang melakukan kegiatan bermain balok.				
6	Anak mampu menyelesaikan bangunan yang akan dibuatnya.				
7	Anak mampu membangun kembali bangunan yang runtuh.				
8	Anak menunjukkan rasa senang atas hasil karyanya sendiri.				
9	Anak menunjukkan rasa senang atas hasil karya orang lain.				
10	Anak mampu membangun dengan balok tanpa bantuan guru.				
11	Anak mampu menyelesaikan hasil karyanya sendiri.				
12	Anak mampu menyimpan kembali balok yang telah digunakan sesuai pada tempatnya.				

Adapun pedoman observasi guru selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3

**Pedoman Observasi Aktivitas Guru** **Meningkatkan**  
**Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok**

Siklus / Tindakan :

Tema / Sub Tema :

Hari / Tanggal :

Nama Guru :

Petunjuk : Berilah tanda ceklist pada kegiatan yang diamati di bawah ini.

No	Pernyataan	Penilaian		Ket
		Ya	Tidak	
1	Guru mempersiapkan lingkungan belajar kegiatan bermain balok.			
2	Guru mempersiapkan catatan penilaian anak.			
3	Guru mengkondisikan anak dengan baik.			
4	Guru melakukan apersepsi melalui kegiatan bercakap-cakap dan tanya jawab sesuai dengan tema pembelajaran.			
5	Guru memperlihatkan media balok kepada anak.			
6	Guru menyampaikan aturan bermain balok.			
7	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada anak tentang kegiatan bermain balok.			
8	Guru melibatkan semua anak dalam kegiatan bermain balok.			
9	Guru memberikan waktu yang cukup, minimal 60 menit kepada anak untuk membangun dan bermain.			
10	Guru melakukan pendekatan kepada anak ketika anak bermain balok.			
11	Guru melakukan penilaian ketika proses pembelajaran berlangsung.			
12	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil bangunannya.			
13	Guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan bermain balok.			
14	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk merapikan kembali balok dan mainan yang telah digunakan pada tempatnya.			
15	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.			

Cucuy Setiasih Murni, 2014

*Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



16	Guru menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai.			
----	---	--	--	--

### 3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan data berupa dokumen-dokumen baik berupa dokumen tertulis, gambar, dan elektronik. Dokumen yang diambil oleh peneliti dalam studi dokumentasi adalah mengkaji dokumen pembelajaran yang ada di Kelompok Bermain As Syifa dan pengambilan gambar pada saat pembelajaran dan hasil karya anak berupa foto sebagai bukti hasil kreativitas anak melalui kegiatan metode bermain balok selama proses pembelajaran.

Tabel 3.4

**Pedoman Studi Dokumentasi**

No	Jenis dokumen	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak ada	
1	Profil kelembagaan			
2	Data pendidik dan tenaga kependidikan			
3	Data peserta didik			
4	Program tahunan			
5	Program semester			
6	Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)			
7	Rencana Kegiatan Harian (RKH)			
8	Buku laporan perkembangan anak			
9	Foto-foto proses pembelajaran			
10	Foto lingkungan kelas			
11	Foto lingkungan sekolah			

### G. Teknik Analisis Data

Cucuy Setiasih Murni, 2014

*Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Analisis data merupakan suatu proses memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dengan melakukan beberapa tahapan diantaranya adalah reduksi data, display data, dan kesimpulan (Sugiyono, 2002: 337).

### **1. Reduksi Data**

Data yang diperoleh dari lapangan dicatat dan diteliti secara rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Peneliti menetapkan tujuan yang akan dicapai setiap akan mereduksi data.

### **2. Display Data**

Setelah direduksimaka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori yang berbentuk teks bersifat naratif. Dengan display data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

### **3. Verifikasi**

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan dalam penelitian ini mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kuantitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Data utama yang dianalisis adalah hasil observasi aktivitas yang dilaksanakan anak selama kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil observasi setiap butir aspek yang diamati selama dua siklus dihitung dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi, menurut Supranto (2000:62) distribusi frekuensi adalah pengelompokan data ke dalam beberapa kelompok kemudian dihitung banyaknya data yang masuk ke dalam tiap

kelompok. Adapun cara perhitungan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok menggunakan tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5

**Distribusi Frekuensi  
Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok**

No	Kategori	Interval	Tally	Frekuensi (F)
1	BSH			
2	MB			
3	BB			

Sumber : Statistik penelitian (Supranto, 2000:62)

Keterangan :

a. Mencari Interval

1). Jumlah indikator x nilai tertinggi (keterangan pada pedoman observasi)

$$12 \times 3 = 36$$

2). Hasil perkalian – jumlah indikator

$$36 - 12 = 24$$

3) Hasil pengurangan : jumlah kategori (keterangan pada pedoman observasi)

$$24 : 3 = 8$$

Sehingga ditemukan jumlah interval adalah 8 yang akan ditetapkan pada kategori baik, cukup, kurang adalah sebagai berikut :

$$\text{Kurang} = 12 - 20$$

$$\text{Cukup} = 21 - 28$$

$$\text{Baik} = 29 - 36$$

b. Mengisi Tally dan Frekuensi (F)

Mengisi kolom tally dan frekuensi berdasarkan hasil skor kreativitas melalui kegiatan bermain balok.