

ABSTRACT

Fitria Rahayu, Register Number 045020244. The Effect of Instructional Method And Creativity To School Maturity of Pre-school Age Kids. Thesis. Postgraduate Program of State University of Medan.

This research is aims to find : (1) The difference of school maturity between Pre-school students that use game-learning method and Pre-school students that study formally in Kindergarten School. (2) The difference of school maturity between Pre-school students have high creativity ability and Pre-school students have low creativity ability, and (3) The interaction between instructional method and creativity to school maturity of Pre-school students.

The population of this research is all students of Pertiwi Kindergarten Medan that consist of the grade A and B with 168 students. The sample of this research amount 78 students that is divided into two groups, 39 students is given game learning method and the rest 39 students is given formal method. The samples taken by cluster random sampling technique, that is selected four experiment class, they are class B1, B2, B3 and B4. The research instrument is used with Psychology test that to understand the creativity and school maturity. This research method is used with quasy experiment with Factorial design 2×2 . Normality test with Liliefors experiment and Homogeneity test with Bartlett experiment. Data Analysis technique is Anova two way in significancy standard $\alpha = 0.05$. Then continue with Scheffe experiment.

The result of this research shows : (1) School maturity of students that is taught by game learning method is higher ($\bar{X} = 58.07$) than formal learning method ($\bar{X} = 54.20$), $F_{hitung} = 133.87 > F_{tabel} = 3.972$ (2) School maturity of student with high creativity is higher ($\bar{X} = 65.25$) than the student with low creativity ($\bar{X} = 47.02$) $F_{hitung} = 6.03 > F_{tabel} = 3.972$ and (3) that found the interaction between learning and creativity to school maturity is $F_{hitung} = 7.09 > F_{tabel} = 3.972$.

From the data analysis result is concluded that students is taught by game learning method generally have higher school maturity than Pre-school kid that is taught by formal learning method. So students have high creativity ability that the right method is game method, and for students have low creativity ability that is given formal learning. The implication is the application of learning method must be matched with high and low students creativity levels. It suggested to executive side (school managers) to notice the characteristic and the development students need, so the Pre-school students can study playfully and finally ready to study in school. To educators must look at the students creativity characteristic.

ABSTRAK

Fitria Rahayu. NIM. 045020244. Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kreativitas Terhadap Kematangan Sekolah Anak Usia Prasekolah. Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan. 2008.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan kematangan sekolah antara anak prasekolah yang menggunakan metode bermain sambil belajar dengan anak prasekolah yang belajar secara formal di Taman Kanak-Kanak, (2) perbedaan kematangan sekolah antara anak prasekolah yang memiliki kemampuan kreativitas tinggi dan anak prasekolah dengan kemampuan kreativitas rendah, dan (3) interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah pada anak usia prasekolah .

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah di Taman Kanak- Kanak Pertiwi Medan dalam tingkatan Kelas A dan Kelas B yang berjumlah 168 orang. Sampel penelitian sebanyak 78 orang anak yang terbagi dalam dua kelompok yaitu 39 orang anak diberikan metode bermain sambil belajar dan 39 yang lain menggunakan metode belajar secara formal. Dalam menentukan sampel, dipergunakan teknik pengambilan sampel secara acak (*cluster random sampling*), sehingga terpilih 4 kelas yang dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas B1, B2, B3 dan B4. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes psikologi baik untuk mengetahui kreativitas maupun kematangan sekolah. Metode penelitian yang digunakan metode quasi eksperimen dengan desain faktorial 2×2 . Uji normalitas dilakukan dengan uji Liliefors sedangkan uji homogenitas dengan uji Bartlett. Teknik analisis data adalah Anava dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang dilanjutkan dengan uji Scheffe.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain lebih tinggi ($\bar{X} = 58,07$) daripada metode pembelajaran formal ($\bar{X} = 54,20$), $F_{hitung} = 133,87 > F_{tabel} = 3,972$, (2) kematangan sekolah anak dengan kreativitas tinggi lebih tinggi ($\bar{X} = 65,25$) daripada anak dengan kreativitas rendah ($\bar{X} = 47,02$), $F_{hitung} = 6,03 > F_{tabel} = 3,972$, dan (3) terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah dengan $F_{hitung} = 7,09 > F_{tabel} = 3,972$.

Dari hasil analisis data disimpulkan bahwa anak dengan kemampuan kreativitas tinggi maka metode yang tepat digunakan adalah bermain, sedangkan bagi anak dengan kemampuan kreativitas rendah maka metode yang tepat digunakan adalah formal. Implikasinya adalah penerapan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tinggi dan rendahnya tingkat kreativitas anak. Disarankan kepada pihak pengelola agar selalu memenuhi ketersediaan dan ketercukupan alat atau media. Kepada tenaga pengajar dalam penerapan metode pembelajaran perlu melihat karakteristik kreativitas anak.