

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilaksanakan di lokasi guna mengungkap realita yang ada terkait persoalan khusus serta menghampiri sumber informasi (responden) di lokasi. Pada umumnya riset lapangan berfungsi menyelesaikan persoalan rumit pada proses keseharian.¹ Jenis riset ini yaitu pengaruh, dengan menyebar kuesioner untuk 45 responden terdiri dari murid kelas A1, A2, dan A3 di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus.

2. Pendekatan Penelitian

Riset ini memakai strategi kuantitatif yang menggunakan data angka serta sejumlah pengelompokan berbentuk presentase, frekuensi, angka rata-rata yang dikelola dengan terstruktur memakai persamaan statistik.² Penelitian ini menitikberatkan data angka lalu dikelola dengan memakai statistical. Riset ini ialah serangkaian proses yang berguna untuk mengetahui suatu pemahaman yang memakai data berbentuk angka sebagai alat keterangan dari hasil angket yang dijawab oleh responden yakni murid kelas A di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus.

B. Tata Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu konsep yang memiliki lebih dari satu nilai yang akan menjadi objek pengamatan penelitian.³ Riset ini tersusun atas 2 variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas atau Variabel Independen (X).

Variabel independen pada penelitian ini yaitu Penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle*.

¹Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: Ekonisia, 2005), 14.

²Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: Ekonisia, 2005), 15-16.

³Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder)* (Jakarta: Raja Grafindo, 2016), 59.

Puzzle adalah permainan bongkar pasang yang dapat melatih kreatifitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi.⁴

Berikut merupakan indikatornya:

- a. *Puzzle* angka
- b. *Puzzle* transportasi
- c. *Puzzle* logika
- d. *Puzzle* geometri
- e. *Puzzle* kontruksi⁵

2. Variabel Terkait atau Variabel Dependen (Y).

Variabel terikat riset ini yakni kecerdasanemosionalanakusiadini.

Kecerdasanemosionalanakusiadini ialah keterampilan guna memahami rasa individu serta temannya, keterampilan membangkitkan semangat pribadi, serta menata emosi sebaik mungkin untuk dirinya ketika berinteraksi dengansesama .⁶ Berikut adalahindikatornya:

- a. Kesadaran diri
- b. Mengelola emosi
- c. Motivasi diri
- d. Kemampuan berempati
- e. Membina hubungan⁷

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan devinisi tentang faktor yang dibuat rumusan menurut karakteristik-karakteristik faktor itu yang bisa diteliti. Jelasnya perubahan pemaknaan konsep akan memaksa ciri hipotetik berubah definisi operasional dikatakan dengan operasionalisasivariabel suatu penelitian.⁸ Dalam penelitian ini variabel yang dibuatkan rumusan ialah:

⁴Soebachman, Agustina, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: IN Azna Books, 2012), 48.

⁵AfFithriyah, BAB II Kajian Teori, <http://digilib.uinsby.ac.id/4048/5/Bab%202.pdf>.

⁶AgusNggermanto, *Melejitkan IQ, ES, dan SQ Kecerdasan Quantum* (Bandung:NuansaCendekia, 2015), 98.

⁷Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta:Kencana, 2011), 136.

⁸Saifudin Anwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), 5.

1. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.⁹

2. Media *Puzzle*

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.¹⁰ *Puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai yang diinginkan. *Puzzle* dirancang sebagai media melatih kreativitas anak usia dini. *Puzzle* dapat digunakan mulai anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*. Semakin usia anak bertambah, maka bentuk *puzzle* akan semakin rumit.¹¹

3. Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosi yakni keterampilan guna mengidentifikasi, mengelola, serta mengendalikan emosi supaya siswa dapat merespons dengan baik disetiap keadaan yang memicu timbulnya ketidaksetabilan diri. Mengenalkan anak-anak pada keterampilan emosional dan sosial maka akan membuat anak dapat menyelesaikan sejumlah persoalan yang ada dalam perkembangan menuju kedewasaan. Keterampilan emosi serta sosialnya, juga dapat membantu anak dalam mengatasi berbagai macam tantangan emosional dalam kehidupan modern¹²

⁹Mahardikha, dkk., *Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah*.

¹⁰Indiah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), 73.

¹¹ M. Fadillah, *Bermaindan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2017), 112.

¹² Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya* (Jakarta: Kencana, 2011), 60.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.¹³

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono populasi ialah daerah umum dengan sejumlah objek didalamnya dengan mutu serta ciri khusus yang dipilih pelaku riset guna dikaji serta diperoleh simpulan. Populasi pada riset ini yakni seluruh murid di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus yang berjumlah 141 peserta didik dan dipilih secara acak menjadi 45 peserta didik yang menjawab angket.

2. Sampel

Sampel yakni bagian dari keseluruhan populasi yang ditentukan memakai cara khusus.¹⁴ Penelitian ini dalam menentukan sampel yaitu dengan cara menggunakan *purposive sampling* yaitu tehnik penentuan sampel dengan timbangan tertentu.¹⁵ Adapun dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah kelas A1, A2, dan A3 yang berjumlah 45 peserta didik.

¹³ H.E Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2014), 16.

¹⁴Sugiarto, DergibsonSiagian, *Teknik Sampling*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,2003), 2.

¹⁵Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 68.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif.¹⁶ Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa pedoman observasi, angket, dan dokumentasi.

Adapun instrumen angket yang harus dikembangkan, yaitu variabel X tentang penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle*, dan variabel Y tentang kecerdasan emosional anak usia dini. Skala pengukuran yang digunakan dalam angket ini adalah skala likert. Angket tersebut tiap pertanyaan dengan masing-masing 4 opsi jawaban sebagai berikut:

1. Selalu
2. Sering
3. Kadang-kadang
4. Tidak pernah

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua macam angket, yaitu:

1. *Blue Print* Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle*

Skala penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* ini dibuat berdasarkan indikator yang ada. Indikator tersebut diantaranya:

Tabel 3.1
Blue Print* Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle

No	Indikator	Deskriptor	Item
1	<i>Puzzle</i> Angka	1. Mengenalkan angka pada anak	1, 2
		2. Menyusun angka sesuai urutannya	3
2	<i>Puzzle</i> Transportasi	1. Untuk mengetahui macam kendaraan	4

¹⁶Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2008), 183.

		darat	
		2. Untuk Mengetahui macam kendaraan laut	5
		3. Untuk Mengetahui macam kendaraan udara	6
3	<i>Puzzle Logika</i>	1. Menyusun kepingan <i>puzzle</i> hingga membentuk suatu gambar yang utuh	7, 8, 9
4	<i>Puzzle Geometri</i>	1. Untuk mengenal bentuk segitiga	10
		2. Untuk mengenal bentuk lingkaran	11
		3. Untuk mengenal bentuk persegi	12
5	<i>Puzzle Kontruksi</i>	1. Cocok untuk anak yang suka bermain <i>puzzle</i> kontruksi	13
		2. Menggabungkan potongan-potongan <i>puzzle</i> kontruksi menjadi beberapa model	14, 15

2. *Blue Print* Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini

Dalam mengambil indikator kecerdasan emosional anak usia dini berdasarkan dari teori Goleman yang dikutip oleh Ahmad Susanto, yaitu:

Tabel 3.2

***Blue Print* Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini**

No	Indikator	Deskriptor	Item
1	Kesadaran Diri	1. Bertanggung jawab	1, 2
		2. Instropeksi diri	3
2	Mengelola Emosi	1. Sabar untuk menahan diri agar tidak berkeluh kesah	4, 5
		2. Akhlaq yang berusaha menghalangi seseorang melakukan tindakan tidak terpuji	6
3	Motivasi Diri	1. Harapan atau Optimisme	7
		2. Berusaha atau Bekerja	8

		keras	
		3. Harapan untuk mendapatkan kesejahteraan yang baik	9
4	Empati	1. Merasakan apa yang dirasakan orang lain	10
		2. Mengutamakan kepentingan orang lain	11, 12
5	Membina Hubungan Sosial	1. Berani melakukan tindakan yang benar	13
		2. Mengendalikan emosi ketika berhubungan dengan orang lain	14
		3. Berinteraksi dengan sesama dengan baik dan lancar	15

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Dalam seluruh riset dengan memakai metode kuantitatif pada sejumlah bagian penelitian, faktor penelitian biasanya dinyatakan menjadi faktor laten, yakni faktor yang tak dihitung spontan, namun merupakan variabel yang disebabkan oleh indikasi yang diteliti memakai kuesioner. Perancangan instrumen menjadi alat pengambilan data memegang peranan penting untuk keberhasilan mendapatkan data riset yang efektif dan objektif dalam aktivitas riset. Dengan demikian dibutuhkan pengujian validasi serta reliabel instrumen yang dipakai.

Sebelum kuesioner disebar kepada responden dengan sampel yang benar, sebaiknya dilakukan pengujian dengan sampel yang lebih kecil. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil penyelidikan faktual dan membuktikan bahwa masalah yang diatur tidak mengukur perilaku yang akan diukur, atau tidak konsisten.¹⁷

1. Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid ialah instrumen itu mampu dipakai mengumpulkan data dengan tepat. Artinya instrumen itu mampu mengukur apa yang harus diukur. Dalam uji data yang bersumber dari kuesioner, penelitian ini

¹⁷Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 137-140.

memakai pengujian validitas konstruksi, yakni pengujian dengan mengkorelasikan antar item, dengan memakai r table untuk derajat signifikansinya 5%. Apabila r hitung lebih besar dari r table maka soal dikatakan valid.

Tabel 3.3
Uji Validitas Instrumen Variabel Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* (X)

No. Item	r Korelasi	N=15 r Tabel Product Moment	Keterangan
1	0,654	0,514	Valid
2	0,891	0,514	Valid
3	0,616	0,514	Valid
4	0,663	0,514	Valid
5	0,729	0,514	Valid
6	0,567	0,514	Valid
7	0,636	0,514	Valid
8	0,069	0,514	Tidak Valid
9	0,592	0,514	Valid
10	0,649	0,514	Valid
11	0,802	0,514	Valid
12	0,613	0,514	Valid
13	0,722	0,514	Valid
14	0,519	0,514	Valid
15	0,722	0,514	Valid

Dari hasil table tersebut diketahui bahwa pada variable Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* (X) instrument nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 dikatakan valid, karena r korelasi lebih besar r table. Sedangkan instrument nomor 8 tidak valid karena $0,069 < 0,514$.¹⁸Maka pada penelitian selanjutnya item tersebut tidak digunakan atau dihapus, dengan demikian pada variable Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* (X) ada 14 soal dikatakan valid untuk dapat diambil datanya dari 45 responden.

¹⁸Data SPSS 25.0 Hasil Uji iValiditas Variabel X, Lampiran 5a

Tabel 3.4
Uji Validitas Instrumen Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (Y)

No. Item	r Korelasi	N=15 r Tabel Product Moment	Keterangan
1	0,701	0,514	Valid
2	0,904	0,514	Valid
3	0,566	0,514	Valid
4	0,700	0,514	Valid
5	0,904	0,514	Valid
6	0,849	0,514	Valid
7	0,727	0,514	Valid
8	0,904	0,514	Valid
9	0,700	0,514	Valid
10	0,357	0,514	TidakValid
11	0,768	0,514	Valid
12	0,827	0,514	Valid
13	0,559	0,514	Valid
14	0,700	0,514	Valid
15	0,715	0,514	Valid

Dari hasil table tersebut diketahui bahwa pada variable Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (Y) instrument nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15 dikatakan valid, karena r korelasi lebih besar r table. Sedangkan instrument nomor 10 tidak valid karena $0,357 < 0,514$.¹⁹Maka pada penelitian selanjutnya item tersebut tidak digunakan atau dihapus, dengan demikian pada variable Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* (X) ada 14 soal dikatakan valid untuk dapat diambil datanya dari 45 responden.

2. Uji Relibilitas

Instrumen yang reliable merupakan alat yang jika dipakai berulang-ulang untuk melakukan pengukuran pada objek yang sama maka hasilnya tetap. Pelaksanaan pengujian reliabilitas bisa memakai program SPSS serta uji

¹⁹Data SPSS 25.0 Hasil Uji Validitas Variabel Y, Lampiran 5b

statistic Cronnbach Allpha. Dengan ketentuan jika alat tersebut dikatakan riabel, maka angka yang diperoleh pada ujinya Cronbach Alpha $> 0,60$. Sebaliknya apabila Coronbach Alpha ditemukan nilai koefisien lebih kecil ($< 0,60$), maka dapat disebut tak reliable.²⁰

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh setelah uji reliabilitas memakai persamaan Cranbach Alpha menggunakan SPSS 25.0, diperoleh hasil untuk permainan edukatif dengan media pembelajaran *puzzle* sebesar $0,890 > 0,60$ dan hasil uji reliabilitas kecerdasan emosional anak usia dini sebesar $0,937 > 0,60$.²¹

G. Teknik Pengumpulan Data

Cara mengumpulkan data yakni berbagai upaya yang dikerjakan memakai instrumen yang dilaksanakan pelaku riset guna memperoleh data riset.²² Untuk metode pengumpulan data pada riset ini memakai sejumlah metode yakni:

1. Angket

Angket adalah merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, untuk diisi oleh responden. Angket yang digunakan adalah angket langsung tertutup, yaitu angket yang dirancang dengan menyediakan alternative jawaban sehingga memudahkan responden dalam memberikan jawaban dan memudahkan peneliti dalam menganalisis data.²³ Dalam penelitian ini angket yang diberikan kepada responden berjumlah 45 anak dari kelas A1, A2, A3 di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan kecamatan Jati Kabupaten Kudus tentang pengaruh penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak usiadini.

²⁰Masrukhin, *Statistik Deskriptif & Inferensial Aplikasi Program SPSS & Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 139.

²¹Data SPSS 25.0 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X dan Y, lampiran 5a dan 5b

²²Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 159.

²³Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2005), 133.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.²⁴ Metode ini digunakan untuk memperoleh data kaitannya tentang gambaran umum kelembagaan RA Hidayatul Athfal Jati Wetan kecamatan Jati Kabupaten Kudus, foto kegiatan dalam pembelajaran waktu observasi dan lain-lain.

H. Uji Asumsi Klasik

Analisis data riset memakai cara perhitungan inferensial membutuhkan uji awal yakni uji normalitas data. Untuk uji asumsi itu dijabarkan seperti dibawah ini:

1. Uji Normalitas Data

Fungsi dari pengujian normalitas data ialah guna mengungkap kemungkinan pendistribusian suatu data menyertai ataupun menghampiri penyebaran normal, yaitu penyebaran data yang bentuknya lonceng. Penyebaran data diharapkan ialah data dengan bentuk pendistribusian normal, yaitu penyebarannya tak memiliki kemiringan kanan ataupun kiri serta runcing.²⁵ Adapun ciri uji normalitas data adalah:

- Apabila nilai signifikasi (SIG) $> 0,05$, data terdistribusi normal.
- Apabila anangka signifikasi (SIG) $< 0,05$, data terdistribusi tak normal.²⁶

2. Uji Linier Data

Linearitas ialah kondisi ketika keterkaitan antar faktor bebas serta terikat sifatnya linear (garislurus) pada satu faktor bebas khusus. Uji linier bisa dilakukan memakai diagram pancur (*scatter plot*) seperti yang digunakan untuk deteksi data outlier, dengan memberi tambahan garis regresi. Sebab diagram pancur cuma

²⁴Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2013),329.

²⁵Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 149.

²⁶Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 180.

memperlihatkan kaitan antar duavariabel, bila terdapat diatasdua data, makapengujian data dilakukansecara berpasangan. Sedangkan acuannya yakni:

- a. Apabila grafik arahnya ke kanan atas, maka data tersebut termasuk pada kriteria linier.
- b. Apabila grafik arahnya tidak ke kanan atas, maka data tersebut termasuk kriteria tidak linier.²⁷

I. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah aktivitas yang dilakukan sesudah mengumpulkan data semua sumber informasi. Aktivitas analisa data ialah menggolongkan data menurut variabel serta jenis responden, menunjukkan data untuk masing-masing variabel penelitian, melaksanakan pengukuran guna memperoleh jawaban dari rumusan masalah, serta melaksanakan hitungan terhadap hipotesis yang diusulkan (analisis menggunakan data statistik). Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Analisis Pendahuluan

Pada pendahuluan ini data yang terkumpul dikelompokkan kemudian dimasukkan ke dalam table distribusi frekuensi secara sederhana untuk setiap variabel yang ada dalam penelitian. Sedangkan pada setiap item pilihan dalam angket akan diberi penskoran dengan standar sebagai berikut:

- a. Alternatif jawaban Selalu dengan skor 4
- b. Alternatif jawaban Sering dengan skor 3
- c. Alternatif jawaban Kadang-kadang dengan skor 2
- d. Alternatif jawaban Tidak Pernah dengan skor 1

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisa uji hipotesis ialah fase membuktikan keabsahan hipotesis yang penulis usulkan, pada riset ini penulis memakai bentuk hipotesis asosiatif yang hendak dianalisis lebihdalam, yakni:

a. Uji Hipotesis Asosiatif

Hipotesis asosiatif diuji dengan teknik korelasi, untuk menguji hipotesis ketiga menggunakan rumus

²⁷Masrukhin, *Statistik Deskriptif serta Inferensial Aplikasi Program SPSS & Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 189.

regresi linear sederhana. Adapun langkah-langkah membuat persamaan regresi adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat table penopang
- 2) Menghitung harga a dan b dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

Y : Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a : Harga Y bila X = 0 (harga constant)

b : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen, bila b (+) maka naik dan bila (-) maka menjadi penurunan

X : Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

- 3) Mencari korelasi antara dependent dan independent, yaitu alat permainan edukatif terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Kudus dengan menggunakan rumus koefisien korelasi sebagai berikut:

$$r_{xy} =$$

$$\frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} - \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Angka indeks (koefisien) korelasi antara variabel X dan Y

- X : Variabel kreativitas mendorong guru
 - Y : Variabel kecerdasan emosional anak usia dini
 - N : Jumlah subjek yang diteliti
 - \sum : Sigma (jumlah)
- 4) Mencari koefisien determinasi
 $(R)^2 = (r)^2 \times 100\%$

3. Analisis Lanjut

Analisis ini untuk membuat interpretasi lebih lanjut dengan jalan membandingkan harga yang telah diketahui dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikansi 1 % dan 5 % dengan kemungkinan:

- a. Uji signifikansi uji hipotesis deskriptif permainan edukatif dengan media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan uji pihak kanan dengan cara membandingkan nilai uji hipotesis deskriptif t tabel jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima.
- b. Uji signifikansi uji hipotesis deskriptif kecerdasan emosional anak usia dini dengan menggunakan nilai uji hipotesis deskriptif t tabel jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima.
- c. Uji signifikansi uji hipotesis asosiatif permainan edukatif dengan media *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak usia dini dengan cara membandingkan nilai F hitung dengan F tabel. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:
 - 1) Jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} 1% atau 5% maka hasilnya bisa dikatakan signifikan (hipotesis diterima).
 - 2) Jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} 1% atau 5% maka hasilnya bisa dikatakan nonsignifikan (hipotesis ditolak).

Adapun rumus analisis uji regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{R^2 (N - M - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Freg = Nilai f hitung

R^2 = Nilai koefisien korelasi linear sederhana antara bermain puzzle terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus

N = Jumlah sampel

M = Jumlah kredit card

Uji signifikan uji hipotesis asosiatif untuk uji korelasi pengaruh penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak usia dini dengan cara membandingkan nilai uji hipotesis asosiatif dengan t tabel. Adapun nilai kriterianya adalah:

Jika $<$ maka H_0 ditolak atau diterima.

Jika $>$ maka H_0 diterima atau ditolak.

Adapun kriteria pengujian menggunakan SPSS 25.0 adalah sebagai berikut:

Jika angka signifikansi (SIG) $>$ 0,05 maka H_0 diterima atau ditolak.

Jika angka signifikansi (SIG) $<$ 0,05 maka H_0 ditolak atau diterima.

