**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak dengan metode eksperimen dan menggunakan analisis bersifat statistik dalam mengolah data.

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah metode Pre*-Experimental Designs (nondesigns)* yaitu belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Bentuk *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* ini adalah *One-Group* *Pre-test And Pos-test Design.*

1. **Variabel Dan Desain Penelitian**
2. Variabel penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian ekperimen yang terdiri dari dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Dimana pada Variabel bebas adalah media *playdough* dan pada variabel terikat adalah kreativitas anak.

1. Desain penelitian

Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan diatas. Maka desain yang dipakai penelitian ini adalah *One Group pre-test and post-test design*, karena di dalam design ini observasi dilakukan 2 kali yaitu observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *post-test* (Arikunto 2010: 123).

O1 X O2

Bagan 2.2. Rancangan penelitian

Keterangan :

O1 : *Pretest* kreativitas anak didik sebelum menggunakan media *playdough*.

X : Perlakuan (*Treatment*)

O2 : *Postest* kreativitas anak didik sesudah menggunakan media *playdough*.

1. **Definisi operasional**
2. Media *playdough* adalah salah satu penggunaan media bagi anak untuk berlatih meningkatkan kemampuan kreativitas anak, melatih anak untuk berkarya, dapat mengembangkan daya imajinasi anak dan anak juga memperoleh kesenangan serta dengan media *playdough* juga adalah salah satu permainan edukatif.
3. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu sesuatu yang baru yang realtif berbeda dari yang sudah ada, berdasarkan data yang ada yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi anak dalam penggunaan media *playdough*.
4. **Populasi dan sampel**
5. Populasi

Menurut Sukardi (2003: 53) menyatakan bahwa “populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian”. Sedangkan menurut Sugiyono (2013) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi penelitian ada yaitu jumlah seluruh anak didik di Taman Kanak-kanak DW Kartini Madello Kabupaten Barru sebanyak 59 anak, yang terdiri dari 4 kelas yaitu 1 kelas A sebanyak 15 anak, 1 kelas B1 sebanyak 14 anak, 1 kelas B2 sebanyak 15 anak dan 1 kelas B3 sebanyak 15 anak.

1. Sampel

Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. maka Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara *porposive sampling,* Menurut Arikunto (2008) Teknik *Porposive sampling* adalah teknik mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah, atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Berdasarkan hal tersebut dari jumlah populasi sebanyak 4 kelas dengan jumlah 59 anak maka peneliti hanya akan menggunakan sampel satu kelompok yaitu kelas A yang terdiri dari 15 anak didik yang berusia 4-5tahun.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah data. Menurut Sugiyono (2013) memilih teknik pengumpulan data maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Maka Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan Observasi, tes dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

Teknik Observasi ini peneliti gunakan untuk mengamati kegiatan anak secara langsung pada saat perlakuan dan sesudah perlakuan serta pada saat pemberian *teratment* menggunakan media *playdough* sesuai dengan instrument yang telah teruji validitas dan realibilitasnya. Menurut Sudaryono (2013 : 39) mengatakan bahwa “Pada penelitian ini menggunakan jenis observasi nonpartisipasif, Peneliti dapat lebih terfokus dan seksama melakukan pengamatan”. Aspek-aspek yang diobservasi anak di TK DW Kartini Madello ini terkait dengan pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan anak pada saat observasi sebelum perlakukan atau pre-test dan observasi setelah perlakuan atau post-test dan observasi saat pemberian perlakuan.

1. Teknik Tes

 Teknik Tes digunakan untuk memperoleh data tentang Pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas pada anak dengan teknik tindakan pada *pretest* dan *posttest*. Adapun rancangannya dapat disajikan dalam bentuk kisi-kisi instrumen yakni terdiri dari 4 indikator dengan 8 item tes dan digunakan 3 kriteria perskoran yaitu sebagai berikut :

1. Kurang, Skor 1
2. Cukup, Skor 2
3. Baik, Skor 3

 Tes Tindakan dilakukan peneliti dengan menggunakan tanda centang/ceklis (√) Pada kategori yang menjadi hasil dari tes tersebut.

1. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh yang kemudian digunakan dalam menyusun proposal penelitian ini. Menurut Mulyasa (2009: 69) mengatakan bahwa “Dokumentasi merupakan teknik pengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan”. Data yang diperoleh dengan dokumentasi ini adalah gambaran tentang lokasi sekolah, pelaksanaan penelitian dan hasil dari kreativitas anak melalui media *playdough* di taman kanak-kanak DW kartini madello. Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh data dengan cara memotret merekam suatu kejadian pada saat proses penelitian. Dalam hal ini peneliti mendokumentasikan kegiatan anak saat menggunakan media *playdough* yang berupa foto-foto, Foto-foto tersebut berfungsi untuk merekan kegiatan penting yang dilakukan anak-anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan kegiatan anak dalam melakukan permainan media *playdough*.

1. Prosedur pengumpulan data
2. Perencanaan, dimana pada tahap perencanaan ini peneliti melaksanakan pengurusan izin penelitian.
3. Pemberian *pretest*, pemberian *pretest* yakni peneliti melakukan observasi awal dan menilai perkembangan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan instrument yang dibuat.
4. Pemberian perlakuan (*teratment*), pemberian perlakuan berupa kegiatan pembelajaran kepada anak dengan melihat kelancaran, keluwesan, keoriginality, dan cara anak mengelaborasi dalam menggunakan media *playdough* yang dapat dibentuk sesuai kreativitas dan imajinasi anak.
5. Pemberian *posttest*, setelah diberikan perlakuan seperti diatas maka peneliti melakukan proses penialian ulang terhadap kemampuan kreativitas anak kembali dan penilaian ini tetap mengacu pada instrument yang sama seperti yang dugunakan pada saat *pretest*.
6. Analisis hasil, kegiatan analisis hasil yakni seluruh hasil tahapan-tahapan sebelumnya akan disimpulkan menjadi suatu hasil penelitian. Analisis hasil dari penelitian dilaksanakan sesuai denagn metode penelitian yang digunakan.
7. **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh yaitu dengan menceklis tingkat kreativitas anak pada lembar observasi sesuai kategori dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala pengukuran terlihat pada tabel berikut :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kemampuan Kreativitas Anak | Skala |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 3 | 2 | 1 |
| 1 | Kelancaran (*Fluency*) |   |   |   |
| 2 | Keluwesan (*Flexibilita*s) |   |   |   |
| 3 | Keaslian (*Orisinality*) |   |   |   |
| 4 | Memperinci (*Elaboration*) |   |   |   |

Tabel 3.2. Skala pengukuran tingkat kreativitas anak

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan berupa pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas pada anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan analisis statistik deksriptif dan analisis non parametrik yaitu :

1. Analisis Statistik Dekspriptif

Teknik analisis data deskriptif merupakan teknik analisis yang dipakai untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang sudah dikumpulkan seadanya tanpa ada maksud membuat generalisasi dari hasil penelitian.

Analisis Statistik Dekspriptif adalah menganalisis data tingkat perkembangan kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media *playdough*. Menurut Sugiyono (2013) mengatakan bahwa yang termasuk dalam teknik analisis data statistik deskriptif diantaranya seperti penyajian data kedalam bentuk grafik, tabel, presentase, frekwensi, diagram, grafik, mean, modus dll.

Selanjutnya guna memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat kemampuan kreativitas anak didik dilakukan dengan perhitungan rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

 P $=\frac{F}{N}×100\%$

keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah Subjek (sampel)

1. Analisis Statistik Non Parametrik

 Statistik non parametrik tidak menuntut terpenuhi banyak asumsi, misalnya data yang akan dianalisi tidak harus berdistribusi normal. untuk menggunakan analisis uji beda dalam penelitian maka peneliti menggunakan uji jenjang bertanda wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*), Menurut Sugiyono (2011:134) mengatakan bahwa “Teknik uji jenjang wilcoxon ini digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel yang berpasangan bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang”.

Maka rumusnya sebagai berikut :

$$Z=\frac{T-\frac{N(N+1)}{4}}{\frac{\sqrt{N\left(N+1\right)(2N+1)}}{24}}$$

Keterangan :

Z = Landasan Pengujian

T = Keseluruhan Jumalah Rangking Yang Bertanda Sama

N = Jumlah Sampel

Kriteria keputusan pengujiannya adalah :

Thitung < TTabel artinya Ho diterima dan H1 ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak DW Kartini Madello Kabupaten Barru.

Thitung > TTabel artinya Ho ditolak dan H1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak DW Kartini Madello Kabupaten Barru.

Zhitung < ZTabel artinya Ho diterima dan H1 ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak DW Kartini Madello Kabupaten Barru.

Zhitung > ZTabel artinya Ho ditolak dan H1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak DW Kartini Madello Kabupaten Barru.