

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dipilih untuk melihat pengaruh dari kegiatan bermain *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak dan dapat memperoleh data yang akurat yang dapat diukur berupa angka-angka dan di analisis menggunakan statistik. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2016: 7) “Jenis penelitian kuantitatif merupakan penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik”.

2. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *pre-experimental designs (nondesigns)*. Jenis penelitian *pre-experimental designs (nondesigns)* dipilih karena dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2016: 107) mengemukakan metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menempatkan kelompok eksperimen sebagai kelompok yang akan diberikan *treatment* (perlakuan khusus).

B. Variabel dan Desain Penelitian

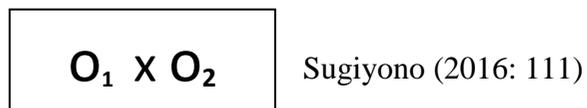
1. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini ada dua variabel yang akan diamati, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi yaitu bermain *finger painting*, sedangkan variabel terikat yang dipengaruhi yaitu kemampuan kreativitas anak.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini adalah desain penelitian yang memberikan hasil baik sebelum (*pretest*) maupun setelah (*posttest*) memberikan perlakuan. Agar hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1



Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (kemampuan kreativitas sebelum dilaksanakan bermain *finger painting*)

X = Perlakuan (*Treatment*) bermain *finger painting*

O_2 = Nilai *Posttest* (kemampuan kreativitas setelah dilaksanakan bermain *finger painting*)

C. Defenisi Operasional Variabel

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti, maka perlu diberikan defenisi operasional yaitu:

1. *Finger painting* atau melukis dengan jari merupakan kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantu seperti krayon pastel, karet tebal, kuas, potongan papan, spidol, arang dan pensil dengan mengoleskan odonan kanji yang telah diberikan pewarna makanan pada kertas basah secara langsung yang bertujuan untuk menuangkan imajinasi melalui lukisan sehingga akan mengasah bakat seni anak khususnya seni rupa dan kreativitas.
2. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu komposisi, produk, atau gagasan yang pada dasarnya baru. Kreativitas dapat berupa kegiatan sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman tapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya yang dihubungkan dengan situasi baru. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas ini meliputi keluwesan, kelancaran, keaslian atau orisinalitas dalam pemikiran

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117) mengemukakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada dasarnya merupakan kelompok manusia, binatang, tumbuhan, benda, peristiwa yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar.yaitu kelompok B1, B2, dan B3 yang berjumlah 65 anak.

2. Sampel

Sugiyono (2016: 120) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling* atau sampling dengan maksud tertentu. Teknik *purposive sampling* digunakan apabila anggota sampel dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitiannya. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B3 Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar. Alasannya karena kemampuan kreativitas anak pada kelompok B3 masih kurang dibandingkan dengan kelompok B1 dan B2 di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau jalan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan untuk mendapatkan data yang akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Teknik observasi, yaitu digunakan oleh peneliti dengan mengamati secara langsung kreativitas, adapun yang dilakukan selama observasi berlangsung yaitu sebagai berikut:

- 1). Mengamati kemampuan kreativitas anak sebelum melakukan pembelajaran bermain *finger painting* dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan instrument yang digunakan.
- 2). Mengamati kemampuan kreativitas anak sesudah melakukan pembelajaran bermain *finger painting* dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan instrument yang digunakan.

- b. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi, dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti catatan-catatan laporan kegiatan di setiap anak.

- c. Tes perlakuan

Tes perlakuan menurut peneliti tes perlakuan, yaitu tes yang diberikan kepada anak dengan meminta anak untuk melakukan pembelajaran bermain *finger*

painting sesuai indikator. Tes ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan kreativitas dengan menggunakan *pre-test* dan *pos-test*.

2. Prosedur Pengumpulan Data

Adapun prosedur dalam melakukan penelitian ini adalah:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti menentukan jumlah sampel dan merumuskan instrumen yang berisi item-item penilaian pada anak.

b. Pemberian *Pretest*

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian pada anak sebelum pemberian perlakuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kreativitas anak sebelum melakukan kegiatan bermain *finger painting*.

c. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pada tahap ini peneliti telah memberikan perlakuan pada anak berupa kegiatan bermain *finger painting*. Perlakuan ini dilakukan sebanyak 4 kali dalam rentang waktu 3 minggu, dalam hal ini peneliti memberikan perlakuan 1 sampai 2 kali seminggu pada kegiatan inti selama 20 menit perhari

d. Pemberian *Posttest*

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian pada anak setelah pemberian perlakuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kreativitas anak setelah melakukan kegiatan *finger painting*. sehingga peneliti memiliki data tingkat kemampuan anak setelah diberikan perlakuan berupa bermain *finger painting*.

e. Analisis Hasil

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada data-data yang telah didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan analisis data *pretest* dan *posttest* tersebut, maka peneliti dapat mengetahui apakah bermain *finger painting* memiliki pengaruh pada kemampuan kreativitas anak.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil pengaruh bermain *finger painting* dengan mengembangkan kemampuan kreativitas anak antara sebelum dan sesudah diberi pembelajaran bermain *finger painting* untuk analisis statistik dekskriptif dan analisis statistik non parametrik.

Data yang diperoleh yaitu dengan menceklis kemampuan kreativitas pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan dalam instrument yang telah diubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai menggunakan skala pengukuran terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Pengukuran Kemampuan Kreativitas anak

No	Kategori	Nilai
1.	BSH	3
2.	MB	2
3.	BB	1

Sumber: Rapor Peserta Didik

Setelah semua data yang diperoleh sebelum dan sesudah melakukan bermain *finger painting* selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik nonparametrik.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan kegiatan bermain *finger painting*. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis rata-rata tingkat pencapaian perkembangan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data-data tersebut sebagaimana adanya. Selanjutnya guna memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat kemampuan kreativitas anak dilakukan dengan perhitungan rata-rata menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x}{N} \quad (\text{Sugiyono, 2008: 147})$$

Dimana :

P = Rata-rata

X = Nilai atau harga x

N = Jumlah data

2. Analisis Statistik *Nonparametrik*

Statistik *nonparametrik* digunakan dengan alasan bahwa statistik tersebut dapat menggarap data yang merupakan rangking. Untuk uji beda digunakan analisis uji beda *Wilcoxon* dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = T - \frac{N(N+1)}{4} \quad (\text{Siegel, 1992: 98})$$

24

Dimana:

Z = Landasan pengujian

T = Jumlah rangking bertanda sama

N = Jumlah subjek

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

Jika $T_{hitung} < T_{tabel} = H_0$ diterima H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar

Jika $T_{hitung} > T_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar

Jika $Z_{hitung} < Z_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar

Jika $Z_{hitung} > Z_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar