**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

 Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif yaitu penelitian dilakukan untuk menganalisis pengaruh kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan media bahan alam terhadap kreativitas anak dengan menggunaka analisis yang bersifat statistik dalam mengelolah data. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2015) bahwa pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan baik data maupun analisisnya berdasarkan pada perhitungan statistik. Penelitian ini dilakukan di taman kanak-kanak Telkom sandhy putra kota Makassar.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* atau eksperimen semu yaitu pada jenis penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaan peniltian ini dilakukan di taman kanak-kanak Telkom sandhy putra kota Makassar. Penggunaan jenis penelitian ini berdasarkan sifat populasi, yakni anak didik yang tidak tetap dan bervariasi. Dalam hal ini kelompok yang diambil yaitu kelompok satelit tiga dimana kelompok satelit tiga memang berada pada area pengembangan kreativitas karena di sekolah ini menggunakan sistem pembelajaran area.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau yang mempengaruhi yaitu pengaruh bermain konstruktif dengan media bahan alam, dan variabel terikat atau yang dipengaruhi yaitu kreativitas anak.

1. **Desain dan Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* dimana pengukuran dilakukan melibatkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun desain ini digambarkan sebagai berikut Sugiyono (2016):

**O1 X O2**

**O3  O4**

Gambar 3.1 : Desain Penelitian

**O1** dan **O3** : Pengukuran pertama (awal) kemampuan kreativitas sebelum subyek diberikan perlakuan bermain konstruktif dengan media bahan alam.

**X** : Treatment atau perlakuan (kegiatan bermain konstruktif dengan media bahan alam)

**O2**  : Pengukuran kedua setelah subjek diberikan kegiatan bermain konstruktif dengan media bahan alam.

**O4**  : Pengukuran yang tidak diberi perlakuan kegiatan bermain konstruktif dengan media bahan alam.

1. **Defesini Operasional**

 Definisi operasional penelitian dimaksudkan agar tidak terjadinya kesalahan penafsiran terhadap variabel. Berikut ini adalah definisi operasional variabel:

1. Kegiatan bermain konstruktif adalah kegiatan yang menekankan kemampuan proses berpikir dan keaktifan anak dengan melakukan kegiatan bermain yang dapat memberikan anak pengalaman yang baru untuk diri karena anak mengekplorasi dirinya untuk mengetahui lingkungan sekitar sekolahnya. Kemudian dalam hal bermain konstruktif ini menggunakan media bahan alam, bahan alam yang dimaksudkan disini adalah daun kering dan daun hijau. Daun kering yang akan dibuat menjadi mahkota dan daun hijau yang akan dibuat menjadi lipatan bungkusan nasi dan topeng.
2. Kemampuan kreativitas berhubungan dengan berbagai kegiatan menelusuri, mengamati, dan melakukan permainan. Kemampuan kreativias anak seperti pada saat anak dapat menyelesaikan kegiatan dengan tepat waktu sesuai dengan masalah dan solusi yang di temukan dengan cara melalukan berbagai permainan sederhana sehingga dapat membantu anak seperti dalam menemukan hal-hal baru kemampuan anak dalam menyelesaikan alat bermain dan anak dapat melakukan kegiatan bermain dengan imajinasi. Dalam penelitian ini kegiatan kreativitas dilakakukan dengan cara bermain konstruktif yang digunakan adalah membuat berbagai macam benda dari bahan alam yang di ambil dari lingkungan sekitar.
3. **Populasi dan Sampel**
4. **Populasi**

Menurut Sugiyono (2016: 119) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik kelompok B di taman kanak-kanak Telkom sandhy putra Makassar yang berjumlah 63 anak. Anak didik tebagi atas 3 kelas yaitu (Satelit 1) 20 anak, (Satelit 2) 20 anak, (Satelit 3) 23 anak.

1. **Sampel**

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adala h kelompok B (Satelit 3) di taman kanak-kanak Telkom sandhy putra Makassar. Adapun sampel yang diambil yaitu 20 anak terbagi menjadi 10 anak sebagai kelas eksperimen dan 10 anak sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Purposive sampling (sampling pertimbangan) dikatakan sampling pertimbangan karena pada penenetuan sampel ini harus menggunakan pertimbangan tertentu kemudian pada hal ini pemilihan teknik didasari pada tujuan penelitian yakni untuk mengetahui kreativitas anak di taman kanak-kanak Telkom sandhy putra Makassar. Alasan Karena sampel yang dipilih 20 orang anak karena pada penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka dari itu peneliti membagi jumlah sampel 10 orang anak kelompok eksperimen dan 10 orang anak kelompok kontrol.

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

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian karena dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

* 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan pengamatan langsung dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis mengenai kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif media bahan alam.

 Adapun yang dilakukan selama observasi yaitu :

1. Mengamati kreativitas anak sebelum melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan kegiatan media bahan alam yang dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen penelitian yang digunakan. Anak seperti pada saat anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain konstruktif dengan tepat waktu sesuai dengan masalah yang di temukan dan anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain konstruktif dengan tepat waktu sesuai dengan solusi yang di dapatkan kemudian memberikan kepuasan untuk diri.
2. Mengamati kreativitas anak sesudah melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan media bahan alam dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen penelitian yang digunakan. Dalam hal ini membantu anak seperti dalam menemukan hal-hal baru kemampuan anak dalam menyelesaikan alat bermain yang dibuat dan anak dapat melakukan kegiatan bermain konstruktif dengan imajinasi sendiri dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif. Dalam penelitian ini kegiatan kreativitas dilakakukan dengan cara bermain konstruktif yang digunakan adalah membuat berbagai macam benda dari bahan alam yang di ambil dari lingkungan sekitar.
	1. Dokumentasi

Teknik yang dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti laporan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan dan data yang relevan lainnya. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dimaksud yaitu dengan foto-foto kegiatan belajar yang dapat dijadikan sebagai gambaran tetang pelaksanaan kegiatan penelitian, surat validator yang jadikan sebagai acuan dalam penelitian karena sudah disetujui indikator kegiatan dapat dinilai kemudian, surat permohonan izin yang digunakan untuk melaksanakan penelitian, surat keterangan telah melakukan penelitian yang digunakan untuk menjadi bukti bahwa peneliti benar melakukan penelitian pada sekolah yang ditujukan.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

* 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menentukan jumlah sampel dan merumuskan instrumen yang berisi item-item penilaian pada anak. Instrumen yang dibuat divalidasi terlebih dahulu oleh ahli. Item yang valid tersebut yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan anak. Selanjutnya peneliti membuat skenario pembelajaran yang akan dilakukan saat pemberian perlakuan. Hal ini menjadi pedoman bagi peneliti dalam pemberian perlakuan.

* 1. Pemberian Perlakuan (*treatment*)

Diketahui nilai kemampuan kreativitas anak sebelum diberi perlakuan dan saat diberi perlakuan bermain konstruktif media bahan alamdalam jangka waktu tertentu dan berpedoman pada skenario yang telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan.

* 1. Pemberian *posttest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap kemampuan kreativitas anak setelah diberi kegiatan bermain konstruktif media bahan alam. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kreativitasanak setelah diterapkan kegiatan bermain konstruktif media bahan alam.

* 1. Analisis Hasil

Untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan kreativitasanak dan juga mengetahui apakah kegiatan bermain konstruktif dengan media bahan alam berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak.

1. **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh sebelum dan setelah penggunaan metode bercerita menggunakan film animasi dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial.

* + - 1. Teknik Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kemampuan kreativitasanak didik yang mengikuti kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan media bahan alam dan anak didik yang mengikuti kegiatan belajar seperti biasa dengan karakteristik skor hasil tes.

Berdasarkan hasil penelitian *posttest* kelompok bermain konstruktif dengan menggunakan media bahan alam dan kelompok bermain dengan menggunakan pembelajaran biasa untuk mencari intervalnya digunakan beberapa langkah. Yang pertama yaitu mencari rentang dengan cara nilai tertinggi yaitu 20 dikurangi dengan nilai terendah yaitu 14. Jadi rentangnya adalah 6. Yang kedua yaitu mencari banyak kelas dengan rumus 1 + 3.3 log n yang hasilnya adalah 4. Langkah selanjutnya mencari panjang interval dengan cara rentang dibagi dengan banyak kelas yaitu 6 : 4 = 1. Jadi, panjang intervalnya adalah 1.

Agar terlihat lebih jelas, maka tabel interval dengan pengkategorian dapat disajikan sebagai berikut:

 Tabel 3.2 Dasar Pengkategorian Kreativitas anak.

|  |  |
| --- | --- |
|  **Nilai**  | **Kategori** |
| 1 | Belum berkembang (BB) |
| 2 | Mulai berkembang (MB) |
| 3 | Berkembang sesuai harapan (BSH) |
| 4 | Berkembang Sangat baik (BSB) |

Sumber: Distribusi frekuensi Kreativitas kelompok eksperimen yaitu kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan media bahan alam.

Pada nilai 1 dikatakan kategori Belum berkembang karena kemampuan kreativitas anak masih berada pada tahap mulai berkembang. Interval 2 dikatakan kategori sedang karena kemampuan kreativitas anak berada pada tahap berkembang sesuai harapan. Interval 3 dikatakan kategori tinggi karena kemampuan kreativitas anak sudah berkembang sangat baik. Seperti halnya dengan inteval 4 dikatakan kategori tinggi karena kemampuan kreativitas anak sudah berkembang sangat baik.

* + - 1. Teknik Analisis Inferensial

Analisis inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya pengaruh model atau metode pembelajaran yang digunakan terhadap kemampuan kreativitas anak.

* + - * 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian ini dilakukan dengan uji normalitas *Liliefors,* Sugiyono (2009:468) dengan rumus :

$$L\_{h=F\left(Zi\right)-S\left(zi\right)}$$

Kriteria pengujian :

Jika $L\_{hitung} $<$ L\_{tabel}$ maka data yang dinyatakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

* + - * 1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen. Pengujian homoginitas dilakukan dengan menggunakan *uji F* Sugiyono (2010:275) dengan rumus:

$$F\frac{Varian terbesar}{Varian terkecil}$$

Kriteria pengujian :

Jika $F\_{hitung}$<$F\_{tabel}$ pada taraf nyata α =0,05 maka data dapat dikatakan mempunyai varian homogen.

* + - * 1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *uji-t* (*Separated Varian*), Sugiyono (2010:273) dengan rumus :

t = $\frac{´\_{1}-´\_{2}}{\sqrt{\frac{S\_{1}^{2}}{n\_{1}}+\frac{S\_{2}^{2}}{n\_{2}}}}$

Kriteria pengujian:

$H\_{0}$***:*** $µ\_{A1}µ\_{A2} H\_{I}$***:***$µ\_{A1}\geq µ\_{A2}$

Keterangan :

$µ\_{A1}$: Rata-rata kemampuan kreativitas anak didik yang mengikuti kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan mediaa bahan alam.

$µ\_{A2}$ : Rata-rata kemampuan kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran konvensional.

$H\_{0}$: Tidak ada pengaruh kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan media bahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak didik.

$H\_{I}$ : Ada pengaruh positif kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan media bahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak didik.