

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan metode *collective painting* terhadap kreativitas siswa dalam menggambar. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimen, Dimana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode *collective painting* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ekspresi bebas.

Data dikumpulkan menggunakan instrument test kreativitas yang telah divalidasi untuk mengukur Tingkat kreativitas siswa dalam menggambar sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent pre-test and post-test control group design*, di mana kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) dipilih tanpa menggunakan prosedur penempatan secara acak (Creswell, 2019). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas mengenai efektivitas penggunaan metode *collective painting* dalam meningkatkan kreativitas menggambar pada siswa.

Berikut adalah Gambaran dari penelitian menggunakan *Design Nonequivalent Pre-test Post-test Control Grup Design*.

Gambar 3.1 *The Nonequivalent Pre-Test And Post-Test Control-Group Design*



Keterangan:

O₁= *Pre-test* kelompok eksperimen

X= Perlakuan berupa penerapan metode *collective painting*

O₂= *Post-test* kelompok eksperimen

O₃= *Pre-test* kelompok kontrol

O₄= *Pre-test* kelompok kontrol

Sefhiana Andara, 2025
**PENGARUH METODE COLLECTIVE PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA
DALAM MENGGAMBAR PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi yang ditentukan oleh peneliti untuk melaksanakan seluruh proses penelitian. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan yang matang, termasuk kesesuaian dengan tujuan penelitian dan ketersediaan data yang relevan. Dalam konteks penelitian ini, lokasi yang dipilih adalah salah satu sekolah dasar di Kabupaten Cirebon. Studi ini direncanakan dengan cermat dan akan dilaksanakan di sekolah tersebut untuk menguji pengaruh metode yang akan diterapkan. Dengan demikian, lokasi penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengumpulan data yang akurat dan relevan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.

Menurut Susiloningsih & Sugandi, (2022) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Dengan demikian populasi bukan hanya terdiri dari manusia, tetapi juga bisa mencakup objek dan benda lainnya di alam. Populasi juga bukan sekedar jumlah objek atau subjek yang diteliti, tetapi juga meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang ada pada subjek atau objek tersebut.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, populasi adalah kelompok objek atau elemen yang terlibat dalam penelitian dan menjadi fokus yang akan dipelajari serta ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Cirebon.

Sampel yaitu bagian dari dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini, sampel yang digunakan terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *non-probability sampling* dengan *sampling total* yakni menjadikan keseluruhan anggota populasi sebagai sampel (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.1 Data Peserta Didik Kelas V disalah satu SDN di Kab. Cirebon

No	Sekolah	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta didik
1.	V A	9	9	18
2.	V B	7	11	18
Jumlah Seluruh Peserta Didik kelas V				36

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes dirancang untuk mengukur kreativitas siswa dalam menggambar dengan menggunakan metode *collective painting*. Sementara itu, instrumen non-tes meliputi lembar observasi kinerja guru, yang bertujuan untuk menilai bagaimana kinerja guru selama proses penerapan metode tersebut dalam penelitian.

Dalam penilaian penelitian, diperlukan alat untuk mengumpulkan data. Menurut Destiana, *et al.*, (2020), hasil belajar siswa sebagai alat ukur kompetensi siswa yang sesungguhnya secara akurat.

3.4.1 Tes

Penelitian ini menggunakan soal instrumen berupa *pre-test* dan *post-test*. Soal yang dimaksud ini berupa perintah untuk menghasilkan karya gambar (*test tindakan/performace test*), pada penelitian ini tidak menggunakan soal pilihan ganda atau uraian. Pemberian soal *pre-test* dan *post-test* merupakan Langkah awal untuk mengukur kreativitas siswa baik sebelum ataupun sesudah diberi perlakuan.

Setelah melakukan *pre-test* dan *post-test*, kreativitas siswa dinilai berdasarkan karya gambar yang dihasilkan dengan menggunakan lembar penilaian kreativitas. Intrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator kreativitas dalam ranah kognitif, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, orisinalitas, dan elaborasi.

Penelitian merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan teori, atau menemukan solusi terhadap permasalahan tertentu. Dalam rangka menilai kualitas suatu penelitian, diperlukan instrumen evaluasi yang jelas dan objektif. Kisi-kisi penilaian ini

disusun sebagai pedoman dalam menilai berbagai aspek penelitian, mulai dari perumusan masalah, metode yang digunakan, analisis data, hingga kesimpulan yang dihasilkan.

Kisi-kisi ini diharapkan dapat membantu memastikan bahwa setiap penelitian dinilai secara komprehensif dan sesuai dengan standar ilmiah yang berlaku. Berikut tabel kisi-kisi penilaian aspek penelitian:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Aspek Penelitian

No	Aspek Kreativitas	Indikator	Perilaku
1.	Kelancaran Berpikir (<i>fluency</i>)	Siswa mampu mengkombinasikan ide-ide dan menyesuaikan tema dalam merancang elemen-elemen gambar yang sesuai.	Menghasilkan ide dengan cepat dan menyesuaikan tema berdasarkan intruksi yang disampaikan, contohnya yaitu lancar menuangkan ide dan menyesuaikan tema yang sudah di tentukan.
2.	Keluwesannya Berpikir (<i>flexibility</i>)	Siswa mampu menghasilkan gambar ragam hias yang sesuai dengan tema dan menghasilkan gambar yang sesuai dengan ragam hias (objek gambar distilasi) dengan perpaduan warna dan bentuk yang selaras	Menghasilkan gambar ragam hias yang sesuai dengan tema dan menghasilkan gambar dengan perpaduan warna dan bentuk yang selaras. Contoh: luwes dalam menguraikan goresan sehingga menghasilkan beragam bentuk atau elemen dengan perpaduan warna dan bentuk yang selaras
3.	Orisinalitas (<i>originality</i>)	Siswa mampu mengembangkan elemen-elemen visual yang unik serta menghasilkan karya yang unik sesuai dengan kekhasan individu yang orisinal dalam proses menggambar	Mampu mengembangkan elemen- elemen visual yang unik tanpa meniru karya orang lain. Contoh: membuat gambar ragam hias secara mandiri tanpa meniru karya orang lain dan mampu mengembangkan objeknya dengan unik

4.	Keterampilan memerinci (<i>Elaborasi</i>)	Siswa mampu menciptakan detail dengan melengkapi objek gambar dengan rinci baik dalam penambahan objek gambar yang luas ataupun ornamen gambar yang kecil.	Mengembangkan ide/gagasan dengan menambahkan atau memperinci detail-detail suatu objek. Contoh : merincikan gambar ragam hias melalui penambahan objek atau bentuk lain secara detail.
----	---	--	--

(Sumber: diadaptasi dari Anggraeni, 2024)

Kreativitas merupakan salah satu faktor utama dalam menciptakan inovasi dan solusi yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan indikator yang jelas dan terukur agar penilaian kreativitas dapat dilakukan secara objektif. Indikator-indikator ini dirancang untuk membantu menilai aspek orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan kelancaran berfikir seseorang dalam menghasilkan ide-ide yang bermanfaat. Berikut lembar indikator penilaian aspek kreativitas.

Tabel 3.3 Lembar Indikator Penilaian Aspek Kreativitas

No	Aspek Kreativitas	Indikator	Skor
1.	Kelancaran Berpikir (<i>fluency</i>)	Menuangkan ide/gagasan secara mandiri yang relevan dengan tema	4
		Menuangkan ide/ gagasan yang sesuai dengan tema dengan bantuan guru	3
		Menuangkan ide dengan melihat terlebih dahulu tema orang lain	2
		Kesulitan dalam menuangkan ide/gagasan yang sesuai dengan tema	1
2.	Keluwesannya Berpikir (<i>flexibility</i>)	Setiap siswa menghasilkan gambar sesuai dengan tema dan juga ragam hias yang distilasi dengan perbaduan warna dan bentuk yang selaras	4
		Setiap siswa menghasilkan gambar sesuai dengan tema dan juga ragam hias dengan perbaduan warna dan bentuk yang selaras	3

		Setiap siswa menghasilkan gambar sesuai dengan tema, namun tidak ragam hias	2
		Setiap siswa kesulitan menghasilkan gambar dengan tema dan bukan ragam hias	1
3.	Orisinalitas (<i>originality</i>)	Objek gambar dibuat hasil sendiri dengan unik dan siswa mengembangkan objek sesuai dengan gagasan dan ide yang dimiliki	4
		Objek gambar dibuat hasil sendiri berdasarkan gagasan dan ide yang dimiliki	3
		Objek gambar dibuat dengan meniru gambar orang lain atau sekitar	2
		Objek gambar dibuat dengan bantuan orang lain	1
4.	Keterampilan memerinci (<i>Elaborasi</i>)	Siswa mampu menciptakan detail dengan sangat baik, melengkapi objek gambar secara rinci, termasuk ornamen kecil dan objek tambahan yang luas, tanpa ada kekurangan yang terlihat. 91% - 100%	4
		Siswa mampu menciptakan detail dengan baik, melengkapi sebagian besar objek gambar dengan rinci, meskipun ada sedikit kekurangan dalam detail ornamen kecil atau objek tambahan yang luas 76% - 90%	3
		Siswa mampu menciptakan detail namun hasilnya kurang konsisten. Sebagian objek gambar terlihat rinci, tetapi terdapat beberapa bagian yang kurang lengkap atau kurang mendetail 61% - 75%	2
		Siswa belum mampu menciptakan detail dengan baik. Objek gambar terlihat kurang rinci, dengan banyak ornamen kecil atau objek tambahan yang tidak lengkap atau terabaikan 0% - 60%.	1

(Sumber: diadaptasi dari Anggraeni, 2024)

Keterangan : Skor maksimal = 16

Sefhiana Andara, 2025

PENGARUH METODE COLLECTIVE PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM MENGGAMBAR PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Kode Siswa	Skor Indikator Kreativitas				
		Kelancaran Berpikir	Keluwesannya Berpikir	Orisinalitas	Elaborasi	TOTAL
1.						
2.						
3.						
Dst.						

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Aspek Kreativitas

(Sumber: diadaptasi dari Anggraeni, 2024)

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ilmiah memiliki tahapan-tahapan yang terstruktur. Penelitian ini tidak disusun untuk diselesaikan dalam satu langkah cepat, melainkan melalui suatu alur pemikiran dan logika yang sistematis. Fokus penelitian ilmiah tidak hanya pada tujuan akhir. Tetapi juga pada proses yang dilakukan untuk mencapai hasil tersebut. Sebab, pada dasarnya, hasil yang berkualitas dapat dicapai melalui proses yang tepat. Langkah-langkah dari jalannya penelitian ini dimulai dari pendahuluan, desain penelitian, pelaksanaan, instrumen pengukuran, analisis data tahap akhir yaitu hasil dan kesimpulan. Adapun tahap yang dilakukan dalam penelitian dengan pola tersebut sebagai berikut :

1. Pendahuluan

Pada tahap awal peneliti melakukan pemilihan sampel yang representatif dari populasi siswa di sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran seni rupa. Sampel akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode *collective painting* dan kelompok kontrol yang akan menggunakan metode ekspresi bebas.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen (*quasi-eksperimen design*), dimana dua kelompok akan diukur kreativitasnya sebelum dan sesudah

pembelajaran. *Pre-test* akan dilakukan untuk mengukur tingkat kreativitas awal siswa dalam menggambar. Sedangkan *Post-test* untuk mengukur tingkat kreativitas akhir dalam menggambar.

3. Pelaksanaan Perlakuan

Kelompok eksperimen akan diberikan pembelajaran menggunakan metode *collective painting*, dimana siswa diberi *treatment* pembelajaran secara kolaboratif dalam menciptakan karya seni. Sementara kelompok kontrol akan menjalani pembelajaran dengan metode ekspresi bebas. Perlakuan ini akan berlangsung selama beberapa minggu dengan frekuensi yang konsisten.

4. Instrumen Pengukuran

Kreativitas siswa akan diukur menggunakan instrumen yang terstandarisasi, seperti tes kreativitas gambar atau rubrik penilaian yang menilai aspek-aspek seperti *fluency*, *flexibility*, *orisinalitas* dan *elaborasi*. Data kuantitatif akan dikumpulkan dari hasil tes ini.

5. Hasil dan Kesimpulan

Hasil analisis akan digunakan untuk menentukan apakah ada peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa yang menggunakan metode *collective painting* dibanding dengan metode ekspresi bebas. Kesimpulan akan dibuat berdasarkan hasil statistik yang diperoleh.

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data secara sistematis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum metode pengujian yang sesuai, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk memastikan bahwa asumsi dasar analisis statistik terpenuhi (Hermawan, 2019).

Pemilihan teknik analisis data dalam penelitian ini akan bergantung pada hasil uji asumsi yang telah dilakukan. Jika data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka analisis dapat dilakukan menggunakan statistik parametrik. Namun, jika data tidak memenuhi asumsi tersebut, maka akan digunakan metode statistik non-parametrik. Tahapan analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut

1. Menilai hasil *Pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditetapkan
2. Menganalisis data *pre-test* dari kedua kelas (eksperimen dan kontrol) untuk menentukan kemampuan awal siswa, menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji perbedaan rata-rata antar kedua kelas tersebut.
3. Pemberian nilai pada hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol, kemudian memproses data tersebut untuk menganalisis data berikutnya.
4. Menghitung indeks N-Gain ternormalisasi guna mengukur peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar setelah diberikan perlakuan. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) versi 25 for Windows*, dengan menggunakan perhitungan N-Gain berikut .

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3.5 Klasifikasi Interpretasi N-Gain

Indeks N-Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Setelah seluruh data terkumpul, tahap berikutnya adalah menganalisis data guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan, hipotesis pertama dianalisis menggunakan Uji *Paired sampel independent* apabila data berdistribusi normal. Namun, jika data tidak memenuhi syarat normal, analisis dilakukan dengan uji *non parametrik*. Untuk hipotesis kedua menggunakan uji *sampel independent* diterapkan pada nilai N-Gain dari kelas eksperimen dan kontrol.

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji asumsi distribusi normal pada data. Data populasi dikatakan berdistribusi normal jika nilai rata-rata mengumpul di bagian tengah, nilai mode dan mediannya berada pada batas kewajaran tertentu (Setiyawati, 2023). Uji normalitas dapat dilakukan melalui uji Kolmogorov Smirnov maupun uji Shapiro-Wilk. Uji Kolmogorov Smirnov ini

dapat lebih cepat digunakan jika data berjumlah ≥ 50 buah dan uji Shapiro-Wilk lebih tepat digunakan jika jumlah datanya < 50 buah (Sundayana, 2018). Dikarenakan penelitian ini hanya menghasilkan data yang kurang dari 50, maka pengujian normalitas dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk. Kriteria pengujian yang digunakan dengan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

- (1) jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka sebaran data distribusi normal
- (2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka sebaran data tidak berdistribusi normal

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Salah satu metode yang umum digunakan untuk pengujian ini adalah Levene's test. Pengujian ini sering diterapkan dalam analisis statistik untuk memastikan validitas asumsi varians homogen, yang penting dalam berbagai metode analisis, seperti ANOVA.

Dalam Levene's test, hasil pengujian dinilai berdasarkan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05). Kriteria untuk menilai hasil pengujian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- (1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar atau sama dengan 0,05 (Sig. $\geq 0,05$): Dalam kondisi ini, kedua kelompok data dianggap memiliki varian yang sama. Dengan kata lain, data dari kelompok-kelompok tersebut homogen, sehingga dapat digunakan untuk analisis statistik yang membutuhkan asumsi varians yang seragam.
- (2) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 (Sig. $< 0,05$): Dalam kondisi ini, kedua kelompok data dianggap memiliki varians yang berbeda. Artinya, data dari kelompok-kelompok tersebut tidak homogen, sehingga analisis statistik yang sensitif terhadap homogenitas mungkin memerlukan penyesuaian atau pendekatan alternatif.

3.6.3 Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah rata-rata kreativitas siswa dalam menggambar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

sama atau tidak. Jika data sampel berdistribusi normal dan memiliki variasi yang homogen, maka data sampel dapat diuji melalui uji t. Namun, jika data sampel berdistribusi normal tetapi memiliki varians yang tidak homogen, maka data diuji melalui uji t (Ahadi & Zain, 2023). apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik non parametrik yaitu uji Mann- Whitney.

Hipotesis untuk uji kesamaan dua rata-rata dinyatakan sebagai berikut.

H_0 = Terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kreativitas awal menggambar imajinatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kreativitas awal menggambar imajinatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

3.6.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji t. Uji t bertujuan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah rerata dari data hasil penelitian. Untuk menguji hipotesis penelitian perbandingan dua sampel yang saling berkorelasi (hipotesis pertama) dapat dilakukan uji *paired sample t-test*, untuk menguji hipotesis penelitian perbandingan dua sampel yang saling bebas (hipotesis kedua) menggunakan uji *independent sample t-test*, (Sundari, 2022).

Hal yang perlu diperhatikan apabila terdapat data salah satu atau kedua kelompok sampel tidak bersal dari distribusi normal, maka asumsi statistik parametrik tidak terpenuhi. Dengan demikian, untuk menguji hipotesis, data dapat diuji menggunakan statistik non-parametrik yakni uji Walcoxon sebagai alternatif dari uji *paired sample t-test* dan uji Man-Whitney sebagai alternatif dari uji *independent sample t-test* (Norfai, 2021). Uji Wilcoxon dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Sedangkan uji Man-Whitney dilakukan terhadap data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis untuk uji *paired sample t-test* ataupun uji Wilcoxon dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut:

H_0 = Pembelajaran dengan metode *collective painting* tidak memiliki pengaruh terhadap kreativitas menggambar siswa.

H_1 = Pembelajaran dengan metode *collceticive painting* memiliki pengaruh terhadap kreativitas menggambar imajinatif siswa.

Sementara itu, hipotesis uji independent sample t-test ataupun uji Man-Whitney dinyatakan sebagai berikut.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kreativitas menggambar siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *collective painting* dengan metode ekspresi bebas.

H_1 = Terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kreativitas menggambar siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *collective painting* dengan metode ekspresi bebas.