

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang memiliki fokus khusus terhadap pengumpulan data dan analisis data yang bersifat numerik. Pendekatan kuantitatif dipakai untuk menguji sebuah hipotesis dan untuk mengetahui hubungan antar variabel dengan menerapkan pendekatan yang bersifat objektif dan dapat diukur. Kelebihan dari menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu dapat menyediakan data yang bisa dianalisis dengan cara statistik (Laila, n.d.).

Dalam penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Menurut Arikunto (dalam Nurhidayah, 2016) penelitian dengan menggunakan desain ini hanya dilaksanakan dengan menggunakan satu kelompok saja dan tidak memakai kelas lain untuk menjadi pembandingnya. Dalam pelaksanaan penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* juga selain dilaksanakannya *pretest* dan *posttest* terdapat pemberian *treatment* yang diberikan setelah melaksanakan kegiatan *pretest*.

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pra-eksperimen dan desain *one-group pretest-posttest* yaitu agar data yang dihasilkan bisa dihitung secara terukur dan objektif. Selain itu, tujuan dari penelitian ini untuk menguji kreativitas anak usia 5-6 tahun dari sebuah *treatment* yang diberikan dengan cara pengaplikasian eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat yang diperlukannya uji statistik untuk membandingkan antara *pretest* dan *posttest*.

*Pretest* yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu untuk melihat dan mengetahui tingkat kreativitas anak sebelum diberikannya *treatment*. Lalu, untuk *treatment* yang akan diberikan kepada anak yaitu dengan cara dilakukannya kegiatan eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat

sebagai alat ukur mengetahui tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun. Setelah diberikannya *treatment* kepada anak selanjutnya akan dilaksanakan *posttest* untuk melihat bagaimana peningkatan kreativitas anak setelah diberikannya *treatment* kegiatan membuat beberapa karya dari media tanah liat.

Berikut merupakan tabel desain penelitian *one-group pretest-posttest*:

**Tabel 3.1 Tabel Desain Penelitian**

<b>O1</b>	<b>X</b>	<b>O2</b>
-----------	----------	-----------

*Sumber : (Sugiyono, 2019)*

Keterangan:

O1 : *Pretest* dilakukan sebelum diberikannya *treatment*

X : *Treatment* melaksanakan kegiatan eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat

O2 : *Posttest* untuk melihat bagaimana peningkatan kreativitas anak setelah diberikannya *treatment*

### 3.2. Populasi dan Sampel

Penelitian akan dilakukan di Kelompok Bermain (KB) Al-Mujaddid Kota Bandung. Berikut merupakan populasi dan sampel penelitian ini:

1. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa di Kelompok Bermain (KB) Al-Mujaddid Kota Bandung.
2. Sampel dalam penelitian ini yaitu 10 anak kelompok B di Kelompok Bermain (KB) Al-Mujaddid Kota Bandung yang berusia 5-6 tahun. Menurut Sudjana (dalam Amin et al., 2023) sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu. Cara atau teknik yang dipilih oleh peneliti untuk menentukan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. Teknik tersebut diambil secara tidak acak dan menyesuaikan kriteria yang peneliti sudah sesuaikan. Alasan peneliti memilih teknik *purposive sampling* yaitu peneliti mempunyai kriteria tersendiri yang sudah ditentukan dan akan dipakai di dalam penelitian ini. Peneliti memilih teknik *purposive sampling* dengan sampel yaitu seluruh siswa kelompok B di Kelompok Bermain (KB) Al-Mujaddid Kota Bandung dengan usia 5-6 tahun karena

sampel tersebut sesuai dengan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti memilih teknik *purposive sampling* juga dikarenakan dinilai lebih praktis.

### **3.3. Definisi Operasional Variabel**

#### **3.3.1. Variabel Bebas (Independen)**

Variabel bebas atau bisa disebut dengan variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebuah penyebab terjadinya perubahan terhadap variabel lain (Muin, 2023). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas atau variabel independen yaitu kegiatan eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat.

#### **3.3.2. Variabel Terikat (Dependen)**

Menurut Sugiyono (dalam Hayati & Andre Saputra, 2023) variabel terikat atau bisa disebut dengan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi penyebab dari variabel bebas atau variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat atau variabel dependen yaitu kreativitas.

### **3.4. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto (dalam Makbul, 2021) adalah alat bantu yang ditunjuk dan digunakan oleh peneliti pada saat pengumpulan data agar menjadi sistematis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan menggunakan instrumen penelitian, sebagai berikut:

1. Observasi, menurut Creswell (dalam Kamaruddin et al., 2022) menyatakan bahwa observasi adalah metode pengumpulan data dimana data akan diperoleh melalui pengamatan subjek atau kondisi tempat peristiwa secara langsung. Untuk pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian dengan teknik pengumpulan data observasi menggunakan alat ukur *Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)* yang meliputi variabel kreativitas dan sub variabel *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Rofi'ah et al., 2023).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Kreativitas	Lancar ( <i>Fluency</i> )	a. Anak dapat menggambar minimal 5 bentuk benda yang berada di lingkungan sekitarnya	Observasi	Anak
		b. Anak dapat menyebutkan idenya untuk membuat sebuah roncean dengan mudah	Observasi	Anak
		c. Anak dapat membuat berbagai jenis bentuk pola dekoratif melalui kegiatan <i>fingerpainting</i>	Observasi	Anak
		d. Anak dapat membuat karya dengan menggunakan bahan dasar kolase (Contoh: potongan kertas, biji-bijian, daun kering)	Observasi	Anak
	Luwes ( <i>Flexibility</i> )	a. Anak dapat menggambar bentuk benda yang berada di lingkungan sekitarnya dengan ukuran dan posisi yang bervariasi	Observasi	Anak
		b. Anak dapat menyelesaikan roncean tanpa bantuan dari siapapun	Observasi	Anak
		c. Anak memiliki kemampuan untuk berpindah dari satu ide ke ide lainnya	Observasi	Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
		tanpa kesulitan (Contoh: pertama, anak membuat pohon. Kemudian, anak dengan mudah membuat objek lain)		
		d. Anak mampu memilih bahan dan warna yang beragam untuk membuat kolase	Observasi	Anak
	Originalitas (Originality)	a. Anak dapat menciptakan gambar yang unik dari ide sendiri	Observasi	Anak
		b. Anak dapat membuat susunan ronce yang unik dan berbeda dari temannya	Observasi	Anak
		c. Anak dapat membuat karya <i>fingerpainting</i> yang berbeda dari temannya	Observasi	Anak
		d. Anak membuat kolase yang berbeda dari temannya	Observasi	Anak
	Elaboratif (Elaboration)	a. Anak menggunakan warna bervariasi pada karyanya (tidak terpaku pada satu warna)	Observasi	Anak
		b. Anak menambahkan hiasan di dalam roncean	Observasi	Anak
		c. Anak dapat menyampurkan warna	Observasi	Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
		primer menjadi warna sekunder atau tersier dalam kegiatan <i>fingerpainting</i>		
		d. Anak menambahkan <i>detail</i> lainnya dalam karya kolase yang ia buat	Observasi	Anak

Sumber : (Aulina, 2017; Masganti et al., 2016)

Berikut terdapat keterangan skor dan lembar pedoman observasi yang akan dipakai dalam penelitian ini.

**Tabel 3.3 Keterangan Penilaian**

Skala	Keterangan	Skor
BB	Belum Berkembang	0
MB	Mulai Berkembang	1
BSH	Berkembang Sesuai Harapan	2
BSB	Berkembang Sangat Baik	3

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

**Tabel 3.4 Lembar Pedoman Observasi**

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		0	1	2	3
1.	Anak dapat menggambar minimal 5 bentuk benda yang berada di lingkungan sekitarnya				
2.	Anak dapat menyebutkan idenya untuk membuat sebuah roncean dengan mudah				
3.	Anak dapat membuat berbagai jenis bentuk pola dekoratif melalui kegiatan <i>fingerpainting</i>				
4.	Anak dapat membuat karya dengan menggunakan bahan dasar kolase (Contoh: potongan kertas, biji-bijian, daun kering)				
5.	Anak dapat menggambar bentuk benda yang berada di lingkungan sekitarnya dengan ukuran dan posisi yang bervariasi				
6.	Anak dapat menyelesaikan roncean tanpa bantuan dari siapapun				

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		0	1	2	3
7.	Anak memiliki kemampuan untuk berpindah dari satu ide ke ide lainnya tanpa kesulitan (Contoh: pertama, anak membuat pohon. Kemudian, anak dengan mudah membuat objek lain)				
8.	Anak mampu memilih bahan dan warna yang beragam untuk membuat kolase				
9.	Anak dapat menciptakan gambar yang unik dari ide sendiri				
10.	Anak dapat membuat susunan ronce yang unik dan berbeda dari temannya				
11.	Anak dapat membuat karya <i>fingerpainting</i> yang berbeda dari temannya				
12.	Anak membuat kolase yang berbeda dari temannya				
13.	Anak menggunakan warna bervariasi pada karyanya (tidak terpaku pada satu warna)				
14.	Anak menambahkan hiasan di dalam roncean				
15.	Anak dapat menyampurkan warna primer menjadi warna sekunder atau tersier dalam kegiatan <i>fingerpainting</i>				
16.	Anak menambahkan <i>detail</i> lainnya dalam karya kolase yang ia buat				

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

### 3.5. Hipotesis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pra-eksperimen. Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari dilakukannya kegiatan eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun

Ho :  $\mu_1 = \mu_2$

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari dilakukannya kegiatan eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun

Ha :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Apabila hasil penelitiannya menunjukkan nilai  $p < 0,05$ , maka hipotesis alternatif (Ha) diterima yang berarti ada perbedaan atau pengaruh dalam

kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dan setelah dilakukannya kegiatan eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat.

Sedangkan, jika nilai  $p > 0,05$ , hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima berarti menunjukkan tidak ada perbedaan dalam kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dan setelah dilakukannya kegiatan eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat.

### 3.6. Prosedur Penelitian

Terdapat prosedur penelitian yang akan dilaksanakan untuk keberlangsungan dari penelitian ini, yaitu:

#### A. Tahap Persiapan

1. Membaca berbagai sumber untuk menentukan masalah yang akan diteliti
2. Memilih metode penelitian yang akan dipakai dalam penelitian yang akan dilakukan
3. Membuat instrumen penelitian
4. Menentukan tempat untuk dilaksanakannya penelitian
5. Melakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen penelitian
6. Membuat surat izin penelitian yang akan diberikan kepada instansi sekolah yang bersangkutan sebagai tempat dan objek penelitian

#### B. Tahap Pelaksanaan

1. Mengkategorikan sampel dan kelas yang akan dipakai untuk penelitian
2. Melakukan *pretest* untuk mengumpulkan data tingkatan kreativitas anak sebelum diberikannya *treatment*
3. Memberikan *treatment* dengan melakukan eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat. Tema yang digunakan dalam *treatment* ini ditentukan berdasarkan hasil diskusi bersama guru yang disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di sekolah. Berikut merupakan *treatment* beserta tema yang akan diberikan:
  - *Treatment* 1: Eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat dengan tema “Benda di sekitarku”

- *Treatment 2*: Eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat dengan tema “Hewan kesukaan”
- *Treatment 3*: Eksplorasi bebas menggunakan media tanah liat dengan tema “Alat dapur”

Terdapat alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu tanah liat, alas plastik, dan nampan plastik. Adapun langkah-langkah pemberian media tanah liat melalui kegiatan eksplorasi bebas sebagai *treatment* yang diberikan untuk anak usia 5-6 tahun di KB Al-Mujaddid, sebagai berikut:

- Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan *treatment*
  - Guru mempersilahkan anak untuk mengenal tekstur dari tanah liat terlebih dahulu lalu membagikannya kepada masing-masing anak
  - Guru mencontohkan bagaimana membuat berbagai bentuk dari tanah liat dengan cara memperkenalkan berbagai teknik seperti teknik pijat dan teknik pilin
  - Guru membagikan tanah liat kepada anak-anak sama rata
  - Guru memberikan instruksi untuk mulai membuat berbagai bentuk dari tanah liat kepada anak namun tetap mempersilahkan anak menentukan dengan bebas apa yang anak ingin buat tetapi masih selaras dengan tema yang ditentukan
  - Setelah anak selesai membuat berbagai bentuk dari tanah liat sesuai dengan tema yang ditentukan, tanah liat dari setiap anak dikumpulkan di atas nampan plastik dan dibawa ke luar kelas untuk dikeringkan
4. Melakukan *posttest* untuk mengambil data mengenai tingkatan kreativitas anak sesudah diberikannya *treatment*

#### C. Tahap Pengelolaan dan Analisis Data

1. Menentukan rentang skor dan interval skor
2. Melakukan uji normalitas
3. Melakukan uji hipotesis

#### D. Tahap Penarikan Kesimpulan Penelitian

Penarikan kesimpulan penelitian diambil dari hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan yang akan menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam rumusan masalah yang dibuat.

### 3.6. Analisis Data

Dalam analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini akan menggunakan bantuan *software* khusus perhitungan statistik guna untuk memudahkan dalam proses pengolahan data. *Software* yang digunakan yaitu *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Dengan menggunakan SPSS 27 analisis data yang akan dilakukan akan menghasilkan hasil yang lebih presisi (Dhewy, 2022).

#### 3.6.1. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk mengetahui sejauh mana kesahihan alat ukur yang digunakan hingga mencapai tujuan pengukuran. Suatu instrumen dapat digunakan ketika instrumen tersebut bisa mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono dalam (Arsi, 2021)). Dalam pengukur uji validitas terdapat kriteria yang dapat digunakan, yaitu:

- Pengukuran dapat dikatakan valid jika  $H_0$  diterima jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel
- Pengukuran tidak valid jika  $H_0$  ditolak jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel (Miftahul Janna & Herianto, 2021).

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas**

Indikator	r hitung	r tabel	Kesimpulan
I1	.689**	0,5529	Valid
I2	.709**	0,5529	Valid
I3	.711**	0,5529	Valid
I4	.648*	0,5529	Valid
I5	.898**	0,5529	Valid
I6	.670*	0,5529	Valid
I7	.648*	0,5529	Valid
I8	.611*	0,5529	Valid
I9	.561*	0,5529	Valid

Indikator	r hitung	r tabel	Kesimpulan
I10	0.133	0,5529	Tidak Valid
I11	.601*	0,5529	Valid
I12	.553*	0,5529	Valid
I13	.569*	0,5529	Valid
I14	0.337	0,5529	Tidak Valid
I15	.676*	0,5529	Valid
I16	.553*	0,5529	Valid

Sumber : Hasil Perhitungan, 2025

**Tabel 3.6 Lembar Pedoman Observasi**

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		0	1	2	3
1.	Anak dapat menggambar minimal 5 bentuk benda yang berada di lingkungan sekitarnya				
2.	Anak dapat menyebutkan idenya untuk membuat sebuah roncean dengan mudah				
3.	Anak dapat membuat berbagai jenis bentuk pola dekoratif melalui kegiatan <i>fingerpainting</i>				
4.	Anak dapat membuat karya dengan menggunakan bahan dasar kolase (Contoh: potongan kertas, biji-bijian, daun kering)				
5.	Anak dapat menggambar bentuk benda yang berada di lingkungan sekitarnya dengan ukuran dan posisi yang bervariasi				
6.	Anak dapat menyelesaikan roncean tanpa bantuan dari siapapun				
7.	Anak memiliki kemampuan untuk berpindah dari satu ide ke ide lainnya tanpa kesulitan (Contoh: pertama, anak membuat pohon. Kemudian, anak dengan mudah membuat objek lain)				
8.	Anak mampu memilih bahan dan warna yang beragam untuk membuat kolase				
9.	Anak dapat menciptakan gambar yang unik dari ide sendiri				
10.	Anak dapat membuat karya <i>fingerpainting</i> yang berbeda dari temannya				
11.	Anak membuat kolase yang berbeda dari temannya				
12.	Anak menggunakan warna bervariasi pada karyanya (tidak terpaku pada satu warna)				
13.	Anak dapat menyampurkan warna primer menjadi warna sekunder atau tersier dalam kegiatan <i>fingerpainting</i>				

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		0	1	2	3
14.	Anak menambahkan <i>detail</i> lainnya dalam karya kolase yang ia buat				

Sumber : Hasil Uji Validitas, 2025

Tabel di atas menunjukkan uji validitas dari 16 indikator dalam instrumen penelitian kreativitas. Hasil dari uji validitas yang telah dilakukan yaitu dari 16 indikator terdapat 14 indikator yang memiliki nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,5529) yang dapat dikatakan bahwa 14 indikator tersebut valid dan bisa digunakan. Dari 16 indikator tersebut juga terdapat indikator yang tidak valid sebanyak 2 indikator yang memiliki nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel yang berarti indikator tersebut tidak bisa digunakan dan dihapus agar instrument penelitian menjadi lebih akurat dan bisa menjadi alat ukur yang baik untuk melihat tingkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kesimpulan yang dapat diambil yaitu hasil dari uji validitas yang telah dilakukan terdapat 14 indikator dari 16 indikator yang dapat digunakan.

### 3.6.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sesuatu yang mengacu kepada sejauh mana hasil suatu alat ukur dapat dipercaya. Pengukuran dapat dikatakan reliabel jika menunjukkan kestabilan (Sugiyono dalam (Rahmayanti et al., 2024)).

**Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.895	14

Berdasarkan dengan output SPSS 27, nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh yaitu 0,895 dari 14 indikator. Dapat diartikan bahwa ketika Cronbach's Alpha memiliki nilai  $>$  0,60 (Rahmayanti et al., 2024) instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

### 3.6.3. Uji Wilcoxon Signed Test

Uji Wilcoxon *Signed Test* merupakan salah satu jenis metode statistik non parametrik. Metode statistik non parametrik biasa dipakai untuk

menghitung sampel yang berjumlah kecil. Salah satu ciri dari uji ini yaitu dipakai ketika data yang diambil berjumlah  $\leq 30$  yang dapat dikatakan bahwa data tersebut tidak normal. Dikatakan juga apabila sampel semakin kecil, maka data tersebut berkemungkinan tidak berdistribusi normal. Yang mana hal tersebut diperlukannya uji non parametrik Wilcoxon (Zulkipli et al., 2024).

#### **3.6.4. Uji Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah proses untuk mengolah data sehingga dapat lebih mudah dipahami dan juga dijelaskan. Dalam statistik deskriptif data dapat disajikan melalui tabel ataupun grafik agar lebih mudah dipahami. Dalam statistik deskriptif juga terdapat perhitungan yang dilakukan yaitu menghitung rata-rata atau mean dan nilai yang seringkali muncul atau disebut dengan modus. Dalam penelitian ini, data yang didapatkan yaitu data ordinal sehingga uji statistik deskriptif yang dilakukan hanya memakai nilai modus yang didapatkan (Wahyuni, 2020).