

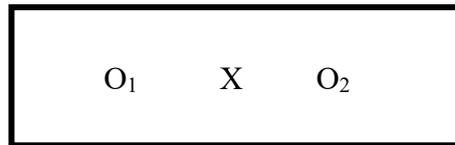
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena berfokus untuk meneliti mengenai hasil belajar peserta didik dalam kemampuan membaca permulaan sehingga sumber data dinyatakan dalam angka. Data yang terkumpul selanjutnya diolah dengan analisis statistik untuk selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Menurut Priadana dan Sunarsi, (2021) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berfokus pada pengukuran dan analisis hubungan sebab akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen*. Menurut Creswell, (2012) *pre-eksperimen design* merupakan jenis penelitian yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelas kontrol. Pada desain *pre-eksperimental design*, pelaksanaan penelitian hanya menggunakan satu kelas, dimana sebelum diberikan perlakuan dilakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur variabel terikat, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan bersamaan dengan *posttest* untuk mengukur kembali variabel terikat.

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan desain *One Group Pretest Posttest Design*, dengan pertimbangan bahwa desain ini dianggap lebih tepat karena pelaksanaannya mencakup tes awal (*pretest*) sehingga dampak perlakuan dalam penelitian dapat diukur dan diketahui secara jelas. Menurut Creswell, (2012) *one group pretest-posttest design* memiliki tujuan untuk membandingkan keadaan kemampuan peserta didik sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dengan adanya hal tersebut, hasil pengaruh dengan adanya perlakuan (*treatment*) akan lebih tepat. Adapun gambaran desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Metode One Group Pretest-Posttest

Keterangan:

X = Perlakuan atau treatment (sebagai variabel independen)

O₁ = Pretest (sebagai variable dependen sebelum perlakuan)

O₂ = Posttest (sebagai variable dependen sesudah perlakuan)

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel merupakan dua hal yang tidak terlepas. Sampel merupakan bagian dari populasi. Jadi sampel merupakan sekumpulan elemen yang dipilih dari suatu populasi dengan tujuan agar melalui pengamatan terhadap kelompok yang lebih kecil tersebut dapat diperoleh informasi penting yang mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan (Firmansyah & Dede, 2022). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SDN 154 Citepus. Menurut Arikunto dalam (Fauziyah, 2022) apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang. Namun jika jumlah populasi melebihi 100 orang, maka dapat diambil sampel sebesar 10-15% atau 20-25% dari total populasi. Karena dalam penelitian ini total jumlah populasinya tidak lebih besar dari 100 orang responden, maka penulis mengambil 100% jumlah populasi yang ada pada peserta didik kelas IV di SDN 154 Citepus sebagai sampelnya yakni 30 peserta didik. Dengan demikian, penggunaan seluruh populasi sebagai unit observasi tanpa melakukan pengambilan sampel disebut sebagai teknik sensus.

3.3 Desain Operasional Prosedur

Penelitian ini akan melibatkan dua variabel. Variabel adalah objek yang dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian, variabel ditentukan oleh peneliti sebagai fokus untuk dipelajari, sehingga menghasilkan informasi yang digunakan untuk menarik kesimpulan di akhir penelitian. Operasional variabel adalah penjelasan lebih lanjut secara konkrit mengenai objek yang menjadi fokus pengamatan. Variabel sebagai objek yang dapat diteliti terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, yang dijelaskan sebagai berikut.

3.3.1 Variabel Terikat (Kreativitas Peserta Didik)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi dan yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa menggunakan Teknik *mixed media* untuk menunjang kemampuan dalam pembelajaran seni rupa agar dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

3.3.2 Variabel Bebas (Teknik *Mixed media*)

Teknik *mixed media* sebagai bahan eksplorasi untuk memengaruhi peningkatan kreativitas peserta didik secara mendalam.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Lembar Pre-test dan Post-test

Data dikumpulkan dengan menggunakan pretest dan posttest sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan peningkatan kreativitas peserta didik kelas VI dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen, tes dilakukan dalam penelitian ini adalah tes membuat karya seni rupa dengan Teknik *mixed media* dengan skor maksimal atau skala peringkat yaitu angka 4-1.

Penelitian ini mengambil data melalui pedoman lembar observasi untuk mengukur kreativitas peserta didik kelas IV melalui implementasi kegiatan membuat kolase menggunakan teknik *mixed media*, peneliti menggunakan tabel indikator kreativitas sebagai acuan dalam pedoman lembar observasi. Pedoman lembar observasi ini dituangkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Nama Peserta didik	Kelancaran				Kelenturan				Keaslian				Elaborasi			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1

Tabel 3.1 Pedoman Lembar Observasi

Aspek Kretivitas	4	3	2	1
Kelancaran (Fluency)	Peserta didik mampu membuat karya kolase dengan ide dan gagasan sendiri.	Peserta didik mampu membuat karya kolase dengan ide dan gagasan sendiri dan di bantu oleh teman atau guru.	Peserta didik membuat karya seni kolase dari ide gagasan teman atau guru.	Peserta didik tidak bisa membuat karya seni kolase dengan ide dan gagasan sendiri.
Kelenturan (Flexibility)	Peserta didik mampu menggunakan media dengan beragam dari 4 jenis atau lebih.	Peserta didik mampu menggunakan media dengan 3 jenis bahan.	Peserta didik mampu menggunakan media dengan 2 jenis bahan.	Peserta didik mampu menggunakan media dengan 1 jenis bahan.
Keaslian (Orisinalitas)	Peserta didik dapat menuangkan imajinasinya kedalam suatu karya kolase secara spontan dan memiliki keunikan	Peserta didik dapat menuangkan imajinasinya kedalam suatu karya kolase secara spontan pada karyanya tanpa meniru	Peserta didik dapat menuangkan imajinasinya kedalam suatu karya kolase secara spontan dengan sebagian meniru hasil	Peserta didik dapat menuangkan imajinasinya kedalam suatu karya kolase dengan meniru hasil

	pada karyanya tanpa meniru hasil karya orang lain.	hasil karya orang lain.	karya orang lain.	karya orang lain.
Elaborasi (Penguraian)	Peserta didik membuat karya kolase dengan detail dan terdapat lebih dari 2 penambahan objek atau ornamen gambar.	Peserta didik membuat karya kolase dengan detail dan terdapat 1 penambahan objek atau ornamen gambar.	Peserta didik membuat karya kolase dengan detail tanpa ada penambahan objek atau ornamen gambar.	Peserta didik membuat karya kolase kurang atau tidak detail dan tanpa ada penambahan objek atau ornamen gambar.

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Kreativitas Peserta Didik dalam Kegiatan Membuat Kolase

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilalui oleh peneliti dari awal hingga akhir penelitian. Rangkaian kegiatan disusun secara sistematis dan berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan penelitian. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Pra Pelaksanaan

- a. Merumuskan masalah
- b. Menemukan landasan teori
- c. Menentukan hipotesis penelitian
- d. Perizinan kepada pihak sekolah yang akan diteliti mengenai jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian

e. Menyiapkan instrumen dan media *pretest-posttest*

2. Pelaksanaan

- a. Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument tes yang sudah dibuat (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberikan penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik *mixed media*.
- b. Mengajarkan peserta didik membuat karya seni rupa dengan menggunakan teknik *mixed media*.
- c. Pada saat *pretest*, dilakukan pembelajaran yang sama namun dengan hanya menggunakan satu media bahan
- d. Memberikan tes akhir (*posttest*) untuk melihat hasil dari pengaruh penggunaan Teknik *mixed media* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

3. Tahap Pengumpulan Data

- a. Mencatat data hasil dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dalam bentuk tabel.
- b. Menganalisis data hingga tahap uji hipotesis dan proses penyimpanan data.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian dari hasil pegujian hipotesis untuk menyatakan hipotesis diterima atau ditolak.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari proses pengumpulan menggunakan instrument penelitian, yaitu tes (*pretest* dan *posttest*), selanjutnya akan melalui tahap analisis. Proses analisis ini bertujuan untuk menentukan apakah penggunaan Teknik *mixed media* dapat mempengaruhi terhadap peningkatan kreativitas peserta didik di kelas IV sekolah dasar serta apakah terdapat perbedaan dalam peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa dengan menggunakan teknik *mixed media* dan dengan peserta didik yang hanya menggunakan satu media bahan dalam pembelajaran seni rupa. Data hasil belajar peserta didik selanjutnya akan dikumpulkan melalui bentuk media masing-masing.

1. Tes Awal (*Pre-test*)

Tes awal dilakukan sebelum peserta didik diberikan treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui keterampilan membuat suatu karya yang dimiliki oleh peserta didik sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan teknik *mixed media*.

2. Tes Akhir (*Post-test*)

Setelah peserta didik diberikan treatment, tahap selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan teknik *mixed media* dalam pembelajaran seni rupa.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan setelah data selesai dikumpulkan. Dalam penelitian kuantitatif, analisis akan dilakukan berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol akan diolah dengan bantuan *software SPSS for windows*. Langkah-langkah teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data dalam suatu penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan *software SPSS for Windows*. Data dianggap normal jika taraf signifikansi 5%, dan pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

3.7.1 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah terdapat kesamaan karakteristik (homogen) dalam data yang teliti. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi dengan keragaman

yang tidak jauh berbeda. Pengujian homogenitas data dapat dilakukan menggunakan *Levene's test* yang tersedia dalam *software SPSS for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

Hipotesis yang digunakan adalah:

H₀: Tidak ada perbedaan varian antara kedua kelompok sampel

H_a: Terdapat perbedaan varian antara kedua kelompok

Maka kriteria pengambilan Keputusan adalah:

H₀ diterima jika nilai signifikansi > 0,05.

H_a diterima jika nilai signifikansi < 0,05.

3.7.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t komperatif 2 sampel independent, yang bertujuan untuk membandingkan hasil peningkatan kreativitas peserta didik yang menggunakan teknik *mixed media* dalam pembelajaran seni rupa.

Apabila nilai t-hitung >5% maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa hasil peningkatan kreativitas peserta didik yang menggunakan Teknik *mixed media* lebih tinggi dari peserta didik yang hanya menggunakan satu media bahan. Pengujian hipotesis menggunakan *software SPSS for windows* setelah mendapatkan hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas.