BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Permasalahan yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting*. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Pendekatan kualitatif dilakukan sebagai penunjang dan digunakan untuk mendapatkan gambaran dan profil umum kreativitas anak usia dini siswa kelas B PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan pada tahun ajaran 2012-2013. Dalam pendekatan kualitatif dan kuantitatif pengambilan dan pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan pedoman observasi dan pedoman wawancara yang diberikan kepada guru kelas.

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji efektivitas program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dimana data penelitian berupa angka-angka yang dikumpulkan menggunakan instrumen dan dianalisis melalui perhitungan statistik tertentu (Sugiyono, 2008: 14). Data yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu data profil kreativitas anak usia dini siswa kelas B PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan tahun ajaran 2012-2013 dan

data efektivitas program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi (*quasi experiment*) yaitu desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2008:114). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi agar tujuan penelitian dapat tercapai yakni menguji efektivitas program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini kelas B PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan tahun ajaran 2012-2013.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satu jenis dari *nonequivalent groups design* yakni menggunakan *one group pretest-posttest design (*Sugiyono, 2008: 116). Adapun desain penelitiannya dapat digambarkan pada Tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1
Desain Penelitian Eksperimen Kuasi

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan :

O_1, O_3 : Kegiatan Pre-test
O_2, O_4 : Kegiatan Post-test
X_1 : Perlakuan/*treatment* dengan menggunakan teknik *finger painting*
- : Tidak ada perlakuan

Penelitian eksperimen kuasi dengan desain *nonequivalent pretest-posttest control group design* melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini melakukan *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok tersebut untuk mengukur kontribusi perlakuan terhadap tingkat kreativitas anak usia dini pada dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik *finger painting* dan pada kelompok kedua yaitu kelompok kontrol diberikan perlakuan sebagaimana biasanya atau konvensional. Perbedaan hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat menunjukkan efektif atau tidaknya perlakuan (program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting*) yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di PAUD Nurrahman RT 002, RW 04, Tanjung Barat Jakarta Selatan. Alasan pilihan tempat penelitian yaitu: (1) mudah dalam hal pengawasan, dan (2) belum ada penelitian sejenis yang dilakukan di lokasi tersebut.

2. Populasi

Populasi penelitian adalah siswa kelas B PAUD Nurrahman berjumlah 34 siswa, berusia 5-6 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, aktif dan

terdata sebagai siswa kelas B PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan pada tahun ajaran 2012-2013.

3. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dan cara mengambil sampel yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu, dan berbagai pertimbangan peneliti (Sugiyono, 2008: 124).

Sampel yang dijadikan dalam penelitian ini adalah siswa kelas B PAUD Nurrahaman Tanjung Barat Jakarta Selatan tahun ajaran 2012-2013 yang teridentifikasi kreativitas dalam kategori sedang dan rendah.

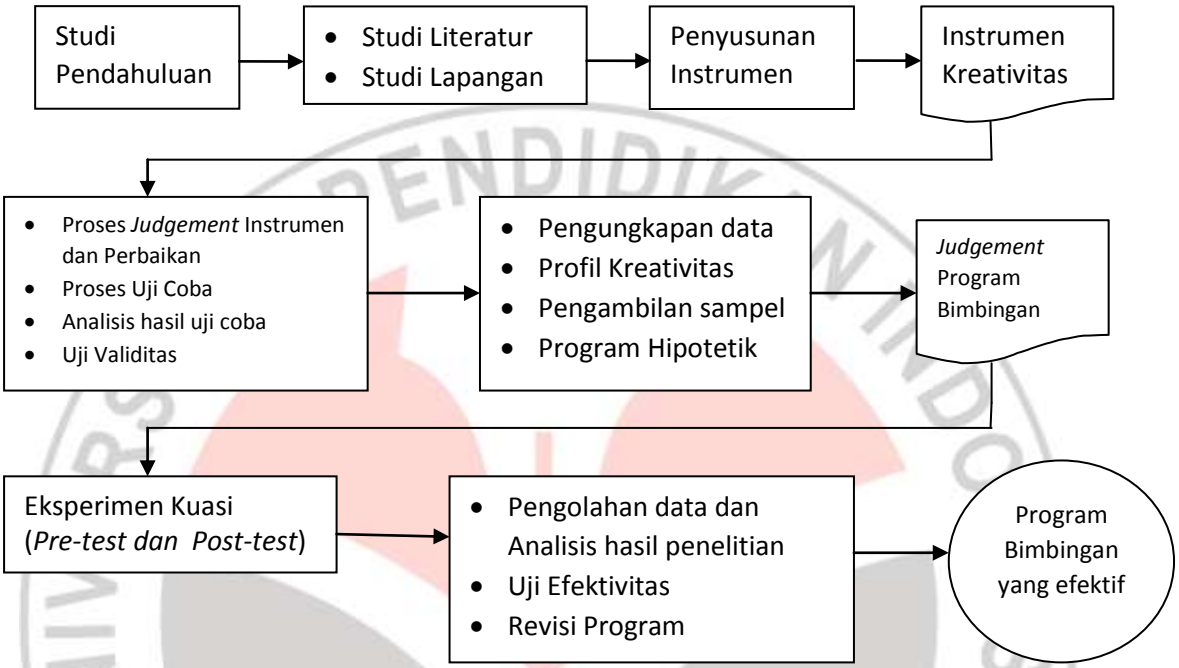
Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* ditentukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) menyebarkan instrumen pedoman observasi kreativitas; (b) menganalisis siswa yang memiliki tingkat kreativitas sedang dan rendah, dan (c) mengambil siswa yang masuk pada kategori sedang dan rendah.

Langkah pengambilan sampel tersebut dimaksud agar dapat menyaring siswa yang berada pada kategori: (1) tinggi; (2) sedang; dan (3) rendah. Tujuan pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* untuk digunakan dalam eksperimen program bimbingan.

C. Alur Penelitian

Tujuan akhir penelitian ini adalah menghasilkan program bimbingan dengan menggunakan teknik finger painting untuk mengembangkan kreativitas anak usia

dini. Dalam rangka menghasilkan program bimbingan yang efektif dilakukan sejumlah kegiatan dengan langkah-langkah penelitian sebagaimana digambarkan dalam alur penelitian sebagai berikut.



Gambar 3.1
Alur Penelitian Program Bimbingan Dengan Menggunakan
Teknik *Finger Painting* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk memahami konsep penelitian ini dan untuk memperjelas serta menghindari kesalahpahaman berikut ini diuraikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut.

1. Program Bimbingan dengan MenggunakanTeknik *Finger Painting*

Program bimbingan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu rangkaian kegiatan bimbingan yang terencana, terorganisasi, dan terkoordinasi sebagai upaya untuk mengembangkan secara optimal seluruh aspek kepribadian

anak dengan menerapkan kegiatan berupa penyusunan program kegiatan yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut yang ditujukan untuk memberikan pelayanan dalam mengembangkan kreativitasnya, sehingga siswa mampu mengembangkan dirinya secara optimal dan memperoleh kebahagiaan selama rentang hidupnya.

Program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan terarah. Program ini dalam penelitian dilaksanakan peneliti dengan menggunakan teknik *finger painting* yang berguna untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Setelah berdiskusi dengan pembimbing berkaitan dengan komponen-komponen program yang akan ditampilkan dalam pedoman umum program maka disepakati sistematika pengembangan program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* terbagi menjadi dua bagian yaitu:

a. Pedoman umum pelaksanaan program, penjabarannya terbagi atas, (1) rasional; (2) tujuan program; (3) asumsi program; (4) strategi layanan; (5) sasaran program; (6) waktu pelaksanaan kegiatan; (7) rencana operasional; (8) evaluasi dan indikator keberhasilan.
b. Pedoman khusus pelaksanaan program, penjabarannya terbagi atas, (a) satuan kegiatan layanan bimbingan dan konseling (SKLBK); dan (b) jurnal kegiatan.

2. **Kreativitas**

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci

suatu gagasan) sebagai proses yang interaktif. Kemampuan siswa anak usia dini kelas B PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan dalam menghasilkan suatu karya atau produk kreatif yang dilakukan melalui sebuah proses dari berpikir kreatif. Guilford (Munandar, 2009: 31) mengungkapkan bahwa kreativitas berpikir merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Guilford mengajukan bahwa kreativitas berpikir pada anak dinilai dari segi kelancaran (*fluency*), aspek ini berhubungan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan alternatif pemecahan masalah dalam waktu yang singkat. Unsur ini mengukur kemampuan menguraikan banyak alternatif pemecahan masalah. Aspek berikutnya adalah keluwesan (*flexibility*), berhubungan dengan kesiapan mengubah arah atau memodifikasi informasi dari berbagai sudut tinjauan. Selanjutnya aspek keaslian atau orisinalitas (*originality*) membuat seseorang mampu mengajukan usulan yang tidak biasa atau unik dan mampu melakukan pemecahan masalah yang baru atau khusus. Dan yang terakhir adalah aspek penguraian atau keterperincian (*elaboration*), aspek ini berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam memperkaya suatu hal atau produk dari yang biasa menjadi tidak biasa. Pada dimensi ini merujuk kepada derajat sejauh mana produk itu menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama atau serupa menjadi keseluruhan yang berbeda dan luar biasa.

E. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang kreativitas anak usia dini yang dikembangkan oleh peneliti sendiri berdasarkan kajian teori tentang kreativitas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara. Masing-masing instrumen dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang diteliti. Pedoman observasi dan pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk terstruktur sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dari pernyataan yang diajukan dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda *checklist* (√).

a. Pedoman Observasi

Berdasarkan jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini maka dikembangkan instrumen pedoman observasi dengan menggunakan format skala penilaian, digunakan untuk memperoleh gambaran kreativitas sebelum dan sesudah mengikuti proses bimbingan, dan ditujukan untuk mengungkap kreativitas anak usia dini. Pedoman observasi menggunakan format skala penilaian model Likert.

Pedoman observasi ini disusun berdasarkan pada kisi-kisi. Kisi-kisi yang disusun terbentuk dari aspek-aspek dan indikator-indikator kreativitas sebagai

dasar untuk menyusun item-item pernyataan sesuai dengan penjelasan makna dari masing-masing indikator yang dimaksud.

Tindakan observasi yang dilakukan mengacu pada pedoman observasi yang dibuat untuk melihat secara langsung kegiatan yang berlangsung selama penelitian dan selama pemberian *treatment*. Pedoman observasi merupakan panduan dalam melakukan penilaian terhadap indikator dari aspek yang diamati.

Dalam penelitian ini yang akan di observasi adalah siswa kelas B PAUD Nurrahman. Lembar observasi tidak diberikan langsung kepada siswa karena anak usia dini di kelas B belum dapat membaca dengan lancar, selain itu untuk menghindari kesadaran anak bahwa mereka sedang menjadi obyek penelitian. Pengamatan dilakukan terhadap perilaku siswa dalam aktivitas belajarnya di dalam kelas dengan memperhatikan pada hal apa saja yang dapat merangsang perkembangan kreativitas selama proses pembelajaran. Penilaian terhadap aktivitas proses pembelajaran difokuskan pada indikator yang diamati sesuai dengan ruang lingkup penelitian.

Penyusunan kisi-kisi pedoman observasi yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengungkap tingkat kreativitas anak usia dini dikembangkan dengan model pengembangan kreativitas yang digunakan Guilford. Guilford (1959, Supriadi, 1994: 7) mengemukakan ada empat sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu: (a) kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Kelancaran yang mengacu pada jumlah gagasan yang dapat diciptakan, dan kecepatan menciptakannya; (b) keluwesan (*flexibility*), kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam

pemecahan atau pendekatan masalah dan mampu mengubah cara pemikiran; (c) keaslian (*originality*), kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli. Orisinalitas kreatif adalah seberapa beda, seberapa khusus, seberapa unik, dan seberapa jauh pemikiran dari biasanya; dan (d) penguraian *(elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci dan memperkaya serta mengembangkan suatu gagasan sehingga menjadi menarik. Pandangan Guillford berdasarkan dari ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu kepekaan terhadap masalah, kelancaran kata, ekspresional dan idesional, kelenturan spontan dan adaptif, keaslian dan kerincian dalam mengungkapkan gagasan.

Pedoman observasi kreativitas dikembangkan dari definisi operasional variabel, berisi pernyataan-pernyataan tentang kreativitas yang merujuk pada kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), orisinal berpikir (*originality*), dan elaborlasi pikiran (*elaboration)*, berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh Guilford (1959; Supriadi, 1994: 7).

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam kisi-kisi selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir pernyataan dalam pedoman observasi. Butir-butir pernyataan dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia dengan alternatif respon pernyataan subyek skala 2 (dua), yaitu Tampak (T) dan TidakTampak (TN).

Adapun kisi- kisi sebelum instrumen penelitian divalidasi, dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Pedoman Observasi Kreativititas Anak Usia Dini

No.	Aspek	Indikator	No. item
1	Kelancaran berpikir yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan (*Fluency*)	1. Anak dapat menghasilkan banyak gagasan atau jawaban atas sebuah persoalan	1,2,3, 4,5,6, 7,8
		2. Anak mampu menghasilkan suatu gagasan dalam waktu singkat	
		3. Anak dapat mengembangkan suatu ide/gagasan berdasarkan gagasan yang sudah ada	
2	Keluwesan atau fleksibilitas yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi masalah (*Flexibility*)	1. Anak memiliki gagasan yang beragam pada berbagai bidang	9,10,11, 12,13,14
		2. Anak dapat melihat masalah dengan menggunakan beberapa sudut pandang	
		3. Anak dapat mengajukan beberapa pemecahan masalah dengan pendekatan yang berbeda-beda	
3	Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau mencetuskan gagasan atau pemikiran baru (*Originality*)	1. Anak memiliki gagasan atau pendapat yang berbeda dibandingkan teman-temannya	15,16,17, 18,19, 20,21
		2. Anak membuat hasil karya yang berbeda dibandingkan teman-temannya dalam tema yang sama	
		3. Dalam hal bercerita, menjelaskan sesuatu, menggambarkan, atau memperagakan sesuatu, anak menampilkan sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan teman-temannya	
		4. Anak membuat hasil karya yang imajinatif dan tidak biasa	
4	Memperinci yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci (*Elaboration*)	1. Anak dapat menjelaskan dengan rinci gagasannya	22,23,24, 25,26,27 28,29,30
		2. Anak membuat hasil karya dengan teliti dan terperinci	
		3. Anak dapat membuat karangan cerita yang kaya akan emosi dan penggambaran lingkungan yang terperinci	
		4. Tugas yang diselesaikan anak melampaui apa yang diharapkan guru	

Jenis kegiatan kreatif yang dipilih untuk perlakuan dalam penelitian ini adalah kreativitas anak melalui gambar dengan menggunakan teknik *finger painting.* Dengan menggunakan teknik *finger painting* dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, fantasi dan imajinasi anak dalam berekspresi. Seperti yang diungkapkan Rhoda Kellog bahwa setiap anak mulai awal pertumbuhannya (pada usia dini) biasanya memulai dengan periode coreng moreng (*sobbling period*) sampai akhirnya anak-anak mulai mengembangkan daya ciptanya. Bagi seorang anak menggambar merupakan bentuk permainan yang sebenarnya akan mengasah kemampuan otak kanannya. Pada tabel 3.3 memperlihatkan harapan dari kegiatan *finger painting* dan aspek-aspek kreativitas yang terlibat didalamnya sebagai upaya mengembangan kreativitas anak usia dini.

Tabel 3.3
Aktivitas *Finger Painting* Dan Aspek Kreativitas Yang Terlibat

No	Aktivitas *Finger Painting*	Aspek Kreativitas			
		Fluency	*Flexibility*	*Originality*	*Elaboration*
1	Mencampur warna	V	V		
2	Menggambar buah	V	V	V	V
3	Menggambar bunga	V	V	V	V
4	Menggambar hewan	V	V	V	V
5	Menggambar rumah	V	V	V	V
6	Menggambar rumah dan halaman	V	V	V	V
7	Menggambar perahu dan lingkungan sekitar laut	V	V	V	V

b. Pedoman Wawancara

Pengembangan kreativitas pada anak tidak lepas dari peran para orang dewasa dalam lingkungan rumah dan sekolah. Pada lingkungan sekolah PAUD adalah para guru yang diharapkan untuk mengetahui terlebih dahulu mengenai

kreativitas, bagaimana dan apa upaya yang dapat dilakukan dan diusahakan untuk membantu anak dalam mengembangkan kreativitas. Selain para guru, kepala sekolah juga dapat memahami mengenai kreativitas. Guna mengetahui hal tersebut peneliti perlu memberikan dan melakukan wawancara kepada pihak terkait di dalam lingkungan sekolah.

Wawancara yang ditujukan kepada kepala sekolah dan guru kelas adalah dengan bentuk wawancara terstruktur mengingat padat dan sibuknya kegiatan para pendidik PAUD sehingga kurang memungkinkan untuk melakukan wawancara secara tak terencana. Namun sesekali peneliti mengajukan pertanyaan untuk menggali atau memperjelas maksud dari pernyataan yang diterima atau diberikan.

Berikut kisi-kisi pedoman wawancara mengenai pemahaman kepala sekolah dan guru kelas dalam mengembangkan kreatifitas pada anak usia dini disajikan pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Pedoman Wawancara Pemahaman Guru Kelas Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1	Pemahaman tentang kreativitas dan cara mengembangkannya	1. Pemahaman tentang konsep kreativitas	1, 2, 3, 4
		2. Kesadaran pentingnya pengembangan kreativitas di sekolah	5, 6, 7
		3. Cara mengembangkan kreativitas anak di sekolah	8, 9
		4. Pemahaman tentang hal yang diperlukan untuk mengembangkan kreativitas siswa	10
2	Perencanaan kegiatan bimbingan dan konseling untuk	1. Aspek yang penting untuk dikembangkan dalam kegiatan belajar kreatif	11, 12

	mengembangkan kreativitas siswa	2. Penyediaan fasilitas dan jenis permainan untuk pengembangan kreativitas anak	13
3	Pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kreativitas siswa	1. Upaya guru/pembimbing dalam mengembangkan kreativitas anak	14
		2. Bentuk kegiatan bimbingan yang sering dilakukan di sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak	15, 16, 17
		3. Bentuk penghargaan dari sekolah terhadap siswa yang menunjukkan hasil kreatif tinggi	18
		4. Upaya yang dilakukan sekolah terhadap siswa dengan ciri kreatif rendah	19
4.	Pelaksanaan kegiatan evaluasi untuk mengembangkan kreativitas siswa	1. Kesadaran pentingnya evaluasi untuk mengembangkan kreativitas anak	20
		1. Kemampuan melakukan evaluasi untuk perkembangan kreativitas anak	21
		2. Kegiatan evaluasi untuk pengembangan kegiatan bimbingan dalam mengembangkan kreativitas anak	22, 23
		3. Pemahaman adanya faktor pendorong dan penghambat dalam pengembangan kreativitas anak	24, 25

2. Uji Kelayakan Instrumen

Uji kelayakan instrumen pedoman observasi kreativitas anak usia dini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen dari segi bahasa, isi dan konstruk (segi materi dan redaksional). Penimbangan *(judgement*) dilakukan oleh tiga orang dosen ahli Bimbingan dan Konseling yaitu: Dr. Ipah Saripah, M.Pd.,

dan Dr. Mubiar Agustin, M. Pd., dan Dr. Budi Susetyo, M.Pd. pakar dalam testing psikologi dan konstruksi tes.

Uji kelayakan instrumen dilakukan oleh ketiga pakar tersebut di atas untuk memberikan penilaian terhadap setiap item pernyataan dengan kualifikasi memadai (M) dan tidak memadai (TM). Item pernyataan yang diberikan nilai M berarti item tersebut dapat digunakan, sedangkan yang diberi nilai TM dapat berarti terjadi dua kemungkinan, yaitu tidak dapat digunakan atau masih dapat digunakan tetapi harus dilakukan revisi terlebih dahulu pada item pernyataan tersebut. Pernyataan yang menurut para pakar perlu perbaikan secara konstruk dan kebahasaan, dilakukan revisi sesuai saran dan masukan pakar. Masukan dan saran dari pakar dalam uji kelayakan instrumen adalah : (1) perbaikan dalam tata kalimat; (2) kalimat pernyataan item yang kurang bisa dipahami dengan baik oleh anak dihilangkan saja, (3) kerincian dan spesifik dari setiap pernyataan harus terkait indikator yang disampaikan, (4) perlu adanya item-item yang dikembangkan berkaitan dengan *finger painting* dan dengan motorik kasar dan halus; dan (5) kalimat pernyataan bertolak belakang dengan kalimat pada nomor lain maka harus dipilih salah satu.

Penimbangan perlu dilakukan guna mendapatkan instrumen yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Bila terdapat butir pernyataan yang tidak sesuai atau tidak memadai, maka butir pernyataan tersebut akan dibuang atau hanya direvisi yang akan kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Instrumen dinyatakan valid setelah dianalisis dan dinyatakan layak untuk diuji di lapangan oleh ketiga pakar tersebut di atas. Hasil penilaian dosen penimbang,

pada instrumen penelitian ini mengalami revisi bahasa, dan enam item dibuang karena tidak memenuhi kualifikasi, sehingga jumlah item pada instrumen yang akan diujicobakan sebanyak 30 item.

3. Uji Validitas Item

Untuk menguji validitas konstruk, yang pertama digunakan pendapat dari dua orang ahli (*judgement experts*) pada bidang yang diteliti. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah pengujian konstruk dari ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Pengujian daya pembeda item dilakukan untuk memilih item-item pernyataan terbaik untuk digunakan dalam instrumen. Semakin tinggi skor daya pembeda suatu item, semakin baiklah kualitas item tersebut.

Dari lapangan diperoleh data-data, kemudian ditabulasikan untuk dilakukan validitas konstruksi menggunakan analisis faktor. Analisis faktor adalah pengkorelasian antara skor item instrumen dalam suatu faktor, serta mengkorelasikan skor faktor dengan skor total (Sugiyono, 2008: 187). Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara setiap skor butir instrumen tersebut dengan skor total.

Secara operasional proses pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 16.0. *Software* komputer ini sangat membantu dalam proses pengolahan statistik dan menghitung hasil uji validitas, dan juga mempermudah peneliti untuk mempersingkat proses perhitungan secara akurat

dalam waktu yang singkat dengan hasil yang dapat diyakini kebenarannya. Dalam penelitian ini butir item dinyatakan valid jika memiliki koefisien validitas signifikan pada total aspek maupun total perangkat instrumen, dengan nilai probabilitas (*p-value*) lebih kecil 0.05 ($p < 0.05$), sehingga yang diperoleh hasil bahwa pernyataan yang dianggap valid.

Dari hasil pengujian butir pernyataan instrumen kreativitas dengan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for Windows*, dengan analisis korelasi dapat diketahui subyek sebanyak 16 siswa dan dari 30 item pernyataan dapat diperoleh 27 item pernyataan yang dinyatakan valid, sedangkan 3 item pernyataan dinyatakan tidak valid yaitu item pernyataan pada nomor 9, 14, dan 30. Maka 27 item pernyataan yang valid dapat langsung dipakai dan 3 item yang invalid langsung dibuang. Oleh karena itu, item pengungkap data kreativitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah 27 pernyataan. Hasil perhitungan validitas dapat dilihat pada lampiran. Hasil uji validitas setiap item dalam instrumen kreativitas siswa kelas B PAUD Nurrahman secara rinci tertera dalam Tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Item

Signifikansi	No Item	Jumlah
Valid (dipakai)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,10, 11, 12, 13,15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29	27
Tidak Valid (dibuang)	9, 14, 30	3

4. Uji Reliabilitas

Proses pengujian reliabilitas berkenaan dengan ketepatan hasil pengukuran. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan instrumen sebagai alat pengumpul data. Pengujian reliabilitas pada instrumen penelitian adalah dengan menggunakan *internal consistency*. Menurut Sugiyono (2008: 190) *internal consistency* adalah pengujian yang hanya dilakukan dengan mencobakan instrumen sekali saja, di mana selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik tertentu. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama. Kriteria untuk mengetahui reliabilitas menggunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2008: 257) dan tersaji pada tabel 3.6 berikut ini.

Tabel 3.6
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,000	Sangat tinggi

Proses uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha's (α).* Secara keseluruhan perhitungan dan pengujian reliabilitas dibantu dengan menggunakan program komputer *SPSS versi 16.0 for Windows.* Dalam penelitian ini, koefisien reliabilitas dianggap signifikan pada total aspek maupun total perangkat instrumen, dengan nilai probabilitas (*p-value*) lebih kecil dari 0.05 ($p < 0.05$), hasil dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini.

Tabel 3.7
Hasil Reliabilitas Kreativitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	**.831**
		N of Items	16[a]
	Part 2	Value	.543
		N of Items	15[b]
		Total N of Items	31
		Correlation Between Forms	.946
Spearman-Brown Coefficient		Equal Length	.972
		Unequal Length	.972
		Guttman Split-Half Coefficient	.775

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 16.0 diperoleh koefisien *Cronbach Alpha's* sebesar **α = 0,831**. Berdasarkan pada pedoman kriteria reliabilitas di atas dan diselaraskan dengan hasil nilai reliabilitas kreativitas sebesar 0,831 artinya derajat keterandalan instrumen berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

F. Pengembangan Program Bimbingan Dengan Menggunakan Teknik *Finger Painting*

Pengembangan program merupakan salah satu tahapan yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Adapun tahapan dalam pengembangan program yang berupa

program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

1. Penyusunan Draf Program

Setelah memperoleh landasan teoretis mengenai konsep kreativitas dan data awal mengenai gambaran kreativitas anak usia dini, maka kegiatan berikutnya dalam pengembangan program adalah menyusun draf program berisi pedoman umum operasional program yang meliputi: (a) Rasional; (b) Tujuan program (c) Asumsi Program; (d) Strategi Layanan; (e) Sasaran Program; (f) Waktu Pelaksanaan Kegiatan; (g) Rencana Operasional; (h) Evaluasi dan Indikator Keberhasilan.

Perangkat program yang berisi pedoman khusus operasional program meliputi: (a) modul Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling (SKLBK), dan (b) Jurnal kegiatan.

2. Uji Rasional

Uji rasional program dalam penelitian ini melalui dua jenis pengujian yaitu: uji validitas isi program dan uji empiris.

a. Uji Validitas Isi Program

Uji validitas isi program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* pada penelitian ini diberikan oleh dua orang pakar/ahli Bimbingan dan Konseling yaitu Dr. Mubiar Agustin, M. Pd., Dr. Ipah Saripah, M. Pd.

b. Uji Empiris

Uji empiris dilakukan melalui uji keterbacaan dan uji kepraktisan program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* untuk mengembangkan

kreativitas anak usia dini dengan teknik *group discussion* dari para praktisi bimbingan dan konseling. Dalam penelitian ini uji kepraktisan dilakukan oleh dosen BK yaitu Wa Ode Husniah, M.Pd, dan Ainur, M.Pd.

Berikut ini bentuk atau format penilaian instrumen uji rasional program untuk dinilai oleh pakar, disajikan pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8
Penilaian dalam Uji Validasi Isi Program Bimbingan

No.	Komponen Program	Memadai	Tidak Memadai	Keterangan
1	Rasional			
2	Tujuan Program			
3	Asumsi Program			
4	Strategi Layanan			
5	Sasaran Program			
6	Waktu Pelaksanaan Kegiatan			
7	Rencana Operasional			
8	Evaluasi dan Indikator Keberhasilan			

3. Hasil Uji Program Hipotetik Bimbingan dengan Menggunakan Teknik *Finger Painting* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelas B PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan

Program bimbingan dalam penelitian ini dirancang menggunakan teknik *finger painting* yang dipadukan dengan hasil studi pendahuluan tentang profil kreativitas anak usia dini siswa kelas B PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan tahun ajaran 2012-2013.

Program bimbingan menggunakan teknik *finger painting* yang dikembangkan dari konsep *finger painting*, artinya secara umum konten dari layanan bimbingan yang harus dikuasai siswa adalah menggambar dengan teknik *finger painting.* Dan

untuk mengembangkan kreativitas yang mencakup aspek-aspek: (a) kelancaran berpikir; (b) keluwesan berpikir; (c) orisinalitas berpikir; dan (d) elaborasi pikiran. Pengembangan program dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu.

Tahap pertama, penyusunan draf program bimbingan. Sistematika program yang dikembangkan meliputi: (a) rasional; (b) tujuan program; (c) asumsi program; (d) strategi layanan; (e) sasaran program; (f) waktu dan pelaksanaan kegiatan; (g) rencana operasional; dan (h) evaluasi dan indikator keberhasilan.

Tahap kedua, uji validasi rasional program yang terdiri dari uji validasi isi program dan uji empiris atau uji kepraktisan. Uji validasi isi program ditimbang oleh dua orang pakar bimbingan dan konseling yaitu Dr. Mubiar Agustin, M. Pd., dan Dr. Ipah Saripah, M. Pd., dan dua orang praktisi Bimbingan dan Konseling yaitu Wa Ode, M.Pd., dan Ainur, M.Pd.

Adapun masukan yang diperoleh dari dua orang pakar yang melakukan *judgement* terhadap program dipaparkan pada tabel 3.9 sebagai berikut.

Tabel 3.9
Hasil Penimbangan Pakar Terhadap Pedoman Rasional Program Bimbingan dengan Menggunakan Teknik*Finger Painting* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

KOMPONEN PROGRAM	HASIL PENIMBANGAN PAKAR
1	2
a. Rasional	Rasional merupakan pertimbangan-pertimbangan teoretis dan empiris yang menjadi dasar pengembangan model. Hasil penimbangan pakar terhadap rasional menunjukkan bahwa rasional belum cukup memadai dan harus diringkas lagi karena terlalu luas dan lebar dan ide harus lebih spesifik dan terarah karena masih "lompat-lompat"
b. Tujuan Program	Tujuan program merupakan gambaran perilaku yang diharapkan setelah siswa mengikuti layanan. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa tujuan program sudah memadai, namun masukan untuk aspek ini

KOMPONEN PROGRAM	HASIL PENIMBANGAN PAKAR
1	2
	adalah diuraikan sesuai dari data hasil penelitian
c. Asumsi Program	Asumsi program merupakan anggapan yang melandasi pengembangan program. Hasil penimbangan terhadap asumsi menunjukkan bahwa asumsi telah memadai
d. Strategi Layanan	Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa strategi layanan telah memadai telah memiliki sasaran yang intervensi yang tepat.
e. Sasaran Program	Hasil penimbangan pakar terhadap sasaran program sudah memadai
f. Waktu Pelaksanaan Kegiatan	Waktu pelaksanaan kegiatan dari hasil penimbangan pakar dinyatakan sudah memadai
g. Rencana Operasional	Rencana operasional membahas tentang banyaknya jumlah pertemuan yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa
h. Evaluasi dan Indikator Keberhasilan	Rumusan evaluasi keberhasilan dilakukan dalam setiap aktivitas layanan, jadi setiap sesi layanan disiapkan lembar kerja siswa berupa refleksi kegiatan. Selain itu evaluasi keberhasilan juga dilaksanakan dengan mengukur kembali perkembangan dan peningkatan kreativitas anak setelah mendapatkan layanan. Hasil penimbangan pakar menyatakan sudah memadai.

G. Teknis Analisis Data

Penelitian menggunakan metode eksperimen kuasi menyajikan profil umum tentang kreativitas anak usia dini dan efektivitas program bimbingan. Untuk uji efektivitas program, dibandingkan hasil skor rata-rata antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Mengacu pada kepentingan tersebut diadakan analisis statistika untuk menjawab pertanyaan penelitian dan memperoleh data dalam bentuk angka dan deskripsi.

1. Teknik Analisis Profil Umum Kreativitas Anak Usia Dini

Teknik analisis pertama ditujukan untuk mengetahui gambaran umum kreativitas anak usia dini, alat yang digunakan berupa instrument pedoman

observasi. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat sehingga menghasilkan item-item pernyataan dan kemungkinan jawabannya. Instrumen digunakan untuk mengukur kreativitas anak usia dini yang berada dalam kategori sedang dan rendah.

Penyekoran instrumen dalam penelitian ini disusun dalam bentuk skala ordinal. Skala ordinal adalah skala yang menunjukkan perbedaan tingkatan subyek secara kuantitatif (Furqon, 2007: 7). Skala ordinal berdasarkan pada peringkat yang diurutkan dari jenjang yang tertinggi sampai terendah atau sebaliknya.

Selanjutnya pengelompokkan skor rentang penilaian pada skala kreativitas dengan menggunakan skor 0 (nol) untuk nilai rendah dan 1 (satu) untuk nilai tinggi dengan item sebanyak 27 butir pernyataan. Rentang skor ini digunakan sebagai standarisasi dalam menafsirkan skor yang ditujukan untuk mengetahui makna skor yang dicapai siswa dalam pendistribusian respon terhadap instrumen. Pengelompokkan skor disusun berdasarkan skor yang diperoleh subyek uji coba pada setiap aspek maupun skor total instrumen.

Untuk mengetahui kreativitas siswa anak usia dini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mencari skor maksimal ideal (Skor Maks = 1 * 27 = 27)

b. Mencari skor minimal ideal (Skor Min = 0 * 27 = 0)

c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh, yaitu :

   Rentang Skor = Skor Maksimal Ideal – Skor Minimal Ideal

   (Rentang Skor = 27 – 0 = 27)

d. Mencari interval skor, yaitu :

Interval Skor = Rentang Skor / 3

(Interval Skor = 27 / 3 = 9)

Dari langkah-langkah di atas, dilakukan pengklasifikasian kreativitas dalam tiga kriteria yaitu kreativitas tinggi, kreativitas sedang, dan kreativitas rendah. Pengelompokkan data untuk profil kreativitas siswa kelas B PAUD Nurrahman dengan rentang klasifikasi kreativitas dijelaskan dalam tabel 3.10.

Tabel 3.10
Kriteria Gambaran Umum Kreativitas

Kriteria	Deskripsi
Tinggi	X ≥ Min Ideal + 2 * Interval
Sedang	Min Ideal + interval < X ≤ Min Ideal + 2 * Interval
Rendah	X ≤ Min Ideal + Interval

Sumber: (Sudjana, 1996:47)

Deskripsi dari klasifikasi kreativitas dengan rentangan dalam tiga kriteria yaitu kreativitas tinggi, kreativitas sedang, dan kreativitas rendah, dijelaskan dalam tabel 3.11 sebagai berikut.

Tabel 3.11
Deskripsi Kriteria Kreativitas

Rentang	Kriteria	Deskripsi
19 - 27	Tinggi	Siswa memiliki kemampuan kreativtas tinggi untuk menghasilkan suatu produk kreatif yang dilakukan melalui proses kreatif. Proses kreatif yang terjadi pada siswa ketika aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dalam berpikir dapat terpadu dengan baik dan cepat
11 - 8	Sedang	Siswa memiliki kemampuan kreativitas sedang untuk menghasilkan suatu produk kreatif yang dilakukan melalui proses kreatif. Proses kreatif terjadi ketika

		keempat aspek kreativitas dapat terpadu dengan baik, namun dalam prosesnya masih memiliki kekurangan bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi
2 - 10	Rendah	Siswa memiliki kemampuan kreativitas rendah, tidak memiliki kemampuan untuk menghasilkan suatu produk yang kreatif yang dilakukan melalui proses kreatif. Proses kreatif tidak terjadi pada diri siswa dimana keempat aspek kreativitas yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi berpikir tidak terjadi dan tidak dapat terpadu dengan baik

2. Teknik Uji Efektivitas Program Bimbingan Dengan Menggunakan Teknik *Finger Painting*

Bentuk analisis data yang digunakan menjawab pertanyaan penelitian tentang keefektivan program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan cara membandingkan data rata-rata perolehan skor kreativitas sebelum mendapatkan bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* dengan data skor kreativitas setelah memperoleh bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting.*

Pengujian efektivitas program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* dilakukan dengan menggunakan uji parametris yaitu dengan menggunakan teknik uji t *(independent sample t test)* melalui analisis data kreativitas sebelum dan setelah mengikuti program bimbingan. Teknik uji ini dilakukan dengan cara membandingkan data *pre-test* dan *post-test,* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (tanpa diberi perlakuan). Tujuan uji ini adalah untuk diperoleh fakta empirik tentang keefektivan program bimbingan dengan menggunakan teknik finger painting untuk mengembangkan

kreativitas anak usia dini siswa kelas B PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan tahun ajaran 2012-2013 dibandingkan dengan kelompok kontrol tanpa diberikan perlakuan/*treatment*. Teknik pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan *software Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 16.0.

Prosedur pengujian efektivitas tersebut adalah sebagai berikut.

a. Menguji normalitas data *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok. Pengujian normalitas data dilakukan dengan dengan statistik uji Z *Kolmogorov-Smirnov* (p>0.05) dengan menggunakan bantuan SPSS 16.0.

   Uji normalitas adalah untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas sebaran data dilakukan dengan cara membandingkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) dan probabilitas (P) dengan nilai signifikannya adalah 0.05. Dengan dasar pengambilan keputusan bahwa: P dari koefisien K-S > 0.05, maka data berdistribusi normal, dan P dari koefisien K-S < 0.05, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Menguji homogenitas varians data *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok (p>0,05) dengan bantuan *SPSS* 16.0.

c. Menguji efektivitas program, teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t *(t-test*). Uji t ini adalah pengujian perbedaan rata-rata yang biasa dilakukan oleh peneliti dengan maksud mengkaji efektivitas suatu perlakuan dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara

keadaan sebelum dengan keadaan sesudah perlakuan diberikan (Furqon, 2009: 174).

Menguji perbedaan (efektivitas) program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini menggunakan uji t independent *(independent sample t test)* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

(1) Hipotesis

Pengujian efektivitas dalam penelitian ini diuji dengan metode independen sampel *t-test* dari g*ain score* menggunakan fasilitas SPSS versi 16. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat perbandingan nilai Sig. (2-tailed) α, yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < α (0.05) maka H_0 ditolak.

Hipotesis penelitian :

Program bimbingan dengan menggunakan teknik finger painting efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Hipotesis statistik :

$$H_0 : \mu_{KE} = \mu_{KK}$$

$$H_1 : \mu_{KE} > \mu_{KK}$$

Keterangan :

H_0 adalah Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata kelompok eksperiemen (KE) dan rata-rata kelompok kontrol (KK). Maka program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* tidak efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

H_1 adalah Terdapat perbedaan antara rata-rata kelompok eksperiemen (KE) dan rata-rata kelompok kontrol (KK). Maka program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

(2) Dasar pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai t hitung dengan t tabel atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan α = 0,05.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan; (2) tahap pelaksanaan; dan (3) tahap pengolahan dan analisis data. Secara lebih rinci tahapan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

a. Studi literatur berupa buku-buku yang membahas tentang kreativitas, dan teknik *finger painting*.

b. Menentukan subjek penelitian di PAUD Nurrahman Jakarta Selatan.

c. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian berupa pedoman observasi, dan pedoman wawancara.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pelaksanaan/implementasi layanan program bimbingan dengan menggunakan teknik *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

b. Observasi terhadap pelaksanaan program bimbingan dengan menggunakan teknik finger painting pada kelompok eksperimen untuk mengetahui keefektifan layanan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data, serta Pelaporan

a. Mengolah skor tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) kreativitas anak usia dini.

b. Menyajikan dan membahas hasil penelitian.