

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang akan diambil dari rancangan permasalahan dalam penelitian ini adalah metode quasi-eksperimen. Pada penelitian ini, akan dibuat perancangan kelompok yang diamati menjadi dua bagian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan rancangan sebagai berikut,

#### **A. Lokasi dan Subjek Populasi/Sample Penelitian.**

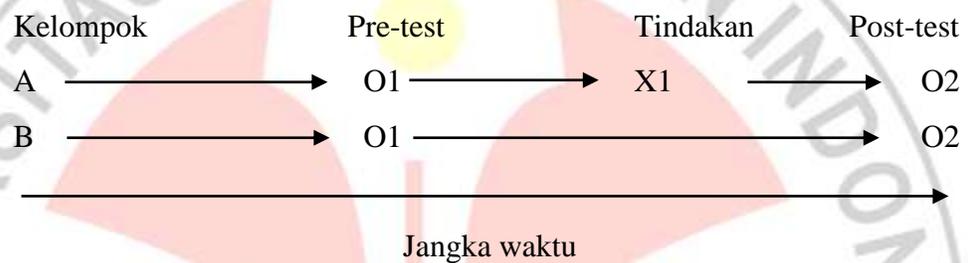
Penelitian ini direncanakan akan dilakukan di TK Sejahtera Ujungberung, Bandung. Dengan melibatkan siswa TK di semester ganjil. Pemilihan tadi dilandasi oleh beberapa pertimbangan seperti,

1. TK Sejahtera Ujungberung merupakan TK yang diharapkan dapat menjadi wahana penelitian dan pengembangan konsep dan praktek keilmuan pendidikan di TK.
2. TK Sejahtera Ujungberung terdiri dari siswa yang memiliki beberapa kemiripan baik dari latarbelakang sosial maupun gambaran awal kreativitas dan kemampuan komunikasi mereka.
3. Pembagian kelompok dilakukan mengikuti desain pra dan post-eksperimen dengan berdasarkan pada pencapaian yang ditunjukkan anak pada saat pre-test.

#### **B. Desain dan Metode Penelitian**

Melalui kerangka penelitian quasi-eksperimen, penelitian dirancang mengikuti desain pra dan post-eksperimen. Setelah berbagai perangkat penelitian dapat ditetapkan, dilakukan observasi dan pengukuran terkait variabel yang ditetapkan. Kemudian melalui Quota Sample yang ada, ditetapkanlah pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada desain akhir penelitian, akan diberikan post-test yang juga diikuti oleh dua

kelompok tadi. Sebelum diberikan tes akhir, kelompok eksperimen akan berikan beberapa tindakan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kerangka teoritis yang diambil dalam penelitian. Dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari pre test dan post test, akan diketahui seberapa besar perubahan yang terjadi sebagai tanda keberhasilan tindakan yang diberikan dalam penelitian. Rancangan metode penelitian yang akan diterapkan pada penelitian ini mengadaptasi rancangan penelitian ekperimental dari McMillan & Schumacher (2001) seperti,



GAMBAR 1.2.  
DESAIN PENELITIAN

Keterangan;

O1 : Pretest

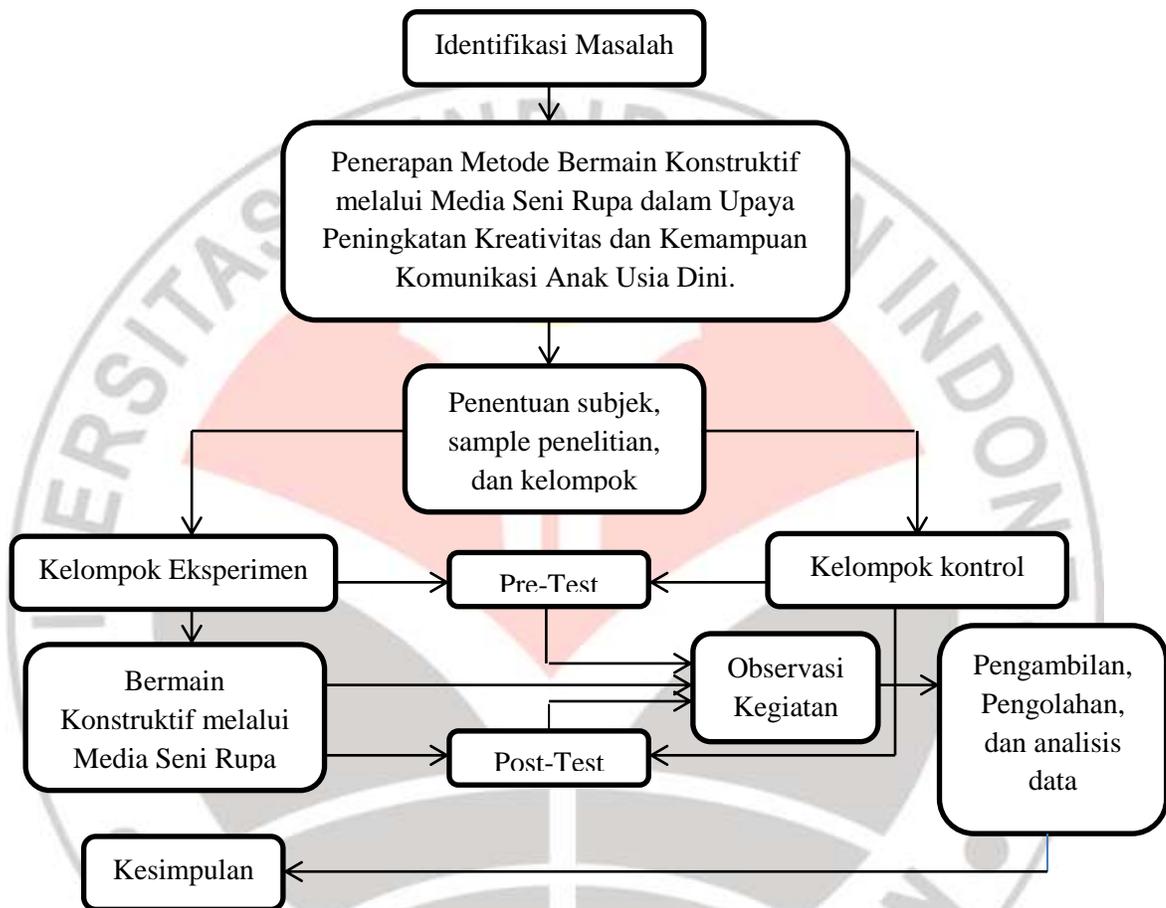
O2 : Post test

X1 : Metode Bermain Konstruktif

A : Kelompok Eksperimen

B :Kelompok Kontrol

Sedangkan langkah-langkah yang dirancang dalam melakukan penelitian ini diuraikan dalam alur penelitian seperti berikut ini.



GAMBAR 1.3.  
ALUR FIKIR PENELITIAN

Berdasarkan pada design langkah-langkah penelitian yang dirancang, akan dilaksanakan beberapa tahap kegiatan sebagai berikut,

1. Melakukan identifikasi permasalahan yang ada di lapangan,
2. Melakukan pengkajian teori tentang bermain konstruktif, kemampuan kreatif dan kemampuan komunikasi.
3. Menentukan subjek penelitian.
4. Melakukan observasi terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan gambaran awal tentang kemampuan kreatif dan kemampuan komunikasi anak TK.
5. Melakukan pre-test untuk mengetahui tingkat kemampuan kreatif dan kemampuan komunikasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dilakukan treatment.
6. Bersama guru menyepakati beberapa batas dan anjuran tentang kegiatan bermain konstruktif dengan media seni rupa.
7. Memberikan pengenalan tentang langkah-langkah pembelajaran berdasarkan pada model pengembangan kemampuan kreatif menurut Treffinger.
8. Menerapkan metode bermain konstruktif dengan menggunakan media seni rupa terhadap kelompok eksperimen.
9. Memberikan test akhir kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
10. Melakukan analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji-t terhadap pencapaian nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

TABEL 1.1.  
JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Kegiatan	Keterangan
1.	Uji Instrument	TK. Sejahtera, Bandung
2	Pengenalan dan pelatihan	Guru kelas
3	Pre-test	Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
4	Penerapan Metode Bermain Konstruktif Melalui Media Seni Rupa dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Komunikasi pada anak TK.	Kelompok eksperimen
5	Post-test	Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

### ***C. Definisi Operasional***

Definisi operasional ini ditujukan untuk membangun pemaknaan terkait variable penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dari pendefinisian dan perumusan masalah yang telah dilakukan sebelumnya, dapat diuraikan beberapa definisi operasional pada penelitian ini seperti,

#### **1. Metode Bermain Konstruktif melalui Media Seni Rupa.**

Bermain konstruktif erat kaitannya dengan berbagai upaya penciptaan karya seni. Melalui kegiatan bermain konstruktif, anak dipacu kemampuan kreatifnya untuk merangkaikan berbagai simbol bentuk yang diwakili oleh benda-benda bahan permainan konstruktif. Pada pelaksanaannya, penelitian ini menerapkan pendekatan proyek dimana anak dibimbing untuk merangkaikan suatu bentuk baru yang mencerminkan kemampuan kreatif mereka dari beberapa bagian bahan mainan konstruktif yang disediakan. Alat mainan itu sendiri dibagi menjadi empat kelompok yaitu,

- a. Alat mainan utama yang merupakan bahan utama yang akan dibentuk oleh anak.
- b. Rincian bagian alat permainan yang merupakan bagian-bagian potongan kecil dari alat permainan utama.
- c. Bagian asesoris merupakan rincian bagian lain yang bersifat sebagai pelengkap. Bagian ini diwakili oleh warna, striping dll.
- d. Alat permainan tambahan, merupakan alat permainan yang tidak dirancang secara khusus dalam bagian alat mainan utama. Alat ini dapat ditemui anak di lingkungan TK ataupun alat mainan yang telah disediakan secara terpisah.

## 2. Kreativitas

Kajian kreativitas jika dirunutkan hampir semuanya berawal dari beberapa contoh definisi kemampuan berfikir secara divergen. Berawal dari pemikiran tersebut, penelitian dikhususkan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas anak dari segi kemampuan anak untuk berfikir fleksibel, kemampuan anak untuk berfikir elaboratif, dan juga kemampuan anak untuk dapat menghadirkan dan mengkonstruksi karyanya secara orijinal dan unik.

## 3. Kemampuan komunikasi

Pada penelitian yang dilakukan, rancangan kemampuan komunikasi yang hendak dikembangkan tidak hanya terbatas pada kegiatan tanya-jawab yang dilakukan oleh anak. Kemampuan komunikasi yang dikembangkan melingkupi kemampuan anak untuk memberikan sikap afirmatif, berdiskusi, serta menghargai temannya yang dirancang dalam kelompok kecil.

#### 4. Model pengembangan kreativitas Treffinger.

Model pengembangan kreativitas ini merupakan model pengembangan yang cukup lengkap dimana anak tidak hanya dipicu dari segi kognitifnya saja tapi juga dari segi afektif. Selain itu, beberapa langkah penerapan yang ada mirip dengan *project-based play*. Pada Munandar (2009:172) menguraikan pengembangan kreativitas melalui model ini meliputi tiga tahap pengembangan,

- a. ***Pengembangan Tingkat I***, berkisar pada pembangunan kemampuan berfikir divergen. Stimulasi tidak hanya dilakukan pada sisi kognitifnya saja tapi juga mencoba memberikan dorongan agar segi afektif anak dapat tergerak dan memberikan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan yang kita programkan.
- b. ***Pengembangan Tingkat II***, merupakan penerapan lanjutan dari hasil pemikiran divergen yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini anak mencoba untuk melakukan analisa, evaluasi dan pengandaian dari ide sebelumnya.
- c. ***Pengembangan Tingkat III***, anak diberi kesempatan untuk berhadapan langsung dengan masalah kongkrit yang membutuhkan pemecahan masalah.

#### ***D. Variable Penelitian***

Penelitian ini melibatkan beberapa unsur variable yang terdiri dari variable bebas dan variable terikat. Variable yang menjadi variable bebas atau patokan utama dalam penelitian ini adalah beragam permainan konstruktif yang dirancang untuk meningkatkan unsure yang terdapat pada variable terikat. Sedangkan variabel yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kreatif anak usia dini beserta kemampuan komunikasi anak.

- a. Variable Bebas (X), merupakan metode bermain konstruktif
- b. Variable Terikat (Y1), Peningkatan kemampuan kreatif anak.
- c. Variable Terikat (Y2), Peningkatan kemampuan komunikasi anak.

#### ***E. Teknik Pengumpulan Data***

Populasi yang diambil pada penelitian ini terdiri dari semua siswa kelas TK Sejahtera Ujungberung, Bandung yang rata-rata umurnya sekitar 5-6 tahun baik itu anak laki-laki maupun perempuan. Semua siswa tadi kemudian dibagi kedalam dua kelompok, yang kemudian diberikan perlakuan berbeda. Kelompok pertama melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan menerapkan metode bermain konstruktif melalui media ini sedangkan kelompok ke dua, melakukan kegiatan belajar-mengajar seperti apa yang telah dilakukan sebelumnya. Sebelum penelitian dimulai, akan dilakukan uji coba instrument penelitian dengan tujuan untuk menguji kelayakan instrument yang akan digunakan. Instrument tadi terdiri dari beberapa materi kegiatan yang berkaitan dengan kreatif dan kemampuan komunikasi anak. Setelah dilakukan uji coba instrument, anak akan diberikan tes awal untuk melihat kemampuan awal anak sebelum diberikan tindakan. Sedangkan untuk pelaksanaannya, penelitian ini direncanakan akan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan setelah itu akan diberikan tes akhir untuk mengukur kemampuan anak setelah diberikan tindakan. Untuk memenuhi kebutuhan penelitian, akan dilakukan pengumpulan data melalui beberapa teknik evaluasi berupa tes dan non-tes seperti berikut ini

## a. Tes Performance

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, akan dilakukan tes kemampuan komunikasi dan kemampuan kreatif anak dengan menggunakan membuat beberapa karya dan kegiatan seni rupa yang sesuai dalam kerangka pembelajaran di PAUD melalui tes penampilan anak dalam selama melakukan permainan konstruktif.

TABEL 1.2.  
KISI-KISI KEMAMPUAN KREATIF ANAK USIA DINI

No	Variable	Sub-variable	Indikator	Tes	Responden	Item
1.	Kemampuan kreatif (daya fikir/cipta)	1. Dapat menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan berbagai benda.	1. Memodifikasi Alat mainan utama. 2. Memodifikasi rincian bentuk. 3. Memodifikasi asesoris mainan. 4. Memodifikasi alat tambahan	Tes	Anak TK	1 sampai 16
		2. Menciptakan suatu bentuk dari kepingan-kepingan bentuk geometris atau bentuk lainnya.	1. Memodifikasi Alat mainan utama. 2. Memodifikasi rincian bentuk. 3. Memodifikasi asesoris mainan. 4. Memodifikasi alat tambahan	Tes	Anak TK	1 sampai 16
		3. Menyusun kembali kepingan menjadi bentuk utuh atau bentuk baru.	1. Memodifikasi Alat mainan utama. 2. Memodifikasi rincian bentuk. 3. Memodifikasi asesoris mainan	Tes	Anak TK	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12

## b. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat kemampuan komunikasi anak dengan cara mengobservasi secara sistematis kemunculan perilaku dan kemampuan anak yang menunjang pada kemampuan kreatif anak selama melakukan permainan konstruktif.

TABEL 1.2.  
KISI-KISI KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK USIA DINI

<i>Sub variable</i>	<i>Indikator</i>	<i>Teknik pengumpulan data</i>	<i>Keterangan</i>	
			<i>Ya</i>	<i>Tidak</i>
Reaksi positif	Menyetujui <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan semangat kepada temannya.</li> </ul>	Observasi		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan semangat kepada temannya secara non-verbal</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan persetujuan terhadap ide-upaya teman</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan persetujuan terhadap ide-upaya teman secara non-verbal</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan kepedulian terhadap kesulitan yang dialami temannya</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan kepedulian terhadap kesulitan yang dialami temannya secara non-verbal</li> </ul>			
Pertanyaan	Meminta Informasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meminta informasi tentang apa saja yang harus dibongkar dari objek mainan</li> </ul>	Observasi		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meminta informasi tentang apa saja yang harus dimodifikasi.</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meminta informasi tentang pemasangan benda maian</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meminta informasi tentang penempatan rincian tambahan dari objek maian.</li> </ul>			
Jawaban	Memberi Informasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi Informasi tentang apa saja yang harus dibongkar dari objek mainan</li> </ul>	Observasi		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi Informasi tentang apa saja yang harus dimodifikasi.</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi Informasi tentang penempatan dan memasangkan</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi Informasi tentang penempatan rincian tambahan dari benda mainan.</li> </ul>			

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui cara dokumentasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan bukti konkrit dari penelitian yang dilakukan. Dokumentasi yang dilakukan dapat menggunakan beberapa cara seperti photo, video dan catatan dokumen lainnya terkait garis besar penelitian yang dilakukan.

## ***F. Teknik Analisis Data***

Ragam data yang diperoleh untuk keperluan penafsiran dalam penelitian diolah secara kuantitatif. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan juga uji normalitas dan homogenitas dengan menggunakan berdasarkan pada teknik Smirnov-Kolmogrof dan Uji variansi berdasarkan pada Independent T-Test sample, serta Paired T-Test sampel untuk mengetahui perkembangan yang dialami anak dari awal menjalani pre-test dan perubahan yang mereka tunjukan pada data yang didapat dari hasil post-test dengan menggunakan SPSS 18.0 dan MS-Excel.

### **a. Penyusunan Alat Tes**

Instrumen penelitian terdiri dari tes kemampuan kreativitas dan komunikasi yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian kemampuan anak sebelum dan sesudah tindakan. Tes bertujuan mendapatkan gambaran signifikansi perbedaan hasil belajar pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tes yang digunakan disusun berdasarkan pada kisi-kisi yang terdapat pada kurikulum pendidikan anak usia dini yang berlaku. Alat tes yang dirancang akan di uji validitas dan realibilitasnya sebelum digunakan untuk melihat kemampuan dan ketepatan pengukuran terhadap perkembangan kemampuan kreatif dan komunikasi anak. Validitas instrument terdiri dari validitas teoritis yang hanya berdasarkan pada pertimbangan logika dari para ahli yang bersangkutan meliputi, validitas umum, validitas isi, yang digunakan untuk mencocokkan tiap butir tes dengan kisi-kisi yang disusun berdasarkan standar isi yang berlaku. Kejelasan bahasa dan validitas empiris atau validitas kriteria, untuk menghitung koefisien korelasi antara tes uji dengan tes lain sebagai kriteria standarnya.

### **b. Uji coba alat tes**

Uji coba akan dilakukan anak-anak TK kelas B di TK Sejahtera Ujungberung. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui koefisien korelasi

skor hasil tes uji dengan tes penelitian, koefisien reliabilitas, koefisien korelasi tiap butir dengan skor total, daya pembeda, tingkat kesukaran dan efektivitasnya.

c. Analisis hasil Uji coba

Analisis hasil uji coba dilakukan untuk mengetahui kualitas tes uji coba yang akan digunakan, yang meliputi,

1. Analisis Validitas Tes

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sampai sejauh mana validitas suatu instrument yang akan diterapkan dalam penelitian. Instrumen yang baik seharusnya memiliki nilai validitas yang tinggi, dan sebaliknya jika instrument tersebut memiliki nilai yang rendah maka dapat dikatakan instrument tersebut memiliki tingkat validitas yang rendah. Uji validitas akan dilakukan dengan menggunakan program SPSS, dengan kriteria validitas seperti,

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

N = Jumlah Subjek

Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment (pearson) dengan angka kasar, kriteria untuk menafsirkan koefisien korelasi:

0,800 – 1, 00 = Sangat Tinggi

0, 600 – 0, 800 = Tinggi

0, 400 – 0, 600 = Cukup

0, 200 – 0, 400 = rendah

0,00 – 0, 200 = sangat rendah

(Arikunto , 2002 : 78)

## 2. Analisis Reabilitas Tes

Rumus untuk menghitung koefisien reliabilitas instrument dengan menggunakan *Cronbach Alpha* adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \left( \frac{K}{K - 1} \right) \left( \frac{s_r^2 - \sum s_i^2}{s_x^2} \right)$$

$\alpha$  = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

$K$  = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum s_i^2$  = Jumlah varians skor item

$s_x^2$  = Varians skor-skor tes (seluruh item K)

Keterangan;

- Jika alpha > 0,90 maka reliabilitas sempurna
- Jika alpha antara 0,70 – 0,90 maka reliabilitas tinggi
- Jika alpha antara 0,50 – 0,70 maka reliabilitas moderat
- Jika alpha < 0,50 maka reliabilitas rendah

(Sutanto, 2012)