

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji efektivitas program bimbingan dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, dimana data penelitian berupa angka-angka yang dikumpulkan menggunakan instrumen dan dianalisis melalui perhitungan statistik tertentu.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek penelitian. Desain eksperimen menggunakan *quasi-eksperimental* yaitu dengan menggunakan *pretest-posttest with control group design*. Desain penelitian ini dipilih karena penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan bimbingan dengan menggunakan teknik permainan tradisional dan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional yang diberlakukan di sekolah. Desain ini menguji efektivitas program bimbingan dengan menggunakan teknik permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Adapun desain penelitiannya dapat digambarkan pada tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian Quasi Eksperimental**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Treatment</b>	<b>Post-test</b>
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

#### Keterangan

- O1 : *pretest* kelompok eksperimen
- O2 : *posttest* kelompok eksperimen
- O3 : *pretest* kelompok kontrol
- O4 : *posttest* kelompok kontrol

Izzatur Rahmah, 2019

**BIMBINGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- X1 : Model bimbingan dengan teknik permainan tradisional  
 X2 : Perlakuan konvensional yang dilakukan di sekolah

### 3.2. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah kreativitas seluruh siswa kelas 2 SD N Isola Bandung yang terdaftar sebagai siswa tahun ajaran 2018/2019. Alasan pemilihan populasi adalah karena belum adanya upaya pengembangan kreativitas secara khusus yang dilakukan oleh guru. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, beberapa siswa kelas 2 mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan baru dalam belajar, kesulitan menghasilkan jawaban yang beragam dan memiliki rasa ingin tahu yang rendah. Oleh karena itu, siswa kelas 2 SD N Isola Bandung dipilih menjadi populasi dalam penelitian ini sebanyak 64 orang. Sebagaimana yang tercantum dalam Tabel 3.2 sebagai berikut.

**Tabel 3.2**  
**Populasi Siswa Kelas 2 SD N Isola Bandung**

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	27
Perempuan	37
Total	64

Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel diambil berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan oleh peneliti. *Purposive sampling* yang bertujuan agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi sehingga diperoleh informasi yang cukup untuk mengestimasi populasinya. Sampel yang memiliki kreativitas kategori rendah, sedang dan tinggi dipilih dalam kelompok kontrol dan eksperimen yang dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

**Tabel 3.3**  
**Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

<b>Kelompok</b>	<b>Jumlah</b>
Eksperimen	8 orang
Kontrol	8 orang

### 3.3. Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian terdiri atas dua variabel, yaitu program bimbingan dengan menggunakan teknik permainan tradisional sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan kreativitas anak menjadi variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

### 3.4. Definisi Operasional Variabel

#### 3.4.1 Kreativitas

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian adalah kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban yang banyak, bervariasi, unik dan bermakna terhadap persoalan yang berupa melengkapi tugas sejauh mana siswa menunjukkan imajinasinya, menyebutkan kegunaan dan membuat gambar nyata dari suatu bentuk yang belum sempurna. Kemampuan berpikir kreatif tersebut ditandai dengan kelancaran berpikir (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*).

Kreativitas berpikir pada anak dari segi kelancaran (*fluency*), aspek ini berhubungan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan alternative 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.

### **3.4.2 Bimbingan melalui Permainan Tradisional**

Bimbingan melalui permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah layanan yang diberikan kepada siswa kelas 2 SD N Isola Bandung berupa kegiatan bermain permainan tradisional sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak. Permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini adalah permainan yang memuat aspek berpikir kreatif. Permainan tradisional tersebut ialah *gagarudaan*, kelereng atau *gundu*, *dam-daman*, jumptan dan bermain lempung.

Kegiatan layanan tersebut dimuat dalam sebuah program. Program bimbingan dapat diartikan sebagai suatu rangkaian kegiatan bimbingan yang terencana, terorganisasi, dan terkoordinasi sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut.

## **3.5. Inventori Penelitian**

### **3.5.1 Instrumen Tes Kreativitas**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Tes Kreativitas Sekolah Dasar yang berada pada **Unit Pelaksanaan Teknis Bimbingan dan Konseling dan Pengembangan Karir (UPT-BKPK UPI)**. Terdapat tiga bagian tes dan dua jenis tes yaitu tes verbal dan tes figural. Bagian pertama pada tes kreativitas adalah tes verbal yang berisi tentang melanjutkan suku kata, pada bagian kedua yaitu mengenai tes verbal yaitu berisi mengenai menyebutkan kegunaan dan melakukan sesuatu serta bagian ketiga yaitu tes figural yang berisi mengenai tugas menggambar.

Ketiga Bagian tes ini mengadaptasi sebagian tes kreativitas yang dikembangkan oleh Torrance dan Guilford dengan aspek penilaian dari Guilford. Torrance mengembangkan tes kreativitas bernama *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) yang terdiri dari dua versi yaitu TTCT verbal dan TTCT Figural. Tes yang diadaptasi adalah TTCT Figural dengan aktivitas konstruk gambar pada tes bagian ketiga. Tes yang dikembangkan oleh Guilford adalah tes yang mengukur dimensi berpikir divergen. Tes ini menjadi landasan tes kreativitas verbal yaitu pada tes bagian pertama mengenai permulaan kata dan pada tes bagian kedua mengenai menyebutkan kegunaan.

Berdasarkan dari kedua teori Torrance dan Guilford tersebut, Unit Pelaksanaan Teknis Layanan Bimbingan dan Konseling dan Pengembangan Karir Universitas Pendidikan Indonesia (UPT-BKPK UPI) mengembangkan tes kreativitas untuk sekolah dasar hasil adaptasi dari TTCT Verbal yang terdiri dari pengembangan produk (*Produk improvement*) dan penggunaan tidak biasa (*unusual uses*), dan TTCT Figural dari Torrance yaitu konstruksi gambar (*picture construction*).

Ketiga bagian tes kreativitas ini mencakup empat aspek kreativitas dari Guilford, yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), originalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Aspek kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan siswa dalam menghasilkan jawaban dengan lancar dinilai dari ketiga bagian tes yaitu tes bagian pertama, kedua dan ketiga. Aspek fleksibilitas (*flexibility*) yaitu kemampuan menghasilkan ide yang unik atau berbeda dari ide siswa lainnya dinilai dari tes bagian pertama, kedua dan ketiga. Aspek elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan dalam memperluas atau memperinci ide yang telah dimunculkan dinilai dari tes bagian ketiga.

### 3.5.2 Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas tes kreativitas dilakukan oleh pihak Laboratorium Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

#### 1. Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan dan tingkat kevalidan suatu instrument. Pengujian validitas merupakan hal yang

penting karena melalui uji valid dapat dilihat apakah instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur. Berikut merupakan hasil uji validitas kreativitas dari LPBB FIP UPI.

**Tabel 3.4**  
**Validitas Instrumen Tes Kreativitas Sekolah Dasar**

Aspek	R	Keterangan
Aspek 1	0,76	Valid
Aspek 2	0,46	Valid
Aspek 3	0,73	Valid
Aspek 4	0,72	Valid

(Sumber: LPPB FIP UPI, 2016)

## 2. Reliabilitas

Uji reliabilitas diperlukan untuk mengetahui tingkat keterandalan suatu instrument. Hasil uji reliabilitas pada tes kreativitas yang didapatkan dari LPPB FIP UPI adalah sebagai berikut.

Korelasi skor setiap aspek dengan total rata-rata  $r = 0,89$

Reliabilitas total  $r = 0,754$

Tingkat reliabilitas yang didapat dari LPPB FIP UPI dapat dilihat dari koefisien yang ditafsirkan ke dalam kriteria penafsiran reliabilitas yang dikemukakan oleh Sugiyono (2014:257) sebagai berikut.

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Reliabilitas Intrumen**

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas yaitu didapatkan sebesar 0,754, sehingga tingkat reliabilitas penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam kriteria tinggi, artinya instrument tes yang dibuat memiliki hasil yang konsisten dalam mengukur kreativitas

### 3.6 Prosedur penelitian

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

1. Tahap persiapan
  - a. Studi literatur berupa buku-buku yang membahas tentang kreativitas dan permainan tradisional
  - b. Menentukan subjek penelitian di SD N Isola Bandung
  - c. Menyusun kisi-kisi dan instrument penelitian
2. Tahap pelaksanaan
  - a. Pelaksanaan pre-test untuk mengetahui keadaan di lapangan
  - b. Pelaksanaan / implementasi program bimbingan dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
  - c. Pelaksanaan post-test pada kelompok eksperimen untuk mengetahui keefektifan program bimbingan dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
3. Tahap akhir
  - a. Mengolah data hasil penelitian yang diperoleh saat pelaksanaan penelitian
  - b. Melakukan analisis terhadap seluruh data penelitian
  - c. Menyimpulkan hasil analisis
  - d. Membuat laporan penelitian

### 3.7 Analisis Data

Analisis data dilakukan sesuai dengan pedoman penyekoran tes kreativitas sekolah dasar dari LPPB FIP UPI. Pemberian skor pada tes kreativitas ini didasarkan pada keempat aspek kreativitas yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas

(*flexibility*), originalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Pemberian skor tes kreativitas dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1. **Penyekoran Aspek Kelancaran (*fluency*)**

Pada aspek kelancaran ini penyejukan didasarkan atas rasional atau tidak jawaban yang diberikan oleh siswa. Apabila jawaban siswa rasional maka jawaban siswa dianggap benar dan diberikan skor 1. Tetapi jika jawaban yang diberikan tidak rasional, maka diberikan skor 0. Penyejukan aspek kelancaran berlaku untuk bagian tes I, II, dan III. Penyejukan aspek kelancaran dapat dilihat pada lampiran.

### 2. **Fleksibilitas (*flexibility*)**

Penyejukan ada aspek fleksibilitas dapat dilihat dari seberapa banyak tema dari jawaban yang diberikan siswa. Masing-masing tema diberi skor 1. Beberapa jawaban yang termasuk dalam satu tema maka akan tetap diberikan skor 1. Penyejukan aspek fleksibilitas dapat dilihat pada bagian tes II dan III.

### 3. **Originalitas (*originality*)**

Penyejukan aspek originalitas dapat dilihat pada bagian I, II dan III dengan melihat seberapa unik atau berbeda jawaban yang diberikan siswa terhadap tes kreativitas tersebut. Skor pada aspek ini dinilai dari jumlah jawaban yang benar dikali bobot masing-masing jawaban yang ada di pedoman. Kata-kata yang tidak ada dalam pedoman termasuk jawaban dengan bobot skor 5. Penyejukan pada aspek originalitas dapat dilihat pada lampiran.

### 4. **Elaborasi (*Elaboration*)**

Penyejukan aspek elaborasi dapat dilihat dari kelengkapan gambar atau gambar lebih detail dari bentuk gambar sederhana. Semakin detail gambar yang diberikan maka semakin besar skor yang diraih. Skor tertinggi pada aspek ini ialah tiga. Penyejukan aspek elaborasi dapat dilihat di lampiran.

Setelah penyejukan dari hasil penyebaran tes kreativitas, maka data di input ke dalam Microsoft Excel dan didapat skor mentah. Data mentah kemudian diubah menjadi skor t dengan cara skor mentah dikurangi rata-rata yang akan menghasilkan skor simpangan, kemudian skor simpangan diubah menjadi skor baku dengan cara membagi skor simpangan dengan simpangan baku data tersebut. Skor baku (skor z) dikali standar deviasi skor t dan ditambah rata-rata



skor t. Hal ini dilakukan guna melihat kecenderungan umum skor yang diperoleh siswa. Rumus pengubahan skor mentah ke dalam skor t adalah sebagai berikut.

$$T = \left[ \frac{x - X}{s} \right] 50 + 10$$

Keterangan:

x = skor responden

X = rata-rata skor kelompok

S = standar deviasi skor kelompok

Setelah pengolahan data selesai, maka dilakukan analisis data. Data dikelompokkan ke dalam lima kategori penilaian kreativitas yang didapatkan dari LPPB FIP UPI yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Tabel Kategori Penilaian Tes Kreativitas**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
Sangat tinggi	$\geq 65$	Pencapaian tingkat perkembangan siswa sangat optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya siswa memiliki kreativitas yang sangat tinggi. Selain itu siswa memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, mampu mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik serta dapat memperinci gagasan dengan sangat baik
Tinggi	55 – 64	Pencapaian tingkat perkembangan siswa optimal pada setiap aspek kreativitas. Pada tingkat ini siswa memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, mampu mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik serta dapat memperinci gagasan dengan baik

Izzatur Rahmah, 2019

**BIMBINGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
Sedang	45 – 54	Pencapaian tingkat perkembangan siswa cukup optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya siswa memiliki kreativitas yang sedang. Selain itu, siswa memiliki kemampuan untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru, beragam dan unik, serta mampu memperinci gagasan meskipun belum optimal
Rendah	35 – 44	Pencapaian tingkat perkembangan siswa kurang optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya siswa memiliki kreativitas yang rendah. Selain itu, siswa belum memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, belum mampu mengungkapkan gagasan yang baru dan unik, serta belum mampu memperinci gagasan
Sangat Rendah	$\leq 35$	Pencapaian tingkat perkembangan siswa tidak optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya siswa memiliki kreativitas yang sangat rendah. Selain itu, siswa tidak memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, tidak mampu mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik serta tidak mampu memperinci gagasan.

(Sumber: LPPB FIP UPI, 2016)