

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Pemilihan dan penentuan metode sangat penting dan diperlukan dalam suatu penelitian. Karena dengan penentuan metode akan diperoleh ketepatan data dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya adalah menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Penelitian kuasi eksperimen dilakukan karena peneliti tidak memakai teknik *randomization* (sampel yang di acak) tetapi menggunakan kelompok yang sudah tersedia (*intact group*) di sekolah. Hal tersebut ditegaskan Ali (1993:140) bahwa:

“Kuasi eksperimen hampir mirip dengan eksperimen, perbedaannya terletak pada penggunaan subjek yaitu pada kuasi eksperimen tidak dilakukan penugasan random, melainkan dengan menggunakan kelompok yang telah ada (*intact group*).”

Metode kuasi eksperimen ini digunakan jika dianggap sudah memenuhi persyaratan. Persyaratan yang dimaksud menurut Ali (1993:140) disini adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenakan eksperimen dan ikut mendapat pengamatan. Lebih lanjut Ali (1993:140) menyatakan dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini, akibat yang

diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan.

Penelitian kuasi eksperimen ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dimaksudkan untuk membandingkan tingkat kreativitas antara kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang menggunakan metode non bermain peran.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Control Group Pre-test – Post Test Non Random*. Rancangan ini menurut Sudjana dan Ibrahim (2004:4) ini dipilih karena selama eksperimen tidak memungkinkan untuk mengubah kelas yang telah ada. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas awal kedua kelompok sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas anak setelah diberi perlakuan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 3.5**

**Desain Penelitian *Control Group Pre-Test – Post-test Non Random***

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post Test</i>
E	$Y_1$	X	$Y_2$
K	$Y_1$	-	$Y_2$

(Sudjana dan Ibrahim, 2004:4)

Keterangan:

E = kelompok eksperimen

$Y_1$  = pre tes untuk kelompok eksperimen

X = perlakuan

$Y_2$  = post tes untuk kelompok eksperimen

K = kelompok kontrol

$Y_1$  = pre tes untuk kelompok kontrol

$Y_2$  = post tes untuk kelompok kontrol

## B. Variabel Penelitian

Dengan merumuskan aspek-aspek variabel yang akan di teliti dalam penelitian ini, dimaksudkan agar arah penelitian menjadi jelas dan dapat membantu memberikan gambaran tentang bahasan penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu metode bermain peran (*role playing*) dan tingkat kreativitas anak.

Pada penelitian ini, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) bertindak sebagai variabel X atau variabel bebas (*independent variable*) karena diasumsikan dapat mempengaruhi tingkat kreativitas anak, sedangkan tingkat kreativitas anak sebagai variabel Y atau variabel terikat (*dependent variable*) dan diasumsikan dapat dipengaruhi oleh variabel X yaitu metode bermain peran (*role playing*).

## C. Definisi Operasional

### 1. Kreativitas

Dalam Penjelasan, Munandar (1999:47) mengemukakan bahwa:

“Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.”

Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan seseorang yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan memperinci) suatu gagasan.

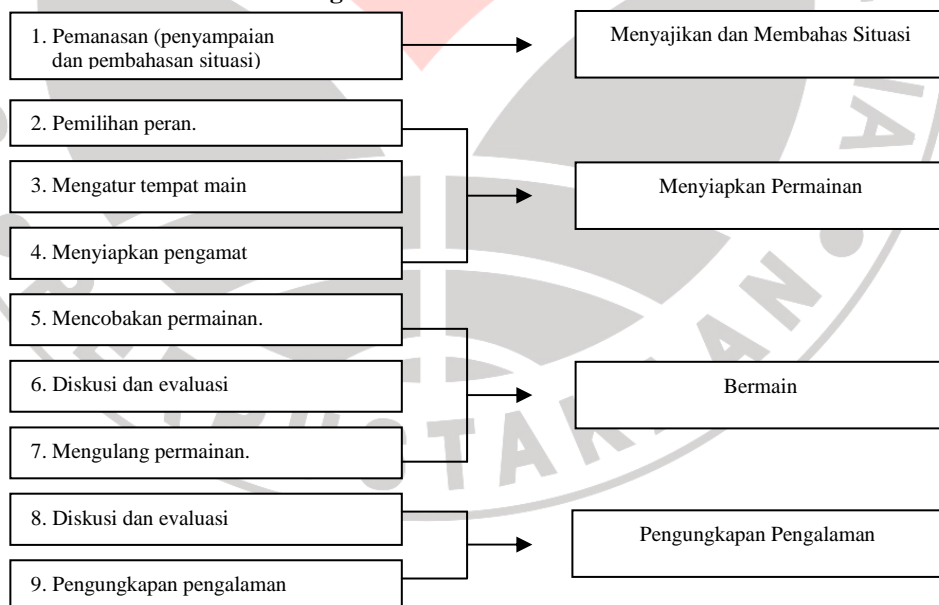
## 2. Bermain Peran (*role playing*)

Bermain peran merupakan suatu upaya kegiatan pendidikan yang dalam kegiatannya anak memerankan berbagai tokoh dan karakter yang telah disiapkan oleh guru dengan tujuan anak-anak mampu mengembangkan potensi dan kemampuannya yang diekspresikan melalui peran yang dimainkannya dengan tujuan mampu menarik perhatian dan memotivasi anak untuk mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya secara utuh.

Secara operasional langkah-langkah bermain peran terdiri dari beberapa langkah seperti yang diungkapkan Wardani (Nugraha, 2006:43)

“Secara rinci bermain peran dapat terdiri dari 9 tahap seperti yang terlihat dalam diagram. Namun 9 tahap tersebut dapat pula di buat menjadi 4 tahap besar seperti yang terlihat pada gambar berikut. Setiap tahap masih dapat di rinci menjadi langkah-langkah lebih kecil”.

**Bagan 3.3**  
**Langkah Bermain Peran**



Wardani (Nugraha, 2006:43)

#### D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas figural. Torrance (Wardhani, 2008:76) seorang tokoh kreativitas menciptakan sebuah alat tes yang dinamakan TTCT (*Torrance Test Of Creativity*) yang salah satu dari alat tes nya adalah tes kreativitas figural yang terdiri dari 65 buah lingkaran berdiameter 2cm.

Test Kreativitas Figural (TKF) menurut Munandar (2002:97) merupakan adaptasi dari *Circle test* dari Torrance yang kemudian pada tahun 1988 dilakukan standarisasi. Lebih lanjut Munandar (2002:97) menjelaskan Tes Kreativitas Figural (TKF) ini mengukur aspek kelancaran, kelenturan atau keluwesan, orisinalitas dan elaborasi dari kemampuan berfikir kreatif. Selain itu Munandar (2002:97) menambahkan pula bahwa nilai plus dari tes ini selain dapat mengukur keempat aspek kreativitas diatas, juga memungkinkan mendapat ukuran dari kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi antar unsur-unsur yang diberikan. Subtes dari tes kreativitas figural ini menurut Guilford (Wardhani, 2008:76) untuk mengukur:

1. *Fluency* atau kelancaran diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, jawaban atau penyelesaian masalah secara tepat
2. *Fleksibility* yang diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif dan mampu mengubah cara pendekatan ataupun pemikiran.

3. *Originality* dapat diartikan kemampuan dalam menciptakan ide atau gagasan yang orisinal bagi dirinya.
4. *Elaboration* adalah kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan serta menambah atau memperinci serta detail dari suatu objek atau gagasan

Laila (Wardhani, 2008:77) melakukan tes kesahihan *Circle Test* ini dan menemukan bahwa daya diskriminasi item tes bergerak antara 0,6227 sampai 0.7849, sedangkan koefisien reliabilitas sebesar 0.7553 yang berarti bahwa alat tes lingkaran dari TTCT ini yang terdiri dari 65 lingkaran berdiameter 2cm sebagai stimulus, cukup andal untuk mengukur kreativitas figural seseorang.

#### **E. Teknik Analisis**

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan dua jenis, yaitu:

1. Teknik analisis deskriptif, yang meliputi penghitungan:
  - a. Mean
  - b. Median
  - c. Standar Deviasi
2. Teknik analisis Inferensial, yang langkah-langkah terdiri dari:
  - a. Melakukan uji normalitas
  - b. Menentukan teknik analisis sesuai dengan hasil uji normalitas.
    - 1) Jika data hasil uji berdistribusi normal, maka teknik yang digunakan adalah t-test<sub>independent</sub>.

Dengan prosedur sebagai berikut:

- a) Mencari standar deviasi gabungan dengan rumus.
- b) Menentukan t hitung

Jika asumsi homogenitas terpenuhi ( $n_1 = n_2$ )

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Subana, 2005: 88)

Jika asumsi homogenitas tidak terpenuhi:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Furqon, 2002: 181)

- 2) Jika data hasil uji tidak berdistribusi normal, maka teknik yang digunakan adalah Uji *Mann Whitney*
  - c. Mencari skor *pre test* baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol,
  - d. jika hasil  $t\text{-test}_{\text{independent}}$  atau Uji *Mann Whitney* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka langkah selanjutnya :
    - 1) Melakukan *treatment* (menguji cobakan metode bermain peran) di kelas eksperimen
    - 2) Melakukan *post test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol
  - e. Jika hasil uji  $t\text{-test}_{\text{independent}}$  atau Uji *Mann Whitney* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka langkah selanjutnya :

- 1) melakukan treatment (menguji cobakan metode bermain peran) di kelas eksperimen
- 2) Melakukan *post test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol
- 3) Melakukan uji ANCOVA (Analysis of Covariance) yang bertujuan untuk mengontrol variabel-variabel diluar variabel yang diteliti tapi dianggap bisa mempengaruhi perbedaan skor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

## **F. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Arikunto (2002:102) mengatakan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sudijono (2002:72) bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian pendidikan ditambahkan Sudijono (2002:72) dapat berwujud manusia, kurikulum, kemampuan manajemen, alat-alat mengajar, cara mengajar, cara mengadministrasian, kepemimpinan, peristiwa dan lain-lain.

Sudjana dan Ibrahim (2004:84) mengungkapkan bahwa “populasi adalah seluruh sumber data yang memungkinkan, memberikan informasi yang berguna bagi masalah”. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek / subjek penelitian yang akan diteliti karena mempunyai karakteristik yang tertentu. Adapun populasi dalam penelitian ini



adalah di warga belajar TKK BPK PENABUR Taman Holis Indah yang berlokasi di jalan Taman Holis Indah Blok A Bandung.

## 2. Sampel Penelitian

Dalam penggunaan sampel ini dilakukan melalui teknik *total sampling* dengan jumlah sampel sekitar 20 anak. Adapun kriteria pemilihan populasi didasarkan pada:

- a. Usia anak, yaitu usianya 5-6 tahun.
- b. Jenis kelamin

Selain itu teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik *purposive* yang dilakukan dengan cara mengambil seluruh subyek bukan didasarkan pada strata *random* tetapi berdasarkan atas adanya tujuan tertentu dengan pertimbangan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Seperti yang dijelaskan oleh Ali (1993:57) bahwa

“teknik pengambilan sampel dengan teknik ini didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.”

Adapun pertimbangan-pertimbangan yang menjadi dasar dilakukannya teknik penarikan sampel secara *purposive sample* dalam penelitian ini, seperti dikemukakan Ali (1993:57) adalah:

- a. Mempertahakan kealamiahannya penelitian dengan menggunakan kelas yang sudah ada sejalan dengan metode penelitian yang digunakan.
- b. Peneliti membutuhkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai sampel penelitian. Sampel diambil berdasarkan karakteristik atau ciri-ciri yang sama atau mendekati yang dimiliki oleh

kedua kelompok, yaitu kelas dengan jumlah siswa yang sama dan memiliki rata-rata kemampuan yang sama.

- c. Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.
- d. Keterbatasan tenaga dan biaya sehingga tidak dapat mengambil sampel besar dan jauh.

Pembagian sampel untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

- a. Kelompok eksperimen (Kelas B4) yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.
- b. Kelompok kontrol (Kelas B5) yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

### **G. Prosedur Penelitian**

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian
  - a. Melakukan observasi awal kesekolah yang akan diteliti yaitu TKK BPK Taman Holis Indah Bandung Kelas B
  - b. Melakukan Studi Literatur
  - c. Menentukan tema yang akan dipergunakan dalam penelitian dengan metode bermain peran (*role playing*)
  - d. Menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol
  - e. Menyiapkan Instrumen Penelitian
  - f. Menyusun Rencana Pembelajaran

- g. Karena Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang sudah baku dan terstandarisasi jadi tidak perlu lagi dilakukan Uji validitas dan reliabilitasnya sehingga dapat langsung di ujikan kepada anak.

## 2. Tahap Penelitian

- a. Melakukan *Pre Test* kreativitas baik untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- b. Melakukan kegiatan Pembelajaran (perlakuan) yakni pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk kelompok eksperimen dan metode non eksperimen untuk kelas kontrol
- c. Melakukan *Post Test* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

## 3. Penyusunan laporan Hasil Penelitian

- a. Mengolah data-data hasil eksperimen melalui pengujian statistik dengan membandingkan skor *pre test* dan *post test* sehingga diperoleh harga gain, yaitu selisih skor *pre test* dan *post test*
- b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis
- c. Menyusun keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan.