

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Suatu penelitian harus menggunakan metode penelitian yang tepat untuk menghasilkan penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Kesalahan dalam pemilihan metode penelitian yang digunakan akan berakibat pada timbulnya kesalahan dalam pengambilan data, analisa data, serta pengambilan kesimpulan dari hasil penelitian. Sehingga ketepatan dalam memilih metode penelitian yang akan digunakan adalah faktor yang sangat penting dan harus diperhatikan.

#### 3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok dan setelah itu dapat dilihat pengaruhnya. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Pemberian perlakuan inilah yang menjadi suatu kekhasan penelitian eksperimen dibandingkan dengan penelitian yang lain<sup>1</sup>. Alasan peneliti memilih metode eksperimen

---

<sup>1</sup>Latipun. 2004. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press. Hal: 8

karena metode ini dirasa paling cocok untuk meneliti masalah dari penelitian ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen ulang (*Pretest – Posttest Control Group Design*), yaitu bentuk eksperimen yang dilakukan dengan melakukan randomisasi terhadap dua kelompok (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen). Desain eksperimen ini dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum dan setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Model desain ini digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Model Desain Eksperimen *Pretest – Posttest Only Control Design***

R	O <sub>1</sub>	(X)	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>	(-X)	O <sub>4</sub>

**Keterangan:**

- R : Random
- O<sub>1</sub> : *Pretest* kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : *Posttest* kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> : *Pretest* kelompok kontrol
- O<sub>4</sub> : *Posttest* kelompok kontrol
- X : *Treatment* (Permainan *seni origami* diberikan selama 3 minggu)

**Tabel 3.2**  
**Paradigm Rancangan *Pretest – Posttest Only Control Design***

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok eksperimen	O <sub>1</sub>	Pemberian <i>treatment</i> bermain seni origami	O <sub>2</sub>
Kelompok kontrol	O <sub>3</sub>	Tidak diberikan <i>treatment</i> untuk bermain seni origami	O <sub>4</sub>

Keterangan:

Desain ini adalah desain yang sudah memenuhi syarat dilakukannya penelitian eksperimental karena dilakukan randomisasi. Oleh karena itu, kesimpulan mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat lebih akurat karena kedua kelompok setara<sup>2</sup>.

Efektivitas atau pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dilihat dari perbedaan skor *Pretest* (O1) dan *Posttest* (O2). Apabila terdapat perbedaan antara skor *Pretest* dan *Posttest*, dimana skor *Posttest* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan skor *Pretest*, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan mempunyai pengaruh atau efektif terhadap perubahan yang terjadi pada variabel terikat.

### 3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif – eksperimen, dimana dalam prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu *treatment* (perlakuan) tertentu, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti perlu melakukan pengidentifikasian variabel – variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Azwar<sup>3</sup> (1998) menyatakan bahwa variabel adalah beberapa fenomena atau gejala utama dan beberapa fenomena lain yang relevan mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian. Adapun variabel – variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>2</sup>Seniati, dkk. 2005. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks. Hal: 127

<sup>3</sup>Azwar, Syaifudin. 2000. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal:59

- a. Variabel Eksperimental atau disebut juga Variabel bebas (variabel independen (x)) adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah bermain seni Origami.
- b. Variabel terikat (variabel dependen (y)) adalah variabel (akibat) yang dipradugakan, atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas yang dalam eksperimennya diukur untuk mengetahui efek dari suatu perlakuan. Pada penelitian kali ini yang menjadi variabel terikatnya adalah kreativitas anak.

### 3.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan hal – hal yang berkaitan dengan definisi masing – masing variabel, maka peneliti juga perlu memberikan penegasan definisi operasional dari variabel – variabel yang digunakan, sesuai dengan masalah yang dibahas oleh peneliti. Menurut Latipun (2006) definisi operasional adalah mendeskripsikan variabel penelitian sehingga bersifat spesifik atau tidak berinterpretasi ganda dan terukur atau teramati. Adapun batasan pengertian untuk masing – masing variabel tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Bermain Seni *Origami* merupakan salah satu bentuk permainan konstruktif dengan menggunakan teknik seni kertas lipat atau melipat kertas, dimana dari lembaran kertas warna berukuran 14 x 14 cm tersebut kemudian menjadi suatu karya cipta berupa bentuk atau model benda.

b. Kreativitas yang dimaksud peneliti di sini adalah suatu pengalaman seseorang dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas dirinya dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang sekitarnya. Dengan melibatkan dirinya dalam proses kreatif, yang mendapat dukungan serta dorongan (*press*) dari lingkungannya, sehingga kemudian mampu menghasilkan suatu produk kreatif. Produk kreatif tersebut berupa model bentuk yang berasal dari lembaran kertas origami. Kriteria penilaian kreatif lebih didasarkan pada ciri – ciri kreativitas yang melekat pada subjek selama proses penelitian berlangsung.

#### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari himpunan semua objek atau individu yang menjadi bahan pembicaraan atau bahan studi oleh peneliti. Menurut Rumidi (2002), populasi adalah keseluruhan obyek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama.<sup>4</sup>

Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut<sup>5</sup>. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel<sup>6</sup>. Yang dimaksud dengan menggeneralisasikan adalah mengangkat

---

<sup>4</sup>Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Edisi Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta, Hal. 108

<sup>5</sup>Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal: 81

<sup>6</sup>Arikunto, Suharsimi. *Op.Cit*, Hal. 109

kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi.<sup>7</sup> Oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki populasinya.

Dalam penelitian eksperimen ini menggunakan subyek dari siswa – siswa TK Muslimat NU 21 di kelas TK B dengan jumlah 11 anak, dengan rata – rata usia 5 – 6 tahun, yang dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok Pertama (kelompok kontrol) dan kelompok Kedua (kelompok eksperimen).

Pemilihan sampel di setiap kelompok, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen ditentukan dengan cara random, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama, tekniknya setiap masing – masing anak mengambil kertas undian yang telah disediakan, di mana dalam kertas tersebut terdapat tulisan “kelompok pertama” atau “kelompok kedua”.

### 3.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian, maka perlu ditentukan teknik – teknik pengumpulan data yang sesuai. Metode pengumpulan data merupakan suatu bagian terpenting dalam proses penelitian, karena dari data yang terkumpul dapat menggambarkan keadaan subjek penelitian sesungguhnya. Hal ini bertujuan untuk mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti.

Untuk mengetahui apakah permainan konstruktif bermain seni Origami efektif dalam mempengaruhi kemampuan kreativitas anak, maka

---

<sup>7</sup>Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Edisi Revisi 2010. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 175

peneliti akan menggunakan beberapa instrumen. Instrumen yang akan digunakan dalam eksperimen ini diantaranya adalah:

a) Wawancara

Peneliti menggunakan metode wawancara sebagai suatu alat pengumpul data dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan atau pendapat baik dari para guru maupun responden eksperimen mengenai apa yang dibahas oleh peneliti.

b) Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan menjadi observer partisipan, yaitu mengamati secara langsung semua kegiatan yang dilakukan responden eksperimen dan ini dilakukan setiap saat selama eksperimen berlangsung.

c) Tes Kreativitas Figural

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah *Test Creative Figural* dari Torrence. Tes ini berfungsi untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif anak, dan ditujukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki masing – masing anggota sebelum dan sesudah diberikan perlakuan kepada anggota dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

d) Data hasil eksperimen

Data hasil eksperimen yang dilakukan pada setiap harinya. Data ini merupakan catatan – catatan yang ditulis peneliti ketika proses eksperimen sedang berlangsung, mengenai kondisi – kondisi yang terjadi pada

responden eksperimen ketika perlakuan diberikan serta hasil dari uji *Pretest* dan *Posttest* yang diberlakukan bagi kedua kelompok tersebut.

### 3.6 *Treatment*

*Treatment* (perlakuan) dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh beberapa rekan psikologi. Perlakuan yang hanya diberikan kepada kelompok eksperimen ini berupa permainan konstruktif seni Origami. 5 anak yang terpilih dalam kelompok eksperimen ini, secara intensif akan dibiasakan untuk bermain dan berkarya melalui permainan konstruktif menggunakan kertas Origami. Perlakuan ini diberikan selama 3 Minggu, terhitung 4 kali dalam seminggu dimulai dari hari Senin hingga hari Kamis dengan rincian waktu sekitar kurang lebih 30 menit, yang didampingi langsung oleh peneliti dan guru pendamping kelas. Sedangkan 6 anak lain dalam kelompok kontrol, peneliti tidak memberikan perlakuan apapun.

### 3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam eksperimen ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap dimana peneliti mulai mempersiapkan hal – hal yang berkaitan dengan pelaksanaan eksperimen, mengajukan surat permohonan izin untuk melakukan penelitian baik dari fakultas maupun pihak sekolah, permohonan peminjaman alat tes kreativitas sekaligus

memohon bantuan kepada psikolog dari fakultas Psikologi UIN Maliki Malang untuk menjadi tim penilai dalam skoring hasil tes kreativitas, menyesuaikan waktu pelaksanaan dengan satuan pelajaran yang telah ada di sekolah, menetapkan alokasi waktu dan materi pelaksanaan penelitian eksperimen, memilih dan menentukan subjek penelitian serta menetapkan subjek – subjek tersebut dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan perlakuan eksperimen sesuai dengan yang telah direncanakan. Pelaksanaan eksperimen dimulai dengan mengkoordinasikan anggota dalam tiap – tiap kelompok. Pada Minggu pertama peneliti dibantu oleh tim, akan memberikan serangkaian *Tes Kreativitas Figural Torrence* sebagai *Pretest* bagi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selanjutnya pada Minggu ke-2 sampai dengan Minggu ke-4 peneliti memberikan perlakuan yang khusus diberikan kepada kelompok eksperimen. Perlakuan tersebut berupa permainan konstruktif seni Origami. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Sampai pada waktu yang sudah ditentukan maka masing – masing kelompok akan diberikan *Posttest* untuk kemudian dilihat tingkat efektivitas perbedaan keduanya, terkait dengan peningkatan kreativitas pada anak.

### 3.8 Uji Coba Instrumen

Dalam melakukan uji coba alat tes atau skala penelitian terdapat dua model, yang pertama uji coba murni dan yang kedua uji coba terpakai. Peneliti menggunakan uji coba terpakai sebagai alat instrumen uji cobanya, yang mana individu dijadikan uji coba sekaligus subyek penelitian sesungguhnya. Jadi data ini diperoleh dari subyek uji coba langsung.

Uji coba dilakukan dengan melihat validitas dan reliabilitasnya, yaitu ketepatan atau keakuratan dan kehandalan atau keajegan instrumen penelitian yang digunakan. Dari instrumen tes yang nantinya dilakukan ini kemudian akan diperoleh data, sehingga sebelumnya perlu diketahui validitas dan reliabilitasnya untuk menunjukkan kelayakan dan keajegan dari adanya instrumen tersebut.

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas juga diartikan sebagai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat – tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.<sup>8</sup>

Reliabilitas adalah tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran, menyangkut ketepatan alat ukur. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi yaitu yang mampu memberikan hasil ukur yang terpercaya (*reliable*).

---

<sup>8</sup>Azwar, Syaifudin. 2008. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal: 144

Reliabilitas suatu alat ukur dapat diketahui jika alat tersebut mampu menunjukkan sejauhmana pengukurnya dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dilakukan pengukuran kembali pada objek yang sama.<sup>9</sup> Dengan kata lain, reliabilitas merupakan ketepatan alat ukur dengan hasil yang cenderung memiliki nilai konsistensi pada saat diterapkan kembali pada sampel yang sama tetapi dengan waktu yang berbeda.<sup>10</sup>

Validitas dan Reliabilitas untuk alat ukur kreativitas adalah dengan menggunakan alat tes kreativitas figural tipe B yang telah teruji keandalan dan kesahihannya pada penelitian – penelitian sebelumnya. Pada penelitian Goraldski mencari keandalan subtes melengkapi gambar dan lingkaran dengan metode tes ulang memperoleh koefisien korelasi 0,82 pada faktor kelancaran, 0,78 pada faktor keluwesan, 0,59 pada faktor elaborasi, dan 0,83 pada semua perangkat tes. Penelitian Ehers dengan menggunakan metode yang sama juga menemukan koefisien korelasi sebesar 0,88, yang mana dari keempat faktor tersebut merupakan ciri dari kreativitas (Torrence, 1974).

### 3.9 Analisis Data

Sesuai dengan jenis penelitian dan jenis data, maka analisis yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus statistika, yang didalamnya meliputi uraian kecenderungan, perbandingan kelompok yang berbeda, atau hubungan antara variabel, serta melakukan interpretasi perbandingan antara hasil penelitian

---

<sup>9</sup>Azwar, Syaifudin. 1998. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal: 176

<sup>10</sup>Nasution, S. 1991. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal: 107

dengan yang diprediksi sebelum penelitian. Tujuan dari penggunaan metode analisis ini yaitu untuk menyederhanakan data – data ke dalam tujuan penelitian. Dalam analisis kuantitatif ini peneliti kemudian akan menganalisa data yang telah terkumpul dengan menggunakan proses matematika yang disebut dengan prosedur statistika<sup>11</sup>.

Dari hasil data – data yang telah diperoleh, kemudian akan diuji dengan menggunakan uji – t atau disebut juga dengan t – test. T – test pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel penyebab secara individual dalam menerangkan variabel terikat. Keseluruhan komputasi data dilakukan melalui fasilitas komputer program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) For Windows Releas versi 16.0.

---

<sup>11</sup>Alsa, Asmadi. 2004. *Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar. Hal:17