# III. METODE PENELITIAN

## A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Experiment*, karena metode penelitian *experiment* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh setelah diberi *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2013:11). Dalam hal ini yaitu : Pengaruh bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015.

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengambil populasi seluruh siswa TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung yang berjumlah 53 siswa, terdiri dari 2 kelas yaitu 1 kelas B1 dan 1 kelas B2. Sebelum memilih kelas yang akan diteliti, peneliti melakukan observasi atau pengamatan awal. Dari ke 2 kelas, peneliti memilih kelas B2, karena dari hasil pengamatan peneliti, di kelas B2 masih banyak terlihat kreativitas anak yang belum berkembang. Jumlah keseluruhan kelas B2 yaitu 23 anak, peneliti mendapatkan 12 anak dari jumlah keseluruhan yang belum berkembang kreativitasnya. Sehingga jumlah sampel yang

diambil dalam penelitian ini sebanyak 12 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling purposive. Menurut Sugiyono, (2013:124) sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

## C. Definisi Konseptual dan Operasional

a. Variabel bebas : Bermain Plastisin

Definisi konseptual : Menurut Nurani Yuliani (2010:36-37) bermain dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya. Sedangkan menurut Well Mina dalam Rochayah Siti (2012:20), Plastisin/lilin malam juga termasuk *clay* (tanah liat), biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk.

Definisi operasional : bermain plastisin adalah kegiatan bermain anak yang menggunakan lilin atau plastisin dengan banyak warna dan mudah dibentuk yang dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, dan melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya.

b. Variabel terikat : Kreativitas Anak

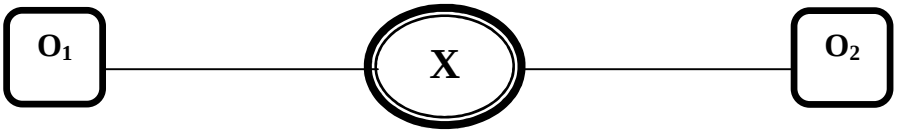
Definisi konseptual : Menurut Munandar dalam Anwar dan Ahmad (2009:45), Kreativitas adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru berdasarkan data yang ada, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru.

Definisi operasional : Kreativitas adalah aktivitas anak dalam bermain yang dapat dilihat dari: 1) kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang ada, 2) kemampuan bereksperimen, 3) kemampuan menciptakan suatu produk, dan 4) kemampuan mengahasilkan ide-ide baru.

## D. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan *One Group Pre-Experiment Post-Experiment.* Pada penelitian ini, diberikan *Pre-Experiment* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2011:110). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

:




Gambar 2 Desain eksperimen *One Group Pre-Experiment Post- Experiment*

Keterangan:

$O_1$ :*Pre- Experiment* diberikan sebelum menggunakan media plastisin.

X :Pemberian atau pengunaan media plastisin.

$O_2$ :*Post-Experiment* diberikan setelah menggunakan media plastisin.

## E. Instrumen Penilaian

Instrumen pengumpulan data yaitu alat bantu untuk mengumpulkan data yang dilakukan pada waktu penelitian sesuai dengan metode pengumpulan data yang dilakukan. Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan akan diberi skor 1 (satu) jika kriteria yang dimaksudkan dalam *format* observasi tunjukkan oleh anak. Tetapi jika anak tidak dapat menunjukkan kriteria yang dimaksudkan dalam *format* observasi maka akan diberi skor 0 (nol/kosong). Sebelum memberikan skor, peneliti menggunakan tanda *checklist* (√) pada saat proses pembelajaran. Untuk memudahkan penilaian, maka peneliti membuat kisi-kisinya terlebih dahulu. Kisi-kisi observasi yang akan digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada Lampiran 1 halaman 52.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data untuk memperoleh data yang sejelas-jelasnya. Penelitian akan menggunakan metode atau cara untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Berdasarkan uraian tersebut maka dalam penelitian ini penulis menggunakan cara observasi. Observasi yaitu suatu metode pengumpulan data yang diperlukan dengan melakukan pengamatan terhadap suatu obyek tertentu dalam penelitian. Observasi dilakukan di kelas B2 TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015, hal ini dilakukan guna memperoleh data yang obyektif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Observasi Partisipatif, dimana dalam observasi ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2010:310).

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengujian dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *Wilcoxon* menggunakan penghitungan komputerisasi program *SPSS.17*.

Menurut Sugiyono (2011:134) teknik analisis data *Wilcoxon* merupakan penyempurna dari uji tanda, jika dalam uji tanda besarnya selisih angka antara positif dan negatif tidak tidak diperhitungkan, sedangkan dalam uji *Wilcoxon* ini diperhitungkan. Seperti dalam uji tanda, teknik ini digunakan

untuk menguji hipotesis komperatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk *ordinal* (berjenjang).