

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam kategori penelitian lapangan (*field research*), di mana peneliti secara langsung terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data dan informasi secara langsung di lokasi penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang akurat mengenai kondisi dan situasi yang terjadi di tempat penelitian.

Dalam pelaksanaannya, peneliti memilih metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif difokuskan pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka atau bilangan, seperti skor, nilai, peringkat, atau frekuensi.<sup>1</sup> Data numerik ini kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Metode ini memungkinkan peneliti untuk membuat prediksi mengenai hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, analisis data dilakukan secara numerik dengan menggunakan pendekatan statistik.

Data yang dikumpulkan adalah angka-angka dari angket yang diisi oleh responden, yang dalam hal ini adalah anak-anak PAUD IT Bintang Belia Pedawang Bae Kudus. Informasi dari angket tersebut akan memberikan wawasan yang diperlukan untuk memahami berbagai aspek yang ingin diteliti oleh peneliti. Dengan demikian, penggunaan metode kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang objektif dan dapat diandalkan untuk mencapai tujuan penelitian.

### B. Setting Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah PAUD IT Bintang Belia yang terletak di Desa Pedawang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Secara geografis, PAUD IT Bintang Belia berlokasi di pinggir jalan raya dengan gedung yang menghadap ke arah selatan. Alamat

---

<sup>1</sup> Masrukhin, S.Ag.,M,Pd, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Kudus; STAIN,2009),7

lengkapnya adalah Jl. Flamboyan No. 579 RT 04 RW 03 Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik TK B di PAUD IT Bintang Belia Pedawang, Kudus. Kelas TK B terdiri dari 14 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Pemilihan subjek ini didasarkan pada observasi awal dengan guru pengampu, Ibu Umi, yang menyatakan bahwa masalah yang sering terjadi berkaitan dengan kreativitas anak. Berdasarkan hasil pengamatan, tingkat kreativitas di kelas TK B masih tergolong rendah.

## 3. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dari tahap pengamatan hingga pengambilan data, yang berlangsung dari tanggal 11 April 2023 hingga 11 Mei 2023. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

- a. Berkomunikasi dengan kepala sekolah untuk mendapatkan izin penelitian terhadap anak.
- b. Berkomunikasi dengan guru kelas untuk mendapatkan izin terkait penelitian mengenai masalah yang sering terjadi di sekolah.
- c. Melakukan pengamatan bersama guru kelas untuk memperoleh deskripsi mengenai peserta didik yang akan dianalisis.
- d. Menyusun rangkuman mengenai masalah-masalah yang teridentifikasi di lingkungan sekolah tersebut.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi mengacu pada wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dianalisis, sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, populasi yang dijadikan fokus adalah siswa dari kelompok belajar TK B di PAUD IT Bintang Belia pada tahun pelajaran 2021/2022, yang terdiri dari 14 anak. Populasi ini dipilih berdasarkan kesamaan kualitas dan karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan

gambaran yang representatif mengenai kreativitas anak usia dini dalam lingkungan pendidikan tersebut.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam situasi di mana populasi sangat besar dan peneliti tidak mungkin untuk mempelajari keseluruhannya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, peneliti dapat menggunakan sampel yang representatif dari populasi itu. Kesimpulan yang diambil dari studi sampel ini kemudian diterapkan pada populasi secara keseluruhan. Untuk memastikan sampel yang representatif, peneliti menggunakan teknik Random Sampling.<sup>2</sup> Random Sampling adalah metode pengambilan sampel secara acak sederhana, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih.<sup>3</sup> Teknik ini dilakukan tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, sehingga pengambilan sampel dilakukan secara acak murni.

## D. Desain dan Definisi Operasional Variabel

### 1. Desain Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dengan tujuan memperoleh informasi yang kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain, variabel merupakan atribut, sifat, atau nilai dari individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan dianalisis sehingga menghasilkan kesimpulan.<sup>4</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan tiga kategori variabel yang perlu dikaji, yaitu:

#### a. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel Independen, atau Variabel Bebas, adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya Variabel Dependen (Variabel Terikat).<sup>5</sup> Variabel Bebas ini dilambangkan dengan (X) dan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu

---

<sup>2</sup> Prof.Dr. Sugiyono, Ibid,62

<sup>3</sup> Prof.Dr. Sugiyono, Ibid 63

<sup>4</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung, Alfabeta, 2009), hal 60

<sup>5</sup> Sugiyono, Ibid 61

$X_1$  yang berkaitan dengan metode permainan Loose Parts, dan  $X_2$  yang berkaitan dengan metode tanya jawab.

b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel Dependen, atau Variabel Terikat, adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya Variabel Bebas.<sup>6</sup> Variabel Terikat ini dilambangkan dengan (Y), dan dalam penelitian ini yang diukur adalah kreativitas. Penelitian ini akan mengukur kreativitas Anak Usia Dini di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Bae Kudus.

**2. Definisi Operasional Variabel**

Kreativitas adalah kemampuan anak dalam mengungkapkan ide untuk menciptakan karya baru dan menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Kreativitas dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu: 1) Mempunyai rasa keindahan, 2) Memiliki daya imajinasi yang kuat, 3) Memiliki keaslian atau orisinalitas. Dalam penelitian ini, kreativitas diukur menggunakan skala ordinal pada anak usia 5-6 tahun, dengan subjek sebanyak 14 anak di PAUD IT Bintang Belia.

**E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument**

Validitas adalah sejauh mana data yang terkumpul dari objek penelitian sesuai dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dengan kata lain, data dianggap valid jika tidak terdapat perbedaan antara data yang dilaporkan dan data yang sebenarnya. Di sisi lain, reliabilitas dalam penelitian kuantitatif mengacu pada konsistensi data. Data yang reliabel berarti bahwa jika dua atau lebih peneliti mengumpulkan data dari objek yang sama, hasil yang diperoleh akan serupa.

**1. Uji Validitas**

Validitas merujuk pada sejauh mana definisi yang digunakan dalam pengukuran benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>7</sup> Data dianggap valid jika hasil penelitian menunjukkan kesesuaian antara data yang dikumpulkan dan data yang sebenarnya ada pada objek

---

<sup>6</sup> Sugiyono, Ibid

<sup>7</sup> Nanang, metode penelitian kuantitatif analisis isi dan analisis data sekunder, (Jakarta, 2014), hal

penelitian. Untuk memastikan validitas, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data harus terlebih dahulu diuji pada responden yang telah ditentukan. Instrumen yang telah melewati uji validitas ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang akurat dalam penelitian.

Menurut pendapat para ahli (*judgement experts*), setelah instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang ingin diukur, langkah selanjutnya adalah mengonsultasikan instrumen tersebut dengan ahli. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono, setelah proses pengujian konstruksi oleh ahli selesai, yang didasarkan pada pengalaman empiris di lapangan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba instrumen tersebut. Ini penting untuk memastikan bahwa instrumen tersebut benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya dan valid untuk analisis lebih lanjut dalam penelitian.<sup>8</sup> Untuk menguji validitas instrumen, digunakan rumus korelasi Product Moment dengan angka kasar. Rumus Product Moment yang digunakan adalah sebagai berikut.<sup>9</sup>

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(n \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{(n \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

n = Jumlah responden

$\sum XY$  = Jumlah nilai perbutir dikalikan nilai per responden

$\sum X$  = Jumlah nilai perbutir

$\sum Y$  = jumlah nilai per responden

Suatu instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung > r kritis atau r tabel. Dengan kata lain, instrumen yang digunakan dalam penelitian dianggap valid jika r hitung > 0,374.

<sup>8</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,

125

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 170

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah karakteristik suatu instrumen yang, ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang konsisten dan sama.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini, uji reliabilitas akan dilakukan untuk menilai perkembangan kreativitas anak dengan menggunakan rumus reliabilitas *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* dipilih karena data yang diperoleh dari instrumen ini berbentuk data interval. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai r yang dihitung > r tabel. Adapun rumus reliabilitas *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut.<sup>11</sup>

Rumus reliabilitas Alfa Cronbach

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

K = jumlah item dalam instrumen

$\sum s_i^2$  = mean kuadrat kesalahan

• = varians total

Rumus untuk varians total dan varians item:

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

$$s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

Keterangan:

JK<sub>i</sub> = jumlah kuadrat seluruh skor item

JK<sub>s</sub> = jumlah kuadrat subyek

<sup>10</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,

172

<sup>11</sup> Prof. Dr. Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian, 282

## F. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Metode Kuesioner (angket)

Metode kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>12</sup> Tujuan dari metode ini adalah untuk mengumpulkan respon dari peserta didik atau anak usia dini mengenai pengaruh permainan loose parts terhadap kreativitas anak. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada kreativitas anak melalui penggunaan permainan loose parts pada anak usia dini. Oleh karena itu, pengisian kuesioner dilakukan oleh peneliti sendiri dan guru yang bersangkutan, karena anak-anak usia dini mungkin belum memahami atau mampu menjawab kuesioner secara mandiri. Proses pengisian kuesioner dilakukan dengan cara mengamati setiap anak di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Bae Kudus dan mencatat pengamatan tersebut ke dalam jawaban kuesioner.

Praktik pengisian kuesioner melibatkan guru untuk mengamati dan memberikan penilaian pada setiap anak selama mereka melakukan aktivitas pembelajaran dengan loose parts. Guru kemudian memberikan tanda centang (√) pada pernyataan-pernyataan yang sudah disediakan dalam kuesioner berdasarkan pengamatannya.

### 2. Metode Observasi

Menurut Sutrisno Hadi yang dikutip oleh Sugiyono, observasi adalah sebuah proses yang kompleks yang melibatkan berbagai proses biologis dan psikologis, dengan pengamatan dan ingatan sebagai komponen utamanya.

Teknik pengumpulan data melalui observasi sangat berguna dalam penelitian yang melibatkan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, serta ketika jumlah responden yang terlibat dalam penelitian tidak terlalu besar.<sup>13</sup> Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati anak usia dini untuk melihat pengaruh permainan loose parts terhadap kreativitas mereka di PAUD IT Bintang Belia Pedawang

---

<sup>12</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 203

<sup>13</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 329

Bae Kudus.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan dengan masalah penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa tulisan, gambar, atau hasil karya seseorang.<sup>14</sup> Dokumen dapat berfungsi sebagai sumber data utama atau sebagai data pendukung untuk mengeksplorasi masalah penelitian. Dalam konteks penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data terkait profil, sejarah, daftar nama anak, RPPM, RPPH, visi dan misi, serta situasi dan kondisi di PAUD IT Bintang Belia Pedawang Bae Kudus.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan tingkat kepercayaan sebesar 5%. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Data berdistribusi normal

$H_1$ : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria yang digunakan dalam pengujian hipotesis ini adalah sebagai berikut:

Jika nilai  $D_{hitung} \geq D_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika nilai  $D_{hitung} < D_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

Proses pengukuran uji normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel 2010. Data yang diamati adalah hasil sebelum dan sesudah dilakukannya permainan Loose Parts. Dari kedua set data tersebut, nilai  $D_{hitung}$  sebelumnya adalah 0,200 dan setelahnya adalah 0,063. Nilai  $D_{tabel}$  dengan koefisien 0,05 adalah 0,5324. Berdasarkan hasil perbandingan tersebut, baik nilai  $D_{hitung}$  sebelum maupun sesudah permainan, keduanya harus lebih kecil dari nilai  $D_{tabel}$ . Oleh karena itu,  $H_0$  diterima. Artinya, dapat disimpulkan bahwa data yang diamati memiliki distribusi normal. Informasi lebih detail mengenai hasil pengujian ini terdapat dalam lampiran uji

---

<sup>14</sup> Nanang Martono, metode penelitian kuantitatif analisis isi dan analisis data sekunder, (Jakarta, 2014), hal 87

SPSS.

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji F dengan tingkat signifikansi 0,05 atau 5%. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$H_1$ : Varians kedua kelompok memiliki hubungan (homogen)

$H_0$ : Varians kedua kelompok tidak memiliki hubungan  
Kriteria untuk menginterpretasi hasil uji adalah:

Jika nilai  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

Hasil uji yang terlampir menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  adalah 0,834, sedangkan nilai  $F_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 0,05 adalah tertentu. Karena nilai  $F_{hitung} >$  nilai  $F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan memiliki sifat homogen. Informasi lebih detail mengenai hasil pengujian ini terdapat dalam lampiran.

## 3. Uji Hipotesis

Keefektifan permainan *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak dapat disimpulkan melalui hasil penelitian yang telah dilakukan. Selanjutnya, perbandingan hasil sebelum dan sesudah intervensi akan dianalisis menggunakan uji-t dengan tingkat signifikansi 0,05. Tujuan dari pengujian hipotesis adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kreativitas anak setelah perlakuan diberikan. Berikut adalah rumusan hipotesisnya:

$H_0$ : Penggunaan permainan finger painting tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas anak dalam kelompok B.

$H_a$ : Penggunaan permainan finger painting memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas anak dalam kelompok B.

Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari permainan finger painting terhadap kreativitas anak dalam kelompok B. Sebaliknya, jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan dari permainan warna tangan

terhadap kreativitas anak dalam kelompok B.

