

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini memuat metode penelitian, meliputi desain penelitian, lokasi penelitian, partisipan, fokus penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, kredibilitas penelitian, dan isu etik.

### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *qualitative research* sebab penelitian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di SMP berbasis pesantren, sebagaimana yang dikemukakan Creswell (2013) bahwa penelitian dengan pendekatan kualitatif dilakukan jika suatu permasalahan membutuhkan eksplorasi dan keperluan untuk mempelajari suatu kelompok atau populasi.

Pendekatan kualitatif tersebut selanjutnya diformulasikan dengan desain etnografi pendidikan tipe studi kasus, sebagai upaya eksplorasi terhadap persoalan praktik pendidikan (Denzin & Lincoln, 2011), yakni kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah berbasis pesantren. Tipe studi kasus tersebut dipilih sebagai metode deskriptif untuk menjawab permasalahan pendidikan secara mendalam dan komprehensif dengan melibatkan subjek penelitian yang terbatas, sesuai dengan jenis kasus yang diselidiki; subjek tersebut dapat berupa individu, kelompok, lembaga, atau golongan tertentu (Sanjaya, 2013).

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Bandung Barat pada salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang merupakan Sekolah Berbasis Pesantren (SBP), yang berada di bawah naungan suatu Yayasan Pondok Pesantren (YPP). Pada sekolah ini, siswa mempelajari ilmu pengatuhan umum di sekolah, sekaligus siswa tinggal di pondok pesantren untuk mendalami ilmu-ilmu dan nilai-nilai agama Islam yang sesuai dengan prinsip *Ahlussunnah wal Jama'ah* NU (*Nahdlatul Ulama*). SMP ini bercikal bakal dari sebuah pondok pesantren *salafiyah* yang didirikan pada tahun 1970. Kemudian, pada tahun 1985 pondok pesantren tersebut

mengalami transformasi dari bentuk tradisional menjadi yayasan dan menyelenggarakan pendidikan formal SMP (Amaly, 2020).

### 3.3 Partisipan

Partisipan pada penelitian ini adalah tiga orang guru yang masing-masing merupakan guru mata pelajaran Matematika, PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) dan Bahasa Indonesia, yang mengajar di kelas VIII. Pemilihan partisipan dalam penelitian ini menggunakan strategi *sampling purposeful*. Dengan menggunakan strategi ini, peneliti memilih partisipan-partisipan tersebut karena mereka dapat secara spesifik memberikan pemahaman tentang permasalahan penelitian dan fenomena dalam studi ini Creswell (2013). Karakteristik pada partisipan yakni, seluruh guru merupakan lulusan perguruan tinggi pendidikan yang telah memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan tentunya telah dibekali dengan ilmu mendidik (pedagogik). Selain itu, partisipan guru tersebut telah mengajar di lembaga formal setidaknya selama dua tahun. Hal tersebut memudahkan peneliti menggali informasi berdasarkan latar belakang pendidikan dan pengalamannya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

#### 3.3.1 Profil Guru Matematika

Partisipan guru matematika merupakan seorang pria berusia 25 tahun dengan status belum menikah. Lulus dari jenjang pendidikan Strata-1 pada program studi pendidikan matematika di salah satu perguruan tinggi swasta di Jawa Barat. Guru matematika ini telah mengajar di sekolah swasta lain selama tiga tahun. Adapun lama mengajar di sekolah berbasis pesantren yang menjadi lokasi penelitian ini adalah satu tahun.

#### 3.3.2 Profil Guru PJOK

Partisipan guru PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) merupakan seorang pria berusia 30 tahun dengan status belum menikah. Lulus dari jenjang pendidikan Strata-1 pada program studi PJKR (Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi) di salah satu perguruan tinggi swasta di Jawa Barat. Guru PJOK ini telah mengajar di sekolah swasta lain selama empat tahun. Adapun lama

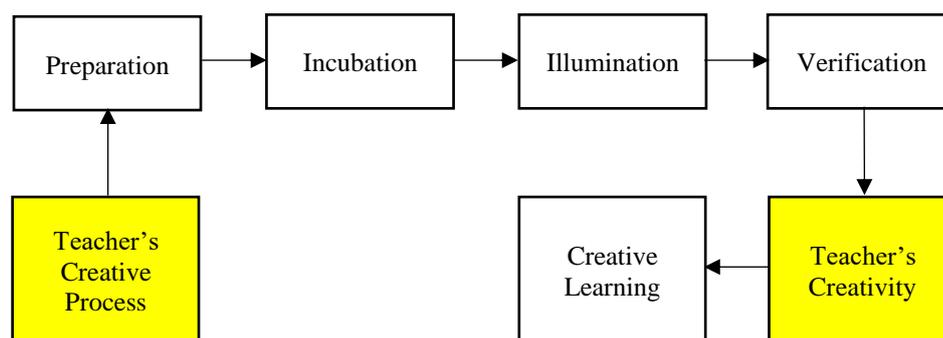
mengajar di sekolah berbasis pesantren yang menjadi lokasi penelitian ini adalah dua tahun.

### 3.3.3 Profil Guru Bahasa Indonesia

Partisipan guru bahasa Indonesia merupakan seorang wanita berusia 24 tahun dengan status belum menikah. Lulus dari jenjang pendidikan Strata-1 pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia di salah satu perguruan tinggi swasta di Jawa Barat. Guru Bahasa Indonesia ini telah mengajar di sekolah berbasis pesantren yang merupakan lokasi penelitian ini selama dua tahun, dan belum pernah mengajar di tempat lain sebelumnya.

### 3.4 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perspektif guru terhadap kreativitas dalam konteks pembelajaran, serta mengungkap proses kreatif guru menuju pembelajaran kreatif. Perihal kreativitas ini merujuk pada ciri-ciri atau karakteristik *divergent thinking* menurut Guilford (1950), terkait proses kreatif berpanduan pada *creative process* menurut Wallas (1926) yang terdiri dari empat tahap yakni: (1) *preparation*, (2) *incubation*, (3) *illumination*, dan (4) *verification*. Adapun mengenai pembelajaran kreatif berpijak pada *creative learning* menurut Jeffrey & Woods (2009). Berikut ini merupakan gambaran alur pada fokus penelitian ini.



Gambar 3. 1 Alur Fokus Penelitian

### 3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa langkah, yang secara garis besar diadopsi dari prosedur penelitian Stake (2005) yakni: (1) penentuan dan pembatasan kasus; (2) penentuan isu yang hendak diteliti; (3) penentuan teknik pengumpulan data melalui wawancara menggunakan pertanyaan terbuka sebagai upaya penggalian informasi, kemudian didukung dengan hasil observasi kegiatan pembelajaran (catatan lapangan); (4) menganalisis data dan menggunakan sebagai landasan untuk menjawab pertanyaan penelitian; (5) melakukan interpretasi data; (6) menutup kasus dengan menyajikan temuan dan pembahasan.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Koleksi data dari partisipan, dilakukan melalui wawancara dengan teknik *in-depth interview* (wawancara mendalam) serta observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. kemudian, hasil pengumpulan data dari kedua teknik pengumpulan data ini dipadukan sebagai bahan analisis untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan *open-ended questions* (pertanyaan-pertanyaan terbuka) untuk mengetahui persepsi guru terkait kreativitas dalam konteks pembelajaran; pengalaman guru melaksanakan pembelajaran kreatif di sekolah berbasis pesantren; serta mengungkap proses kreatif guru menuju pembelajaran kreatif sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya masing-masing. Adapun wawancara ini dilakukan dengan menggunakan *recorder* guna meminimalisir mispersepsi atau kehilangan dalam proses pengumpulan data. Karena penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif, maka pedoman wawancara bersifat semi terstruktur dan memiliki fleksibilitas untuk menyesuaikan dengan partisipan. Namun, alur wawancara tetap diarahkan untuk menggali informasi-informasi penting yang berkaitan dengan fokus penelitian. Berikut disajikan pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara

<b>Kategori Pertanyaan</b>	<b>Uraian Pertanyaan</b>
Identitas	<p>Siapa nama Anda?</p> <p>Mata pelajaran apa yang Anda ampu?</p> <p>Apakah mata pelajaran yang diampu sesuai dengan jurusan saat menempuh pendidikan?</p> <p>Sudah berapa lama Anda berprofesi menjadi guru?</p> <p>Sudah berapa lama Anda mengajar di sekolah berbasis pesantren ini?</p>
Konsep Kreativitas	<p>Apa pendapat Anda tentang kreativitas?</p> <p>Bagaimana Anda mendefinisikan pembelajaran kreatif?</p> <p>Apa pengalaman terbaik Anda dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif?</p> <p>Bagaimana Anda memulai proses perencanaan pembelajaran kreatif?</p> <p>Bagaimana Anda mengevaluasi pembelajaran kreatif Anda?</p>
Konteks Pesantren	<p>Apa yang menjadi tantangan terbesar dalam melaksanakan pembelajaran kreatif di sekolah berbasis pesantren?</p> <p>Apakah ada perbedaan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah berbasis pesantren dengan di sekolah pada umumnya?</p>
Pendidikan Islam	<p>Bagaimana cara kreatif Anda mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran?</p> <p>Bagaimana Anda memastikan bahwa pembelajaran kreatif Anda sesuai dengan ajaran Islam?</p>
Proses Kreatif	<p>Bagaimana Anda mempersiapkan diri untuk mengajar di sekolah berbasis pesantren?</p> <p>Apa yang menjadi sumber inspirasi dan ide-ide Anda dalam mengajar?</p> <p>Bagaimana Anda menentukan tujuan pembelajaran dan mengembangkan rencana pembelajaran?</p> <p>Apakah ada saat-saat ketika Anda merasa terhambat atau sulit menemukan solusi dalam mengajar?</p> <p>Apa yang Anda lakukan ketika mengalami blokade kreatif dalam mengajar?</p> <p>Bagaimana Anda mengembangkan ide-ide baru ketika sedang tidak mengajar atau merencanakan pembelajaran?</p> <p>Dapatkah Anda memberikan contoh ketika Anda tiba-tiba mendapatkan ide-ide baru untuk mengajar?</p>

	<p>Apa yang memicu pemikiran kreatif Anda dalam mencari solusi untuk masalah pembelajaran?</p> <p>Bagaimana Anda mengekspresikan ide-ide baru Anda dalam praktik mengajar?</p> <p>Bagaimana Anda mengevaluasi dan memastikan bahwa ide-ide baru Anda dalam mengajar efektif?</p> <p>Apa yang Anda lakukan jika ide-ide baru Anda tidak berhasil dalam praktik mengajar?</p> <p>Bagaimana Anda menggunakan hasil evaluasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar Anda?</p>
Peran Guru	<p>Bagaimana Anda mengukur kesuksesan pembelajaran kreatif anda?</p> <p>Apa yang Anda lakukan ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran kreatif yang Anda berikan?</p>
Hasil Pembelajaran	<p>Bagaimana Anda mengukur hasil pembelajaran kreatif siswa?</p> <p>Bagaimana Anda memastikan bahwa pembelajaran kreatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran?</p> <p>Apa yang menjadi indikator keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran kreatif?</p> <p>Apa yang menjadi implikasi dari hasil pembelajaran kreatif pada kemampuan siswa?</p> <p>Bagaimana Anda mengevaluasi diri sendiri dalam melaksanakan pembelajaran kreatif?</p>
Pendukung dan Penghambat	<p>Apa yang menjadi faktor pendukung utama dalam melaksanakan pembelajaran kreatif di sekolah berbasis pesantren?</p> <p>Apa yang menjadi faktor penghambat utama dalam melaksanakan pembelajaran kreatif di sekolah berbasis pesantren?</p> <p>Apa yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala dalam melaksanakan pembelajaran kreatif di pesantren?</p>
Kesimpulan	<p>Adakah hal yang ingin ditambahkan atau disampaikan terkait pembelajaran kreatif di sekolah berbasis pesantren?</p>

Observasi dilakukan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh tiga partisipan guru yakni guru matematika, guru pendidikan jasmani, olahraga dan

kesehatan (PJOK) serta guru bahasa Indonesia. Adapun tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami implementasi kreativitas yang dilakukan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran. Observasi ini kemudian dituangkan ke dalam catatan lapangan. Berikut ini prosedur observasi:

1. *Observer* memilih tempat terbaik yang memungkinkan dapat menyimak seluruh aktivitas pembelajaran di tempat pelaksanaan dengan baik.
2. Melakukan pencatatan *inscription* (Lecompte & Schensul, 1999), atau *mental note* ketika aktivitas berlangsung. Pencatatan ini dilakukan menggunakan *device* berupa laptop dan buku catatan. Pencatatan ini bertujuan untuk menuliskan “gambaran kasar” tentang aktivitas pembelajaran yang tengah diamati.
3. Melakukan pencatatan *description* (Lecompte & Schensul, 1999). Dari hasil *inscription*, pencatatan dibuat lebih rinci dan terorganisasi. Pada bagian ini gambaran aktivitas pembelajaran tersusun lebih jelas.
4. Dari catatan deskriptif kemudian diturunkan menjadi catatan reflektif sebagai upaya memaknai interaksi yang terjadi dalam aktivitas pembelajaran
5. Membuat interpretasi dari hasil catatan-catatan sebelumnya.

Hasil pengolahan catatan lapangan ini kemudian dikolaborasikan dengan hasil wawancara yang disajikan pada bagian pembahasan dalam susunan tesis ini, sedangkan catatan-catatan sebelumnya yakni catatan deskriptif dan catatan reflektif, ditampilkan pada bagian lampiran. Berikut merupakan contoh catatan lapangan pada bagian observasi.

Tabel 3. 2 Contoh Catatan Lapangan

<b>Catatan Deskriptif</b>	<b>Catatan Reflektif</b>	<b>Interpretasi</b>
Lalu, Pak Candra berdiri membelakangi papan tulis, menghadap kepada seluruh kelompok. “Tolong perhatikan, sekarang kita akan menggunakan aplikasi yang bisa diakses melalui <i>handphone</i> , setiap kelompok akan dipinjami satu buah <i>handphone</i> . Setelah pembelajaran selesai, silakan dikumpulkan kembali ke Bapak. Aplikasi yang akan	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengakses aplikasi pembelajaran yang ada di <i>handphone</i> . Guru pun mengingatkan siswa tentang penggunaan <i>handphone</i> yang harus segera dikembalikan setelah pembelajaran selesai (hal ini merujuk pada aturan sekolah).	Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT ( <i>information and Communication of Technology</i> ) merupakan upaya kreatif yang dihasilkan dari ide kreatif guru matematika dalam menyajikan pembelajarannya  Media pembelajaran jenis ini terbilang jarang

<p>kita gunakan bernama “<i>Augmented Reality</i>.” Aplikasi ini akan membantu kamu mengerjakan salah satu bagian dari tugas yang ada di LKPD/LKS yaitu memeriksa kebenaran konsep.” Pak Candra mempersilahkan setiap kelompok mengakses aplikasi pendukung pembelajaran. Selanjutnya, Pak Candra membagikan kertas kecil bergambar bangun ruang yang disebut “<i>Marker</i>” yang akan dipindai oleh siswa.</p>	<p>Guru menjelaskan tentang kegunaan aplikasi pembelajaran, yakni membantu memudahkan dalam memverifikasi kebenaran konsep (dalam materi bangun ruang).</p> <p>Guru pun memberikan instruksi penggunaan aplikasi pembelajaran matematika yang disebut “<i>Augmented Reality</i>.”</p>	<p>digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah ini.</p> <p>Pembelajaran matematika ini mencerminkan salah satu dari kriteria pembelajaran kreatif yakni <i>innovation</i> (Jeffrey &amp; Woods, 2009). Selain itu, guru matematika juga terindikasi memiliki ciri/karakteristik kreatif yakni <i>originality</i> (<i>generating unusual ideas</i>) (Guilford, 1950).</p>
--	---	---

### 3.7 Teknik Analisis Data

Pada dasarnya analisis data dalam penelitian ini berpijak pada prosedur analisis data studi kasus Yin (2009), yakni analisis holistik dari keseluruhan kasus, kemudian memfokuskan pada sejumlah kecil masalah penting melalui analisis tema. Lebih lanjut, analisis data juga dikembangkan dengan cara memadukan teknik analisis kondensasi yang mengadopsi *elaborative coding* (Auerbach & Silverstein, 2003), dengan teknik analisis konten tipe *directed content analysis* (Hsieh & Shannon, 2005).

Pengorganisasian data dengan perpaduan teknik tersebut bertujuan untuk menghasilkan temuan yang variatif, berdasarkan pembagian sebagai berikut: *elaborative coding* dilakukan untuk mengungkap perspektif partisipan guru terhadap kreativitas dalam konteks pembelajaran dan pengalaman guru melaksanakan pembelajaran kreatif; sementara itu, analisis konten tipe *directed content analysis* dilakukan untuk mengungkap proses kreatif partisipan menuju pembelajaran kreatif sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya masing-masing. Pada prinsipnya, analisis data tidak terlepas dari kajian teori perihal ciri atau karakteristik kreatif *divergent thinking* menurut Guilford (1950), *creative process* menurut Wallas (1926) dan *creative learning* menurut Jeffrey & Woods (2009).

### 3.7.1 Kondensasi (*Elaborative Coding*)

Kondensasi atau pengkodean ini mengadopsi *elaborative coding* dari Auerbach & Silverstein (2003), berdasarkan premis bahwa tidak semua orang cukup pandai dan intuitif dalam membaca sebuah transkrip secara langsung. Adapun pengkodean ini dilakukan untuk mengungkap perspektif partisipan guru terhadap kreativitas dalam konteks pembelajaran dan pengalaman melaksanakan pembelajaran kreatif. Prosedur ini dimulai dari tingkat paling rendah (*raw text*) hingga tingkatan paling tinggi (*research concerns*), uraiannya sebagai berikut:

#### 1. *Raw Text*

Mula-mula data diubah dari *audio* ke dalam bentuk data tulisan dalam yang disebut transkripsi (Creswell, 2013). Selanjutnya hasil transkripsi tersebut diistilahkan dengan *raw text*. Dalam *raw text* ini, setiap kata yang dituturkan oleh partisipan dialih rupakan ke dalam tulisan atau naskah. Keseluruhan *raw text* dari partisipan dicantumkan pada bagian lampiran. Berikut disajikan contoh *raw text* dari beberapa pertanyaan wawancara:

Tabel 3. 3 Contoh *Raw Text*

Pertanyaan Wawancara	Jawaban		
	Guru Matematika	Guru PJOK	Guru B. Indonesia
Apa pendapat Anda tentang kreativitas?	Kreativitas itu proses menemukan sesuatu yang menarik, inovatif dan lain sebagainya.	Kreativitas <i>tuh</i> mengeluarkan sesuatu yang sepertinya <i>out of the box</i> beda dari yang lain.	Kalau menurut saya, sederhananya, kreativitas berarti kita bisa menciptakan hal-hal yang baru atau menerapkan hal-hal yang baru pada sesuatu yang lama.
Bagaimana Anda mendefinisikan pembelajaran kreatif?	Pembelajaran kreatif itu, pertama menyenangkan bagi anak. Kedua, apa yang ingin kita sampaikan dari tujuan pembelajaran itu dapat tercapai baik oleh guru maupun oleh siswa.	Pembelajaran yang bisa menyesuaikan dengan apa yang bisa dikerjakan dan materi yang akan dikerjakan (dipelajari). Intinya penyesuaian.	Pembelajaran kreatif itu, bisa dilihat dari metode dan media yang bervariasi dan juga bisa menghasilkan produk-produk hasil kreativitas siswanya juga.

### 1. *Relevant Text*

Setelah selesai dengan *raw text*, peneliti melanjutkan pada tahap *relevant text*, yakni memilih kalimat yang berhubungan secara spesifik dengan masalah penelitian (Aurebech & Silverstein, 2003). Pada penelitian ini telah diseleksi kalimat-kalimat dari jawaban partisipan yang berkenaan dengan kreativitas dan proses kreatif guru dalam melaksanakan pembelajaran. Seleksi yang dilakukan pada kalimat-kalimat yang dimaksud dilakukan dengan memberi penanda warna, berikut ini adalah contohnya.

Tabel 3. 4 Contoh *Relevant Text*

Pertanyaan Wawancara	Jawaban		
	Guru Matematika	Guru PJOK	Guru Bahasa Indonesia
Apa pendapat Anda tentang kreativitas?	Kreativitas itu proses menemukan sesuatu yang menarik, inovatif dan lain sebagainya.	Kreativitas tuh mengeluarkan sesuatu yang sepertinya <i>out of the box</i> beda dari yang lain.	Kalau menurut saya, sederhananya, kreativitas berarti kita bisa menciptakan hal-hal yang baru atau menerapkan hal-hal yang baru pada sesuatu yang lama.
Bagaimana Anda mendefinisikan pembelajaran kreatif?	Pembelajaran kreatif itu, menyenangkan bagi anak, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai baik oleh guru maupun oleh siswa.	Pembelajaran yang bisa menyesuaikan dengan apa yang bisa dikerjakan dan materi yang akan dikerjakan. Penyesuaian.	Pembelajaran kreatif itu, bisa dilihat dari metode dan media yang bervariasi dan juga bisa menghasilkan produk-produk hasil kreativitas siswanya juga.

Pada bagian yang dicontohkan ini, belum didapati akan ke arah mana kalimat-kalimat tersebut bermuara, kendati demikian yang terpenting adalah kalimat-kalimat tersebut berkaitan dengan fokus penelitian.

### 2. *Themes*

Selanjutnya gagasan yang relevan terhadap topik penelitian dihimpun menjadi sebuah tema. Tema tersebut adalah sekumpulan gagasan repetitif yang secara implisit memiliki aspek kesamaan (Auerbach & Silverstein, 2003). Kemudian tema tersebut diidentifikasi dan diklasifikasikan. Berikut ini merupakan contoh dari penentuan tema.

Tabel 3. 5 Contoh Tema

Guru Matematika	Jawaban		Themes (Tema)
	Guru PJOK	Guru B. Indonesia	
Kreativitas itu proses menemukan sesuatu yang menarik, inovatif dan lain sebagainya.	Kreativitas tuh mengeluarkan sesuatu yang seperti <i>out of the box</i> beda dari yang lain.	Kalau menurut saya, sederhananya, kreativitas berarti kita bisa menciptakan hal-hal yang baru atau menerapkan hal-hal yang baru pada sesuatu yang lama.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Proses menemukan sesuatu yang menarik dan inovatif.</li> <li>2) Gagasan yang beda dari yang lain.</li> <li>3) Menciptakan hal baru.</li> </ol>
Pembelajaran kreatif itu, pertama menyenangkan bagi anak. Kedua, apa yang ingin kita sampaikan dari tujuan pembelajaran itu dapat tercapai baik oleh guru maupun oleh siswa	Pembelajaran yang bisa menyesuaikan dengan apa yang bisa dikerjakan dan materi yang akan dikerjakan. Penyesuaian.	Pembelajaran kreatif itu, bisa dilihat dari metode dan media yang bervariasi dan juga bisa menghasilkan produk-produk hasil kreativitas siswanya juga.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pembelajaran yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai oleh guru dan siswa.</li> <li>2) Pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan.</li> <li>3) Pembelajaran yang memiliki variasi metode dan media serta menghasilkan produk kreatif.</li> </ol>

### 1. Theoretical Construct

Tahap berikutnya semakin mengerucut dan mulai terlihat persoalan atau temuan yang timbul. Sebagaimana menyusun gagasan-gagasan menjadi tema, pada bagian ini antar tema dihimpun menjadi sebuah gagasan yang lebih besar dan dikembangkan menggunakan teori yang ditentukan sebagai upaya konstruksi teoritis (Auerbach & Silverstein, 2003).

### 2. Theoretical Narrative

Setelah teori terkonstruksi, data kemudian dijabarkan bersama dengan teori-teori yang telah dipilih atau disebut *theoretical narrative*. Narasi menjadi penghubung antara pernyataan-pernyataan partisipan dengan teori yang telah ditentukan (Auerbach & Silverstein, 2003) sehingga berbuah temuan penelitian

yang tetap berpijak pada teori yang ditentukan. Dengan kata lain, pada tahap ini peneliti harus *mengikat*, *menganyam* dan *menenun* persepsi partisipan terhadap kreativitas pada konteks pembelajaran dengan konsep teori yang telah ditentukan.

### 3. *Research Concern*.

Akhir dari teknik analisis data ini adalah tahapan *research concern* yang berarti analisis sudah terfokus atau sudah dapat ditarik kesimpulan besar dari sekian banyak gagasan dan tema yang tersaji.

#### 3.7.2 Analisis Konten (*Content Analysis*)

Analisis konten ini diformulasikan untuk menganalisis teks (transkripsi dan catatan lapangan) secara sistematis dengan tujuan untuk mengidentifikasi atau membandingkan pola dan tema yang muncul pada data (Hsieh & Shannon 2005) yang bersumber dari partisipan guru yang berbeda. Analisis konten ini dilakukan untuk mengungkap proses kreatif partisipan guru menuju pembelajaran kreatif. Tipe analisis konten yang dipilih adalah *directed content analysis* atau analisis konten terarah dikarenakan menggunakan skema tertentu untuk memandu proses analisis (Hsieh & Shannon 2005). Skema yang digunakan dalam *directed content analysis* ini adalah teori ciri atau karakteristik kreatif *divergent thinking* menurut Guilford (1950), *creative process* menurut Wallas (1926) dan *creative learning* menurut Jeffrey & Woods (2009).

### 3.8 Kredibilitas Penelitian

Triangulasi data merupakan proses menguatkan bukti dari berbagai sumber yang berbeda (Creswell, 2015). Dalam penelitian ini, triangulasi data dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang berbeda, yakni wawancara dan observasi guna menemukan kesamaan, memperjelas data sehingga mengurangi kekeliruan dalam interpretasi. Berikut ini merupakan triangulasi data dari wawancara dan observasi:

“Kalau kesulitan itu lebih banyak di tempat. Di sini terbatas tempat, di sekolah berbasis pesantren ini, sepertinya masih kurang memungkinkan ketika belum ada tempat khusus untuk olahraga dan kesenian. Di sini lapangan olahraga masih bersifat lapangan umum, dalam artian terbatas. Selain itu ada bentrokan jadwal. Itu salah satu sebab harus adanya tempat khusus untuk olah raga. Dan kalau tidak begitu, pasti akan kurang efektif”.

(Wawancara Guru PJOK, 12 Juli 2023)

Didapati lapangan tengah digunakan oleh pembelajaran olahraga siswa SMA. Ketika itu, Pak Surya berpapasan dengan Pak Darma (guru PJOK kelas VII), mereka melakukan percakapan tentang lokasi mana yang akan dipakai untuk pembelajaran praktik olahraga kelasnya masing-masing. Pak Surya memutuskan untuk menggunakan area terbuka dekat gerbang samping sekolah (dekat area parkir) yang sebenarnya bukan diperuntukan sebagai area pembelajaran.

(Catatan Lapangan Guru PJOK, 22 September 2023)

Sampel data di atas memperlihatkan adanya konsistensi antara sumber data yang berbeda. Catatan wawancara menunjukkan bahwa Pak Surya sebagai guru PJOK kerap kali menghadapi situasi pertumbukan (*bentrok*) jadwal dengan kelas lain yang mengakibatkan harus mencari alternatif tempat untuk kegiatan pembelajaran kelasnya. Catatan observasi memperjelas pernyataan Pak Surya terkait fasilitas lapangan yang kerap mengalami pertumbukan ketika hendak digunakan, yakni melalui gambaran observasi ketika lapangan tengah ditempati oleh siswa SMA; belum lagi ternyata Pak Darma selaku guru PJOK kelas VII pun tengah mencari lapangan untuk kelasnya. Melalui triangulasi data ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan validitasnya.

### **3.8.1 Refleksivitas Peneliti**

Pada tahap lanjutan, dalam rangka memperkuat kredibilitas penelitian, disertakan pula refleksi peneliti, yakni menelisik cara subjektif seseorang memengaruhi penelitiannya (Auerbach & Silverstein, 2003), oleh sebab itu, perlu dituliskan secara aktif mengenai hal-hal yang menjadi subjektifitas peneliti dalam penelitian ini, seperti bias, nilai dan asumsi, (Creswell, 2015) termasuk di dalamnya latar belakang pendidikan dan profesi. Dengan demikian, peneliti akan menyertakan penulisan hal-hal tersebut pada bagian ini.

Latar belakang peneliti adalah alumni Sekolah Menengah Kejuruan program studi tata boga yang melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan lulus sebagai sarjana pendidikan bahasa Inggris. Melalui perjalanan studi tersebut, saat ini peneliti beprofesi sebagai guru di sekolah menengah pertama yang mengampu mata pelajaran prakarya (dengan konsentrasi mengajar memasak) dan mata pelajaran

bahasa Inggris. Dengan demikian, peneliti terbiasa berjibaku dengan hal-hal yang terkait dengan penciptaan khususnya dalam konteks pembelajaran, hal ini selaras dengan topik utama pada penelitian ini yaitu kreativitas guru.

Selain itu peneliti berdomisili tidak jauh dari lokasi penelitian dan memahami sedikitnya kultur pesantren yang menjadi lokasi penelitian. Lebih lagi, peneliti pun bertindak sebagai guru dalam kurun waktu lima tahun terakhir di lokasi penelitian. Hal tersebut memungkinkan peneliti memiliki penghayatan terhadap berbagai situasi dan permasalahan pendidikan di lokasi penelitian. Penghayatan tersebut pun yang menjadi cikal bakal lahirnya pertanyaan penelitian dalam penelitian ini.

Sepanjang pengalaman menjadi guru di lokasi penelitian ini, peneliti memiliki keresahan perihal fluktuasi kondisi psikologis siswa yang memiliki segudang aktivitas di sekolah berbasis pesantren ini. Peneliti berpikir, perlu adanya langkah solutif untuk menanggulangnya sehingga menjadikan kajian mengenai kreativitas guru sebagai perantaranya. Namun agaknya, keresahan yang peneliti alami ini menjadi sesuatu yang mungkin tidak terlalu mengganggu pikiran sebagian besar warga sekolah di lokasi penelitian ini. Refleksi inilah yang selanjutnya menjadi urgensi peneliti untuk melaksanakan penelitian terkait eksplorasi kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah berbasis pesantren

### **3.9 Isu Etik**

Dalam rangka menghormati partisipan, sangatlah penting bagi peneliti untuk memperhatikan isu-isu etis dalam penelitian, guna menghindari tindakan atau perkataan diskriminatif (Creswell, 2011). Pada proses koleksi data, memohon izin dan menanyakan kesediaan merupakan hal pertama yang harus dilakukan pada partisipan dan tempat penelitian. Penelitian ini memilih partisipan guru dan sekolah sebagai lokasi penelitian, sehingga proses perizinan dilakukan secara resmi melalui kelembagaan terkait.

Penelitian ini diperkuat dengan lembar pengantar observasi dan surat keterangan telah melaksanakan penelitian di lokasi terkait yang dicantumkan pada bagian lampiran. Selain itu, dalam penyajian data pun nama partisipan tidak disebutkan secara eksplisit sebagai bentuk menjaga privasi.