

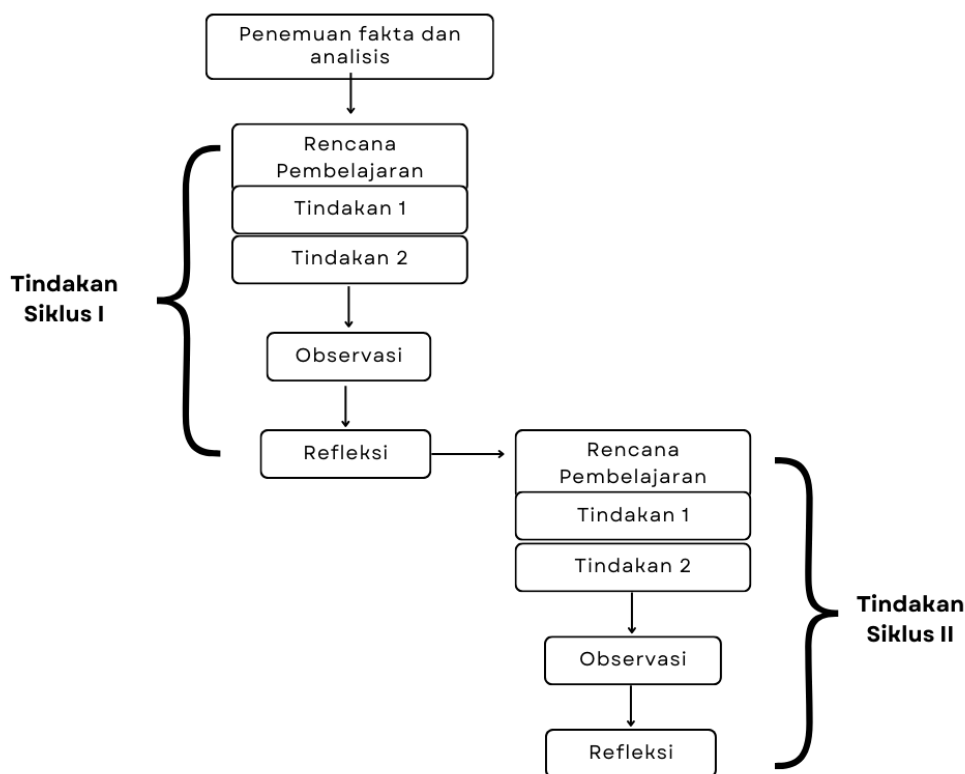
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu usaha guru untuk memperbaiki kualitas pendidikan yang secara langsung melibatkan masalah di lapangan, yaitu masalah yang ada di dalam kelas. Tujuan menggunakan metode penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memecahkan masalah-masalah praktik pembelajaran di suatu sekolah khususnya di kelas tertentu. Metode penelitian ini juga dilakukan untuk memperbaiki dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses belajar mengajar di kelas (Pandiangan, 2019. hlm. 8). Penelitian tindakan kelas secara sistem mengacu pada siklus. Dalam PTK terdapat siklus-siklus yang kegiatannya dikembangkan melalui suatu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, karena sifat PTK untuk memperbaiki pembelajaran, maka langkah yang dilakukan ialah melakukan studi pendahuluan untuk melihat kondisi awal siswa, kemudian diberi tindakan sampai terjadi perubahan. PTK yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif. PTK kolaboratif adalah penelitian yang berkolaborasi antara guru dengan mahasiswa mulai dari perencanaan pembelajaran hingga refleksi (Madya, 2007, hlm. 9)

Penelitian ini menggunakan model PTK yang diciptakan oleh Jhon Elliot. Model PTK dari Jhon Elliot setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Menurut (Tahrim dkk, 2021, hlm. 137) model dari Jhon Elliot menyajikan data lebih detail dan rinci karena pada setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi. Selain itu, setiap tindakan terdiri dari beberapa langkah yang terealisasikan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar. Alasan yang mendasari bahwa suatu mata pelajaran terdiri dari beberapa materi pembahasan atau yang terdiri dari beberapa pembelajaran. Setiap pokok materi biasanya tidak dapat diselesaikan dalam satu langkah tetapi akan diselesaikan dalam beberapa langkah, itulah yang menyebabkan Jhon Elliot menyusun modek PTK secara detail sebagai berikut.



Gambar 3.1 Bagan Alur PTK Menurut Jhon Elliot (dalam Asrori & Rusman, 2020)

Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya di lapangan. Peneliti akan mendeskripsikan yang terjadi tentang kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Percontohan Soreang pada model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts*. Diharapkan dari pendeskripsian tersebut akan ditemukan penggunaan yang tepat untuk membantu proses pembelajaran yang tepat bagi anak dalam meningkatkan kreativitas

3.2 Lokasi dan Partisipan

3.2.1 Lokasi

TK Negeri Percontohan Soreang di Kp. Sindang Wargi Rt. 02/22, Soreang, Kec. Soreang, Kab. Bandung, Jawa Barat 40911.

3.2.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu dosen pembimbing sebagai validator dalam memvalidasi instrumen kreativitas, kepala sekolah yang membantu proses

perizinan dalam penelitian yang dilakukan dan dapat memberikan informasi tentang profil sekolah, guru atau peneliti mitra yang membantu membuat modul ajar yang akan digunakan dan membantu dalam penelitian, dan peserta didik khususnya kelompok B3.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B3 TK Negeri Percontohan Soreang dengan jumlah 15 orang anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Guru dan peneliti merupakan mitra dalam melaksanakan model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012, hlm. 61). Dalam penelitian yang berjudul peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada pembelajaran model *project based learning* berbasis *loose parts* di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung memiliki variable input, proses dan output. Kemampuan awal guru dalam merencanakan, melaksanakan dan memfasilitasi kreativitas anak sebagai variabel input *project based learning*. Model berbasis *loose parts* sebagai variabel proses dan kreativitas anak sebagai variabel output.

3.4.2 Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas di dalam penelitian ini, maka dibuat tentang definisi operasional berdasarkan variabel dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan membuat suatu karya dengan menggunakan bahan atau komponen media *loose parts* yang terdiri dari, kancing, stik eskrim, sedotan, biji jagung dan biji kacang ijo dengan

cara ditempel dikertas HVS. Definisi operasional dari variabel ini adalah kreativitas anak pada model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* yang terdiri dari kemampuan guru dalam menyusun modul ajar dan kemampuan mengelola kegiatan kreativitas anak pada model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* di kelompok B3 TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.

- 2) Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi suatu karya atau produk baru dan berbeda dengan yang lainnya. Kreativitas pada penelitian ini merujuk pada teori Munandar yaitu kemampuan berpikir kreatif tersebut ditandai dengan kelancaran berpikir (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*). Jadi dalam penelitian ini anak membuat suatu produk karya dengan menggunakan media *loose parts* dan didukung dengan empat aspek tersebut.

3.5 Data

3.5.1 Jenis Data

Data adalah sekumpulan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan atau melakukan analisis. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2010, hlm. 15).

- 1) Data kualitatif

Data kualitatif yaitu informasi yang berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap suatu, pandangan atau sikap anak terhadap pembelajaran yang baru dan dapat dianalisis secara kualitatif. Data kualitatif pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Data Kualitatif

No	Jenis Data	Sumber Data
1	Deskripsi tentang perencanaan pembelajaran model <i>project based learning</i> berbasis <i>loose parts</i> pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.	Modul ajar
2	Deskripsi tentang pelaksanaan pembelajaran model <i>project based learning</i> berbasis <i>loose parts</i> pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.	Guru dan siswa
3	Deskripsi tentang kreativitas anak pada pembelajaran model <i>project based learning</i> berbasis <i>loose parts</i> pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.	Siswa

2) Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur dan juga dihitung secara langsung, yang mana data tersebut berupa penjelasan ataupun informasi yang dinyatakan dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini data kuantitatif berhubungan dengan kreativitas anak pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang. Data ini digunakan untuk kegiatan analisis statistik terhadap kreativitas anak pada kelompok B3.

3.5.2 Sumber Data

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli tanpa melalui perantara (Arikunto,

2010, hlm. 39). Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu anak di kelompok B3 dan guru kelas B3 di TK Negeri Percontohan Soreang, Kabupaten Bandung.

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder biasanya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip, baik dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan (Siyoto & Sodik, 2015, hlm. 68). Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, dan sumber-sumber yang relevan.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Upaya dalam mendapatkan data yang diperlukan, peneliti ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik utama yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan didukung dengan catatan lapangan dan dokumentasi.

1) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2013, hlm. 154). Dalam penelitian ini peneliti mengamati proses dan mengukur kreativitas anak di kelompok B3 TK Negeri Percontohan Soreang dalam menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts*.

2) Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mengumpulkan data tentang proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *loose parts* dan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi selama kegiatan menggunakan media *loose parts*.

3) Dokumentasi

Sugiyono (2015, hlm. 329) menyatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Tujuan penggunaan dokumentasi ini yaitu untuk memperoleh data gambar dan rekaman video ketika proses pembelajaran model *project based*

learning berbasis *loose parts* berlangsung di kelompok B3 TK Negeri Percontohan Soreang untuk mendukung pengumpulan data observasi yang dilakukan.

3.6 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2013, hlm. 148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data, dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi maka instrumen yang sesuai untuk digunakan adalah lembar observasi.

1) Lembar observasi guru dalam merencanakan pembelajaran

Lembar instrumen perencanaan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menilai modul ajar terdapat pada bab lampiran.

2) Lembar observasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Lembar instrumen pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar dan model pembelajaran *project based learning* terdapat pada bab lampiran.

3) Lembar observasi kemampuan kreativitas anak

Kisi-kisi instrumen lembar observasi kreativitas anak melalui pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* terdapat pada bab lampiran.

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan empat tahap penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus setiap siklus terdiri dari:

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas (*planning*) menurut Sa'adun Akbar (2010, hlm. 39) bahwa pada tahap perencanaan, peneliti mendeskripsikan tindakan apa saja yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah, merumuskan hipotesis tindakan, mempersiapkan desain pembelajaran yang di dalamnya mencakup tujuan-tujuan apa yang akan dicapai, langkah-langkah atau skenario pembelajaran seperti apa yang akan

dilakukan, dan bahan ajar seperti apa yang akan digunakan. Dalam penelitian ini kegiatan perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas B3. Kegiatan perencanaan dilakukan bersama dengan guru kelas yaitu:

- a. Membuat dan menyusun modul ajar pembelajaran dengan model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.
- b. Mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- c. Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang akan digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak.

2) Pelaksanaan

Dalam tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat dengan dibantu oleh guru kelas. Dalam pelaksanaan tindakan ini peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan.

3) Observasi atau Pengamatan

Observasi berlangsung pada saat melakukan penelitian. Peneliti mengamati anak dalam membuat karya menggunakan media *loose parts* dan guru yang sedang melakukan pelaksanaan tindakan sesuai perencanaan yang telah disusun bersama. Adapun tugas peneliti mengamati kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan membuat karya dengan berbantuan media *loose parts*. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

4) Refleksi

Setelah data hasil observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti dan guru berusaha untuk dapat mengetahui sampai sejauh mana kreativitas anak dalam melaksanakan model pembelajaran *project based learning* dengan memanfaatkan media *loose parts* untuk membuat suatu

karya. Hasil dari refleksi ini akan digunakan sebagai acuan tindakan pada siklus selanjutnya.

3.8 Analisis Data

Arikunto (dalam Kustilawati, 2009, hlm. 19) mengungkapkan bahwa data yang diperoleh dan dikumpulkan dianalisis terlebih dahulu dengan maksud untuk membuktikan ada tidaknya perbaikan yang dihasilkan setelah dilakukan tindakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1) Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis hasil kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Data kualitatif diperoleh dari hasil catatan lapangan dan dokumentasi.

2) Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan kreativitas setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan memanfaatkan media *loose parts*. Adapun cara penghitungan skor dilakukan melalui instrumen observasi mengenai kreativitas anak melalui pembelajaran *project based learning* dengan memanfaatkan media *loose parts*. Cara menghitung persentase dalam analisis data kemampuan kreativitas anak dapat menggunakan rumus berikut ini (Acep Yoni dkk, 2010, hlm. 176).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

R : Skor mentah yang diperoleh

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

SM : Skor maksimal ideal dari tes yang berkaitan

3.9 Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru atau siswa dalam menggunakan media *loose parts*. Arikunto (2010, hlm. 44) mengungkapkan bahwa penilaian kemampuan guru dalam merencanakan dan menjalankan pembelajaran dalam konteks penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari seberapa baik dalam memenuhi kriteria persentase kesesuaian, yaitu:

- 1) Kesesuaian kriteria (%): 0-25 = Sangat Kurang
- 2) Kesesuaian kriteria (%): 26-50 = Kurang
- 3) Kesesuaian kriteria (%): 51-75 = Baik
- 4) Kesesuaian kriteria (%): 76-100 = Sangat Baik

Kriteria penilaian untuk kreativitas anak melalui media *loose parts* diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, kriteria persentase untuk kreativitas anak menurut Purwanto (dalam Nurpratiwi, 2015) yaitu:

Tabel 3.2

Kriteria Ketentuan Kemampuan Kreativitas Anak

Kriteria	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 76%
Mulai Berkembang (MB)	26% - 50%
Belum Berkembang (BB)	0% - 25%

3.10 Indikator Keberhasilan

Setiap proses pembelajaran akan selalu menghasilkan hasil belajar, namun yang menjadi ukuran yaitu sampai tingkat prestasi atau hasil yang dicapai. Adapun dalam penelitian ini indikator keberhasilan pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

- 1) Guru mengalami peningkatan kemampuan dalam merencanakan pembelajaran dan menstimulus anak terutama dalam kreativitas anak melalui model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* sekurang-kurangnya 75%.

- 2) Guru mengalami peningkatan dalam mengelola pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas anak melalui model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* sekurang-kurangnya 75% dari jumlah indikator yang dapat dikuasai.
- 3) Anak mengalami peningkatan dalam kreativitas sekurang-kurangnya mencapai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) sekurang-kurangnya 75% dari jumlah indikator yang dapat dikuasai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan harus mengalami pencapaian dalam semua aspek baik dalam kemampuan guru maupun kreativitas anak dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar khususnya melalui model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts*.