

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di TK Nurul Hikmah Kp/Ds Panyadap Kecamatan Solokanjeruk, Kabupaten Bandung untuk bidang peningkatan kreativitas di kelas B (usia 5-6thn). Penelitian ini dilakukan bulan April 2014.

Dalam penelitian ini menjadi subjek adalah TK Nurul Hikmah kelas B terdiri dari 14 anak 9 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki.

B. Metode Penelitian

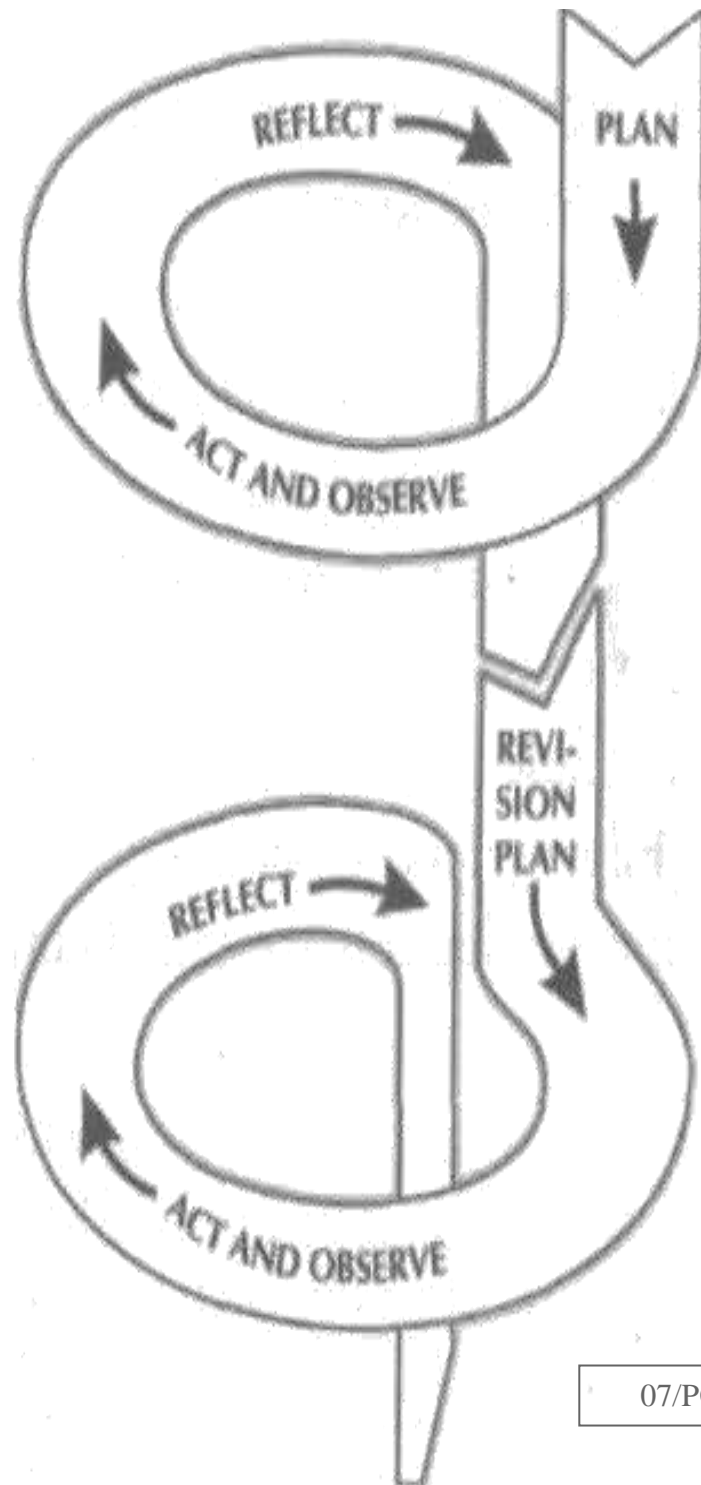
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif, karena penelitian kualitatif memfokuskan pada narasi verbal, observasi dan catatan lapangan, dan pendekatan kuantitatif untuk mendeteksi, mengukur serta mempersentasikan perkembangan kreativitas anak dari waktu ke waktu dan untuk mengukur pencapaian perkembangan kreativitas anak.

Metode penelitian merupakan cara dari setiap langkah yang ada sebagai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru serta untuk mengatasi permasalahan kreativitas yang belum optimal pada anak kelompok B di TK Nurul Hikmah Kecamatan Solokanjeruk dengan menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK).

C. Desain Penelitian

Rincian prosedur penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan yang berupa beberapa tindakan, observasi, dan evaluasi-evaluasi.

Berbagai kegiatan dan tahapan dapat digambarkan sesuai dengan desain¹⁴ Stephen Kemmis, dalam Abidin (2011: 232). Model siklus ini sederhana dan dapat menggambarkan proses penelitian dalam empat tahapan sebagai berikut :



07/PG PAUD/VI/2014

Model desain Stephen Kemmis, dalam Abidin (2011: 232).

Desain pelaksanaan PTK yang akan dilakukan sesuai skema di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pada proses pelaksanaan tindakan kelas, peneliti bersama dengan guru kelas yang ditunjuk melakukan tindakan yang sudah direncanakan sebelum penelitian berlangsung.

Adapun langkah-langkah penelitian yang diawali dengan berdiskusi dengan guru, tindakan kelas yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Penelitian dilakukan di kelompok B TK Nurul Hikmah berjumlah 14 anak. Dengan penerapan bermain lego untuk meningkatkan kreativitas anak.

Penelitian berlangsung pada bulan Mei 2014. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Denzin & Lincoln dalam Abidin (2011) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk melakukan sebuah kajian atas objek tertentu secara alamiah untuk membentuk pemahaman terhadap permasalahan yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan alat bantu instrumen yang disusun oleh peneliti sendiri. Dan untuk menganalisa yang diperoleh dari hasil pengamatan data yang sudah terkumpul digunakan pendekatan kuantitatif.

Peneliti sebagai observer dalam penelitian ini dibantu oleh seorang guru. Alat bantu observer yang dibuat oleh peneliti berpedoman pada pengembangan kreativitas dengan metode bermain lego.

b. Tahapan Tindakan Siklus I

Dalam siklus I telah disusun kegiatan dengan beberapa tahapan sesuai dengan perencanaan awal. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada siklus pertama, dimulai dengan tahapan perencanaan yang diawali dengan melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran yang telah tersusun¹⁴ dalam RKH dan skenario pembelajaran, dengan menerapkan pembelajaran dengan penerapan bermain lego.

Peneliti dan guru yang ditunjuk menyeleksi Tema yang akan dipakai dalam proses pembelajaran di kelas, serta membuat lembar pengamatan sebagai pedoman penilaian selama kegiatan berlangsung.

2. Tahap Tindakan

Tahap selanjutnya adalah tahapan tindakan penerapan tindakan yang mengacu pada skenario yang tertulis pada RKH. Skenario yang disusun pada siklus pertama di fokuskan pada kegiatan pembelajaran dikelas yang dilaksanakan secara individu. Langkah-langkah kegiatan dalam perencanaan siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Guru peneliti dan guru lainnya mengenalkan metode bermain lego.
- b. Guru Peneliti dan guru yang ditunjuk menyeleksi Tema yang akan dipakai
- c. Guru mengenalkan anak bahan-bahan lego yang digunakan dengan beraneka ragam warna dan ukuran.
- d. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang cara membuat bentuk dari lego dan memberi contoh bentuk yang akan dibuat.
- e. Guru menjelaskan langkah-langkah tentang kegiatan yang akan dilakukan anak secara rinci dan jelas.
- f. Guru membimbing anak.

3. Tahap Pengamatan atau Observasi.

Setelah tahap tindakan, berikutnya adalah tahap observasi atau tahapan pengamatan. Menurut Agustin & Wahyudin (2010:39) pengamatan (observasi) adalah suatu teknik yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang perkembangan dan permasalahan pada anak.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan dan kegiatan yang terjadi,. Pengamatan berpatokan pada format yang tersedia. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh anak dalam pembelajarannya.

4. Tahap Refleksi

Tahap akhir dari siklus pertama adalah tahap refleksi. Pada tahap refleksi peneliti dan guru yang ditunjuk menganalisis dan mengolah nilai yang terdapat pada lembar observasi yang ada. Menurut Arifin (2009) refleksi adalah untuk memudahkan kita dalam mengetahui bagian-bagian atau aspek-aspek mana dari evaluasi yang dianggap masih lemah.

Hasil refleksi adalah untuk menentukan langkah-langkah atau tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

Pada siklus kesatu berbagai kegiatan dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Desain Penelitian Siklus I

S I K L U S	Perencanaan	<p>Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran metode bermain lego. b. Menyiapkan rencana pembelajaran. c. Membuat lembar pengamatan.
	Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru peneliti dan guru lainnya mengenalkan metode bermain lego. b. Guru Peneliti dan guru yang ditunjuk menyeleksi Tema yang akan dipakai c. Guru mengenalkan anak bahan-bahan lego yang digunakan dengan beraneka ragam warna dan ukuran. d. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang cara membuat bentuk dari lego dan memberi contoh bentuk yang akan dibuat. e. Guru menjelaskan langkah-langkah tentang kegiatan yang akan dilakukan anak secara rinci dan jelas f. Guru membimbing anak.
	Observasi	<p>Dilakukan dengan mengamati :</p> <p>Guru/peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas anak saat membuat bentuk dari lego.</p>
	Refleksi	<p>Menganalisa hasil observasi untuk memperoleh kesimpulan sebagianmana yang perlu di sempurnakan untuk siklus berikutnya.</p>

07/PG PAUD/VI/2014

Pada siklus selanjutnya kegiatan sama seperti siklus yang pertama terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan observasi namun kegiatan dan tema berbeda sesuai dengan kesepakatan yang dilakukan antara peneliti dengan siswa, dan dalam menjelaskan langkah – langkah yang tidak sedetil siklus pertama, anak diberi kesempatan mengeluarkan idenya sendiri dan tanpa bantuan orang dan agar anak berani berkomunikasi dengan guru mengenai hal-hal yang kurang ia pahami. Siklus tiga dilaksanakan apabila didalam siklus dua belum nampak optimal.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pada siklus kedua, dimulai dengan tahapan perencanaan yang diawali dengan melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran metode bermain lego. Kemudian menyiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian). Didalam RKH memuat skenario pembelajaran, alat praga yang digunakan, serta format observasi pembelajaran.

Peneliti dan guru yang ditunjuk menyeleksi Tema yang akan dipakai dalam proses pembelajaran di kelas, serta membuat lembar pengamatan.

2. Tahap Tindakan

Tahap selanjutnya adalah tahapan tindakan penerapan tindakan yang mengacu pada skenario yang tertulis pada RKH. Skenario yang disusun pada siklus kedua di fokuskan pada kegiatan pembelajaran berkelompok. Kegiatan ini dapat diuraikan seperti dibawah ini :

- a. Guru Peneliti dan guru yang ditunjuk menyeleksi Tema yang akan dipakai dengan tema yang berbeda dengan siklus I
- b. Guru menyiapkan anak bahan-bahan lego yang digunakan dengan beraneka ragam warna dan ukuran.
- c. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu membuat bentuk dari lego dengan ide anak sendiri

07/PG PAUD/VI/2014

- d. Guru menjelaskan langkah-langkah tentang kegiatan yang akan dilakukan anak secara rinci dan jelas
- e. Guru membimbing anak.

3. Tahap Pengamatan atau Observasi.

Setelah tahap tindakan, berikutnya adalah tahap observasi atau tahapan pengamatan.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan dan kegiatan yang terjadi, baik pada pihak siswa dalam mengikuti pembelajaran, maupun pihak guru dalam menyampaikan materi di kelas. Pengamatan berpatokan pada format yang tersedia. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh guru peneliti dalam pembelajarannya.

4. Tahap Refleksi

Tahap akhir dari siklus kedua adalah tahap refleksi. Pada tahap refleksi peneliti dan guru yang ditunjuk menganalisis dan mengolah nilai yang terdapat pada lembar observasi yang ada.

Pada siklus kedua berbagai kegiatan dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.2
Desain Penelitian Siklus II

S I K L U S	Perencanaan	<p>Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran metode bermain lego. b. Menyiapkan rencana pembelajaran. c. Membuat lembar pengamatan.
	Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru Peneliti dan guru yang ditunjuk menyeleksi Tema yang akan dipakai dengan tema yang berbeda dengan siklus I b. Guru menyiapkan anak bahan-bahan lego yang digunakan dengan beraneka ragam warna dan ukuran. c. Guru membuat beberapa kelompok dalam kelas agar anak bisa menggabungkan ide mereka dalam membuat bentuk secara berkelompok. d. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu membuat bentuk dari lego dengan ide anak sendiri. e. Guru menjelaskan langkah-langkah tentang kegiatan yang akan dilakukan anak secara rinci dan jelas f. Guru membimbing anak.
	Observasi	<p>Dilakukan dengan mengamati :</p> <p>Guru/peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas anak saat membuat bentuk dari lego.</p>
	Refleksi	<p>Menganalisa hasil observasi untuk memperoleh kesimpulan sebagianmana yang perlu di sempurnakan untuk siklus berikutnya.</p>

Apabila kemampuan kreativitas anak pada siklus II belum optimal, atau yang mendapat kategori baik belum mencapai 80%, maka akan dilaksanakan siklus selanjutnya. Kegiatan sama seperti siklus yang kedua terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi, serta refleksi. Namun kegiatan dan tema berbeda sesuai dengan kesepakatan yang dilakukan antara peneliti dengan siswa, serta peneliti akan menggunakan media audio visual berupa tampilan gambar bentuk lego yang bisa anak lihat dengan menggunakan media komputer sebagai bahan inspirasi buat anak dalam menciptakan bentuk, anak diberi kesempatan mengeluarkan idenya sendiri dan pada siklus ini anak bekerja sama dengan teman dengan menggabungkan ide mereka menjadi karya yang lebih menarik, agar anak mampu mandiri saat menciptakan berbagai idenya tanpa bantuan guru.

D. Penjelasan Istilah

Kajian teori yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Supriadi (Rachmawati & Kurniati, 2010:13; Beetlestone, 2012) Mengutarakan bahwa” kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada serta dapat memecahkan permasalahan yang ada pada seseorang secara mandiri”.
2. Menurut (Sudona, 2010; Latif dkk, 2013) bermain lego adalah suatu kegiatan permainan pembangunan yang bermanfaat dalam pengembangan berbagai aspek seperti kognitif, sosialemosional, bahasa serta motorik yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi,memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, dan disebut juga dengan teknik penelitian. Karena instrumen atau

alat tersebut mencerminkan cara pelaksanaannya.(Abidin,2010). Alat instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan berlangsung untuk melihat perkembangan kreativitas anak. Menurut Wahyudin & Agustin (2010:39) observasi adalah “suatu teknik yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang perkembangan dan permasalahan anak”.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan adalah dengan pengambilan gambar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Gambar ini berupa foto-foto yang diambil pada saat kegiatan dalam tiap tindakan untuk membuktikan secara otentik kegiatan yang berlangsung dan untuk melengkapi data guna penyempurnaan penelitian yang dilakukan.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang dibuat oleh peneliti dalam pengamatan pada saat kegiatan berlangsung, dengan memaparkan berbagai kejadian dan kondisi yang terjadi pada saat kegiatan berlangsung.

F. Proses Pengembangan Instrumen

Untuk mengetahui perkembangan siswa dalam pelaksanaan penelitian, peneliti membuat pernyataan-pernyataan yang akan di digunakan saat observasi mengacu kepada kisi –kisi yang telah disusun .

Adapun kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut :

07/PG PAUD/VI/2014

Tabel 3.3

Kisi-kisi Pedoman Obsevasi Kreativitas Anak

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Kreativitas	Kemampuan menemukan gagasan/ide	1. Anak bisa menciptakan bentuk dari berbagai media	1. Anak mampu membuat bentuk dengan lego . 2. Anak mampu mencipta bentuk dengan lego sesuai dengan tema. 3. Anak mampu menciptakan karya yang kreatif dengan menggunakan lego sesuai dengan ide dan imajinasi secara bebas.
	Kemampuan menyelesaikan masalah	1. Anak mampu menyelesaikan Kegiatan yaitu membuat bentuk dari lego dengan mandiri tanpa bantuan orang lain.	1. Anak berani menciptakan bentuk lego dengan idenya sendiri tanpa banyak bertanya kepada guru. 2. Anak mampu menciptakan bentuk dengan berkolaborasi dengan teman dalam kelompoknya. 3. Anak mampu menyelesaikan kegiatan dan membereskan perlengkapan setelah selesai kegiatan.

07/PG PAUD/VI/2014

Keterangan kisi-kisi ini berdasarkan pengertian kreativitas menurut (Rahmawati & Kurniati , 2010 ; Beetlestone ,2012).

Alat penilaian yang digunakan untuk melihat perkembangan kreativitas anak adalah observasi, pengamatan dilakukan pada waktu proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk melihat peristiwa yang terjadi secara terus menerus dalam setiap siklus.

Tabel 3.4
Pedoman Observasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Bermain Lego

No	Pernyataan	Penilaian			Ket
		Baik 2	Cukup 1	Kurang 0	
1	Anak mampu membuat bentuk dengan lego .				
2	Anak mampu mencipta bentuk dengan lego sesuai dengan tema.				
3	Anak mampu menciptakan karya yang kreatif dengan menggunakan lego sesuai dengan ide dan imajinasi secara bebas.				
4	Anak berani menciptakan bentuk lego dengan idenya sendiri tanpa banyak bertanya kepada guru.				
5	Anak mampu menciptakan bentuk dengan berkolaborasi dengan teman dalam kelompoknya.				
6	Anak mampu menyelesaikan kegiatan dan membereskan perlengkapan setelah selesai kegiatan.				

07/PG PAUD/VI/2014

Keterangan :

Baik : Apabila anak dapat menciptakan hasil karya tanpa bantuan guru dan temannya, anak dikategorikan Baik (skor 2).

Cukup : Apabila anak menciptakan bentuk dari lego dengan bantuan teman / guru anak dikategorikan Cukup (skor 1).

Kurang : Apabila anak tidak bisa menciptakan bentuk apapun, anak diberi nilai kurang (skor 0).

G. Analisis Data

Analisis data adalah proses pemaparan data yang diperoleh di lapangan kedalam bentuk yang lebih mudah untuk difahami, hal ini sejalan dengan pendapat Nasution dalam Abidin (2011) analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah mendeskripsikan hasil pengamatan yang dilakukan saat kegiatan berlangsung dengan menggunakan penilaian observasi dan catatan lapangan, hal ini sejalan dengan pendapat Creswell dalam Abidin (2011:140) yang menyatakan bahwa:

“penelitian kualitatif adalah jenis penelitian pendidikan yang digunakan peneliti untuk menggambarkan secara luas, menjawab pertanyaan-pertanyaan secara umum, mengumpulkan data yang terdiri atas sebanyak-banyaknya kata/teks dari partisipan, menganalisis temuan tertentu dalam konteks tema pendidikan, serta melakukan penelitian secara subjektif.”

Sedangkan untuk menganalisis perkembangan anak dari hasil observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung digunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan penskoran dari tiap kategori penilaian dalam pedoman observasi, serta mempersentasekan hasil dari perhitungan penskoran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Anggoro (2008) bahwa analisis data kuantitatif dapat dilakukan dengan statistik deskriptif dan 07/PG PAUD/VI/2014 dan salah satu teknik penjabaran statistik deskriptif adalah analisa potret data (frekwensi dan persentase).

Sebelum dilakukan persentasi setiap kategori yang digunakan diberikan penskoran angka. Pemberian angka tersebut adalah sebagai berikut : Kurang di beri skor 0, Cukup diberi skor 1, dan Baik diberi Skor 2. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifin (2009) Dalam penskoran soal bentuk uraian nonobjektif, skor dijabarkan dalam rentang, Besar rentang skor ditetapkan oleh kompleksitas jawaban, seperti 0-2 0-4, 0-5, 0-6, 0-8, 0-10 dan lain-lain. Skor minimal harus 0, karena peserta didik yang tidak menjawab pun memperoleh skor minimal tersebut, sedangkan skor maksimum ditentukan oleh penyusun soal.

Peneliti menyusun skor penilaian yang dihitung dari 6 pernyataan item yang telah ditentukan sebelumnya. Nilai penskorannya adalah antara 0-2, maka skor terendah adalah 0 ($0 \times 6 = 0$) dan skor tertinggi adalah 12 ($2 \times 6 = 12$). Jika dikategorikan dalam tiga kategori maka diperoleh tingkatan kategori sebagai berikut : Skor 0 – 4 adalah kategori kurang, 5 – 8 adalah kategori cukup, dan 9 – 12 adalah kategori baik. (Arifin .2009)

Perhitungan dalam analisis data selanjutnya dipersentasekan untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas anak. Menurut Rosita (2014) rumus yang digunakan untuk mencapai mencari persentase adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{(\text{Jumlah per item}) \times 100 \%}{\text{Jumlah seluruh anak}}$$

Untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh hasil persentase yang diperoleh dari hasil observasi seluruh siswa. Menurut Aqib, Diniati, Jaiyaroh & Khotimah (2011) kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa adalah sebagai berikut :

07/PG PAUD/VI/2014

Tabel 3.4

Kriteria tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
>80 %	Sangat tinggi
60 – 79 %	Tinggi
40 – 59 %	Sedang
20-39 %	Rendah
< 20 %	Sangat rendah

Menurut Aqib, Diniati, Jaiyaroh & Khotimah (2011)

07/PG PAUD/VI/2014

07/PG PAUD/VI/2014

Essa Lusiana , 2014

Meningkatkan kreativitas anak dengan bermain lego

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu