

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Creswall (2016), merupakan jenis penelitian yang tergantung pada pandangan dari peneliti, data penelitian sebagian besar berupa kata-kata atau teks yang berasal dari pertanyaan-pertanyaan umum yang peneliti ajukan. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dari kondisi sebuah objek, dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017). Menurut Moleong (2017) penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memahami suatu fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, pandangan, motivasi, dan tindakan yang digambarkan secara rinci. Penelitian kualitatif deskriptif lebih fokus pada karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antara berbagai kegiatan yang diamati. Penelitian ini mencoba memahami suatu fenomena dalam konteks naturalnya, bukan dalam laboratorium, dan peneliti tidak berusaha untuk memanipulasi fenomena yang diamati tersebut (Sarosa, 2012).

Penelitian kualitatif deskriptif dipilih karena sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan gambaran mengenai kreativitas siswa kelas V sekolah dasar pada hasil karya gambar komik. Melalui pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami kreativitas siswa melalui karya komik, seperti dalam menerapkan imajinasi pada gambar, pembentukan tokoh, penggunaan warna, dan teknik menggambar. Selain itu, pendekatan ini memberikan fleksibilitas pada peneliti untuk mengamati subjek penelitian secara langsung sehingga dapat memahami proses kreatif dalam kegiatan menggambar komik tersebut. Sesuai dengan metode yang digunakan yaitu deskriptif, hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk kata-kata, dengan melaporkan pandangan yang mendalam dari narasumber dan data yang diperoleh tanpa adanya manipulasi data.

3.2 Subjek dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Panggilingan 02, yang terletak di Jl. Arcamanik Atas, Kp. Bihbul RT 01/Rw 11 Desa Sindanglaya Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. SDN Panggilingan 02 merupakan sekolah dasar yang dipimpin oleh kepala sekolah bernama Ibu Eulis Hirawati, S.Pd. yang menjabat sejak tahun 2017, dan kini sekolah ini terakreditasi B. Jumlah guru di SDN Panggilingan 02 yaitu sebanyak 10 orang, terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran. Kurikulum yang digunakan di kelas II, III, V, dan VI adalah kurikulum 2013, namun untuk kelas I dan IV sudah beralih menggunakan kurikulum merdeka. Peneliti memilih tempat ini karena SDN Panggilingan 02 merupakan tempat peneliti sebelumnya melakukan kegiatan kampus mengajar (MBKM), dan kelas V merupakan salah satu kelas yang pernah peneliti ajar. Selain itu, peneliti sudah familiar dengan lingkungan sekolah dan siswa-siswanya sehingga dapat memudahkan dalam proses pengumpulan data selama penelitian.

Subjek penelitian yang dipilih yaitu siswa kelas V SDN Panggilingan 02 sebanyak 20 orang, 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Kelas V dipilih sebagai subjek penelitian karena berdasarkan tahap perkembangan gambar menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain, siswa kelas V berada pada masa awal realisme awal, mereka mulai memperhatikan objek yang digambarnya, dan bentuk-bentuk gambar mulai mengarah pada bentuk aslinya. Selain itu, siswa juga mulai dapat mengekspresikan objek gambarnya seperti laki-laki atau perempuan secara jelas sehingga cocok untuk mengekspresikan kreativitasnya melalui karya komik.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian “Analisis Kreativitas Siswa Kelas V pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Metode Bercerita (Penelitian Kualitatif Deskriptif pada Siswa Kelas V SDN Panggilingan 02)” prosedur penelitian akan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan dan persiapan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Persiapan dimulai dengan mencari suatu permasalahan yang ada di lapangan, dengan melakukan observasi dan wawancara

di SDN Panggilingan 02 mengenai pembelajaran menggambar. Permasalahan yang ditemukan di SDN Panggilingan 02 yaitu kurang berkembangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran menggambar, dan belum melaksanakan kegiatan menggambar komik. Dari permasalahan tersebut, dirumuskan menjadi judul penelitian, tujuan penelitian, dan rancangan penelitian. Selanjutnya, peneliti menentukan dan merancang instrumen penelitian yang akan digunakan. Kemudian, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar pembelajaran menjadi lebih terencana dan terstruktur. Pembuatan RPP ini disesuaikan dengan kompetensi dasar kelas V.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian adalah tahap untuk memperoleh dan mengumpulkan data di lapangan, yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat. Kegiatan awal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu peneliti memberikan pembelajaran materi terkait gambar komik sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada RPP. Materi tersebut diantaranya mengenai pengertian komik, bagian-bagian komik, contoh gambar komik, dan langkah-langkah membuat gambar komik. Nantinya, siswa akan diberikan terlebih dahulu stimulus berupa pembacaan sebuah cerita pendek, dan siswa mulai untuk menggambar komik sesuai dengan cerita yang telah dibacakan. Selanjutnya, mengumpulkan dokumentasi dari penelitian yang dilakukan berupa foto hasil karya gambar komik siswa.

3. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan dimulai dengan melakukan reduksi data, dari data-data yang didapatkan dari lapangan. Data yang telah direduksi tersebut kemudian dianalisis mengenai kreativitas siswa melalui hasil karya gambar komik siswa, sesuai dengan instrumen yang telah dibuat peneliti. Tahap akhir yang dilakukan setelahnya adalah membuat penarikan kesimpulan, dan saran berdasarkan hasil pengolahan data.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling penting yang mendukung sebuah penelitian. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa pengumpulan data merupakan sebuah cara atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian di berbagai tempat, dan dengan berbagai sumber. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai data dan informasi pada individu atau sekelompok yang dilakukan secara lisan atau tulisan. Menurut Sugiyono (2017) wawancara dapat dilaksanakan secara terstruktur dan tidak terstruktur (bebas). Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara lengkap seperti daftar pertanyaan, dan hanya menggunakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur sering digunakan untuk mengetahui informasi awal tentang permasalahan yang ada pada objek sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan apa yang harus diteliti (Sarosa, 2012).

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. dilakukan bersama guru wali kelas kelas V SDN Panggilingan 02 secara tidak terstruktur. Penggunaan jenis wawancara tidak terstruktur sesuai dengan desain penelitian yang diambil, yaitu penelitian kualitatif. Sejalan dengan pendapat Rachmawati (2007) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif umumnya menggunakan wawancara tidak berstruktur atau semi berstruktur.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan atau pemberian bukti-bukti atau keterangan-keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lainnya. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi digunakan untuk melengkapi data-data penelitian baik berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya milik seseorang. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa dokumen berupa foto hasil karya gambar komik siswa, dan foto proses pelaksanaan penelitian.

3. Lembar Penilaian Kreativitas

Lembar kreativitas ini merupakan acuan yang digunakan peneliti, untuk melihat kemampuan kreativitas siswa dalam mengilustrasikan sebuah cerita ke dalam hasil karya gambar komik. Lembar penilaian kreativitas ini berdasarkan pada indikator-indikator kreativitas oleh Munandar (2016).

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan peneliti dalam pengukuran dan pengumpulan data suatu fenomena yang diamati (Sugiyono, 2017). Biasanya instrumen penelitian berupa angket, pedoman wawancara, soal tes, lembar observasi, dan sebagainya. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Wawancara

Pedoman yang digunakan dalam wawancara ini hanya berupa garis-garis besar yang akan ditanyakan dalam pengumpulan data kepada narasumber. Narasumber dalam wawancara ini yaitu Ibu Astri Nurul Khasanah, S.Pd., selaku wali kelas V SDN Panggilingan 02. Dalam wawancara ini, peneliti menanyakan tentang kegiatan pembelajaran menggambar yang biasanya dilakukan oleh siswa kelas V.

2. Dokumentasi

Informasi yang didapat dari sebuah penelitian tidak hanya berupa benda-benda tertulis seperti buku, dokumen, atau catatan lapangan, tapi juga dapat berupa gambar. Dokumentasi ini menjadi pelengkap penelitian. Adapun alat-alat yang membantu dokumentasi ini yaitu handphone, yang digunakan untuk memotret gambar hasil karya komik milik siswa kelas V SDN Panggilingan 02, dan foto kegiatan penelitian.

3. Penilaian Kreativitas Siswa

Penilaian kreativitas berdasarkan pada indikator-indikator kreativitas oleh Munandar (2016) yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Lembar ini digunakan sebagai acuan dalam menganalisis kreativitas menggambar komik siswa dan melihat ketercapaian setiap indikator.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Indikator Analisis Kreativitas Gambar Komik Siswa

Variabel	Aspek-Aspek Kreativitas	Indikator
Kreativitas Siswa	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan daya imajinasi pada gambar komik dengan lancar. Mampu membentuk tokoh yang diperankan dari hasil imajinasi.
	Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menerjemahkan dari cerita pada bagian-bagian komik (karakter, <i>frame</i>, balon kata, narasi, efek suara dan latar belakang (<i>background</i>)).
	Keaslian (<i>Originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan komik karya sendiri. Memiliki ide baru dalam karya gambar komik.
	Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Karya yang dihasilkan sudah berbentuk gambar yang jelas dan konsisten. Banyak dan tidaknya kejadian atau peristiwa yang digambar sesuai alur cerita.

Sumber: Adaptasi dari Skripsi (Lismaniar, 2023)

Tabel 3. 2 Lembar Indikator Analisis Kreativitas Gambar Komik Siswa

Aspek	Indikator	Penilaian		
		B	C	K
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan daya imajinasi pada gambar komik dengan lancar. Mampu membentuk tokoh yang diperankan dari hasil imajinasi. 			

<p>Keluwesan (<i>Flexibility</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menerjemahkan dari cerita pada bagian-bagian komik (karakter, <i>frame</i>, balon kata, narasi, efek suara dan latar belakang (<i>background</i>)). 			
<p>Keaslian (<i>Originality</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan komik karya sendiri. • Memiliki ide baru dalam karya gambar komik. 			
<p>Elaborasi (<i>Elaboration</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Karya yang dihasilkan sudah berbentuk gambar yang jelas dan konsisten. • Banyak dan tidaknya kejadian atau peristiwa yang digambar sesuai alur cerita. 			

Sumber: Adaptasi dari Skripsi (Lismaniar, 2023)

Keterangan:

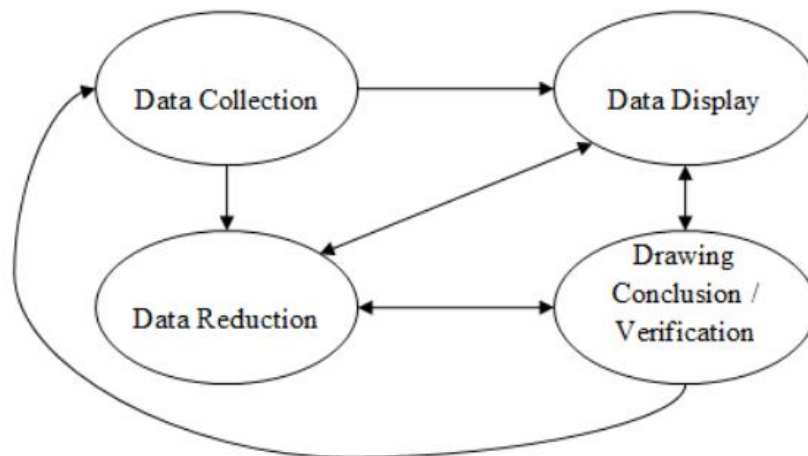
B: Baik (Indikator tercapai seluruhnya)

C: Cukup (Indikator tercapai sebagian besar)

K: Kurang (Indikator belum tercapai)

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya masuk pada tahap analisis. Analisis data yang dilakuakn peneliti bersifat kualitatif deskriptif. Teknik analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2017). Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model interaktif (*Interactive Model*) yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.



Gambar 10 Analisis Data Model Miles & Huberman

Sumber: Hardani, et al. (2020)

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan untuk mendapatkan sejumlah data yang diperlukan. Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan pedoman yang telah disiapkan, yang meliputi wawancara, dokumentasi, dan lembar penilaian kreativitas siswa.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah sebuah proses pemilihan, pemusatan perhatian, atau merangkum hal-hal pokok penting dari hasil pengambilan data di lapangan, melalui indikator penilaian, wawancara, dan dokumentasi. Reduksi data dilakukan untuk mereduksi atau mengkategorikan data-data yang diperlukan dan yang tidak diperlukan dalam penelitian. Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil karya gambar komik siswa, serta hasil wawancara guru wali kelas V SDN Panggilingan 02. Hasil dari data reduksi penelitian ini dilaporkan dalam bentuk tulisan secara terperinci.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian ini, penyajian data berbentuk deskriptif dengan catatan-catatan, tabel, dan bentuk sejenisnya mengenai kreativitas siswa kelas V pada hasil karya gambar komik menggunakan metode bercerita. Tujuan penyajian data

dilakukan untuk mengorganisir pola hubungan data-data sehingga mudah untuk dipahami pembaca.

4. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi (*Drawing Conclusion/Verification*)

Tahap ini adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan secara terus menerus selama dalam lingkungan penelitian yang bersifat sementara, dan dapat akan berubah jika ditemukan bukti informasi yang tidak kuat atau ditemukan bukti lainnya. Pada tahap ini diberikan kesimpulan mengenai kondisi kreativitas siswa kelas V pada hasil karya gambar komik menggunakan metode bercerita, pada SDN Panggilingan 02.