

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif penelitian tindakan kelas, karena dengan adanya pendekatan kualitatif dapat menguraikan data yang diperoleh. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan penelitian dengan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau secara lisan mengenai perilaku yang dapat diamati sehingga menemukan kebenaran yang dapat diterima oleh akal sehat. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang lebih memperhatikan fenomena yang terjadi yang dialami oleh subjek penelitian. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui permasalahan yang ada di kelas dan diuraikan secara deskriptif disertai dengan kata-kata yang memperkuat penemuan yang ada. Data yang diperoleh dari penelitian oleh peneliti melakukan analisis komparasi sepanjang tidak menghilangkan aslinya.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan yang dilakukan tersebut. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan itu diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dampak dari perlakuan tersebut.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan model Kemmis & Mc. Teggart. Penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & Taggart inidilakukan dengan siklus, siklus I dilakukan dengan satu kali pertemuan, siklus II dilakukan dengan satu kali pertemuan dan siklus III dengan satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yang meliputi, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*) (Arikunto. 2014). Tahapan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & Teggart adalah sebagai berikut :

Gambar 3. 1

Tahapan Penelitian Kemmis & Taggart



Tahapan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & Teggart adalah sebagaiberikut :

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Perencanaan merupakan tahapan awal yang harus dilakukan oleh peneliti ebalum melakukan tindakan selanjutnya. Perencana mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solus dari permasalahan-permasalahan yang muncul. Perencanaan ini bersifat fleksibel yaitu dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada. Tahap ini peneliti menyediakan berbagai media pembelajaran, seperti playdough dan menyiapkan lembar observasi anak.

b. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan.

c. Observasi (Observing)

Overvasi merupakan kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk memotret seberapa jauh hasil atau efek tindakan yang telah dilakukan. Pada langkah ini peneliti mengamati atau mengobservasi menggunakan lembaraktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi siswa.

d. Refleksi (Reflecting)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis hasil pengamatan yang dilakukan dilapangan berupa lembar obsrvasi yang diperoleh pada akhir kegiatan pembelajaran setelah kegiatan berlangsung dan catatan-catatan yangditemui dilapangan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti mencoba mengatasi dan memperbaiki kekurangan atau kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun atau yang berada di kelompok B yang berjumlah 10 orang. Selain itu guru juga menjadi partisipan dalam penelitian ini karena peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan wawancara kepada guru mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak.

Tempat penelitian dalam peneliti adalah di TK X yang berada di salah satu daerah Garut Jawa Barat. Peneliti memilih lembaga ini dikarenakan menurut hasil observasi bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak hanya berfokus pada keterampilan menggambar dan lembar kerja siswa. Dengan kondisi tersebut peneliti bermaksud untuk menerapkan pembelajaran dengan dalam meningkatkan kreativitas dengan bermain media palydough.

3.3 Prosedur Penelitian

Berdasarkan teori penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & Teggart terdapat beberapa siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu sebagai berikut:

3.3.1 Pra Siklus

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti harus melakukan observasi awal atau pra siklus. Observasi awal ini dilakukan untuk menegahu kondisi pembelajaran hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran media *playdough*. Hasil dari pra siklus ini akan digabungkan dengan hasil belajar pra siklus I , siklus II dan siklus III. Apakah ada peningkatan dari setiap siklusnya. Kegiatan observasi awal ini juga dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga dapat diambil tindakan pada siklus 1.

3.3.2 Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas membahastahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas diantaranya :

- a) Menentukan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran
- b) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- c) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Bahan yang digunakan peneliti adalah media *playdough* dengan berbagai macam warna.

b. Tindakan

- a) Peneliti memberikan informasi awal mengenai jalannya pembelajaran secara singkat dan jelas
- b) Peneliti menyampaikan pokok bahasan kreativitas pada permainan *playdough* yang akan dibahas
- c) Peneliti mengajak tanya jawab sesuai dengan tema dan subtema pada pembelajaran yang berkaitan dengan imajinatif anak
- d) Peneliti ;menunjukkan kreasi bentuk dengan menggunakan *playdough*
- e) Peneliti meminta anak untuk memberikan komentar terhadap apa yang sudah dilihat oleh anak pada saat di demonstrasikan oleh peneliti

- f) Peneliti memberikan kesimpulan atau pesan-pesan yang terkandung pada permainan *playdough* tersebut
- g) Peneliti melakukan refleksi dan evaluasi dengan meminta anak untuk membuat hasil karya yang sesuai dengan tema pembelajaran pada saat penelitian.

c. Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui pencapaian anak dalam menimbulkan sikap kreatif dan imajinatif yang baik, hal yang diamati pada tahap ini adalah :

- a) Jalannya proses pembelajaran
- b) Stuas lingkungan dan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung

d. Refleksi

- a) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan semestara pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan terhadap siklus II.

3.3 Siklus II

Pada prinsipnya, semua tahapan kegiatan di siklus II hampir sama dengan siklus I. Hanya saja siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Terutama pada hasil refleksi siklus I.

- a) Alur tahapannya sama seperti siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi
- b) Materi pembelajaran berkelanjutan, artinya masih dengan satu tema namun berbeda subtema.
- c) Diharapkan hasil kreativitas anak semakin meningkat

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data terdiri dari :

3.4.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2020) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung serta ikut serta dalam pengamatan tersebut. Peneliti ikut serta secara langsung atau terjun ke lapangan melihat langsung bagaimana keadaan sebenarnya yang dilakukan selama proses

legiatan bermain *playdough* berlangsung guna mengetahui apa saja kekurangan yang ada serta untuk mengurangi kekurangan tersebut. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan serta memberikan tanda centang pada instrumen observasi tersebut. Selain itu, penelitian ini menggunakan lembar catatan lapangan. Catatan lapangan ini digunakan untuk memperoleh data mengenai uraian aktivitas kegiatan dan proses pembelajaran dalam penelitian dengan menggunakan media *playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk.

Tabel 3. 1

Lembar Observasi Anak

Nama Anak :.....					
No	Aspek Kreativitas	Skor Penilaian			
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	BSB (4)	BSH (3)	MB (2)	BB (1)
2.	Keaslian (<i>Originality</i>)				
3.	Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)				
4.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>)				

Keterangan

- BB : Belum Berkembang : Skor 1
 MB : Mulai Berkembang : Skor 2
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3
 BSB : Berkembang Sangat Baik : Skor 4

Tabel 3. 2

Rubrik Penilaian Observasi

No	Aspek	Indikator	skor	Deskripsi
1.	Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Kelancaran anak dalam membuat hasil karya <i>playdough</i>	4	Anak mampu membuat suatu hasil karya dengan menggunakan media <i>playdough</i> dengan lancar
			3	Anak mampu membuat suatu hasil karya dengan menggunakan media <i>playdough</i> namun belum lancar
			2	Anak mampu membuat suatu hasil karya dengan menggunakan media <i>playdough</i> namun masih dengan bantuan guru
			1	Anak belum mampu membuat suatu hasil karya dengan menggunakan media <i>playdough</i>
2.	Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	Keluwesan anak dalam menjawab menjelaskan hasil karyanya	4	Anak mampu mengungkapkan gagasan/ide kreatif dalam membuat suatu hasil karya dengan menggunakan <i>playough</i>
			3	Anak mampu mengungkapkan gagasan/ide kreatif dalam membuat suatu hasil karya dengan menggunakan <i>playough</i> namun belum secara jelas

No	Aspek	Indikator	Skor	Deskripsi
			2	Anak mampu mengungkapkan gagasan/ide kreatif dalam membuat suatu hasil karya dengan menggunakan playough namun dengan bantuan guru
			1	Anak belum mampu mengungkapkan gagasan/ide kreatif dalam membuat suatu hasil karya dengan menggunakan playough namun belum secara jelas
3	Keaslian (<i>Originality</i>)	Mampu membuat berbagai bentuk secara mandiri dan tidak melihat hasil karya teman	4	Anak mampu membuat hasil karya secara variasi dan unik berbeda dengan bentuk yang aslinya dan berbeda dengan hasil teman
			3	Anak mampu membuat hasil karya secara variasi dan unik berbeda namun masih sama dengan bentuk yang aslinya
			2	Anak mampu membuat hasil karya yang berbeda namun masih memerlukan bantuan guru
			1	Anak belum mampu membuat hasil karya dengan menggunakan media <i>playdough</i>

No	Aspek	Indikator	Skor	Deskripsi
4.	Keterperincian (Elaboration)	Menambah atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau hasil karya sehingga lebih menarik	4	Anak mampu memperkaya gagasan/ide dalam membuat bentuk dengan menggunakan <i>playdough</i>
			3	Anak belum mampu memperkaya gagasan/ide dalam membuat bentuk dengan <i>playdough</i> secara
			2	Anak belum mampu memperkaya gagasan/ide dalam membuat bentuk dengan menggunakan <i>playdough</i> dan dengan bantuan guru
			1	Anak belum mampu membentuk hasil karya dengan <i>playdough</i>

Tabel 3. 3

Rekapitulasi Hasil Peningkatan

No	Inisial Nama Anak	Aspek Kreativitas				Skor	%
		A	B	C	D		
1.							
2.							
Jumlah							
Persentase							
Rata-rata							

Dengan Catatan sebagai berikut ini:

A : *fluency* (Kelancaran)

B: *originality* (Keaslian)

C :*flexibility* (Keluweasaan)

D : *elboration* (keterperincian)

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2020)) merupakan kegiatan mencatat kejadian yang berlangsung baik berupa tulisan, gambar/ foto atau video. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi yang bertujuan untuk mencatat kejadian yang terjadi selama berlangsungnya kegiatan bermain *playdough*. Tujuan melakukan dokumentasi selama kegiatan bermain *playdough* yaitu sebagai bukti bahwa pernah dilakukan penelitian serta membantu peneliti memeriksa kembali dari dokumentasi yang telah dilakukan selama penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dilihat dari seberapa persenkah tingkat kreativitas keberhasilan yang diperoleh.

Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan analisis persentase, dengan menggunakan rumus yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Hasil Pengamatan

F : Jumlah yang dicapai anak

N :Jumlah skor total

Untuk mengetahui peresentase keberhasilan perkembangan kreativitas anak, peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 4

Rentang Penilaian Kreativitas Pada anak

Persentase	Interpretasi
80% - 100%	Perkembangan Kreativitas Berkembang Sangat Baik
60% - 79%	Perkembangan Kreativitas Berkembang Sesuai Harapan
40% - 59%	Perkembangan Kreativitas Mulai Berkembang
0% - 39%	Perkembangan Kreativitas Belum Berkembang

(Zainal Aqib, 2010)

Dalam hal ini indikator keberhasilan ditandai dengan meningkatnya perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dilihat dari hasil perbandingan hasil observasi sebelum dan setelah perlakuan pembelajaran dengan media *playdough*. Jika hasil tes skor sesudah perlakuan lebih besar dari sebelum perlakuan maka dinyatakan ada peningkatan dan jika sebaliknya maka tidak ada peningkatan. Penelitian dengan menggunakan media *playdough* dapat dikatakan berhasil ketika mencapai lebih dari 85% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

3.6 Isu Etik

Dalam melakukan penelitian secara khusus melakukan penelitian tindakan kelas memiliki nilai-nilai etika yang perlu diperhatikan baik sebelum melaksanakan penelitian, selama penelitian maupun sesudah penelitian. Menurut Suparno (2008:23) memformulasikan dua nilai etika yang penting bagi peneliti dengan metode penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Persetujuan (*informed consent*)

Persetujuan ini merupakan izin secara tertulis dari subjek yang akan diteliti atau tempat atau lembaga yang akan digunakan sebagai lokasi penelitian. Sebelum mendapatkan izin, amak peneliti tidak boleh melakukan penelitian atau memulai untuk mengambil data. Persetujuan dalam penelitian ini peneliti meminta izin kepada lembaga sekolah dan guru sebagai subjek dalam penelitian. Selain itu juga peneliti meminta izin dalam pengambilan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi dalam melakukan penelitian ini.