

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindak kelas (PTK). Dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif sejalan dengan pendapat Sugiono (2011:14) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif adalah memberikan predikat variable yang diteliti dengan model siklus yang mencakup perencanaan, observasi, tindakan dan refleksi.

Beberapa alasan penulis menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas karena berkeinginan untuk meningkatkan profesionalisme seperti yang diungkapkan Zainal (2006:13) bahwa :

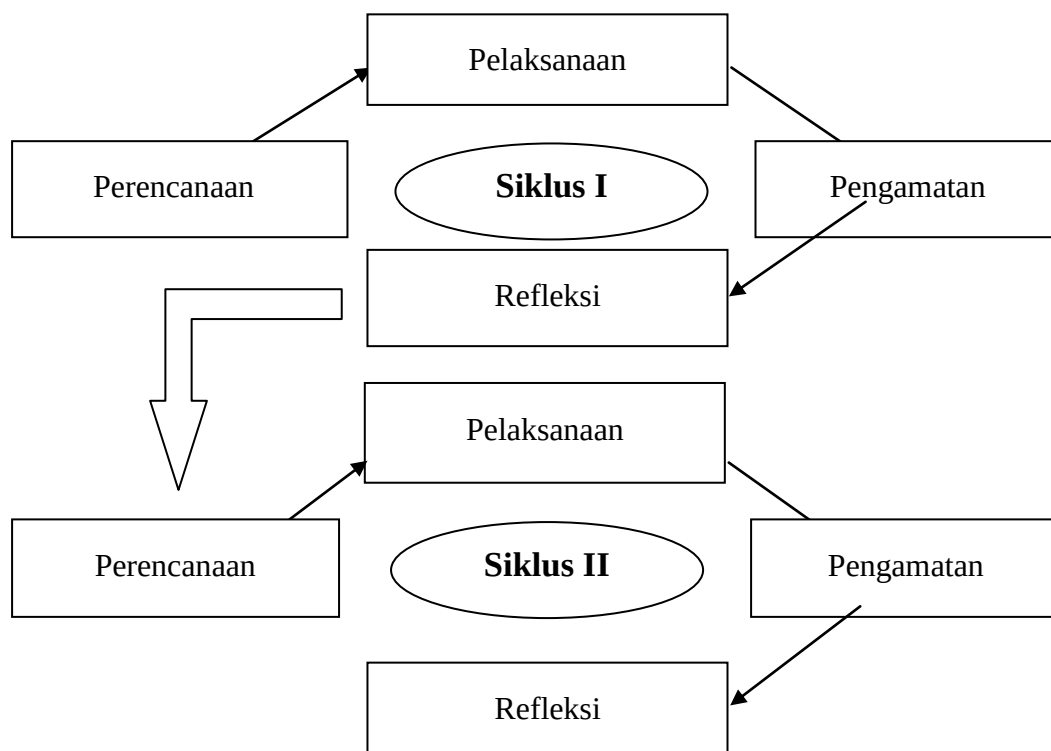
- a. PTK sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Para guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang ia dan muridnya lakukan.
- b. PTK dapat meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi professional. Guru tidak lagi sebagai praktisi, yang sudah merasakan puas terhadap apa yang dikerjakan selama bertahun-tahun tanpa adanya upaya perbaikan dan inovasi, namun juga sebagai peneliti di bidangnya.
- c. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan dalam PTK, guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian terhadap apa yang terjadi di kelasnya. Tindakan yang dilakukan guru semata-mata didasarkan pada masalah aktual dan faktual yang berkembang di kelasnya.
- d. Pelaksanaan PTK tidak mengganggu tugas pokok seorang guru karena dia tidak perlu meninggalkan kelasnya. PTK merupakan suatu kegiatan penelitian yang terintegrasi dengan pelaksanaan proses pembelajaran.

- e. Dengan melaksanakan PTK guru menjadi kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya-upaya inovasi sebagai implementasi dan adaptasi sebagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang dipakainya. Dalam setiap kegiatan, guru diharapkan dapat mencermati kekurangan dan mencari berbagai upaya sebagai pemecahan.

2. Desain Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran kearah yang lebih baik sehingga anak dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Ashori, 2007:6). Penelitian tindakan kelas ini diharapkan memperbaiki dan meningkatkan kegiatan pembelajaran serta mengatasi permasalahan yang terjadi khususnya dalam peningkatan kemampuan imajinasi menggambar melalui permainan reseotif pada anak usia dini.

Pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan beberapa siklus secara bertahap. Tahapan pada setiap siklus akan selalu dievaluasi dan pemberian metode yang diberikan agar menjadi pembanding siklus berikutnya. Tahapan penelitian yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatann dan refleksi. hal ini sesuai dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tanggart (Asrori, 2007:68) yang menyebutkan empat komponen penelitian tindakan kelas dengan model siklus yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Siklus penelitian yang akan dilakukan peneliti berdasarkan siklus model Spiral Elliot dalam Muslihuddin (2009:50) berikut ini :



Gambar.3.1
siklus model Spiral Elliot (Muslihuddin, 2009 :72).

Penelitian tindakan kelas secara berurutan dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, dilanjutkan tahap kedua yang diawali dengan rencana, tindakan, observasi, refleksi, tahapan terus berulang sampai intervensi yang dilakukan dianggap berhasil atau menunjukkan perubahan perilaku.

Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk memberikan efek langsung terhadap permasalahan yang terjadi di TK Tunas Harapan dan selain itu menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi, melalui cara ini diharapkan dapat terjadi peningkatan kemampuan imajinasi menggambar melalui permainan reseotif pada anak.

B. Lokasi Dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan yang beralamat di Perumahan Pondok Rawan Mas Indah Desa Jomin Barat Kota Baru Karawang,

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan pada jam waktu aktif belajar (JWAB) pada bulan Juni Tahun 2014. Siklus 1 Tindakan I dilaksanakan pada minggu pertama bulan Juni dan siklus 1 Tindakan II dilaksanakan pada minggu kedua bulan Juni 2014. Sedangkan siklus 2 Tindakan I dilaksanakan pada minggu ketiga bulan Juni dan siklus 2 Tindakan II dilaksanakan pada minggu ke-empat di bulan Juni 2014. Jadwal pelaksanaan penelitian terdapat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Siklus	Fokus Penelitian	Bulan April Minggu ke ..			
		1	2	3	4
I	Meningkatkan kemampuan imajinasi menggambar anak melalui permainan reseotif				
II	Meningkatkan kemampuan imajinasi menggambar anak melalui permainan reseotif				

2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subyek yang diteliti adalah seluruh anak kelompok B TK Tunas Harapan Desa Jomin Barat Kota Baru Karawang pada tahun pelajaran 2013-2014, jumlah anak 15 orang terdiri 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dengan kondisi normal sesuai pertumbuhan dan perkembangan yang wajar. Peneliti memilih anak Kelompok B dikarenakan rendahnya kemampuan imajinasi menggambar melalui permainan reseotif pada anak TK.

C. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Peneliti dan guru berkolaborasi membuat scenario pembelajaran mengacu kepada perencanaan tertulis dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH). Pada tahap awal, penelitian memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan seluruh, pemikirannya dan kemauannya untuk mengeksplorasi kemampuan imajinasinya melalui permainan reseotif. Selanjutnya pada siklus 1 terjadi kekurangan, maka akan dilaksanakan pada tahap siklus 2, guru melakukan tanya jawab, memberikan contoh. Jika siklus 2 masih terlihat kekurangan yang signifikan, maka akan dilaksanakan di siklus 3 dengan rencana pembelajaran yang akan diberikan yaitu melakukan Tanya jawab, bercerita, dan membuat media pembelajaran semenarik mungkin.

2. Pelaksanaan

Penelitian berkolaborasi dengan guru kelas selama kegiatan pembelajaran. Guru mengarah peneliti anak ketika kegiatan berlangsung dalam meningkatkan kemampuan sains melalui alat permainan melalui metode menggambar pada anak usia dini. Selain sebagai observer peneliti juga berperan sebagai pelaksana tindakan yang berkolaborasi dengan guru kelas.

3. Observasi

Kegiatan pengamatan (observasi) dilakukan peneliti selama proses tindakan berlangsung dan proses tindakan berlangsung dengan melihat hasil dari pembelajaran yang diberikan. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana dampak tindakan yang diberikan telah tercapai sasaran (Muslihuddin, 2009:60). Apabila dalam tindakan pemberian tindakan ditemukan kekurangan-kekurangan maka hal tersebut menjadi perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus penelitian akan berulang apabila tindakan yang diberikan belum menunjukkan perubahan,

khususnya pada peningkatan kemampuan imajinasi menggambar melalui permainan reseotif pada anak.

4. Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap yang sangat penting dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas, Refleksi merupakan kegiatan analisis yang dilakukan untuk merenungkan kembali secara intensif kejadian–kejadian atau peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan (Wardani, 2006:2.32). Berdasarkan pendapat tersebut, pada tahap ini penelitian dan guru juga melakukan analisis data terhadap hasil pelaksanaan yang terjadi selama proses dan mendiskusikan permasalahan–permasalahan yang terjadi selama proses dan setelah proses tindakan berlangsung. Refleksi dilakukan setelah tindakan diberikan dan melalui ini diharapkan dapat memperbaiki kekurangan pada penelitian berikutnya.

D. Penjelasan Istilah

Berikut ini adalah penjelasan istilah dalam penelitian tindakan ini yaitu:

1. Permainan Reseotif

Permainan reseorif adalah sebuah bentuk permainan dalam pembelajaran dengan melihat bentuk gambar yang dilihat sambil mendengarkan sebuah cerita dengan tujuan membangkitkan imajinasi anak dalam menggambar yang bersikap menerima kesan-kesan dari gambar tersebut (Depdiknas, 2003).

Permainan reseotif yang dimaksud dalam penelitian ini menggambarkan pada anak usia TK suka sekali melihat-lihat sebuah gambar, mendengarkan cerita, dan melihat-lihat sesuai yang mereka sukai. Sepintas itu merupakan kegiatan pasif, akan tetapi dengan sesungguhnya dengan jiwanya anak itu aktif, yaitu bersikap menerima kesan-kesan dari luar. Permainan reseorif ini pada dasarnya didorong oleh perasaan keingintahuannya dan kekagumannya.

Indicator permainan reseotif dalam imajinasi menggambar di TK Tunas Harapan adalah sebagai berikut : 1) menghasilkan ide atau gagasan; 2) menggunakan berbagai macam cara menyelesaikan suatu gambar; 3) menghasilkan banyak idea tau gagasan; dan 4) merumusknan suatu hal yang jelas dan terperinci.

2. Menggambar

Menggambar berdasarkan imajinasi yang dimaksud untuk mendorong anak mampu mengekspresikan bentuk gambar, lukisan dan model serta memberikan kesempatan anak dalam kegiatan menggambar yang dilakukan oleh perorangan dalam kelompok, guru mengajak anak untuk melihat-lihat sebuah gambar, mendengarkan cerita, dan melihat-lihat sesuai yang mereka sukai dan dipilihnya.

- a. Anak diberi gambar buah jeruk untuk dilihat-lihat
- b. Anak diberi buku cerita bergambar untuk dilihat-lihat
- c. Anak menggambar setelah melihat-lihat gambar yang dipegangnya
- d. Anak mengamati gambar yang ada di kelas atau hiasan di dinding
- e. Anak menggambar sesuai imajinasinya setelah melihat gambar di kelas
- f. Anak menceritakan isi gambar sesuai dengan hasil karyanya.

E. Instrumen Penelitian

Tabel 3.2
Angket Observasi Penelitian
Meningkatkan Imajinasi Melalui Permainan Reseotif

Nama :

Kelompok :

No	Pernyataan	Penilaian			
		BB	MB	BHS	BSB
1.	Orisinalitas (Keaslian)				
	a. Anak mampu menggambar sendiri dengan tidak meniru gambar yang lain				
	b. Anak mampu menggunakan bahan dan ide dengan cara yang orisinal				
2.	Flesibilitas (Keluwesan)				
	a. Anak mampu menggambar dengan media krayon				
	b. Anak mampu berekspeksi mencampur warna untuk mewarnai objek gambar				
3.	Fluency (Kelancaran)				
	a. Anak mampu mewarnai objek gambar dengan banyak variasi warna				

Keterangan :

Titi Sumiati, 2014

Meningkatkan kemampuan imajinasi menggambar melalui permainan reseotif

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

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.3
 Lembar Observasi Guru
 Kegiatan Menggambar Anak

Hari/tanggal :
 Kelas :

No	Uraian Kegiatan	Ya	Tidak	Ket
1	Tahap Persiapan : a. Menetapkan tujuan pembelajaran b. Menyediakan alat/media yang akan digunakan c. Menyiapkan tempat belajar			
2	Tahap Pembukaan a. Menginformasikan tema b. Mengajak anak lakukan kegiatan c. Mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan d. Menerangkan alat dan bahan yang akan digunakan e. Menjelaskan tata tertib atau disiplin, terutama dalam menjaga alat dan bahan yang akan digunakan f. Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok kecil			
3	Tahap Inti a. Anak mengerjakan kegiatan b. Guru berikan penjelasan tentang apa yang harus diperhatikan dan tahapan yang harus dilakukan c. Memberikan waktu cukup untuk melakukan kegiatan			

Titi Sumiati, 2014

Meningkatkan kemampuan imajinasi menggambar melalui permainan reseotif
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	d. Mengawasi dan memberi dorongan kepada anak			
4	Tahap Penutup a. Mendorong anak membuat kesimpulan b. Memberikan kesempatan anak menceritakan kembali kegiatan yang dilakukan c. Melihat hasil kegiatan anak d. Membereskan alat dan bahan yang telah digunakan			

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengamatan (observasi), wawancara, catatan lapangan dan study dokumentasi.

1. Observasi

Pengamatan (observasi) dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran berlangsung dan melihat dampak dari pembelajaran itu sendiri yang dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak. Asrori (2007:69) pengamatan observation merupakan kegiatan mengamati dampak atau hasil dari tindakan yang dilaksanakan terhadap anak. Observasi ini dilakukan pada setiap proses tindakan berlangsung sebagai perbaikan pada tindakan selanjutnya untuk mengantisipasi kekurangan pada tindakan berikutnya.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi selama proses pembelajaran berlangsung secara lebih jelas dan objektif serta dapat melengkapi data yang di perlukan. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah berupa foto serta data-data yang terkait.

F. Tahap Pengumpulan Data Dan Teknik Analisis Data

1. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data peneliti mengumpulkan seluruh data hasil observasi, wawancara, serta catatan lapangan dari mulai tahap awal penelitian, proses penelitian dan sampai akhir penelitian yang kemudian di analisis sesuai dengan fokus masalah. Teknik atau pengolahan data yang digunakan adalah analisis data kualitatif, yaitu data-data yang diperoleh dijelaskan dalam bentuk deskriptif atau dalam bentuk narasi.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data disusun berdasarkan buku penelitian tindakan kelas yang di susun oleh Zainal Aqib (2009:115) yaitu data yang di peroleh melalui observasi persiklus selama 2 kali pertemuan analisis dalam menentukan kelebihan atau kelemahan tindakan. Melalui kegiatan refleksi, setiap indikator dicermati sehingga diperoleh kesimpulan untuk program perbaikan pada siklus berikutnya. Data yang diperoleh melalui lembar kegiatan atau lembar evaluasi yang merupakan hasil komunikasi guru dan anak setiap pertemuan pembelajaran dalam setiap siklus lalu dipresentasikan berapa anak yang dapat aktif dan merespon dalam kegitan peningkatan kemampuan imajinasi menggambar melalui permainan reseotif pada anak usia dini.

Data ini untuk mengetahui perkembangan anak secara umum. Sebaliknya untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan anak setiap individu, penelitian membuat catatan khusus pencapaian anak setiap siklus, hal ini sesuai dengan Rencana Kagiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Adapun pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan imajinasi menggambar melalui permainan reseotif pada anak usia dini berhasil jika pembelajaran itu minimal mencapai 70% sampai dengan 80% yang berarti (berkembang sesuai harapan).

Dari sejumlah anak yang ada dikelas yang dirumuskan dalam tiap keberhasilan pembelajaran dengan pedoman penilaian hasil kemampuan anak dalam partisipasinya yang disampaikan oleh guru.