

## **BAB III**

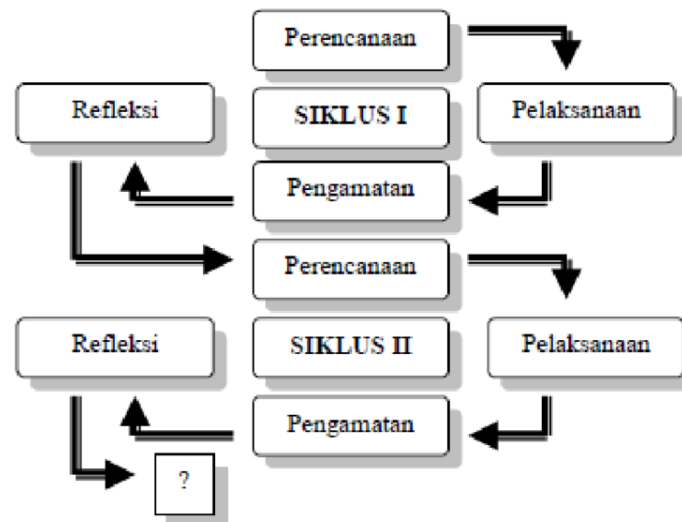
### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Berdasarkan masalah yang ditemui, yaitu terkait rendahnya kreativitas anak dikelompok A TK Fathul Huda Kota Tasikmalaya, maka penelitian ini berfokus pada tujuan meningkatkan kreativitas anak menggunakan metode permainan konstruktif. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam pendidikan, khususnya dalam praktik pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran disekolah (Saputra, dkk., 2021., hlm.10).

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kolaboratif. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa dalam PTK, guru perlu berkolaborasi bersama peneliti, baik peneliti atau guru bersama-sama membuat rancangan penelitiannya, selanjutnya guru yang melaksanakan tindakan di kelas, lalu peneliti menjadi pengamat, lalu melakukan refleksi dalam bentuk diskusi bersama. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi bersama guru kelas, peneliti bertindak sebagai observer dan guru bertindak sebagai pelaksana tindakan (hlm. 132).

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kemmis-Mc Tanggart (dalam Trianto, 2011) menyatakan bahwa model PTK berbentuk spiral dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu, tahap perencanaan (planning), pelaksanaan/tindakan (acting), Ipengamatan/observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus-siklus yang terdapat dalam penulisan tindakan kelas merupakan kegiatan yang berkesinambungan, dan apabila sudah dirasa cukup, maka penulisan dapat dihentikan (hlm. 30). Rancangan dari penelitian ini ada 4 tahap yang di dalam setiap siklusnya, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3 . 1 Model Kemmis & MC Tanggart

Sumber : Arikunto, 2013 hlm. 137

Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan menggambarkan dan mengimpresentasikan objek sesuai apa adanya di lapangan. Peneliti akan mendeskripsikan apa yang terjadi tentang perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Fathul Huda pada penggunaan metode permainan konstruktif. diharapkan dari pendeskripsian ini akan ditemukan penggunaan yang tepat untuk membantu proses pembelajaran yang tepat bagi anak dalam meningkatkan kreativitas anak.

### 3.2 Lokasi Penelitian

TK Fathul Huda di Jl. Jiwa Besar gang Kebon Tengah II Rt. 02/06 Kel. Tuguraja, Kec. Cihideung Kota Tasikmalaya, Jawa Barat

### 3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Fathul Huda dengan jumlah 9 orang anak, 5 laki-laki dan 4 anak perempuan. Guru dan peneliti merupakan mitra dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan metode permainan konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak

### 3.4 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu dosen pembimbing sebagai validator dalam memvalidasi instrument kreativitas, kepala sekolah yang membantu proses perizinan dalam penelitian yang dilakukan dan dapat memberi informasi tentang profil sekolah, guru dan peneliti mitra yang akan turut andil dalam perancangan modul ajar/RPPH yang akan digunakan dalam penelitian, dan partisipan selanjutnya ialah peserta didik kelompok A di TK Fathul Huda Kota Tasikmalaya.

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah fokus perhatian yang memiliki nilai tertentu yang dapat mempengaruhi peristiwa tertentu, untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Waruwu., 2023, 2903). Pada penelitian ini yang berjudul “Metode Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Fathul Huda” memiliki variabel input, proses dan output. Variabel input dari penelitian ini adalah variabel yang berhubungan dengan kemampuan awal gur dalam merencanakan, melaksanakan pembelajaran dan kreativitas anak, metode permainan konstruktif sebagai variabel proses, dan kreativitas anak sebagai variabel output

### 3.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka dibuat tentang definisi operasional berdasarkan variable dalam penelitian ini

- 1). Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini ialah merujuk pada Munandar (2014) yaitu kemampuan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru, antara unsur-unsur yang baru atau sudah ada sebelumnya, yang sangat berkaitan dengan empat aspek yaitu aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Jadi dalam penelitian ini, anak membuat suatu karya dengan menggunakan metode permainan konstruktif dan didukung dengan empat aspek tersebut (hlm. 25)

- 2). Metode permainan konstruktif menurut Hurlock (dalam Amaputri, 2023) menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon (hlm. 6). Metode permainan konstruktif dalam penelitian ini merujuk pada kegiatan membuat karya menggunakan berbagai media permainan konstruktif, yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dan hasil kesepakatan bersama guru mitra di kelompok A TK Fathul Huda. Definisi operasional dari variabel ini adalah kreativitas anak menggunakan metode permainan konstruktif yang terdiri dari kemampuan guru menyusun modul ajar dan kemampuan guru mengelola kegiatan kreativitas anak menggunakan metode permainan konstruktif di TK Fathul Huda Kota Tasikmalaya.

### 3.7 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, 2012)

#### 1). Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Angka yang dimaksud adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau jumlah dan dapat diukur besar kecilnya serta bersifat objektif sehingga dapat ditafsirkan sama oleh orang lain. Dalam penelitian ini data kuantitatif berhubungan dengan kemampuan kreativitas anak pada kelompok A di TK Fathul Huda. Data ini digunakan untuk kegiatan analisis statistik terhadap perkembangan kreativitas anak pada kelompok A.

#### 2). Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data berbasis informasi dengan nilai numerik yang memberikan gambaran tingkat pemahaman tentang subjek tertentu atau gaya belajar anak relatif terhadap pembelajaran yang baru yang dapat diperiksa

secara kuantitatif. Data kualitatif penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 . 1 Data Kualitatif

| No | Jenis Data                                                                                                 | Sumber Data   |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 1  | Deskripsi tentang perencanaan pembelajaran melalui permainan konstruktif pada kelompok A TK Fathul Huda.   | Modul Ajar    |
| 2  | Deskripsi tentang pelaksanaan pembelajaran melalui permainan konstruktif pada kelompok A di TK Fathul Huda | Guru dan Anak |
| 3  | Deskripsi mengenai kreativitas anak melalui permainan konstruktif di TK Fathul Huda                        | Peserta didik |

### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, hal ini menjadi upaya dalam memperoleh data yang diperlukan. Teknik utama yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi yang di dukung dengan catatan lapangan dan dokumentasi.

#### 1). Observasi

Observasi adalah proses sistematis dalam merekam pola perilaku manusia, dengan memperhatikan secara akurat dan mencatat fenomena yang muncul (Saádi, 2025, hlm. 94). Observasi dalam penelitian ini, mengamati proses dan mengukur kreativitas anak dikelompok A TK Fathul Huda ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan metode permainan konstruktif, serta mengamati dan mengukur kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan kemampuan kreativitas anak.

#### 2). Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mengumpulkan data tentang proses kegiatan belajar dengan menggunakan metode permainan konstruktif dan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi selama kegiatan berlangsung

### 3). Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Tujuan penggunaan dokumentasi ini yaitu untuk memperoleh data gambar ketika proses pembelajaran metode permainan konstruktif berlangsung di TK Fathul Huda, untuk mendukung pengumpulan data observasi yang dilakukan.

## 3.9 Instrumen Pengumpulan Data

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. Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada bab lampiran

### 2). Lembar observasi guru dalam melaksanakan pembelajaran

Lembar instrumen pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar dan metode permainan konstruktif. Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada bab lampiran

### 3). Lembar observasi kemampuan kreativitas anak

Kisi-kisi instrumen lembar observasi kreativitas anak melalui pembelajaran metode permainan konstruktif. Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada bab lampiran

## 3.10 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, 2013, hlm. 138). Model PTK ini terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu:

### 1). Perencanaan (Planning)

Perencanaan tindakan kelas (Planning) adalah tahapan dimana sebuah penelitian dipersiapkan pada tahapan perencanaan dengan menentukan titik fokus penelitian, kemudian membuat sebuah instrumen. Dalam penelitian ini kegiatan perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas A, kegiatan tersebut meliputi :

- a. Membuat dan menyusun modul ajar dengan menggunakan metode permainan konstruktif di TK Fathul Huda
- 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/Tindakan (Acting)

Pelaksanaan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan ketika pembelajaran dikelas. Dalam tahap ini peneliti dan guru melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan tindakan ini peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan.

### 3). Pengamatan/Observasi (Observing)

Observasi berlangsung pada saat melakukan penelitian. Peneliti mengamati anak dalam membuat karya menggunakan metode permainan konstruktif dan guru yang sedang melakukan pelaksanaan tindakan sesuai perencanaan yang telah disusun bersama. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah dalam menentukan tindakan yang akan dilanjutkan selanjutnya.

### 4). Refleksi (Reflecting)

Setelah data hasil observasi di analisis, peneliti dan guru berusaha untuk dapat mengetahui sampai sejauh mana perkembangan kreativitas anak dalam menggunakan metode permainan konstruktif dalam membuat suatu karya, dan guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah

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

### 3.11 Analisis Data

#### 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 anak setelah menggunakan metode permainan konstruktif. Adapun cara perhitungan skor dilakukan melalui instrumen observasi mengenai kreativitas anak melalui metode permainan konstruktif. cara menghitung Presentase dalam analisis data kemampuan kreativitas dapat menggunakan rumus berikut ini, Purwanto (dalam Khaerunisa dkk., 2022)

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

Gambar 3 . 2 Rumus Analisis Data

Data Sumber : Purwanto (dalam Khaerunisa dkk., 2022)

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

### 3.12 Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dan kemampuan anak dalam kreativitasnya. Arikunto (2011) mengungkapkan bahwa penilaian konteks penelitian tindakan kelas ini dapat



dilihat dari seberapa baik dalam memenuhi kriteria presentase kesesuaian, yaitu berdasarkan instrumen penilaian kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, dapat ditandai dengan kriteria persentase kesesuaian berikut ini.

1. Kriteria kurang yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-25%
2. Kriteria cukup yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 26-50%
3. Kriteria baik yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 51-75%
4. Kriteria sangat baik yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 76-100% (hlm. 48).

Kriteria penilaian kreativitas anak melalui metode permainan konstruktif diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, kriteria presentase untuk kreativitas anak menurut purwanto (dalam Khaerunnisa, dkk., 2022) yaitu :

Tabel 3 . 2 Kategori Presentase Kreativitas Anak

| No | Persentase (%) | Kriteria                        |
|----|----------------|---------------------------------|
| 1  | 0% - 25%       | Belum Berkembang (BB)           |
| 2  | 26% - 50%      | Mulai Berkembang (MB)           |
| 3  | 51% - 75%      | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| 4  | 76% - 100%     | Berkembang Sangat Baik (BSB)    |

### 3.13 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 metode permainan konstruktif sekurang-kurangnya 75% dari jumlah indikator yang dapat dikuasai.

- 2). Guru mengalami peningkatan dalam melaksanakan atau mengelola pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode permainan konstruktif sekurang-kurangnya 75% dari jumlah indikator yang dapat dikuasai.
- 3). Anak mengalami peningkatan dalam kreativitas sekurang-kurangnya mencapai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) atau BSB (Berkembang Sangat Baik) sekurang-kurangnya 75% dari jumlah indikator yang dikuasai.