

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, yaitu penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak.

Penelitian ini diharapkan menghasilkan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan metode bermain lasy guna memperoleh perubahan, perbaikan, dan peningkatan kualitas peningkatan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak.

Untuk mencapai sasaran tersebut, maka diperlukan suatu metode penelitian yang dapat memberikan hasil. Berdasarkan pertimbangan tersebut, metode yang dianggap tepat adalah metode PTK yang dilakukan dengan guru kelompok B1 TKA Al-Ukhuwwah.

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelas bekerja sama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran (Ari kunto, 2006: 57)

Joni dkk (Armadinata, 2005:52 ) menyebutkan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki praktek pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki cara belajar siswa. Dengan penelitian tindakan kelas diharapkan keterampilan guru dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas semakin baik.

Muslihuddin (2009) memaparkan penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperbaiki kondisi pembelajaran.

**Siti Komariyah, 2013**

Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan dari definisi diatas, dapat diartikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya dan diharapkan dapat memperbaiki hasil pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas karena, peneliti bersama guru kelas dapat bekerjasama dalam meningkatkan pembelajaran didalam kelas dan diharapkan anak dapat belajar dengan menyenangkan, aktif dan dapat meningkatkan kreativitasnya secara bebas tidak selalu berpusat kepada guru.

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Al-Ukhuwwah yang berlokasi didaerahWastukancana Jl.Wastukancana No.27 Desa Babakan Ciamis Kecamatan Sumur Bandung Kota Bandung, yang menjadi subjek dalam penelitian adalah anak kelompok B TK Al – Ukhuwwah dengan jumlah 11 orang. Peneliti mengambil sekolah ini karena sekolah tersebut kreativitasnya masih terlihat kurang karena pembelajaran yang berpusat kepada guru.

Pembelajaran di TK Al-Ukhuwwah lebih berpusat kepada guru.Anak lebih banyak mendapatkan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung.sehingga anak kurang mendapatkan pembelajaran yang dapat menuangkan imajinasi atau ide-ide kreatifnya. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti ingin menerapkan metode bermain lasy dalam meningkatkan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an Al-Ukhuwwah

## **C. Devinisi Operasional Variabel**

Definisi dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Diantaranya adalah :

1. Lasy adalah alat peraga *interlocking* dimana semua komponen dapat digabungkan dan menghasilkan banyak bentuk. Melalui bermain lasy diharapkan anak dapat meningkatkan kreativitasnya.
2. Menurut Saraka (Efendi, 2006) kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan seseorang mengolah, menyusun, membentuk, membangun, menggerakkan serta memberi makna baru terhadap apa yang ada. Kreativitas mengoptimalkan seluruh potensi fisik dan psikis. Jelasnya, kreativitas adalah suatu proses berpikir beeragam, diikuti dengan logika-logika serta engertian-pengertian yang bersifat intuitif menciptakan suatu keadaan/benda. Hal ini terlihat dengan jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan suatu bentuk bangunan atau khayalan dengan alat mainannya.

#### **D. Prosedur Penelitian**

##### **1. Perencanaan (*planning*)**

Rancangan tindakan peningkatan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak melalui metode bermain lasy didasarkan pada masalah penelitian yang meliputi, sebagai berikut :

- a. Menentukan kelas atau kelompok yang akan digunakan untuk penelitian. Adapun kelompok yang dijadikan subjek penelitian yaitu kelompok B1.
- b. Membuat rencana pembelajaran atau satuan kegiatan harian (SKH), mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir sesuai dengan tema.

Berikut rancangan pembelajaran pada siklus I dalam peningkatan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak melalui penerapan metode bermain lasy secara lebih terperinci :

Tabel 3.1

Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Ukhuwwah

Siklus	Sub Indikator	Perencanaan
--------	---------------	-------------

<p>Siklus 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan bentuk dari media yang telah disediakan oleh guru (Lasy)</li> <li>• Menciptakan bentuk yang berbeda dari temannya</li> <li>• Menciptakan bentuk baru sehingga anak lebih percaya diri</li> <li>• Menceritakan hasil karyanya sendiri</li> <li>• Menerapkan suatu cara kerja tertentu dengan cara yang berbeda dengan temannya</li> <li>• Memiliki jawaban dari suatu pertanyaan yang diungkapkan secara verbal, tulis, dan hasil karya</li> <li>• Merespon setiap pertanyaan yang diberikan guru</li> <li>• Menjawab pertanyaan yang diajukan lebih dari satu</li> <li>• Menuangkan ide/ gagasan/ imajinasi dalam bentuk hasil karya</li> <li>• Menyelesaikan hasil karya sendiri tanpa bantuan</li> <li>• Berani menceritakan hasil karya / pekerjaannya secara detail dan terperinci kepada guru, teman ataupun orang lain</li> <li>• Berimajinasi dan dituangkan dalam membuat bentuk yang berbeda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan gambaran metode bermain lasy yang akan diterapkan dalam penelitian kepada guru</li> <li>• Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada anak yaitu, bermain lasy, terlebih dahulu guru memberitahu tema yang digunakan adalah alat transportasi (transportasi darat)</li> <li>• Guru menyediakan dan menjelaskan kepada anak media yang akan digunakan pada kegiatan adalah lasy</li> <li>• Sebelum kegiatan dimulai, guru memperlihatkan gambar alat transportasi darat (kereta api) lalu melakukan Tanya jawab dengan anak mengenai alat transportasi darat.</li> <li>• Setelah Tanya jawab selesai, guru memberikan media yang telah disediakan dan diberikan kepada masing-masing anak untuk membuat bentuk yang telah diperlihatkan pada gambar.</li> <li>• Pada saat kegiatan berlangsung, guru tetap berkomunikasi dengan anak dan memberikan motivasi kepada semua anak</li> </ul>
-----------------	---	--

Rancangan pembelajaran pada siklus 2

Tabel 3.2

Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak kelompok B  
Taman Kanak-Kanak Al-Ukhuwwah

Siklus	Sub Indikator	Perencanaan
Siklus II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan bentuk dari media yang telah disediakan oleh guru (Lasy)</li> <li>• Menciptakan bentuk yang berbeda dari temannya</li> <li>• Menciptakan bentuk baru sehingga anak lebih percaya diri</li> <li>• Menceritakan hasil karyanya sendiri</li> <li>• Menerapkan suatu cara kerja tertentu dengan cara yang berbeda dengan temannya</li> <li>• Memiliki jawaban dari suatu pertanyaan yang diungkapkan secara verbal, tulis, dan hasil karya</li> <li>• Merespon setiap pertanyaan yang diberikan gur</li> <li>• Menjawab pertanyaan yang diajukan lebih dari satu</li> <li>• Menuangkan ide/ gagasan/ imajinasi dalam bentuk hasil karya</li> <li>• Menyelesaikan hasil karya sendiri tanpa bantuan</li> <li>• Berani menceritakan hasil karya / pekerjaannya secara detail dan terperinci kepada guru, teman ataupun orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan gambaran metode bermain lasy yang akan diterapkan dalam penelitian kepada guru</li> <li>• Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada anak yaitu, bermain lasy, terlebih dahulu guru memberitahu tema yang digunakan adalah alat transportasi (transportasi darat)</li> <li>• Guru menyediakan dan menjelaskan kepada anak media yang akan digunakan pada kegiatan adalah lasy</li> <li>• Sebelum kegiatan dimulai, guru memperlihatkan gambar kendaraan roda 3 dan roda 4 (beca dan mobil offroad) lalu melakukan Tanya jawab dengan anak mengenai alat transportasi darat.</li> <li>• Setelah Tanya jawab selesai, guru memberikan media yang telah disediakan dan diberikan kepada masing-masing anak untuk membuat bentuk yang telah diperlihatkan pada gambar.</li> <li>• Pada saat kegiatan berlangsung, guru tetap berkomunikasi dengan anak dan memberikan motivasi kepada semua anak</li> </ul>

Siti Komariyah, 2013

Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berimajinasi dan dituangkan dalam membuat bentuk yang berbeda</li> </ul>	
--	---	--

c. Membuat pedoman observasi dan pedoman wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran anak, serta hasil dan tindakan. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru.

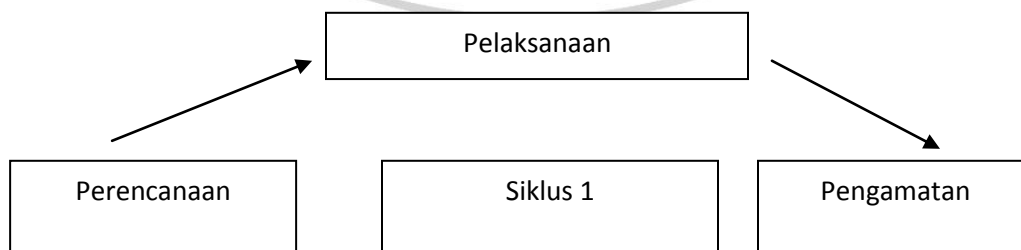
## 2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

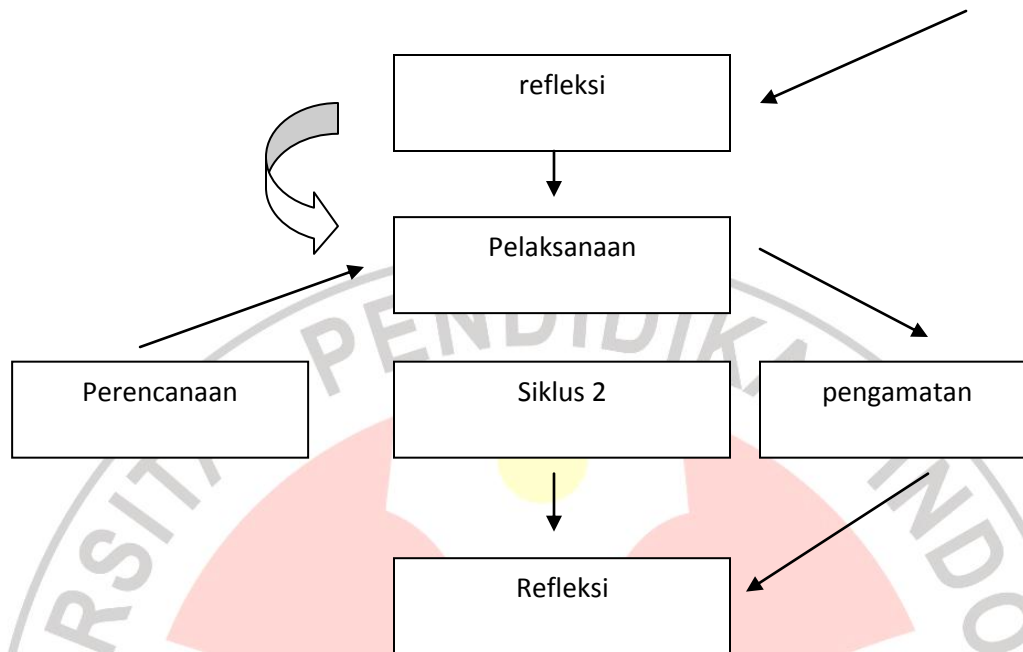
Setelah melakukan perencanaan, peneliti melaksanakan observasi terlebih dahulu, kemudian melakukan tindakan mulai dari siklus pertama hingga siklus kedua. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keberhasilan, hambatan yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian tersebut akan member pengaruh terhadap tindakan selanjutnya. Catatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung akan menghasilkan suatu bahan untuk mengadakan refleksi guna memperbaiki kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya.

## 3. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilakukan guru selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan berdiskusi dengan observer. Dari hasil refleksi guru dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki sehingga dapat dijadikan acuan dasar dalam penyusunan perencanaan selanjutnya.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut .





**Tabel 3.3**  
**PTK Desain Elliot**  
**(Muslihuudin, 2009)**

**E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengamatan (observasi), wawancara, dan studi dokumentasi. Adapun instrument penelitian secara rinci sebagai berikut :

Table 3.4  
 Kisi-kisi instrument penelitian  
 Peningkatan kreativitas

Variable	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kreativitas Bermain lasy	Orisinalitas (keaslian)	Kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau ide asli dari sebuah pemikiran	1. Anak mampu Menciptakan bentuk yang berbeda dari temannya / orang lain
			2. Anak mampu menciptakan

			bentuk yang berbeda dari temannya
			3. Anak mampu menciptakan bentuk baru sehingga anak lebih percaya diri
	Fleksibilitas (keluwesan),	Kemampuan menafsirkan berbeda-beda terhadap suatu cerita, masalah atau gambar	1. Anak mampu menceritakan hasil karyanya sendiri
			2. Anak mampu menerapkan suatu cara kerja tertentu dengan cara yang berbeda dengan temannya
			3. Anak memiliki berbagai jawaban dari suatu pertanyaan yang diungkapkan secara verbal, tulis, dan hasil karya
	Fluency (kelancaran),	Kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan lebih dari satu	1. Anak mampu merespon setiap pertanyaan yang diberikan guru
			2. Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan lebih dari satu
		Kemampuan untuk menghasilkan	3. Anak mampu Menuangkan

Siti Komariyah, 2013

Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



		banyak gagasan	ide/gagasan/imajinasi dalam bentuk hasil karya
	Elaborasi	Kemampuan untuk merumuskan sesuatu hal secara jelas dan terperinci	1. Anak mampu Menyelesaikan hasil karya sendiri / tanpa dibantu
			2. Anak Berani menceritakan hasil karya / pekerjaannya secara detail/terperincikan pada guru, teman, atau pun orang lain.
			3. Anak mampu mengapresiasi hasil pemikirannya sendiri

Sumber :Munandar (1985 : 51), Guilford dalam Puspita, 2009, dan Kurikulum 2004 TK dan RA

Dalam pengumpulan data, peneliti bersifat partisipatif kolaboratif, hal ini dilakukan untuk memperoleh data seobjektif mungkin mengenai aktivitas guru dan anak serta untuk melihat perkembangan perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Untuk keperluan pengumpulan data-data tentang proses dan hasil yang akan dicapai, maka penelitian menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu teknik pengamatan (observasi), wawancara dan dokumentasi.

a. Pengamatan (Observasi)

Observasi yang akan digunakan adalah observasi non-partisipatif. Peneliti mengamati dan mencatat dengan cermat semua proses penerapan metode, upaya-upaya yang akan dilakukan oleh guru dan bentuk kesulitan yang dihadapi.

Observasi dilakukan untuk membantu proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk dapat menata langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Tabel 3.5  
Pedoman Observasi Penelitian Tindakan Kelas (Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak)

No	Pernyataan	Penilaian		
		B	C	K
1	Keaslian (Orisinalitas)			
	➤ Anak mampu menciptakan bentuk dari media yang telah disediakan oleh guru (Lasy)			
	➤ Anak mampu Menciptakan bentuk yang berbeda dari temannya			
	➤ Anak mampu menciptakan bentuk baru sehingga anak lebih percaya diri			
2	Fleksibel (Fleksibilitas)			
	➤ Anak mampu menceritakan hasil karyanya sendiri			
	➤ Anak mampu menerapkan suatu cara kerja tertentu dengan cara yang berbeda dengan temannya			
	➤ Anak memiliki berbagai jawaban dari suatu pertanyaan yang diungkapkan secara verbal, tulis, dan hasil karya			
3	Kelancaran (Fluency)			
	➤ Anak mampu merespon setiap pertanyaan yang diberikan guru			
	➤ Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan lebih dari satu			
	➤ Anak mampu menuangkan ide, gagasan, imajinasi dalam bentuk hasil karya			

Siti Komariyah, 2013

Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4	Elaborasi			
	➤ Anak mampu menyelesaikan hasil karya sendiri tanpa bantuan			
	➤ Anak berani menceritakan hasil karya / pekerjaannya secara detail terperinci kepada guru, teman ataupun orang lain			
	➤ Anak berimajinasi dan dituangkan dalam bentuk yang berbeda			

Keterangan :

B = Indikator tercapai tanpa bantuan guru, bernilai 3

C = Indikator tercapai dengan bantuan guru, bernilai 2

K = Indikator tidak tercapai dan anak perlu stimulasi lebih lanjut, bernilai 1

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan dan permasalahan anak dengan cara melakukan percakapan langsung, baik dengan anak/guru (Syaodih,2005)

Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui program mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak, hambatan yang dialami dan upaya yang telah dilakukan oleh guru selain ini.

Untuk mendapatkan hasil wawancara yang maksimal, maka peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah dan guru kelas B Taman Kanak-Kanak Al-Ukhuwwah.

Table 3.6  
Pedoman wawancara sebelum tindakan

Variable	Sub variabel	Pertanyaan
----------	--------------	------------

Peningkatan kreativitas dengan penerapan metode bermain lasy	Strategi	Tindakan apa yang dilakukan oleh ibu dalam meningkatkan kreativitas anak
		Apakah melalui pembelajaran yang telah diberikan tujuan peningkatan kreativitas sudah tercapai?
	Media	Media apa sajakah yang digunakan oleh ibu dalam peningkatan kreativitas anak?

Tabel 3.7  
Pedoman wawancara setelah tindakan

Variabel	Sub variabel	Pertanyaan
Penerapan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas	Tanggapan guru terhadap penerapan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas anak	Apakah sebelumnya ibu pernah memberikan metode bermain lasy?
		Bagaimana tanggapan ibu terhadap penerapan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas anak yang telah dilakukan?
	Saran	Apa saran ibu terhadap penerapan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas anak?

c. Dokumentasi

Menurut (Puspita,2009) dokumentasi merupakan ;

“Sumber data yang sudah tersedia sehingga dapat dijadikan sebagai bahan penunjang data-data sebelumnya yang sudah terkumpul.Studi dokumentasi merupakan pengkajian terhadap peristiwa, objek, dan tindakan yang direkam dalam format tulisan, visual (foto) atau audio visual (*digital camera*)”.

Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam studi dokumentasi adalah pengambilan gambar hasil karya anak dan pada saat pembelajaran berlangsung berupa foto, hal ini dilakukan sebagai bukti hasil dari penerapan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas anak selama proses pembelajaran.

**F. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyimpulkan berbagai informasi yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis dilakukan terus menerus dari awal sampai akhir pemberian tindakan. Sugiyono () mengemukakan bahwa terdapat berbagai langkah yang harus dilalui ketika analisis data dilaksanakan yaitu :

a. Reduksi data

Reduksi data dimulai dari pembuatan rangkuman dari setiap data dengan tujuan agar mudah dipahami. Keseluruhan rangkuman data yang berupa hasil observasi penerapan metode bermain lasy dalam meningkatkan kreativitas anak TK dikelompokkan berdasarkan permasalahan yang akan diteliti.

b. Display Data

Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi yang menyeluruh agar pada setiap aspek peningkatan kreativitas anak yang diteliti. Aspek kreativitas anak tersebut mencakup kemampuan anak mengungkapkan ide dan gagasan secara lancer,



fleksibel, dan orisinal, serta hasil karya anak secara orisinal. Kemampuan anak yang telah diperoleh tersebut, diklasifikasikan dan dideskripsikan untuk mempermudah peneliti dalam mengambil kesimpulan dalam penelitian.

c. Verifikasi Data dan Pengambilan Keputusan

Langkah terakhir dari analisis data adalah menginterpretasikan data yang telah tersusun, karena jika data itu sudah tersaji dengan jelas tetapi belum diinterpretasi maka data itu tidak berarti. Data yang telah terkumpul diinterpretasikan berdasarkan teori yang disesuaikan dengan hasil temuan. Hasil interpretasi disajikan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya dan selanjutnya diimplementasikan pada proses pembelajaran.