

BAB III

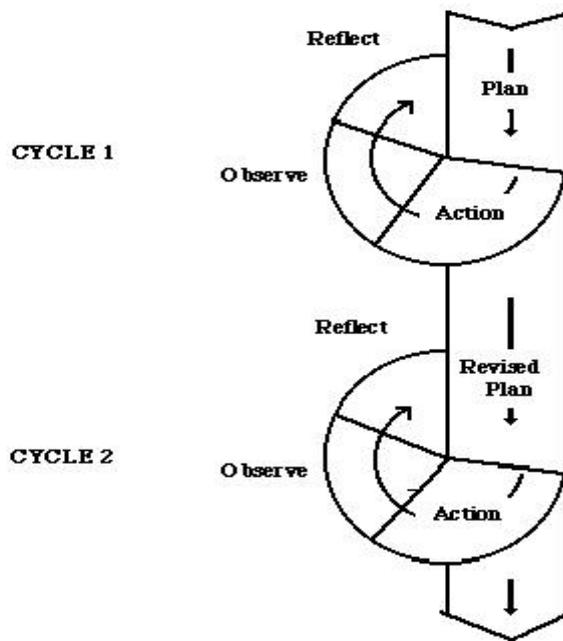
METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas. Metode ini digunakan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengusahakan perbaikan dan peningkatan layanan guru kepada anak didik dalam mengembangkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran di kelas melalui penerapan model *guided discovery learning*.

Penelitian tindakan kelas ini berbasis kolaboratif antara guru/kepala sekolah, peneliti dan siswa. Hal ini dikarenakan peneliti bukan pendidik dalam populasi penelitian tersebut. Pada pelaksanaan penelitian ini, setiap komponen memiliki kegiatan, tugas dan tanggung jawab masing-masing yang bersifat kolaboratif. Dalam penelitian ini, guru bersifat sebagai pelaku tindakan, siswa adalah subjek penelitian dan peneliti sendiri sebagai observer partisipatif. Adapun penelitian ini dilakukan melalui kerja sama dengan guru wali kelas PAUD GAMUS dengan upaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif, sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang dengan perbaikan untuk meningkatkan kreativitas pada anak, karena dari hasil obserasi yang dilakukan oleh penulis, kreativitas anak seperti berfikir kritis, menciptakan ide dalam bentuk gagasan atau produk secara orisinalitas, berani mengungkapkan pendapat, hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor seperti gaya mengajar guru, media, dan kondisi ekonomi – sosial anak didik. Hal ini disebabkan metode yang digunakan dalam setiap pembelajarannya menggunakan metode *paper, pencil, test*. Maka dari itu, peneliti memilih untuk menggunakan model *guided discovery learning* sebagai solusi dalam menstimulasi kreativitas anak.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Kemmis and Taggart. Adapun model tersebut dapat digambarkan seperti berikut ini :



Gambar 3.1

Model Kemmis dan Taggart (Suwarsih, 2006 , hlm.67)

Desain ini digunakan atas pertimbangan tujuan dan tahapan – tahapan dari tindakan yang akan diberikan, yaitu penerapan model *guided discovery learning* yang akan diimplementasikan kedalam bentuk kegiatan pembelajaran. Terdapat empat tahapan dalam model ini, yaitu (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Model Kemmis dan Taggart untuk melakukan minimal dua kali siklus dalam penelitian, namun, apabila hasil refleksi siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan sudah memberikan hasil yang diharapkan, maka penelitian akan dihentikan. Penelitian tindakan kelas memberikan beberapa tindakan dalam satu siklus, pemberian tindakan ini akan terus dilakukan sampai hasil yang diinginkan benar-benar tercapai, adapun pencapaian yang targetkan oleh peneliti adalah jika objek yang diteliti telah jika data yang didapat telah jenuh atau sudah tidak dapat berkembang lagi.

Merujuk pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, maka pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

1) Perencanaan tindakan

Pada tahap ini, disusun rencana pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak di dalam kelas dengan penerapan model *guided discovery learning* tahap kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Penetapan fokus permasalahan yaitu perumusan kegiatan pembelajaran dengan model *guided discovery learning* dalam mengembangkan kreativitas anak.
- b) Menetapkan usia yang akan digunakan untuk penelitian, yaitu usia 5- 7 tahun.
- c) Penyusunan program pembelajaran melalui model *guided discovery learning*, yang dituangkan secara tertulis dalam bentuk Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) serta persiapan media pembelajaran.
- d) Membuat pedoman observasi untuk mengamati proses penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dan hasil pengembangan kreativitas anak, lembar wawancara terstruktur untuk kepala sekolah dan guru mengenai pengamatan terhadap kreativitas anak.
- e) Melaksanakan simulasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *guided discovery learning*.

2) Pelaksanaan Tindakan

Skenario tindakan yang telah direncanakan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, dimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *guided discovery learning*. Peneliti mengamati seluruh kegiatan guru dan anak secara cermat, serta mencatat semua hal-hal yang ditemukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Rancangan pelaksanaan penelitian ini antara lain :

Kelas : 1

PAUD GAMUS

Tema: Negaraku

Media: Guru, dan peserta didik

a. Kemampuan yang harus dicapai :

Tabel 3.1

Kemampuan yang ingin dicapai

<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu bertanya secara sederhana tentang suatu objek yang baru dipelajari • Anak mampu mengutarakan ide atau gagasan unik • Anak mampu mengkritisi media yang digunakan • Anak mampu membuat produk unik sesuai ide atau gagasan sendiri tanpa meniru produk orang lain
<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menemukan solusi dari ide atau gagasan sendiri • Anak mampu memberikan saran kepada temannya saat membuat atau mengembangkan karya baru. • Anak mampu menghasilkan suatu produk dari ide atau gagasan yang ia miliki. • Anak membuat generalisasi dalam bentuk pernyataan dari suatu benda yang telah diamati • Anak mampu mengembangkan suatu materi atau kegiatan yang telah dilakukan
<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menuangkan ide dalam bentuk produk hingga menjadi bentuk akhir dari ide tersebut • Anak mampu menolong temannya yang mengalami kesulitan saat proses pembelajaran • Anak dapat menuangkan ide menjadi beberapa produk (lebih dari satu).
<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat membuat kesimpulan dengan bentuk kalimat yang lebih kompleks . • Anak mampu membuat atau menyusun langkah – langkah sendiri untuk menuangkan ide menjadi suatu produk. • Anak mampu mengkritisi materi yang diberikan

- Anak mampu berinovasi atau berkreasi terhadap suatu benda yang ada di sekelilingnya.

b. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang akan diberikan pada anak disesuaikan dengan tema yang digunakan dengan subtema yang dipilih berdasarkan yang paling dekat dengan anak

c. Langkah-langkah pembelajaran

Rancangan pelaksanaan penelitian ini antara lain :

Kelas : 1

PAUD GAMUS

Tema: Negaraku

Media: Guru, dan peserta didik

Tabel 3.2

Langkah – langkah pembelajaran kreativitas dengan menggunakan model *guide discovery learning*

Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi berdasarkan tema yang akan digunakan. 2. Merumuskan kegiatan bersama – sama. 3. Membuat peraturan bersama.
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan beberapa pertanyaan pada anak. 2. Menunjukkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema. 3. Memberikan motivasi anak dengan mengajukan beberapa pertanyaan pada anak meliputi media yang digunakan. 4. Merangsang rasa ingin tahu anak terhadap media tersebut. 5. Memberikan anak media yang digunakan. 6. Membantu anak mengamati atau menyelesaikan kegiatan. 7. Melihat atau mengamati setiap anak dalam menyelesaikan kegiatan.

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Me-<i>review</i> kegiatan yang telah dilakukan. 2. Menstimulasi anak untuk mengungkapkan pendapat tentang kegiatan yang telah dilakukan 3. Menarik kesimpulan bersama 4. Pemberian <i>reward</i>
---------	--

3. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* berlangsung, tujuannya agar mendapatkan bukti hasil tindakan berupa berkembangnya kreativitas anak sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan dijadikan dasar dalam melakukan refleksi. Pengamatan ini dilakukan secara terus menerus dari siklus I sampai dengan siklus yang diharapkan dapat tercapai, dalam pengamatan ini yang menjadi observer adalah peneliti sendiri. Adapun hal yang perlu dilakukan pengamatan ialah :

4. Refleksi

Hasil pengamatan kemudian dievaluasi dalam bentuk refleksi. Refleksi dalam penelitian tindakan kelas berfungsi untuk mengetahui kekurangan dari pelaksanaan tindakan persiklus yang diberikan peneliti pada anak. Tahap evaluasi dalam refleksi menjadi peninjauan yang segar yang dapat dipakai untuk menyiapkan cara untuk percanaan baru (Kemmis dkk dalam Madya, 2009, hlm. 65)

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013, hlm. 148). Instrumen penelitian yang digunakan adalah peneliti sendiri yang berpedoman pada indikator yang akan diteliti. Adapun kisi – kisi instrumen penelitian mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan model *guided discovery learning* yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3

Kisi – Kisi Instrument Penelitian

Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model *Guided Discovery Learning*

Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data
kreativitas	Orisinalitas (keaslian) <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan anak untuk menghasilkan gagasan atau ide asli dari sebuah pemikiran yang unik atau luar biasa diluar pemikiran pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu bertanya secara sederhana tentang suatu objek yang baru dipelajari oleh anak. • Anak mampu mengutarakan ide atau gagasan unik terhadap media yang digunakan. • Anak mampu mengkritisi media yang digunakan. • Anak mampu membuat produk unik sesuai ide atau gagasan sendiri tanpa meniru produk orang lain. 	Observasi Dokumentasi Hasil Karya
	Fleksibilitas (keluwesan) <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk menghasilkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menemukan solusi yang berasal dari ide atau gagasan sendiri • Anak mampu memberikan saran pada temannya saat membuat atau mengembangkan karya baru 	Observasi Dokumentasi Hasil Karya

	<p>lkan berbagai macam ide untuk menyelesaikan suatu permasalahan dari luar kategori biasa dengan cara yang berbeda – beda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menghasilkan suatu produk dari ide atau gagasan yang ia miliki. • Anak membuat generalisasi dalam bentuk pernyataan dari suatu benda yang telah diamati • Anak mampu mengembangkan suatu materi atau kegiatan yang telah dilakukan 	
	<p>Fluency (kelancaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian suatu masalah atau pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menuangkan ide dalam bentuk produk hingga menjadi bentuk akhir dari ide tersebut • Anak mampu menolong temannya yang mengalami kesulitan saat mengerjakan atau membuat karya inovatif • Anak dapat menuangkan ide menjadi beberapa produk (lebih dari satu). 	<p>Observasi Dokumentasi Hasil Karya</p>

	an		
	<p>Elaborasi (penguraian)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk menguraikan sebuah ide atau gagasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat membuat kesimpulan dengan bentuk kalimat yang lebih kompleks . • Anak mampu membuat atau menyusun langkah – langkah sendiri untuk menuangkan ide menjadi suatu produk. • Anak mampu mengkritisi materi yang diberikan 	<p>Observasi Dokumentasi Hasil Karya</p>
	<p>Sensitiv (kepekaan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • kemampuan dalam menangkap dan menghasilkan sebuah masalah sebagai bentuk tanggapan terhadap suatu situasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu berinovasi atau berkreasi terhadap suatu benda yang ada di sekelilingnya. 	<p>Observasi Dokumentasi Hasil Karya</p>

Sumber : Parnes dalam (Rachmawati dan Kurniati, 2012, hlm. 14 – 15, Munandar, 2012, hlm. 44)

2. Teknik Pengambilan data

Teknik dan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah tiga teknik dan instrumen, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif, hal ini karena pada proses penelitian, peneliti ikut berperan aktif dalam pembelajaran dengan cara ikut mengajar, dan mengamati setiap anak. Instrumen atau alat yang digunakan yaitu pedoman observasi berupa daftar ceklis dan catatan lapangan.

a) Daftar ceklis

Daftar ceklis merupakan salah satu instrument yang berisi item – item mengenai kreativitas anak. Daftar ceklis digunakan untuk melihat apakah anak mengalami pengembangan kreativitas.

Tabel 3.4
Format Pedoman Observasi
Instrument Non Tes Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model
Guided Discovery Learning

Item Pernyataan	Penilaian		
	B	C	K
• Anak mampu bertanya secara sederhana tentang suatu objek yang baru dipelajari oleh anak.			
• Anak mampu mengutarakan ide atau gagasan unik terhadap media yang digunakan.			
• Anak mampu mengkritisi media yang digunakan.			
• Anak mampu membuat produk unik sesuai ide atau gagasan sendiri tanpa meniru produk orang lain.			
• Anak mampu menemukan solusi yang berasal dari ide atau gagasan sendiri.			
• Anak mampu memberikan saran pada temannya saat membuat atau mengembangkan karya baru.			
• Anak mampu menghasilkan suatu produk dari ide atau gagasan yang ia miliki.			
• Anak membuat generalisasi dalam bentuk pernyataan dari suatu benda yang telah diamati.			

Komalasari, 2016

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PENERAPAN MODEL GUIDED DISCOVERY LEARNING

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

• Anak mampu mengembangkan suatu materi atau kegiatan yang telah dilakukan			
• Anak mampu menuangkan ide dalam bentuk produk hingga menjadi bentuk akhir dari ide tersebut			
• Anak mampu menolong temannya yang mengalami kesulitan saat mengerjakan atau membuat karya inovatif			
• Anak dapat menuangkan ide menjadi beberapa produk (lebih dari satu).			
• Anak dapat membuat kesimpulan dengan bentuk kalimat yang lebih kompleks .			
• Anak mampu membuat atau menyusun langkah – langkah sendiri untuk menuangkan ide menjadi suatu produk.			
• Anak mampu mengkritisi materi yang diberikaAnak mampu berinovasi atau berkreasi terhadap suatu benda yang ada di sekelilingnya			

b) Catatan lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk merekam secara tertulis kejadian yang terjadi, terutama ketika pelaksanaan penerapan model *guided discovery learning* dalam mengembangkan kreativitas anak.

Tabel 3.5
Catatan Lapangan
Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model
Guided Discovery Learning

Aktivitas	:
Tempat	:
Subjek	:
Peneliti	:
Tanggal	:
Kejadian	
.....	
.....	
Catatan / refleksi :	
.....	
.....	

Kor

2. Wawancara

Wawancara yang akan dilakukan yaitu wawancara terstruktur. Peneliti telah menyusun pertanyaan yang akan diajukan kepada guru dan kepala sekolah. Adapun wawancara yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menggali informasi terkait dengan proses pelaksanaan penerapan model *guided discovery learning* dalam mengembangkan kreativitas anak.

Tabel 3.6

Pedoman wawancara sebelum di terapkan model *guided discovery learning*

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu terhadap kreativitas anak di PAUD GAMUS ?	
2	Bagaimana respon anak PAUD GAMUS jika selama kegiatan belajar berlangsung ?	
3	Kendala apa saja yang ibu rasakan saat mengajar ?	
4	Apakah ibu berencana memberikan <i>treatment</i> untuk meningkatkan kreativitas anak ?	

Tabel 3.7

Pedoman wawancara sesudah diterapkan model *guided discovery learning*

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Apakah ibu pernah melakukan kegiatan untuk menstimulasi kreativitas anak di PAUD GAMUS ?	
2	Bagaimana tanggapan ibu tentang penerapan model <i>guided discovery learning</i> ?	
3	Bagaimana tanggapan ibu terhadap anak PAUD GAMUS setelah diterapkan model <i>guided discovery learning</i> ?	

3. Dokumentasi

Dokumentasi dipilih agar dapat memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti laporan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan dan data yang relevan.

3. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah merupakan suatu definisi yang diberikan kepada variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan. Berikut ini penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Kreativitas

Kreativitas sebagai sebuah proses memproduksi sesuatu yang orisinal dan bernilai (Csikszentmihalyi, 1999, 2000; Lubart & Mouchiroud, 2003; Runco, 1997, 2000; Stenberg & Lubart, 1996, dalam Stenberg, 2006, hlm. 398). Sesuatu disini berupa banyak hal dan bentuk, seperti teori, tari, musik, zat kimia, prosedur atau proses, cerita, benda, dan lain sebagainya (Stenberg, 2006). Kreativitas dalam penelitian ini juga meliputi cara berfikir kreatif, yaitu meliputi cara memecahkan sebuah masalah, berani menyampaikan gagasan atau ide, dapat menuangkan ide atau gagasan menjadi suatu kesatuan dalam proses menghasilkan sesuatu.

2. Model *Guided Discovery Learning*

Model Temuan Terbimbing adalah satu pendekatan mengajar di mana guru memberi siswa contoh – contoh topik spesifik dan memandu siswa untuk memahami topik tersebut (Eggen dan Kauchak, 2012, hlm.177).

Selama diskoveri terpimpin, guru masih perlu memberikan susunan (*Structure*) dan bimbingan (*Guidance*) untuk memastikan bahwa abstraksi yang sudah dipelajari sudah akurat dan lengkap (Jacobsen, dkk, 2009, hlm. 209). Sehingga, pada implementasinya model temuan terbimbing menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru, hanya saja guru disini akan lebih banyak berperan dalam mengajukan pertanyaan yang memandu dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan mendapatkan pemahaman terhadap suatu hal ataupun permasalahan secara mendalam.

Adapun prosedur penerapan model *guided discovery learning* adalah sebagai berikut :

1. Fase Pendahuluan

Pendahuluan merupakan sebuah fase dimana guru memulai dengan *review* kegiatan sebelumnya (Jacobsen, dkk, 2009, Eggen, 2012).

2. Fase Terbuka

Guru memberikan contoh – contoh dan meminta pengamatan dan perbandingan dengan komponen pembelajaran memberikan pengalaman yang darinya pengetahuan bisa dikonstruksi dan mendorong interaksi sosial (Jacobsen, dkk, 2009, Eggen, 2012).

3. Fase Konvergen

Pada fase terbuka, pendidik telah merangsang dan memotivasi anak didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

4. Fase Penutup dan Penerapan

Fase penutup adalah fase dimana pendidik mendeskripsikan konsep hubungan – hubungan yang ada di dalamnya, dengan komponen pembelajaran yang berisi klarifikasi deskripsi tentang abstraksi yang baru (Jacobsen, dkk, 2009).

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan di laksanakan di PAUD GAMUS , KPAD kota Bandung. Adapun subjek penelitian ini adalah anak-anak PAUD GAMUS berusia 4-6 tahun sebanyak 14 anak dengan jumlah anak laki – laki 9 anak dan perempuan 5 anak.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut Patton (Moleong, 2005, hlm.280) merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis melalui kualitatif kuantitatif. Analisis data akan dikumpulkan dalam tiap pertemuan, adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Melakukan Proses Koding

Tematik koding adalah suatu teknik analisis menggunakan pengkodean dengan cara mencari tema – tema yang muncul dalam data (Mirawati, 2015, hlm. 44). Adapun contoh proses pengkodean dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.8

Tanggal	Data	Kode
27 Januari	MT terlihat tidak bersemangat saat	Anak kurang antusias

Contoh Proses *Coding*/ Pengkodean Data

2016 Observasi 1	kegiatan membaca, ia duduk dengan muka lemas dan tangannya memainkan pensil disamping badannya..	terhadap kegiatan Anak bosan
---------------------	--	-------------------------------------

Proses koding dari hasil observasi dapat dilihat selengkapnya pada lampiran3

2. Kategorisasi Kode ke dalam Tema

Setelah melakukan proses pengkodean, tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan kategorisasi kode – kode yang muncul ke dalam tema yang didasarkan pada kisi – kisi instrumen penelitian. Proses kategorisasi kode ke dalam tema tersebut ialah sebagai berikut :

Tabel 3.9
Kategorisasi Kode ke dalam tema

Kode yang muncul	Tema
Anak membuat produk berbeda	Orisinalitas
Anak dapat menuangkan ide menjadi hasta karya.	
Anak mencontek hasil karya temannya	
Anak mengutarakan ide	
Anak dapat menuangkan ide menjadi gerakan	
Anak mencontoh hasil karya guru	
Anak kesulitan menuangkan idenya	
Anak ragu dalam menuangkann idenya	
Anak memplagiatisme (mencontek) hasil kerja temannya	
Anak muncul rasa percaya diri	
Anak mengeluh	Fleksibilitas
Anak tidak ingin mencoba	
Anak membuat kesimpulan	
Anak memberi saran	
Anak menemukan masalah	
Anak menemukan solusi	
Anak antusias terhadap kegiatan pembelajaran	
Anak merasa asing dengan hal yang berbeda	
Anak dibantu guru dalam menyelesaikan hasil kerja (produk)	
Anak kesulitan menyelesaikan produk hingga akhir	
Anak ingin mencoba	
Anak menghasilkan lebih dari 1 produk	
Anak membuat kesimpulan	
Anak menuangkan ide dalam bentuk pernyataan	
Anak menyusun langkah – langkah kegiatan	

Anak kurang antusias terhadap kegiatan	Fluency
Anak bosan	
Anak menjawab pertanyaan	Elaborasi
Anak mengikuti instruksi guru	
Anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar	
Anak kurang memahami instruksi yang diberikan	
Anak kesulitan menjawab pertanyaan dengan benar	
Sifat kritis anak belum muncul	Sensitivity
Anak menghargai hasil karya nya	
Anak memanfaatkan benda yang ada di sekitar	Rangkaian kegiatan
Guru bertanya	
Guru menjelaskan	
Guru menstimulasi anak berfikir kritis	
Guru menstimulasi rasa ingin tahu anak	
Guru memberikan kesimpulan	
Guru mempersiapkan kegiatan	
Guru mendemonstrasikan kegiatan	
Guru menstimulasi anak untuk mencoba	
Guru memberikan masalah	
Guru mencoba saran dari anak	
Guru menstimulasi anak untuk mengembangkan kegiatan	
Guru mempersilahkan	
Kurangnya stimulasi dari guru	Pembawaan guru

Berdasarkan tahapan pengkodean dan pengembangan tema seperti yang telah diuraikan di atas, hasil analisis data dalam penelitian ini akan digambarkan secara naratif – komparatif pada hasil data yang didapat setiap siklusnya agar terlihat perubahan perkembangan kreativitas akan dipaparkan pada temuan dan pembahasan bab IV.

3. Reduksi data

Reduksi data dimulai dengan membuat rangkuman, memilih hal – hal pokok, memfokuskan pada hal – hal penting dan membuang yang tidak perlu.

2. Display data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk deskripsi dengan teks yang bersifat naratif, juga dapat berupa tabel, bagan maupun grafik.

3. Verifikasi dan kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti – bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan yang kredibel.

D. Validitas dan Reliabilitas

Untuk mendapatkan data yang akurat perlu disusun suatu instrument yang valid dan reliabel (Arikunto, dkk, 2006, hlm. 127). Berdasarkan hal tersebut, maka validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini pun perlu digambarkan secara jelas oleh penulis sehingga penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya. Adapun proses validitas dan reliabilitas pada penelitian ini dilakukan melalui dua cara antara lain sebagai berikut:

1. Triangulasi

Triangulasi merupakan proses memastikan sesuatu (*getting a fix*) dari berbagai sudut pandang (Arikunto, dkk, 2006, hlm. 128). Penelitian ini menggunakan triangulasi jenis data yang diperoleh dari daftar ceklis dan catatan lapangan observasi, hasil wawancara dan dokumentasi. Melalui triangulasi ini penulis berharap bahwa penelitian yang dilakukan akan menjadi lebih akurat dan kredibel karena informasi diperoleh dari berbagai sumber, individu atau proses.

2. Member Checking

Penulis melakukan pengecekan terhadap temuan-temuan dalam penelitian ini kepada partisipan untuk melihat apakah temuan tersebut akurat atau tidak. Dalam hal ini, penulis menanyakan pada guru PAUD GAMUS sebagai partisipan dalam penelitian ini untuk mengecek keakuratan dari keterangan yang penulis peroleh selama melaksanakan penelitian, terutama terkait dengan interpretasi penulis terhadap temuan penelitian.