

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

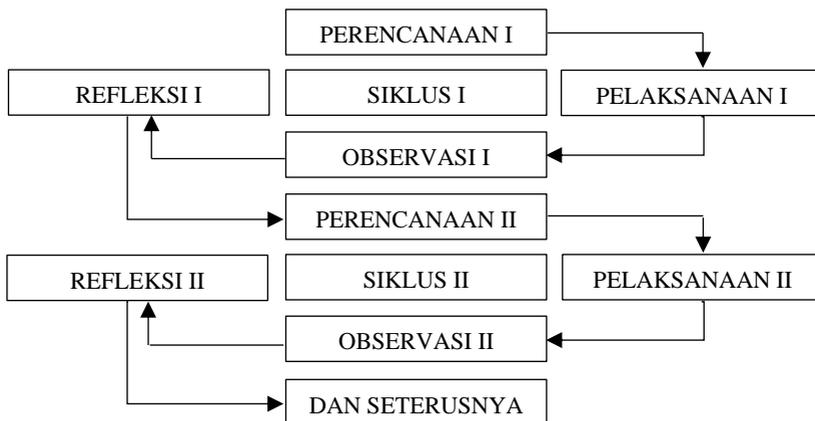
Metode yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang akan di lakukan secara kolaboratif. Penelitian secara kolaboratif ini dilaksanakan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru. Adapun kolaborasi yang di lakukan adalah bentuk kerjasama antara peneliti dengan guru kelas kelompok B TK Al-Furqon dalam merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Mulyasa (2012, hlm. 11) menyatakan bahwa pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu upaya untuk mencermati belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah “model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart” (dalam Arikunto, 2010, hlm. 137). Pelaksanaan penelitian ini terjadi dalam beberapa siklus yang saling berkaitan dengan setiap tahapannya yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang atau revisi terhadap pelaksanaan siklus sebelumnya untuk melanjutkan pada siklus selanjutnya. Secara visual, tahapan dalam setiap siklus dapat digambarkan seperti bagan yang ada pada halaman berikutnya.

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

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



Bagan 3.1
Desain PTK
Sumber: Arikunto S (2010)

Berdasarkan bagan di atas, penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang meliputi:

1. Tahap perencanaan adalah tahap rencana tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi.
2. Tahap tindakan merupakan tahap apa yang akan dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Sehingga apabila keberhasilan di kelas itu sudah mencapai 80%, maka siklus dihentikan.
3. Tahap pengamatan merupakan tahap mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang akan dilaksanakan atau dikenalkan terhadap siswa.

4. Tahap refleksi adalah tahap dimana peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan berbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi perbaikan terhadap rencana awal bersama guru.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian adalah lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Lokasi penelitian yang peneliti ambil yaitu di Taman Kanak-Kanak Al-Furqon yang beralamat di Jl. Mochammad Toha Gg. Cisureuh III RT 003/003 Kel. Karasak Kec. Astanaanyar Kota Bandung Provinsi Jawa Barat 40243. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B di kelas Marwah yang berusia 5-6 tahun pada tahun ajaran 2018-2019 yang berjumlah 10 orang anak, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan pada TK tersebut.

3.3 Penjelasan Istilah

1. Kreativitas

Anak masih sulit mengungkapkan ide gagasannya. Yang dimaksud dengan kreativitas disini adalah biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaran dan aktivitas kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 1992, hlm. 33).

2. Kegiatan *Paper Marbling*

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

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

Paper marbling adalah teknik melukis dengan cara meneteskan pewarna (yang tidak dapat bercampur dengan air agar dapat mengambang) ke permukaan air dan membuat pola lukisan menggunakan kayu (tusuk sate, tusuk gigi, dll), kemudian memindahkannya pada selembar kertas yang tidak mudah robek misalnya jenis kertas *glossy*, kertas samson, dll. Menurut Regreat Suasmiati (2017, hlm. 52) Teknik *marbling* bisa disebut dengan *Suminagashi* berasal dari Jepang pada awal abad ke-12 merupakan teknik kuno yang digunakan untuk melukis di atas air yang menghasilkan *marbled* (tekstur seperti marmer) di atas kertas.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber dan dengan berbagai cara lainnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan empat teknik yaitu observasi (pengamatan), wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Secara rinci penjelasan dari empat teknik tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk melakukan penelitian dengan melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis, menurut Sukmadinata (2010, hlm. 220) menyatakan observasi atau pengamatan adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut dapat berkenaan dengan cara guru mengajar dan siswa belajar. Observasi pada penelitian ini dilakukan sebelum diberikan tindakan, selama tindakan dan setelah tindakan.

a. Sebelum Diberikan Tindakan

Observasi dilakukan untuk mengetahui kreativitas anak dan aktivitas pembelajaran yang diberikan guru untuk

meningkatkan kreativitas anak sebelum diterapkan kegiatan *paper marbling*.

b. Selama Tindakan

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran melalui kegiatan *paper marbling*.

c. Setelah Tindakan

Observasi dilakukan untuk mengetahui kreativitas anak setelah diberikan kegiatan *paper marbling*.

2. Wawancara

Menurut Denzin dalam Wiraatmadja (2012, hlm.117) wawancara adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi secara jelas tentang kreativitas anak sebelum diberikan kegiatan, proses pelaksanaan kegiatan *paper marbling* dan dampak dari tindakan melalui kegiatan *paper marbling* terhadap kreativitas anak. Dalam penelitian tindakan kelas ini, wawancara akan dilakukan kepada guru untuk mengetahui sejauh mana kreativitas anak kelompok B TK Al-Furqon Kota Bandung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2013, hlm. 29) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumentasi bisa dalam bentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang. Dokumentasi digunakan sebagai bukti nyata adanya aktivitas pembelajaran dalam menerapkan kegiatan *paper marbling* untuk meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, dokumentasi dijadikan sebagai data pelengkap.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah kegiatan untuk mencatat hasil temuan atau kejadian penting selama proses pembelajaran seperti: berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, iklim sekolah, *leadership* kepala

sekolah, semuanya dicatat dalam catatan lapangan (Wiriati, 2008). Dalam penelitian ini catatan lapangan bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang terjadi selama proses kegiatan *paper marbling* dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Al-Furqon Kota Bandung. Catatan lapangan berisikan seluruh aktivitas yang di tampilkan peserta didik ketika melakukan kegiatan *paper marbling* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian. Menurut Arikunto (2010, hlm. 203) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Variasi jenis instrumen penelitian adalah angket, pedoman wawancara, dan pedoman pengamatan.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan, maka diperlukan sebuah instrumen penelitian yang tepat agar permasalahan yang diteliti dapat terefleksikan dengan baik. Adapun kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kreativitas usia 5-6 seperti berikut ini:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan *Paper Marbling*.

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
----	----------	---------	-----------	-------------------------

1.	Orisinalitas (Keaslian)	Kemampuan menghasilkan ide asli dari sebuah pemikiran	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mampu menuangkan imajinasinya kedalam suatu lukisan b. Anak mampu membuat lukisan yang berbeda dari sebelumnya 	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan
2.	Fluency (Kelancaran)	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mampu melukis tanpa bantuan temannya b. Anak mampu melukis sesuai gagasannya 	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan
3.	Fleksibilitas (Keluwesannya)	Kemampuan mencari cara untuk memecahkan suatu masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai macam warna tanpa bantuan guru b. Anak dapat menggunakan alat untuk melukis yang disediakan oleh guru c. Anak mampu melukis sesuai dengan tema 	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan

4.	Elaborasi (Penguraian)	Kemampuan dalam merumuskan suatu hal secara jelas dan terperinci	a. Anak mampu menceritakan hasil karyanya secara jelas b. Anak berinisiatif menjawab pertanyaan guru mengenai hasil karyanya	Observasi Dokumentasi Catatan lapangan
----	---------------------------	--	---	--

Sumber: Supriadi dalam Rachmawati & Kurniati tahun 2005

- a. Lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui proses kreativitas anak.

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.2
Pedoman Observasi Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan *Paper Marbling*

No	Indikator	Tahap Penilaian Anak		
		B	C	K
1.	Anak mampu menuangkan imajinasinya kedalam suatu lukisan.			
2.	Anak mampu membuat lukisan yang berbeda dari sebelumnya.			
3.	Anak mampu melukis tanpa bantuan temannya.			
4.	Anak mampu melukis sesuai gagasannya.			
5.	Anak mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai macam warna tanpa bantuan guru.			

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

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

6.	Anak dapat menggunakan alat untuk melukis yang disediakan oleh guru.			
7.	Anak mampu melukis sesuai dengan tema.			
8.	Anak mampu menceritakan hasil karyanya secara jelas.			
9.	Anak berinisiatif menjawab pertanyaan guru mengenai hasil karyanya.			

Keterangan:

B : Baik (Anak mampu melakukan kegiatan mandiri tanpa bantuan guru)

C : Cukup (Anak mampu melaksanakan kegiatan dengan bantuan guru)

K : Kurang (Anak belum mampu melakukan kegiatan sendiri dan masih perlu bantuan dan stimulasi)

b. Lembar wawancara merupakan alat pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada guru untuk mengetahui gambaran mengenai pembelajaran kreativitas anak di TK Al-Furqon Kota Bandung.

Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di halaman selanjutnya.

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan

No	Pertanyaan	Jawaban
----	------------	---------

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

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

1.	Bagaimana perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Furqon?	
2.	Kegiatan apa saja yang dilakukan sekolah untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Furqon?	
3.	Bagaimana cara guru menstimulasi kreativitas anak kelompok B di TK Al-Furqon?	
4.	Kendala apa saja yang ditemukan guru dalam menstimulasi kreativitas anak kelompok B di TK Al-Furqon?	
5.	Apakah guru pernah menerapkan kegiatan <i>paper marbling</i> dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Al-Furqon?	

Sumber: Peneliti

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Furqon setelah melakukan kegiatan <i>paper marbling</i> ?	
2.	Bagaimana respon anak ketika mengikuti kegiatan <i>paper marbling</i> ?	
3.	Apa pendapat ibu mengenai kegiatan <i>paper marbling</i> ?	
4.	Menurut pengamatan ibu, apakah anak terlihat senang dengan kegiatan <i>paper marbling</i> ?	
5.	Apa saja kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan <i>paper marbling</i> ?	

Sumber: Peneliti

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

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

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Suwarsih Madya (2007, hlm. 75) menyatakan bahwa analisis data diwakili oleh momen refleksi putaran penelitian tindakan. Dengan melakukan refleksi, peneliti akan memiliki wawasan otentik yang akan membantu dalam menafsirkan datanya.

Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat peningkatan kreativitas anak yaitu menggunakan presentase dan rata-rata dari hasil penilaian lembar observasi. Rumus yang digunakan dalam membuat penilaian yaitu tahap pertama membuat interval, lalu perhitungan presentase dari tiap anak. Rinciannya sebagai berikut ini:

Mencari interval:

Jumlah Indikator \times Nilai Tertinggi

$$= 9 \times 3 = 27$$

= Hasil Perkalian – Jumlah Indikator

$$= 27 - 9 = 18$$

Hasil Pengurangan : Jumlah Kategori

$$= 18 : 3 = 6$$

Pengkategorian :

$$B = 21 - \geq$$

$$C = 15 - 20$$

$$K = 9 - 14$$

Penghitungan skor kemampuan anak:

$\frac{\text{Jumlah Kategori}}{\text{Jumlah Anak}} \times 100\%$
--