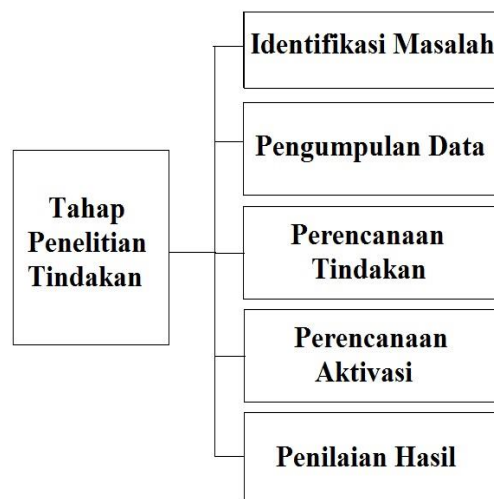


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *action research* atau penelitian tindakan. Penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi suatu kondisi untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan praktis yang bertujuan untuk melihat kemajuan yang terjadi setelah dilakukan tindakan oleh peneliti yang berperan sebagai guru pemula dan menjadi media utama dalam pembelajaran (Sukardi, 2012; Pelton, 2010). Untuk membawa perubahan di sekolah, maka dibutuhkan suatu tindakan untuk menyelesaikan masalah praktis di sekolah.

Pelton (2010) mengemukakan bahwa tindakan sama dengan siklus pada penelitian rancangannya. Sehingga, penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus dan sembilan tahapan. Tidak ada batasan mengenai tindakan yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan. Setiap siklus atau tindakan dilakukan lima langkah, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, perencanaan siklus, pelaksanaan siklus, dan penilaian hasil.



**Gambar 3.1. Desain Penelitian Pelton  
(Pelton, 2010)**

Sebelum melakukan penelitian dilakukan analisis awal untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi sekolah untuk menstimuli kreativitas anak dalam pembelajaran. Penelitian ini diambil atas dasar permasalahan yang dilihat peneliti di sekolah yaitu kemampuan kreativitas anak yang kurang distimulasi kurang mendapatkan kegiatan yang variatif dan merangsang anak untuk mengeksplorasi kemampuannya sendiri. Pemikiran awal yang dimiliki peneliti adalah mengubah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Permasalahan didapatkan peneliti dengan mengumpulkan data awal yang didapat dari hasil observasi peneliti, diskusi dengan guru kelas, orangtua, dan kepala sekolah. Setelah mendapatkan data tersebut, maka rencana keseluruhan yang peneliti ambil adalah menerapkan model permainan bahan alam untuk menstimuli kreativitas anak usia dini. Implementasi dari model permainan bahan alam yaitu anak dihadapkan pada sejumlah kegiatan yang variatif sehingga anak menemukan masalah yang penyelesaiannya hanya dapat ditemukan melalui kegiatan mengeksplorasi ditumbuhkan mulai dari level rendah ke tinggi yaitu mulai dari permainan yang menggunakan bahan-bahan sederhana hingga yang rumit (banyak).

Namun pada pelaksanaan penelitian, terdapat kendala yang menyebabkan penelitian tidak dapat dilaksanakan di sekolah karena adanya pandemi Covid-19. Menurut WHO (2020) Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis corona virus yang baru ditemukan. Penyakit yang disebabkan oleh virus ini tidak dikenal sebelumnya, dan baru mulai ditemukan di Wuhan, Tiongkok pada bulan Desember 2019 hingga selanjutnya menjadi pandemi di banyak negara seluruh dunia. Saat penelitian dilaksanakan, sedang diterapkan aturan PSBB di Indonesia khususnya daerah Jawa Barat yang merupakan tempat dilaksanakannya penelitian. PSBB yaitu pembatasan sosial skala besar yang salah satunya diterapkan di sekolah. Anak-anak diliburkan dan melakukan pembelajaran daring oleh guru dan dibimbing langsung oleh orangtua di rumah. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dengan subjek 5 orang anak yang berada disekitar rumah peneliti dan mendatangi rumah anak secara langsung.

Peneliti membagi kegiatan penelitian menjadi tiga tindakan. Tindakan dilakukan dengan level yang berbeda. Tindakan pertama dilakukan dengan kegiatan paling mudah, tindakan kedua tingkatannya sedang, dan tindakan ketiga dengan tingkatan lebih tinggi lagi. Selama kegiatan penelitian, peneliti mengobservasi perilaku anak yang menjadi subjek penelitian. Setiap tindakan yang dilakukan peneliti selalu ada penilaian hasil untuk perbaikan di tindakan selanjutnya. Peneliti dan guru kelas sebagai mitra penelitian menilai pelaksanaan tindakan dengan melakukan diskusi dari hasil tahapan yang diberikan kepada anak untuk dapat melihat kekurangan dan kelebihan untuk perbaikan pada tindakan selanjutnya.

### **3.2. Subjek Penelitian**

Penelitian dilakukan di lingkungan sekitar peneliti yakni di Kabupaten Garut yang letaknya di sebuah kompleks perumahan, dengan sasaran yaitu anak-anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 5 orang.

### **3.3. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian tindakan yang dilakukan sesuai dengan definisi operasional tindakan menurut Pelton (2010) sebagai berikut.

#### **1. Identifikasi masalah**

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menetapkan masalah dari berbagai masalah yang ada untuk dijadikan fokus masalah dalam penelitian ini. Masalah yang dijadikan fokus oleh peneliti yaitu tingkat kreativitas yang terjadi dalam proses pembelajaran anak masih belum terstimulus.

Setelah mendapatkan permasalahan yang dijadikan fokus penelitian, kemudian peneliti bertukar pikiran dengan guru kelas tentang permasalahan tersebut. Hasil dari tukar pikiran tersebut adalah proses pembelajaran yang terpaku kepada kegiatan yang terlalu berfokus kepada guru. Anak jarang diberi kebebasan untuk berekspressi melakukan kegiatan sesuai dengan kehendaknya, namun selalu dikte untuk melakukan kegiatan yang dicontohkan. Identifikasi masalah tidak

hanya dilakukan pada awal penelitian, tetapi setiap siklus yang dilakukan dimulai dengan identifikasi masalah. Permasalahan yang dihadapi siklus pertama, kedua, dan ketiga akan berbeda karena permasalahan pada siklus pertama akan dicari solusi dan pada siklus kedua akan dihadapi masalah baru.

## 2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi yang telah dilakukan peneliti, diskusi bersama guru kelas, orang tua, dan kepala sekolah. Data awal menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak belum terstimulus dengan baik. Sehingga, memerlukan perbaikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan sebuah model pembelajaran yang bisa menjadi salah satu alternatif untuk menumbuhkan tingkat kreativitas anak. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk melihat aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Berikut adalah tata pelaksanaan tindakan dalam penelitian:

### a. Perencanaan Tindakan

Rencana yang peneliti ambil yaitu menerapkan model pembelajaran permainan bahan alam untuk menstimuli kreativitas anak usia dini. Peneliti menyiapkan berbagai hal yang mendukung terlaksananya penelitian dengan baik dimulai dari instrumen penelitian, penilaian kemampuan anak, hingga menyiapkan media serta alat dan bahan yang digunakan dalam proses pelaksanaan penelitian.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Ada tiga tindakan yang diambil peneliti. Tindakan yang diberikan oleh peneliti mengandung tingkatan yang berbeda untuk terus menumbuhkan kreativitas menjadi lebih baik. Tindakan yang diberikan merupakan kegiatan praktis yang melibatkan anak untuk bermain. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi terhadap respon anak yang muncul selama proses pembelajaran. Guru kelas juga mengamati aktivitas guru dan respon anak selama proses pembelajaran. Peneliti juga dibantu dengan rekaman video untuk

mengumpulkan data dalam pelaksanaan tindakan.

c. **Penilaian hasil**

Penilaian hasil dilakukan untuk melihat kelebihan dan kekurangan yang telah dilakukan pada penelitian di setiap tindakan. Penilaian hasil merupakan bahan untuk perbaikan tindakan berikutnya. Penilaian hasil dilakukan secara keseluruhan dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, perencanaan tindakan, dan pelaksanaan tindakan. Penilaian hasil ini juga untuk melihat peningkatan kreativitas anak usia dini setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran permainan bahan alam.

### **3.4. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan peneliti adalah instrument yang dapat membantu peneliti mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang dipilih adalah instrumen yang dapat mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga dapat diketahui hasil penelitian berhasil atau tidak. Dalam penelitian ini terdapat empat jenis instrumen yang digunakan, yaitu pedoman aktivitas peneliti, lembar penilaian kreativitas anak, alat dokumentasi (kamera) dan catatan lapangan. Berikut uraian instrument penelitian:

#### **3.4.1. Pedoman Aktivitas Peneliti**

Pedoman aktivitas peneliti digunakan untuk mengamati aktivitas peneliti selama proses tindakan diberikan dalam proses pelaksanaan penelitian. Pedoman aktivitas peneliti digunakan untuk menjadi patokan tindakan peneliti yang diobservasi oleh orangtua untuk ditinjau dan dikomentari. Berikut format pedoman aktivitas peneliti:

**Tabel 3.1. Pedoman Aktivitas Peneliti**

No	Tahap	Hal yang diobservasi	Muncul		Komentar
			Ya	Tidak	
1	Tahap awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengkondisikan anak</li> <li>b. Memotivasi anak</li> <li>c. Bercakap-cakap dengan memberikan pertanyaan mengenai bahan alam</li> </ul>			
2	Klarifikasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyajikan materi mengenai bahan alam yang akan digunakan dalam permainan</li> <li>b. Mengajukan pertanyaan inspirasi karya yang akan dibuat anak</li> <li>c. Menyajikan materi berupa permainan konstruktif yang merangsang anak untuk kreatif</li> </ul>			
3	Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membimbing anak dalam menerapkan strategi dan gagasan kreatif</li> <li>b. Melakukan diskusi dengan anak mengenai gagasan kreatifnya</li> <li>c. Bermain konstruktif dengan bahan alam untuk menstimuli kreativitas</li> </ul>			
4	Tahap penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bersama dengan anak menarik kesimpulan</li> <li>b. Mengapresiasi bahwa setiap gagasan kreatif anak adalah benar dan hak bagi dirinya</li> </ul>			

### 3.4.2. Lembar Penilaian Kreativitas Anak

Lembar penilaian kemampuan anak ini dipakai untuk menganalisis indikator kemampuan yang telah peneliti buat sebagai alat evaluasi dari penerapan model permainan konstruktif dengan bahan alam dalam menstimuli kreativitas anak

Ummu Hani Mariam, 2020

PERMAINAN KONSTRUKTIF DENGAN BAHAN ALAM DALAM MENSTIMULASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI

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

usia dini. Berikut format lembar penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian:

**Tabel 3.2. Lembar Penilaian Kreativitas Anak**

No	Dimensi Kreatif	Indikator	Penilaian		
			*	**	***
1	Fleksibilitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lancar membuat karya dengan cara yang berbeda dari karya yang lain</li> <li>2. Mengabaikan hal-hal kecil yang tidak penting</li> <li>3. Menelurkan ide-ide baru dalam mengolah bahan alam</li> </ol>			
2	Orisinalitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Karya anak yang berbeda dari karya anak lain berdasarkan jenis bahan alam</li> <li>2. Karya anak yang berbeda dari karya anak lain berdasarkan bentuk bahan alam</li> <li>3. Karya anak yang berbeda dari karya anak lain berdasarkan ukuran bahan alam</li> </ol>			
3	Elaborasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menceritakan kembali alasan hasil karya bahan alam yang dibuat anak bukan berdasarkan dirinya sendiri</li> <li>2. Mampu menceritakan kembali alasan hasil karya bahan alam yang dibuat anak berdasarkan dirinya sendiri</li> <li>3. Mampu menceritakan keterangan hasil karya dari bahan alam yang dibuat anak</li> </ol>			

Adapun kriteria penilaiannya yaitu sebagai berikut:

a. Fleksibilitas

Indikator:

1. Lancar membuat karya dengan cara yang berbeda dari karya yang lain
2. Mengabaikan hal-hal kecil yang tidak penting
3. Menelurkan ide-ide baru dalam mengolah bahan alam

- \*: Mencapai satu indikator
- \*\* : Mencapai dua indikator
- \*\*\*: Mencapai tiga indikator

#### b. Orisinalitas

Indikator:

1. Karya anak yang berbeda dari karya anak lain berdasarkan jenis bahan alam
2. Karya anak yang berbeda dari karya anak lain berdasarkan bentuk bahan alam
3. Karya anak yang berbeda dari karya anak lain berdasarkan ukuran bahan alam

- \*: Mencapai satu indikator
- \*\* : Mencapai dua indikator
- \*\*\*: Mencapai tiga indikator

#### c. Elaborasi

Indikator:

1. Mampu menceritakan kembali alasan hasil karya bahan alam yang dibuat anak bukan berdasarkan dirinya sendiri
2. Mampu menceritakan kembali alasan hasil karya bahan alam yang dibuat anak berdasarkan dirinya sendiri
3. Mampu menceritakan keterangan hasil karya dari bahan alam yang dibuat anak

- \*: Mencapai satu indikator
- \*\* : Mencapai dua indikator
- \*\*\*: Mencapai tiga indikator

Sumber: Craig (2011)

### 3.4.3. Alat dokumentasi

Alat dokumentasi adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada. Alat dokumentasi yang digunakan adalah kamera. kamera digunakan untuk mengabadikan momen saat penelitian sebagai bukti telah terlaksananya penelitian.



### 3.4.4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini dipakai untuk mengingatkan kejadian yang terjadi selama proses penelitian. Catatan ini dibuat di tempat penelitian dengan ringkas dan berisi kata-kata kunci untuk mengingat memori ketika penelitian berlangsung. Berikut format catatan lapangan yang akan dilakukan dalam penelitian.

**Tabel 3.3. Catatan Lapangan**

**Tempat** :  
**Hari / Tanggal** :  
**Kegiatan** :  
**Waktu** :

No.	Selang waktu	Catatan Kegiatan

### 3.4.5. Teknik Analisis Data

Dalam kerangka model Miles dan Huberman, peneliti melakukan tiga kegiatan analisis data secara serempak, yaitu reduksi data, data display, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Herdiansyah, 2010). Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan mengorganisasikan data dalam suatu cara, kesimpulan akhir data digambarkan dan diverifikasi. Data display adalah kumpulan informasi yang telah tersusun yang membolehkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Setelah itu, menarik kesimpulan atau verifikasi yang harus selalu bersumber dari reduksi data atau data yang sudah direduksi dan juga dari display data.

Interpretasi hasil analisis dilakukan dengan mengikuti perkembangan hasil dari tindakan yang diberikan kepada subjek penelitian dengan mengamati perilaku anak dalam proses pembelajaran yang diberikan dan mengamati perubahan cara berpikir anak terhadap tindakan yang diberikan. Data yang didapatkan dalam penelitian ini lebih banyak bersifat kualitatif, tetapi data kualitatif tersebut dirumuskan pula menjadi data kuantitatif untuk melihat kemajuan kemampuan anak dalam setiap tindakan sebagai hasil dari perhitungan terhadap indikator. Analisa dilakukan dengan mengobservasi hasil penelitian berdasarkan instrument penelitian yang dibuat.

Peneliti menghitung persentase jumlah anak yang terstimulasi kemampuan kreativitasnya dengan rumus sebagai berikut.

---

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah anak yang mendapat nilai tertentu}}{\text{Jumlah anak keseluruhan}} \times 100\%$$

Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh anak serta percakapan peneliti dan anak selama melakukan kegiatan yang tidak bisa digambarkan secara kuantitatif. Sehingga, data kualitatif menjelaskan secara lebih rinci dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Selanjutnya, untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini digunakan triangulasi data. Ada empat macam triangulasi menurut Denzin (dalam Moleong, 2011) yaitu teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Dalam penelitian ini keabsahan data menggunakan triangulasi penyidik atau antar-peneliti, triangulasi sumber, dan triangulasi teori. Triangulasi penyidik artinya memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Triangulasi sumber yang dilakukan melalui wawancara, partisipan observer, dokumen, dan foto. Triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman penelitian.

### 3.5. Jadwal penelitian

Berikut merupakan rancangan jadwal penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti:

Tabel 3.4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Waktu Bulan Ke-					
		1	2	3	4	5	6
1	Penyusunan Proposal	■					
	Seminar Proposal	■					
2	Melakukan tindakan 1			■			
	Melakukan tindakan 2			■			
	Melakukan tindakan 3			■			
3	Penyusunan laporan						
	Menyusun konsep laporan				■	■	
	Menyempurnakan draft laporan					■	
	Ujian siding						■