

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Carr & Kemmis 1991 (Wardhani dkk, 2007:1.3) mengemukakan pengertian penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai berikut :

*A form of self-reflective enquiry undertaken by participants (teachers, students or principals, for example) in social (including educational) situations in order to improve the rationality and justice of (1) their own social or educational practices, (2) their understanding of these practices, and (3) the situations (and institutions) in which the practices are carried out.*

Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang : (1) praktik-praktik kependidikan mereka, (2) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, dan (3) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Pertimbangan peneliti menggunakan pendekatan PTK dalam penelitian ini, adalah untuk menentukan tindakan yang tepat dalam mencari pemecahan masalah yang dihadapi berkaitan dengan kemampuan anak dan proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK Andika. PTK merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki serta mengatasi berbagai masalah yang terjadi di kelas agar mendapatkan hasil yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Peneliti berharap dapat mengatasi masalah yang sedang dihadapi berkaitan dengan

keaktivitas anak di TK Andika mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi, sehingga pembelajaran dengan penerapan kegiatan bermain menggunakan ragam bentuk geometri menjadi lebih efektif. Peneliti bertindak sebagai pengamat dan pelaksana pembelajaran, berkolaborasi dengan rekan sejawat.

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

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di TK Andika, yang beralamat di Jl. Teuku Angkasa no 42 Bandung. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B, yang berusia 5 sampai 6 tahun, pada tahun ajaran 2010/2011, yang berjumlah 13 orang anak, terdiri dari 3 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Latar belakang pemilihan TK Andika sebagai penelitian didasarkan pada :

- (1) Permasalahan yang dihadapi sehubungan dengan perkembangan kreativitas anak;
- (2) Sebagai tempat peneliti bertugas mengajar sebagai guru, sehingga dengan melakukan penelitian ini tidak melepaskan tanggung jawab sebagai guru kelas;
- (3) Untuk meningkatkan kemampuan diri menjadi guru yang profesional;
- (4) Memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah, yang diharapkan meningkatkan kualitas pendidikan.

### **C. Penjelasan Istilah**

Hal-hal yang berhubungan dengan variabel penelitian yang akan diuji, penulis merumuskan dua definisi operasional, yaitu kreativitas merupakan variabel yang dipengaruhi dan kegiatan bermain ragam bentuk geometri yang merupakan variabel yang mempengaruhi. Berikut penjelasannya :

## 1. Bermain Ragam Bentuk Geometri

Bermain ragam bentuk geometri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menyusun keping-keping kertas yang bentuknya terdiri dari berbagai macam bentuk geometri seperti : O (lingkaran),  $\Delta$  (segitiga), (segi empat), yang bertujuan memberi kesempatan kepada anak untuk : (a) mengembangkan kemampuan dalam membandingkan ; (b) menyesuaikan bentuk dan warna ; (c) melihat hubungan antar bentuk dan ukuran ; (d) memecahkan masalah ; (e) Terampil bekerja ; (f) mengembangkan daya fikirnya (Montalalu,2007:7.5).

Jenis kegiatan bermain ragam bentuk geometri yang akan digunakan diantaranya media: (a) Teselasi (Mosley&Meredith,2003:30), (b) Puzzle Tangram (Stolberg&Daniels,2000:66), dan (c) Kolase (Kompetensi Dasar bidang pengembangan Kognitif,Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58,2009).

## 2. Kreativitas

Pengembangan kreativitas di TK Andika dilakukan secara terintegrasi dalam semua pembelajaran. Fokus yang diteliti adalah ciri kreativitas yang dimiliki anak kelompok B, dan perkembangan yang terjadi setelah kegiatan bermain ragam bentuk geometri diterapkan. Ciri-ciri kreativitas yang akan menjadi indikator tersebut adalah proses berfikir kreatif yang mengacu pada 5 macam perilaku kreatif sebagaimana yang dipaparkan oleh Parners dalam Nursito 2000 (Rachmawati&Kurniati,2003:19), namun dalam penelitian ini yang digunakan hanya 4 ciri kreativitas, yang terdiri dari : (a) Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan mengemukakan untuk menghasilkan ide-ide yang serupa untuk memecahkan masalah. Anak akan mampu menghasilkan atau menciptakan banyak

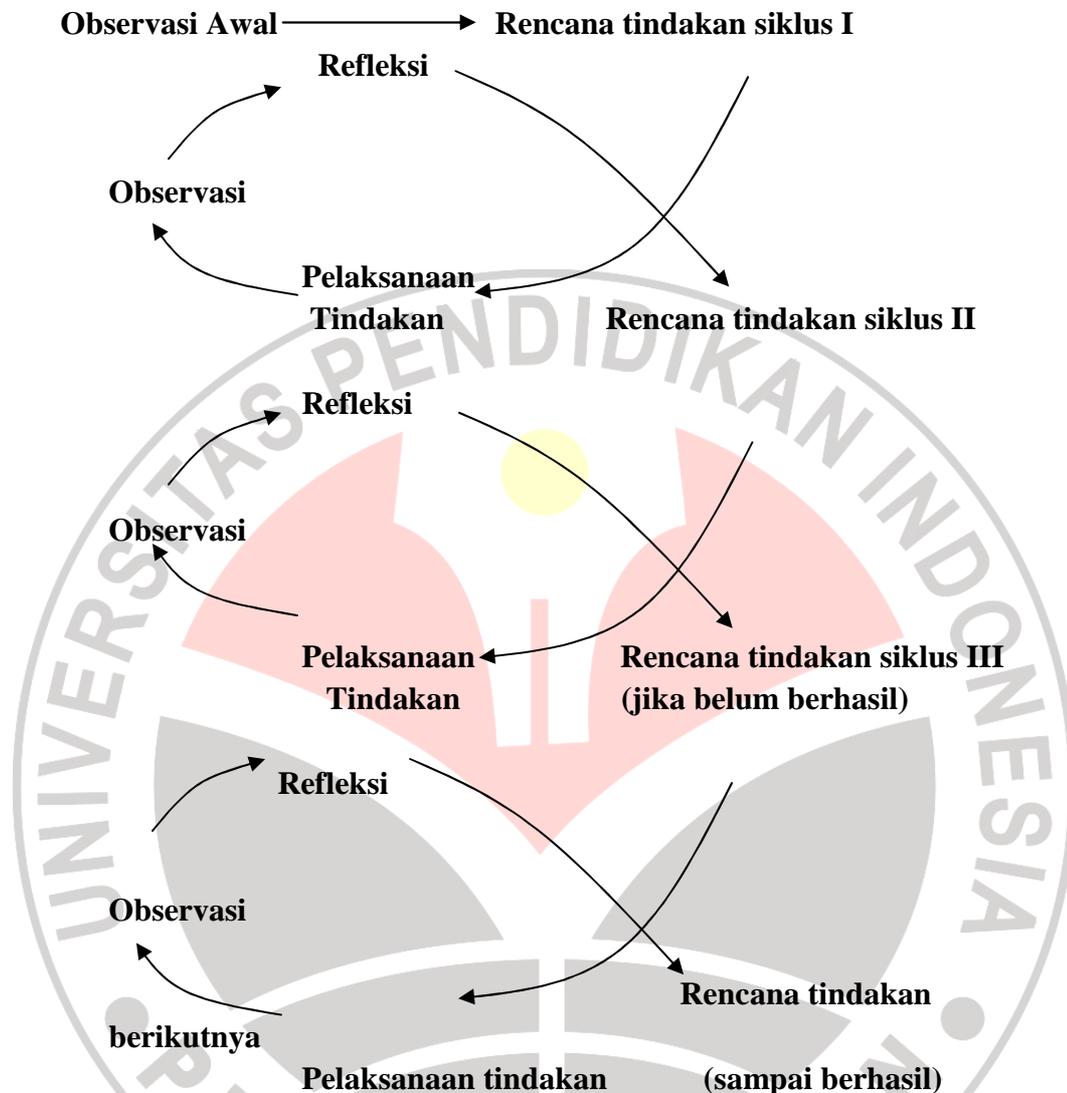
gagasan, anak mampu menghasilkan atau bekerja dengan cepat dan benar ; (b) Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa, Anak mampu menjawab atau membuat lebih dari 1 macam cara menciptakan sesuatu atau hasil karya ; (c) Keterperincian (*elaboration*), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. Anak mampu dengan detail atau rinci menciptakan sesuatu ; (d) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa. Anak menciptakan yang berbeda dari temannya atau orang lain.

#### **D. Prosedur dan Desain Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur atau siklus. Para ahli mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda. Namun pada umumnya, penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri atas rangkaian empat tahapan yang dilakukan dalam siklus yang berulang, seperti halnya yang dikemukakan Wardhani (2007:2.4), masing-masing siklus terbagi ke dalam empat tahapan tindakan penelitian tindakan kelas, diantaranya : perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini diawali dengan melaksanakan observasi awal, untuk melihat kondisi objektif pembelajaran, khususnya dalam kreativitas anak, kemudian melaksanakan tindakan melalui beberapa siklus, sampai mencapai tujuan yang diharapkan.

Untuk jelasnya prosedur penelitian tergambar sebagai berikut :



Gambar 3.1

Proses Penelitian Tindakan Kelas di TK Andika (Wardhani 2008:3.2)

Secara prosedural dapat diuraikan sebagai berikut :

### 1. Observasi Awal

Sebelum melakukan penelitian dan perencanaan penelitian, terlebih dahulu dilakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran tentang kondisi awal pembelajaran di TK Andika dalam aspek kreativitas anak. Tahap ini dilakukan observasi mengenai kondisi objektif pembelajaran di TK Andika yang meliputi :

perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan hasil kreativitas anak, diidentifikasi bersama rekan sejawat, yang kemudian dijadikan pedoman dalam menyusun perencanaan pembelajaran pada tahap berikutnya.

## **2. Penerapan Kegiatan Bermain Ragam Bentuk Geometri Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Andika**

### **a. Tahap Perencanaan**

Data hasil observasi awal diidentifikasi, kemudian dibuat langkah-langkah persiapan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan ragam bentuk geometri, antara lain sebagai berikut :

1. Memilih fokus pengalaman yang akan dijadikan pembelajaran.
2. Membuat skenario pembelajaran dan satuan kegiatan harian.
3. Mempersiapkan format observasi anak.
4. Melakukan langkah-langkah sesuai tujuan pembelajaran hari itu.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini, segala persiapan harus dipastikan sudah lengkap, karena pada tahap ini guru merangkap sebagai peneliti hanya berperan sebagai fasilitator, motivator, observator dan evaluator. Langkah yang dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran hari itu, sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian.

### **c. Tahap Pengamatan**

Tahap ini dilaksanakan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Pada tahap ini peneliti sebagai guru bersama rekan sejawat, mengamati dan menilai bagaimana proses yang terjadi, apakah ada kendala serta pengaruhnya terhadap anak itu sendiri dan proses pembelajaran.

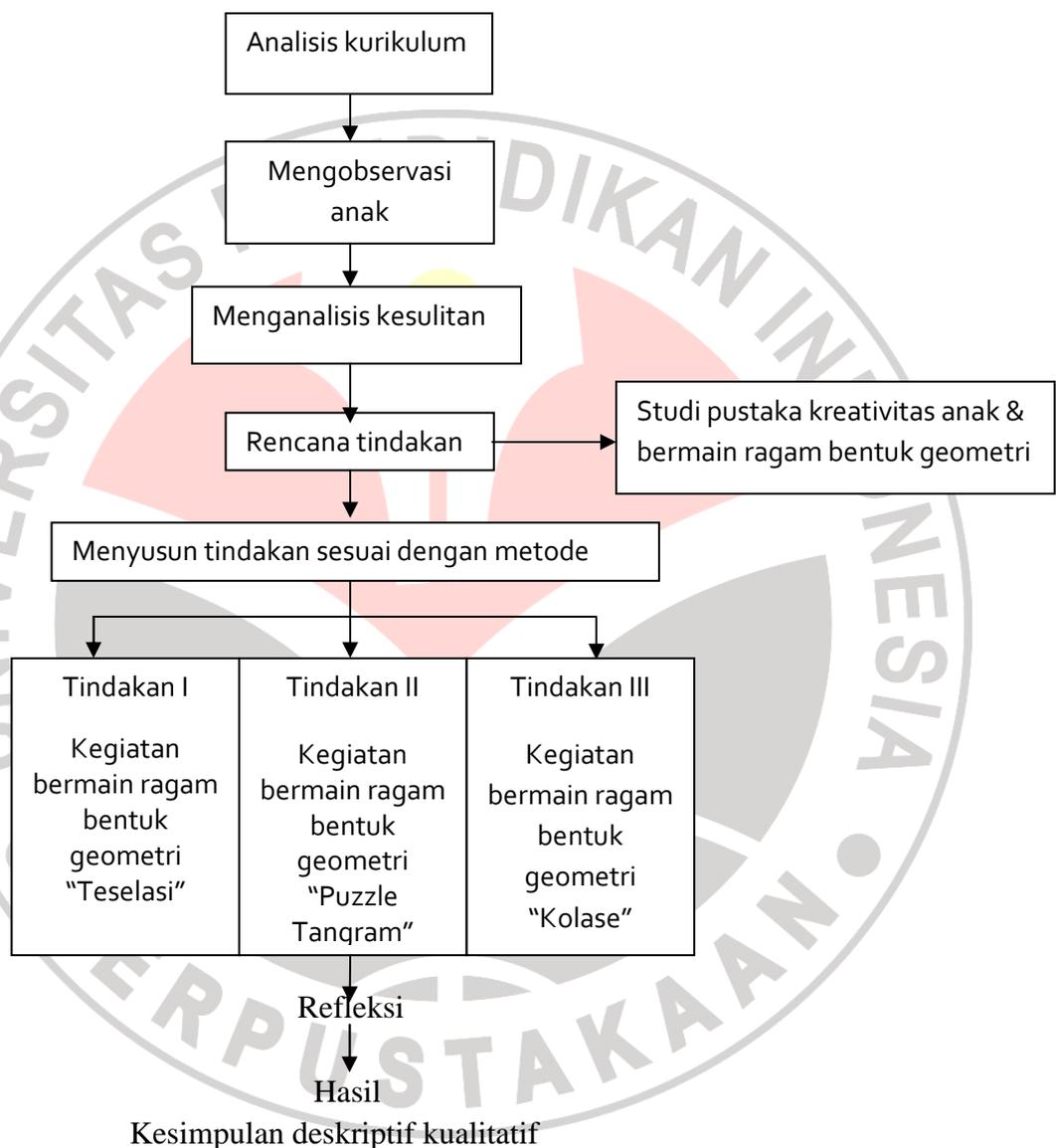
Pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan perekam data seperti kamera, dan portofolio hasil kerja anak, hal ini perlu dilaksanakan agar anak dapat terjamin seobjektif mungkin, untuk menghindari peneliti dan rekan sejawat lupa akan kejadian-kejadian yang telah berlangsung dalam proses pembelajaran.

### **3. Tahap Refleksi**

Pada tahap ini, peneliti sebagai guru bersama rekan sejawat mendiskusikan hasil dari pengamatan tahap-tahap sebelumnya kemudian dievaluasi, dianalisis, dan apakah fokus pengalaman telah tercapai atau belum.

Pencatatan lapangan dilakukan pada tahap refleksi, dengan mencatat seluruh kejadian yang berlangsung saat proses pembelajaran terjadi sampai hal-hal yang unik. Pedoman pencatatan ini diambil dari hasil pengamatan peneliti dan rekan sejawat. Untuk menjadikan catatan lapangan yang akurat, data diambil dari perekam kamera/foto dan portofolio sehingga tidak ada data yang terlewatkan atau terlupakan. Tahap ini sangat penting untuk dilaksanakan, karena hasil analisis data dan catatan lapangan pada hari ini dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya, jika seandainya fokus pengalaman belum berhasil.

Alur pelaksanaan tindakan penerapan kegiatan bermain ragam bentuk geometri untuk meningkatkan kreativitas anak dapat terlihat pada bagan dibawah ini :



**Gbr. 3.2**  
**Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas**  
**“Peningkatan Kreativitas Anak TK Dalam Kegiatan Bermain Ragam Bentuk Geometri”**

## **E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpul Data**

Instrumen penelitian menurut Wardhani,(2007:2.38) merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Proses pengembangan instrumen dilakukan dengan membuat kisi-kisi instrumen.

**Sumber Instrumen Penelitian Kreativitas dan Kegiatan Bermain Ragam Bentuk Geometri sebagai berikut :**

### **1. Instrumen Kreativitas**

Proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang mengacu pada 5 macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes dalam Nursito 2000 (Rachmawati&Kurniati,2003:19). Dalam penelitian ini hanya 4 ciri-ciri perilaku proses kreatif yang diamati, diantaranya :

- Kelancaran/*fluency*, yaitu kemampuan mengemukakan untuk menghasilkan ide-ide yang serupa untuk memecahkan masalah.
- Keluwesan/*flexibility*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- Keaslian/*originality*, yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa
- Keterperincian/*elaboration*, yaitu kemampuan untuk menyatakan respon yang unik atau luar biasa.

## 2. Instrumen Kegiatan Bermain Ragam Bentuk Geometri

Menurut Montolalu (2007:7.5), kegiatan bermain ragam bentuk geometri memberi kesempatan pada anak untuk :

- Mengembangkan kemampuan dalam membandingkan
- Menyesuaikan hubungan bentuk dan ukuran
- Melihat hubungan antar bentuk dan ukuran
- Memecahkan masalah
- Terampil bekerja
- Mengembangkan daya fikirnya.

Adapun kisi-kisi instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kisi-kisi kreativitas dalam penerapan kegiatan bermain ragam bentuk geometri, pedoman observasi kegiatan anak, dan format catatan lapangan. Kisi-kisi instrumen yang dibuat peneliti hasil modifikasi dari instrumen yang dibuat Stevidriyanti (Skripsi,2010:53), setelah didiskusikan dengan Dosen Pembimbing 1 dan 2, serta mendapat persetujuan dari Dosen yang ahli dalam hal kreativitas. secara keseluruhanya terdapat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Kreativitas Anak**

<b>Aspek yang diungkap</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Butir Item</b>
Kreativitas	Proses berfikir kreatif	Kelancaran/ <i>fluency</i>	1. Menghasilkan banyak gagasan 2. Mengalirkan ide/gagasan/imajinasi dalam bentuk verbal,hasil karya,tulisan 3. Menjawab dengan spontan,cepat, benar
		Keluwasan/ <i>flexibility</i>	4. Memiliki berbagai jawaban dari suatu pertanyaan yang diungkapkan secara verbal,tulis,hasil karya 5. Membuat lebih dari satu macam hasil karya
		Keaslian/ <i>originality</i>	6. Memberikan gagasan yang berbeda dari temannya/orang lain 7. Percaya diri dan tidak takut salah dalam mencipta 8. Memberikan jawaban yang baru dan unik, serta dapat dimengerti oleh orang lain dalam bentuk verbal,hasil karya,tulisan
		Keterperincian/ <i>elaboration</i>	9. Berani menceritakan hasil karya/pekerjaannya secara detail/terperinci kepada guru,teman ataupun orang lain.
			10. Menyelesaikan sendiri/tidak dibantu
11. Menemukan cara sendiri menyelesaikan pekerjaan			
		12. Mengapresiasikan hasil pemikirannya sendiri	

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah : Pengamatan/observasi, wawancara, catatan lapangan dan studi dokumentasi, berikut penjelasannya :

### **1. Pengamatan (observasi)**

Menurut Wardhani, (2008:2.24) observasi/pengamatan merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan seluruh alat indra yang berfungsi. Selain itu, observasi juga merupakan kegiatan pengambilan data untuk mengukur seberapa jauh pengaruh tindakan yang telah mencapai sasaran.

Melalui bahan bermacam-macam bentuk geometri, peneliti dapat melihat langsung penerapan kegiatan bermain ragam bentuk geometri untuk meningkatkan kreativitas anak, terutama kreativitas anak TK B di TK Andika, kemudian mencatat dalam catatan lapangan sesuai dengan kenyataan yang terjadi.

Kegiatan observasi dilakukan untuk memantau proses dan dampak penerapan kegiatan bermain ragam bentuk geometri untuk meningkatkan kreativitas anak yang diperlukan untuk dapat menata langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sehingga menjadi lebih efektif. Di bawah ini akan ditampilkan pedoman observasi yang terdiri dari pedoman observasi kegiatan anak dan format catatan lapangan, yaitu sebagai berikut :



## b. Catatan Lapangan

### Catatan Lapangan

Tempat Penelitian	:
Tanggal Penelitian	:
Kegiatan yang diobservasi	:
Siklus	:
Observer	:
Hasil catatan lapangan	

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan sebelum tindakan untuk mengetahui kondisi objektif mengenai kegiatan yang dilakukan dalam upaya mengembangkan kreativitas anak dan setelah selesai penerapan kegiatan bermain ragam bentuk geometri berlangsung. Wawancara ini saya lakukan dengan rekan sejawat (Guru) di kelas biasa mengajar, hasil dari refleksi kegiatan tindakan penelitian berlangsung.

### **3. Dokumentasi**

Studi dokumentasi dalam penelitian ini merupakan pengumpulan data-data dokumentasi yang mendukung jalannya penelitian ini. Dalam hal ini data-data yang berkaitan dengan studi dokumentasi di TK Andika yaitu profil sekolah, profil guru dan anak serta satuan kegiatan harian.

Pendokumentasian dalam penelitian ini dilakukan melalui foto dan portofolio anak yang merupakan data pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan. Isi dokumentasi terkait dengan cara mengajar guru dan aktivitas serta sikap anak pada saat kegiatan bermain ragam bentuk geometri diterapkan untuk meningkatkan kreativitas anak.

### **F. Analisis dan Validitas Data**

#### **1. Analisis Data**

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi serta catatan lapangan, dianalisis ke dalam bentuk deskripsi. Dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap (Wardhani,2007:2.31) : pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan, kedua dengan memaparkan atau mendeskripsikan data, terakhir dengan menyimpulkan. alur kegiatan, antara lain yaitu :

#### **a. Reduksi data**

Data diseleksi dengan mencatat hasil lapangan dengan cara merangkum, mengklasifikasikan sesuai dengan masalah dan aspek-aspek permasalahan yang diteliti.

b. *Display* atau bebaran data

Proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk deskriptif. Menyajikan data secara terperinci dan dengan mencari pola hubungan dan disusun secara singkat, jelas, terperinci dan menyeluruh agar memudahkan dalam memahami gambaran mengenai aspek yang diteliti. Dalam hal ini data dedeskripsikan sehingga bermakna.

c. Kesimpulan atau verifikasi

Kesimpulan adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah diorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat dan mudah difahami mengandung pengertian luas, bertujuan untuk menjelaskan arti, makna, dan penjelasan yang dilakukan terhadap data yang dianalisis serta mengacu pada tujuan penelitian.

Setelah data diperoleh dari hasil pengamatan, catatan lapangan dan dokumentasi yang berupa hasil karya anak untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain ragam bentuk geometri di TK Andika, kemudian data dianalisis dengan analisis kualitatif melalui beberapa tahapan analisis sebelum ditarik sebuah kesimpulan penelitian.

Dalam pengolahan data ini, peneliti mengumpulkan hasil observasi tentang kreativitas anak dalam pembelajaran dengan kegiatan bermain ragam bentuk geometri. Peneliti hanya menghitung skor baik yang diperoleh anak dari setiap indikator penilaian dan skor baik yang diperoleh anak pada setiap siklus yang dilaksanakan selama PTK. Pada tahap analisis data ini, setiap indikator penilaian dari setiap anak dihitung dan dilakukan penilaian atau penafsiran melalui skor

serta dibuat persentasenya, data-data tersebut kemudian direkapitulasikan dan divisualisasikan melalui tabel, agar mempermudah pembacaan data skor yang diperoleh anak pada setiap siklus dan setiap indikator penilaian. Dengan demikian tingkat keberhasilan yang dicapai pada setiap indikator penilaian maupun setiap siklusnya dapat terlihat dengan jelas, sehingga mempermudah penarikan kesimpulan akhir.

## **2. Validitas Data Penelitian**

Hasil pelaksanaan tindakan dan analisis data yang telah dirumuskan divalidasi dengan menggunakan beberapa teknik validasi data. Adapun teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut : (1) *triangulasi*, dan (2) *audit trail*.

*Triangulasi* yaitu memeriksa kebenaran hipotesis, konstruk atau analisis dari peneliti melalui data-data yang telah dikumpulkan ketika tindakan berlangsung. Dalam hal ini peneliti membandingkan analisis yang diperoleh dengan dosen yang memiliki pandangan yang sama dengan penelitian ini.

*Audit trial* yaitu memeriksa kesalahan-kesalahan dalam metode atau prosedur yang digunakan peneliti dan didalam pengambilan kesimpulan. *Audit trial* juga memeriksa catatan-catatan yang ditulis oleh peneliti pada saat kegiatan tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti meminta pendapat dan bertukar pikiran dengan teman sejawat tentang kekurangan maupun kendala yang ditemui ketika pelaksanaan kegiatan bermain ragam bentuk geometri diimplementasikan kepada anak.