

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design based research* (DBR) atau penelitian berbasis design. Metode *design based research* dapat digunakan sebagai upaya dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu program, strategi dan sistem pendidikan sebagai solusi guna perbaikan praktik pendidikan agar tercapainya tujuan pendidikan dan proses pembelajaran yang lebih baik (Gravemeijer & Cobb, 2006; Plomp, 2007; Safaredha, 2014). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Van den Akker, et al., (2010), penelitian desain juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan mengenai karakteristik pendidikan dan intervensi proses pendidikan.

*Design research is the systematic study of designing, developing and evaluating educational interventions (such as programs, teaching-learning strategies and materials, products and systems) as solutions for complex problems in educational practice, which also aims at advancing our knowledge about the characteristics of these interventions and the processes of designing and developing them* (Van den Akker, et al., 2010, p. 13)

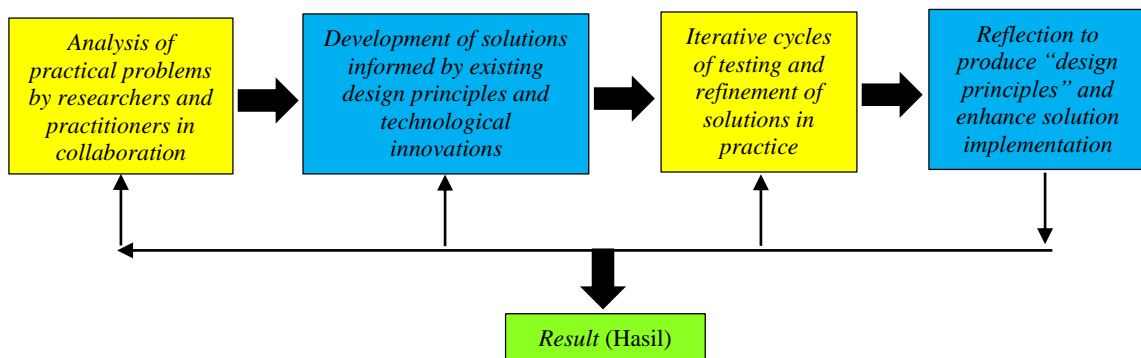
Metode *design based research* memiliki beberapa ciri yang diantaranya bertujuan untuk merancang suatu hal yang dialami secara nyata (*interventionist*), menggabungkan proses antar siklus analisis, perancangan dan pengembangan, serta evaluasi dan revisi (*iterative*), adanya partisipasi yang terlibat secara aktif dalam berbagai tahapan (*involvement of practitioners*), memiliki fokus pada proses pemahaman dan pengembangan model (*process oriented*), hasil rancangan memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan secara praktis dan nyata (*utility oriented*), serta rancangan dilakukan berdasarkan prinsip teoritis dengan dilakukannya pengujian lapangan guna memberikan kontribusi pada teori yang didasarkan pada kerangka kerja secara konseptual (*theory oriented*) (Van den Akker et al., 2006; Gravemeijer & Cobb, 2006).

Sampel yang diambil dari hasil penelitian yang menggunakan metode *design based research* tidak dapat digeneralisasikan ke dalam suatu populasi. Namun, penelitian *design based research* dapat menggeneralisasikan hasil penelitian (*design principle*) ke dalam pembentukan teori yang lebih luas, sebagaimana hal tersebut dinamakan *analytical*

*generalizability* (Plomp, 2007). Metode *design based research* (DBR) sekilas memiliki kesamaan dengan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu pada tahapan penelitian yang dilaksanakan dalam bentuk siklus, namun kedua metode tersebut memiliki perbedaan pada tujuan penelitian yang ingin dicapai. Penelitian *design based research* (DBR) bertujuan untuk menghasilkan teori atau model yang bersifat pengembangan landasan teori (*grounded theory*) berbasis praktik suatu rancangan. Adapun tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu untuk mengimplementasikan sesuatu guna memperbaiki keadaan atau memecahkan persoalan yang ada di dalam kelas, khususnya pada bidang pendidikan (Milyartini, 2017; Milyartini, 2015; Reeves, 2010).

### 3.2 Desain Penelitian

Peneliti menggunakan metode *design based research* (DBR) berdasarkan desain penelitian Reeves (2006) yang terdiri dari empat tahap, diantaranya yaitu:



Bagan 3.1 Tahapan *design based research* menurut Reeves (2006)

- 1) Identifikasi dan analisis masalah (*Analysis of practical problems by researchers and practitioners in collaboration*)

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan analisis suatu masalah terkait topik yang akan diteliti, diantaranya dengan mencari faktor penyebab masalah, akibat yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut, serta bagaimana cara atau solusi yang dapat dilakukan guna mengatasi masalah.

- 2) Pengembangan (*Development of solutions informed by existing design principles and technological innovations*)

Pada tahap pengembangan, peneliti merancang proses penelitian dengan menentukan subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, serta media dan bahan ajar yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti juga terlebih dahulu melakukan observasi awal guna melihat bagaimana kondisi, karakter, dan kemampuan kreativitas awal yang dimiliki anak. Hal tersebut dilakukan peneliti agar dapat melakukan perancangan dan pengembangan solusi terkait penelitian yang dilakukan berdasarkan teori dan inovasi yang diperoleh.

3) Siklus berulang (*Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice*)

Pada tahap ini peneliti melakukan dua siklus secara bertahap yaitu siklus pengenalan dan siklus pelatihan. Pada siklus pengenalan, peneliti melakukan pengenalan mengenai apa itu cahaya, bagaimana contoh pembelajaran cahaya, media apa saja yang dapat digunakan dalam pembelajaran cahaya (*ray of light*), serta apa itu kreativitas. Siklus pengenalan dapat dilakukan selama dua sampai tiga kali pertemuan hingga dirasa anak dapat memahami dengan baik mengenai bagaimana kegiatan yang akan dilakukan terkait penggunaan media *ray of light* yang diantaranya yaitu meja lampu (*table light*), meja cermin (*mirror table*), dan layar kanvas (*canvas screen*) (Reeves, 2006; Intendia, 2016).

Selanjutnya, pada siklus kedua peneliti melakukan siklus pelatihan kreativitas dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat bereksplorasi guna mengembangkan kreativitas yang dimilikinya sesuai dengan minat, kemampuan dan ketertarikannya dalam berkreasi menggunakan media *ray of light* yang telah disiapkan oleh peneliti dan guru. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan kreativitas anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran cahaya dengan menggunakan media *table light*, *mirror table*, dan layar kanvas (*canvas screen*). Peneliti juga melakukan penyempurnaan desain media *ray of light* baik dalam segi kebermanfaatan serta keamanan.

Siklus kedua dapat diakhiri apabila anak sudah mampu menciptakan suatu kreativitas yang sesuai dengan kemampuan dan keterampilannya dalam menciptakan atau menghasilkan suatu karya, ide, produk, ataupun gagasan yang mencerminkan kemampuan kreativitas mereka saat menggunakan media *ray of light*. Namun apabila anak belum menunjukkan hal tersebut, maka peneliti dan guru dapat menganalisis

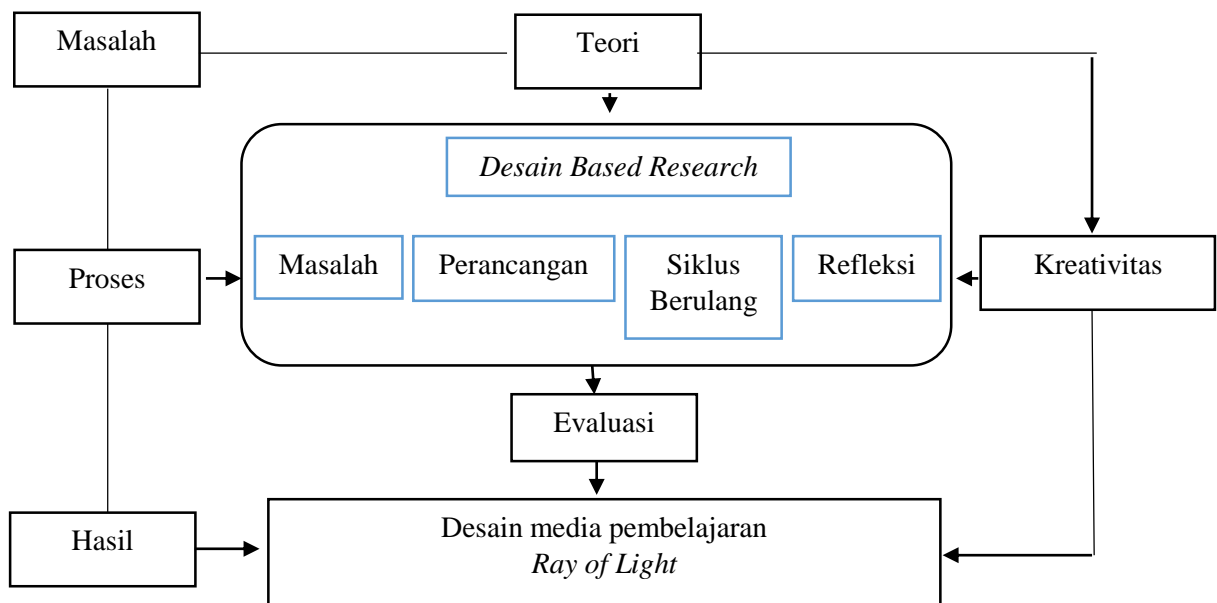
terkait faktor penyebab terhambatnya proses perwujudan perkembangan kreativitas anak serta mencari solusi terkait permasalahan tersebut.

4) Refleksi (*Reflection to produce “design principles” and enhance solution implementation*)

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru melakukan diskusi terkait hasil penelitian yang telah diperoleh, hal tersebut meliputi prinsip-prinsip desain dan bagaimana cara mengimplementasikannya. Diskusi dilakukan guna mendapatkan jawaban terkait pertanyaan dan permasalahan yang ditemui selama proses penelitian berlangsung. Apabila proses penelitian di lapangan telah selesai, maka peneliti dapat merangkum hasil penelitian untuk dievaluasi (Reeves, 2000). Hal ini dilakukan guna mendapatkan hasil akhir berupa desain media *Ray of light* guna mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan Reggio Emilia sehingga dapat digunakan dan bermanfaat bagi peneliti, guru, anak dan pihak lain yang terkait.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian *desain based research* (DBR) untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan Reggio Emilia. Adapun desain awal penelitian yang dirancang dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



Bagan 3.2 Peta Konsep Penelitian

Penelitian ini dimulai saat peneliti menemukan masalah mengenai pembelajaran pemanfaatan cahaya, dimana pada pendidikan anak usia dini pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan cahaya masih dapat terbilang minim dan belum ditemukan oleh peneliti. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan bulan Februari tahun 2021 pada 11 TK di beberapa kota di Jawa Barat. Oleh karenanya, melalui penelitian dengan metode *design based research* ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam membuat desain media pembelajaran cahaya *Ray of light* yang terinspirasi dari pendekatan *Reggio Emilia* guna mengembangkan kreativitas anak usia dini dan mampu menjadi inspirasi bagi lembaga pendidikan anak usia dini untuk dapat memperkenalkan dan mengembangkan pembelajaran cahaya sejak dini.

### 3.4 Lokasi, Waktu dan Partisipan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada salah satu Kelompok Bermain yang berada di Kecamatan Babakan Ciparay, Kota Bandung. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2022 sampai dengan 8 Juni 2022 semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2022				
		Mei		Juni		
		Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3
1.	Tahap persiapan penelitian a. Perizinan penelitian b. Observasi awal penelitian c. Wawancara sebelum tindakan					
2.	Pelaksanaan Penelitian a. Identifikasi dan analisis masalah b. Tahap pengembangan c. Tahap siklus berulang d. Tahap refleksi					
3.	Wawancara setelah penelitian					

Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Terdapat lima anak yang bersekolah, yakni terdiri dari tiga laki-laki dan dua perempuan, namun selama penelitian berlangsung terdapat satu anak laki-laki yang bersekolah dengan sistem daring (dalam jaringan) dan satu anak perempuan yang sedang dalam keadaan sakit. Sehingga dalam pelaksanaan penelitian terdapat tiga anak yang menjadi partisipan, yakni terdiri dari dua laki-laki dan satu perempuan.

Metode penelitian *design based research* dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah secara individual tanpa melibatkan banyak orang, hal tersebut berarti bahwa metode ini tidak membutuhkan banyak subjek untuk diteliti, cukup dua atau tiga subjek saja (Gerber et al., 2014).

### **3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Peneliti mengembangkan kisi-kisi instrumen mengenai kreativitas anak berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Guilford (1968). Guilford melihat bahwa kemampuan anak dapat dilihat dari berbagai macam kemungkinan anak dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi, kemampuan kreativitas anak dapat dinilai dari beberapa aspek diantaranya mencakup aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan aspek keterperincian atau penguraian (*elaboration*). Aspek kelancaran (*fluency*) merupakan kemampuan anak dalam mencari jalan keluar berupa ide atau gagasan yang diperoleh dalam waktu yang singkat. Aspek keluwesan (*flexibility*) memiliki keterkaitan dengan kemampuan anak untuk mendapatkan informasi dan memodifikasi dalam berbagai sudut tertentu. Aspek keaslian orisinalitas (*originality*) diantaranya mencakup kemampuan anak dalam mengajukan atau menghasilkan suatu produk yang baru dan bersifat unik atau khusus. Aspek keterperincian atau penguraian (*elaboration*) mencakup kemampuan anak dalam memperkaya dan mengembangkan suatu produk dari yang memiliki nilai biasa menjadi luar biasa. Keempat aspek tersebut dapat membantu menunjukkan kemampuan kreativitas anak dalam mengembangkan ide dan gagasan menjadi sebuah

produk yang memiliki unsur kebaruan dan memiliki nilai yang berbeda atau unik serta tidak biasa.

Peneliti mengembangkan instrumen penelitian mengenai kreativitas anak usia dini berdasarkan kajian teori yang diperoleh serta dikembangkan dengan disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan temuan di lapangan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Anak Usia Dini

No	Aspek	Indikator	Aspek Kreativitas
1.	Kelancaran berfikir dalam menghasilkan ide dan gagasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menghasilkan gagasan dalam waktu yang singkat</li> <li>2. Anak dapat mengembangkan gagasan baru berdasarkan hasil refleksi dari gagasan yang sudah ada</li> </ol>	<i>Fluency</i>
2.	Keluwesannya berfikir secara fleksibel dalam berbagai kondisi dalam menghasilkan ide dan gagasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat menemukan solusi atau jalan keluar dalam mengatasi masalah</li> <li>2. Anak dapat menemukan peluang dan memecahkan masalah dari sudut pandang yang beragam</li> </ol>	<i>Flexibility</i>
3.	Keaslian atau orisinalitas dalam mencetuskan ide dan gagasan yang baru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak memiliki gagasan yang berbeda</li> <li>2. Anak dapat membuat karya berdasarkan dari hasil gagasan yang memiliki nilai keaslian yang baru</li> <li>3. Anak dapat menghasilkan karya berdasarkan ide dan gagasan yang tidak biasa atau unik</li> </ol>	<i>Originality</i>
4.	Kemampuan mengembangkan dan menguraikan gagasan baru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat menjelaskan ide dan gagasan yang diperoleh</li> <li>2. Anak dapat membuat karangan atau hasil karya secara terperinci dan teliti</li> <li>3. Anak mampu menyelesaikan tugas terkait dengan gagasan yang telah dituangkan dalam sebuah karya</li> </ol>	<i>Elaboration</i>

Diadaptasi dari Guilford (1968).

### 3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

#### 1) Observasi

Lembar observasi dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk model penelitian kualitatif. Observasi dilakukan guna memperoleh gambaran mengenai kreativitas anak usia dini pada saat sebelum dan setelah dilakukan tindakan. Pedoman observasi juga berfungsi sebagai panduan dalam melakukan penilaian terhadap indikator dari beberapa aspek yang diamati, sebagaimana mengacu pada instrumen yang dibuat berupa kisi-kisi dari setiap aspek dan indikator kreativitas anak usia dini. Pedoman observasi yang digunakan oleh peneliti menggunakan hasil pengembangan model kreativitas oleh Guilford (1968), diantaranya mengacu pada empat aspek kemampuan kreativitas anak, yaitu mencakup aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan aspek keterperincian atau penguraian (*elaboration*).

Tabel 3.3 Pedoman Observasi

No	Aspek yang diobservasi	Indikator	Hasil Observasi
1.	Kelancaran berfikir ( <i>fluency</i> ) dalam menghasilkan ide dan gagasan	<ul style="list-style-type: none"><li>Anak dapat menghasilkan, mengungkapkan, dan mengembangkan ide dan gagasan baru dalam waktu yang singkat</li></ul>	
2.	Keluwesan berfikir secara fleksibel ( <i>flexibility</i> ) dalam berbagai kondisi dalam menghasilkan ide dan gagasan	<ul style="list-style-type: none"><li>Anak memiliki beragam gagasan yang dapat menjadi solusi atau jalan keluar dalam mengatasi masalah</li><li>Anak dapat menemukan peluang dalam memecahkan masalah dari sudut pandang yang beragam</li></ul>	
3.	Keaslian atau orisinalitas ( <i>originality</i> ) dalam	<ul style="list-style-type: none"><li>Anak dapat menghasilkan gagasan dan membuatnya</li></ul>	



	mencetuskan ide dan gagasan yang baru	menjadi sebuah karya yang unik dan berbeda <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat membuat karya berdasarkan dari hasil gagasan yang memiliki nilai keaslian yang baru</li> </ul>	
4.	keterperincian atau penguraian ( <i>elaboration</i> ), kemampuan mengembangkan dan menguraikan gagasan baru	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat membuat karangan atau hasil karya secara terperinci dan teliti</li> <li>Anak mampu menyelesaikan tugas terkait dengan gagasan yang telah dituangkan dalam sebuah karya</li> </ul>	

Sumber: Guilford (1968).

## 2) Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru. Wawancara dilakukan guna memperoleh informasi mengenai sudut pandang yang berbeda dari orang lain sebagai narasumber. Peneliti menggunakan bentuk wawancara terstruktur, yaitu dengan mempersiapkan terlebih dahulu bahan wawancara yang akan dilakukan.

Berikut ini merupakan pedoman wawancara sebelum tindakan yang digunakan peneliti untuk memperoleh data awal mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan cahaya.

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Sebelum Tindakan

Sub Variabel	Indikator	Pertanyaan
Desain pengembangan media pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> ) guna mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui	Pendekatan Reggio Emilia	1. Apakah sebelumnya guru sudah mengetahui mengenai pendekatan Reggio Emilia?
	Pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> )	2. Apakah sebelumnya guru sudah mengetahui pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> ) ?
	Strategi	1. Apakah TK menerapkan pembelajaran pemanfaatan cahaya? Apabila iya apa

<p>pendekatan <i>Reggio Emilia</i></p>		<p>alasanya dan apabila tidak apa alasannya?</p> <p>2. Bagaimana bentuk implementasi atau kegiatan pembelajaran pemanfaatan cahaya yang dilakukan? (Contoh: Proses terjadinya pelangi atau proses terjadinya siang dan malam)</p> <p>3. Apakah pembelajaran pemanfaatan cahaya yang dilakukan di TK ditetapkan sebagai tema pembelajaran atau tidak? Apabila iya apa alasannya dan apabila tidak apa alasannya?</p> <p>4. Apakah pembelajaran pemanfaatan cahaya dikategorikan sebagai pembelajaran sains atau tidak? Apabila iya apa alasannya dan apabila tidak apa alasannya?</p>
	<p>Media pembelajaran dan sarana prasarana</p>	<p>5. Apakah pihak sekolah menyediakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pemanfaatan cahaya?</p> <p>6. Apakah TK menyediakan arena belajar/sentra/pojok belajar yang digunakan khusus untuk pembelajaran pemanfaatan cahaya? Apabila iya apa alasannya dan apabila tidak apa alasannya?</p>
	<p>Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini</p>	<p>7. Apakah TK sudah menyediakan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak? Jika sudah, berikan contohnya.</p> <p>8. Apakah TK sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak? Jika sudah, apa contohnya?</p>

Peneliti juga melakukan wawancara setelah melakukan tindakan. Melalui wawancara, peneliti dapat mengetahui apa yang diperoleh dan kendala apa saja yang

dihadapi oleh guru dan anak di lapangan. Bahan wawancara yang dibuat mencakup materi mengenai pembelajaran cahaya yang dilakukan, seperti apa saja kendala yang dihadapi, bagaimana pelaksanaannya, dan apakah hasilnya sudah sesuai dengan yang diharapkan terkait dengan perkembangan kreativitas anak. Instrumen yang digunakan mengacu pada empat aspek kemampuan kreativitas oleh Guilford (1968).

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Sesudah Tindakan

Sub Variabel	Indikator	Pertanyaan
Desain pengembangan media pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> ) guna mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan <i>Reggio Emilia</i>	Kondisi lapangan setelah melakukan desain pengembangan media pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana tanggapan guru terhadap pendekatan <i>Reggio Emilia</i>?</li> <li>2. Bagaimana tanggapan guru terhadap desain pengembangan media pembelajaran pemanfaatan cahaya (<i>ray of light</i>)?</li> <li>3. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penggunaan media <i>ray of light</i>?</li> <li>4. Bagaimana respon anak pada saat menggunakan media <i>ray of light</i>?</li> <li>5. Apakah pembelajaran menggunakan media <i>ray of light</i> dikategorikan sebagai pembelajaran yang sulit bagi anak usia dini?</li> <li>6. Jika anak mengalami kesulitan saat menggunakan media <i>ray of light</i>, apa upaya yang dapat dilakukan guru selama proses pembelajaran?</li> </ol>
	Kondisi kreativitas anak usia dini setelah menggunakan media pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> ) melalui pendekatan <i>Reggio Emilia</i> . Instrumen mengacu pada empat aspek	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Apakah anak dapat menghasilkan, mengungkapkan, dan mengembangkan ide serta gagasan saat proses pembelajaran berlangsung?</li> <li>8. Apakah anak dapat menemukan solusi dan mencari jalan keluar dalam mengatasi masalah yang timbul pada saat</li> </ol>

	kemampuan kreativitas oleh Guilford (1968).	proses pembelajaran berlangsung? 9. Apakah anak dapat menemukan peluang, gagasan dan ide dalam menjawab tantangan yang diberikan melalui sudut pandang yang beragam? 10. Apakah masing-masing setiap anak memiliki gagasan dan ide yang berbeda? 11. Apakah anak dapat membuat suatu karya atau karangan yang bersifat unik dan baru? 12. Apakah kondisi perkembangan kreativitas anak sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum?
--	---	--

### 3) Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan semua peristiwa yang terjadi dalam suatu kegiatan. Catatan lapangan pada penelitian ini memuat berbagai kegiatan yang dilakukan dalam melakukan desain media pembelajaran cahaya (*ray of light*) guna mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan Reggio Emilia. Catatan lapangan dapat digunakan sebagai refleksi tindakan yang telah dilakukan peneliti, apabila tidak mencapai target maka perlu dilakukan evaluasi sebagai perbaikan di tindakan berikutnya.

Tabel 3.6 Pedoman Catatan Lapangan

<b>Catatan Lapangan</b>	
Tempat penelitian/sekolah	:
Tanggal penelitian	:
Waktu	:
Kelompok usia	:
Hasil catatan lapangan	:

Bandung,.....2022

#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mempelajari dan mendalami berbagai dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan proses penelitian. Dokumentasi meliputi portofolio yang berisi kumpulan hasil karya anak, foto dan video kegiatan pembelajaran pada setiap tahapan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi lain yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan skenario pembelajaran penggunaan media pemanfaatan cahaya (*ray of light*) guna melihat perkembangan kreativitas anak usia dini dalam setiap tahapan pelaksanaan penelitian. Dalam pendekatan Reggio Emilia, hasil dokumentasi sangat dibutuhkan guna mengamati dan menganalisis kegiatan belajar anak sebagai upaya masukan atau perbaikan kegiatan pembelajaran berikutnya (Rinaldi, 1998).

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis yang peneliti lakukan menggunakan sistem code dan analisis deskriptif. Peneliti menganalisis penelitian ini secara deskriptif untuk mendeskripsikan perkembangan kreativitas anak mulai dari observasi, dokumentasi, foto, dan video saat pembelajaran berlangsung hingga implementasi desain media pembelajaran *ray of light* dilaksanakan. Selain itu, peneliti juga mengkaitkan hasil wawancara, catatan observasi, dan catatan lapangan terhadap desain akhir. Hal ini dilakukan sehingga terlihat perbandingan dari hasil penelitian antar sebelum dan sesudah.

Melalui analisis sistem code peneliti dapat melihat teori yang muncul dari data yang diperoleh dengan cara mendapatkan kata atau frase yang menentukan adanya fakta yang menonjol dari kumpulan bahasa atau data (Saldana, 2009) Data tersebut dapat berupa

transkrip wawancara, catatan lapangan, observasi, hasil karya, dokumentasi foto dan video. Untuk mempermudah dalam melakukan proses analisis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, peneliti menggunakan keterangan koding. Koding ini berupa kode-kode yang dibuat agar semua data dapat tersusun secara sistematis dan lengkap. Kode yang digunakan telah dibedakan antara kode catatan hasil wawancara dan kode catatan hasil observasi.

Dalam melakukan pengkodean peneliti mengadopsi perspektif dari Charmaz (2006). Pengkodean dilakukan untuk memperoleh suatu petunjuk untuk menemukan data yang diperlukan. Pengkodean terdiri dari tiga tahap yang diantaranya sebagai berikut:

1) Pengkodean terbuka (*open coding*)

Merupakan suatu proses pendataan awal melalui proses penguraian pemeriksaan perbandingan pembuatan konsep serta pembuatan kategori data sehingga menghasilkan suatu data yang dinamakan pengkodean aksial. Open coding juga dapat dikatakan sebagai langkah dalam membuat catatan terkait data yang telah diperoleh, data tersebut dikodekan dan diklasifikasikan ke dalam bentuk tema atau kategorisasi sehingga peneliti dapat mencari pola berdasarkan hubungan atau kausalitas yang ditemukan. Data yang digunakan dalam Open coding yaitu berupa transkrip wawancara, catatan lapangan dan catatan hasil observasi.

2) Pengkodean aksial (*axial coding*)

Merupakan tahap di mana suatu data ditempatkan kembali dengan cara melihat kaitan antara kategori dan subkategori sehingga menghasilkan fenomena inti. Peneliti juga melakukan pengecekan kode yang sebelumnya sudah dibuat dalam pengkodean terbuka (*open coding*). Data yang relevan dimasukkan menjadi sebuah kategori yang sesuai dengan konsep dan teori dasar penelitian.

Dalam hal ini peneliti juga melakukan pememoan, yakni membuat catatan-catatan penting (*memoing*) guna mengumpulkan ide-ide serta menyusun sebuah hipotesis dari pemikiran dan gagasan yang ditemukan selama penelitian berlangsung (Glaser, 1967). Catatan tersebut tidak bersifat baku dan terus-menerus diperbarui, berubah, dan berkembang selama proses penelitian berlangsung.

3) *Selective coding*

Pada tahap ini peneliti melakukan proses penyaringan kategori inti dengan sistematis sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan dari data yang sebelumnya telah dikelompokkan pada tahap *axial coding*. Peneliti menyederhanakan, menyaring, serta menggabungkan kategori yang diperoleh sehingga terbentuk tema khusus (Strauss dan Corbin, 1998). Selanjutnya peneliti melakukan penyusunan data sehingga memperoleh alur pikiran penelitian. Peneliti juga mengidentifikasi data dengan membuat catatan penting, sehingga ditemukannya kategori inti yang diperlukan dari proses pengkodean.

Dalam catatan hasil wawancara, peneliti menggunakan istilah *Iter* berarti *interviewer* atau orang yang mewawancarai, dan *Itee* berarti *interviewee* atau orang yang diwawancarai.

Tabel 3.7 Contoh *Open Coding* Wawancara Setelah Melakukan Tindakan

<i>Iter/Itee</i>	Pertanyaan/Pernyataan	<i>Open Coding</i>
<i>Iter</i>	Bagaimana tanggapan guru mengenai pendekatan Reggio Emilia?	
<i>Itee</i>	Bagi saya pendekatan reggio emilia merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat Inspiratif dan inovatif bagi guru dan anak-anak..	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan Reggio Emilia sangat Inspiratif dan inovatif</li> </ul>
<i>Iter</i>	Bagaimana tanggapan guru terhadap desain pengembangan media pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> )?	
	Desain pengembangan pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> ) sangat kreatif, inspiratif dan inovatif ya dan media pembelajaran ini juga merupakan hal yang baru bagi guru dan anak-anak. Karena kegiatan pembelajaran anak harus menyenangkan dan belajar harus dari lingkungan yang terdekat bagi anak, nah pembelajaran cahaya ini dapat memfasilitasi itu semua, salah satunya dari barang elektronik. Kegiatan anak dapat diperoleh dari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain pengembangan pembelajaran pemanfaatan cahaya (<i>ray of light</i>) sangat kreatif, inspiratif dan inovatif, serta dapat memancing kreativitas.anak</li> </ul>

	<p>teknologi seperti proyektor,OHP, lampu sorot, atau mungkin cahaya dari senter dan handphone juga. Jadi bagi saya ini merupakan sesuatu yang kreatif dan inovatif. Pembelajarannya juga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan konsep sains melalui bermain cahaya. Guru dan anak-anak sangat senang saat menggunakan media <i>ray of light</i> yang diantaranya yaitu meja lampu, meja cermin, layar kanvas (<i>canvas screen</i>), lampu pijar, dan proyektor,</p> <p>Jadi bagi saya ini merupakan sesuatu yang kreatif dan inovatif, serta dapat memancing kreativitas.anak</p>	
<i>Iter</i>	Apa saja kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pengembangan media <i>ray of light</i> ?	
<i>Itee</i>	<p>Tidak ada kendala yang berarti dalam memperkenalkan <i>Ray of light</i>. Selama pelaksanaan pembelajaran pemanfaatan cahaya (<i>ray of ligh</i>) anak terlihat senang karena merupakan pengalaman baru bagi mereka di sekolah. Namun karena kondisi kelas di sekolah yang tidak berbentuk seperti stuido, jadi harus dipersiapkan dengan baik. Seperti lampu sorot untuk bermain bayangan, kelas harus dalam keadaan gelap.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada kendala yang berarti dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran pemanfaatan cahaya (<i>ray of light</i>)</li> </ul>
<i>Iter</i>	Bagaimana respon anak pada saat menggunakan media <i>ray of light</i> ?	
<i>Itee</i>	<p>Respon anak tentunya sangat <i>exciting</i> dan bersemangat ya karena merupakan hal baru bagi mereka, apalagi belajar dengan media yang baru, contohnya dengan menggunakan meja lampu, anak dapat mengarsir daun menggunakan <i>Table light</i> dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menunjukkan respon yang sangat <i>exciting</i> dan bersemangat pada saat menggunakan media <i>ray of light</i></li> </ul>



	melakukan kegiatan <i>experimen</i> baru bagi mereka ketika mengamati daun dan mengarsir daun.	
<i>Iter</i>	Apakah pembelajaran menggunakan media <i>ray of light</i> dikategorikan sebagai pembelajaran yang sulit bagi anak usia dini?	
<i>Itee</i>	pembelajaran menggunakan media <i>ray of light</i> tidak sulit bagi anak-anak. Mereka senang bermain cahaya, ketika di sekolah tidak mengalami kesulitan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak-anak tidak mengalami kesulitan menggunakan media <i>ray of light</i></li> </ul>
<i>Iter</i>	Jika anak mengalami kesulitan saat menggunakan media <i>ray of light</i> , apa upaya yang dapat dilakukan guru selama proses pembelajaran?	
<i>Itee</i>	Anak tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran pemanfaatan cahaya, selama guru bisa membimbing dan memancing kreativitasnya. Yang menjadi kendala adalah untuk menggali kreativitas yang dimiliki anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selama guru dapat memberi membimbing yang tepat, anak-anak tidak mengalami kesulitan yang berarti saat menggunakan media <i>ray of light</i></li> </ul>
<i>Iter</i>	Apakah anak dapat menghasilkan, mengungkapkan, dan mengembangkan ide serta gagasan saat proses pembelajaran berlangsung?	
<i>Itee</i>	Alhamdulillah karena di sekolah sudah membiasakan anak untuk berkreaitivitas dengan idenya sendiri. Jadi ada kreativitas yang muncul dari masing-masing anak, walaupun tidak bisa dipungkiri masih ada anak yang suka mencontoh dan meniru karya temannya, namun guru tetap memotivasi dan membimbing agar ide kreativitasnya dapat muncul dari sendiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menghasilkan, mengungkapkan, dan mengembangkan ide serta gagasan saat proses pembelajaran berlangsung</li> </ul>
<i>Iter</i>	Apakah anak dapat menemukan solusi dan mencari jalan keluar dalam mengatasi masalah yang	

	timbul pada saat proses pembelajaran berlangsung?	
	Masalah yang timbul bagi anak lebih ke kurangnya kepercayaan diri ketika berkreaitivitas. Contohnya saat membuat kerangka dinosaurus dengan menggunakan sedotan dan meja lampu sebagai media yang baru. Tapi setelah dipancing dan dimotivasi, pada akhirnya kreativitasnya dapat muncul dan mereka dapat menemukan sendiri idenya sehingga menghasilkan karya yang bagus. Dan anak terlihat senang ketika melihat kerangka dino bikinannya terkena cahaya dari meja lampu. Hal ini merupakan pengalaman baru bagi anak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah mendapatkan motivasi dan dari guru, anak mampu mengatasi kurangnya kepercayaan diri ketika berkreaitivitas</li> </ul>
<i>Iter</i>	Apakah anak dapat menemukan peluang, gagasan dan ide dalam menjawab tantangan yang diberikan melalui sudut pandang yang beragam?	
<i>Itee</i>	Anak bisa menemukan solusi ketika menemukan tantangan, sebagai contoh saat eksplorasi menggunakan plastik mika berwarna, anak dapat dengan hebat menemukan warna-warna baru diantaranya hijau, oren, ungu, coklat, hitam lainnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat menemukan peluang, gagasan dan ide dalam menjawab tantangan</li> </ul>
<i>Iter</i>	Apakah masing-masing setiap anak memiki gagasan dan ide yang berbeda?	
<i>Itee</i>	Masing masing anak selalu memiliki ide yang berbeda, guru juga mendorong anak anak untuk dapat berkreaitivitas dengan idenya sendiri. Merupakan PR bagi kami karena setelah dua tahun pandemi. Dan selama pandemi, kreativitas kurang diasah di sekolah karena belajar <i>online</i> . Alhamdulillah kami bisa menanamkan kepada anak untuk memiliki kreativitas yang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing masing anak selalu memiliki ide dan gagasan yang berbeda</li> <li>• Guru menyediakan pembelajaran yang beragam dan menarik dengan media <i>ray of light</i> sebagai kegiatan pilihan guna merangsang kreativitas anak</li> </ul>

	berbeda beda. Alhamdulillah kemarin anak dapat mencari warna, membuat bentuk-bentuk, dari cara mengarsir, memilih media, saat menyusun huruf, dan tidak selalu terlihat ingin sama. Tapi memang tantangan dari kitanya harus menyediakan media yang banyak dan menarik untuk dipakai anak sebagai kegiatan pilihan.	
<i>Iter</i>	Apakah anak dapat membuat suatu karya atau karangan yang bersifat unik dan baru?	
<i>Itee</i>	Mungkin bagi mereka setiap karyanya merupakan hal yang baru ya karena belajar dengan media yang baru juga. Hasil karya mereka unik dan bersifat baru, jadi dengan media yang ada mendukung karya yang baru. Anak membuat karya yang berbeda dari temannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat membuat suatu karya atau karangan yang bersifat unik dan baru</li> </ul>
<i>Iter</i>	Apakah kondisi perkembangan kreativitas anak sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum?	
<i>Itee</i>	Alhamdulillah secara keseluruhan kegiatan dapat memancing kreativitas anak dengan ide idenya sendiri melalui memanfaatkan barang barang bekas dan bahan alam. Anak bisa berkreasi dengan media yang baru seperti mejaa lampu, meja cermin, proyektor, dan layar kanvas ( <i>canvas screen</i> ). Anak anak juga banyak mendapatkan sesuatu yang baru. Alhamdulillah anak anak dapat menuangkan gagasan dan berkreaitivitas dengan idenya. Itu sudah sangat luar biasa dan sesuai dengan harapan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi perkembangan kreativitas anak sudah sesuai dengan yang diharapkan</li> </ul>

Dari hasil *open coding* peneliti melakukan penyeleksian terkait topik mana yang sesuai dan yang dapat digunakan untuk diproses pada tahap selanjutnya guna menemukan *axial coding* dan *selective coding*, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.8 *Open Coding, Axial coding, dan Selective Coding* Wawancara Setelah Tindakan

No,	<i>Open Coding</i>	<i>Axial Coding</i>	<i>Selective Coding</i>
1	Pendekatan Reggio Emilia sangat Inspiratif dan inovatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan Reggio Emilia</li> </ul>	Kondisi lapangan setelah melakukan desain pengembangan media pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> )
2.	Desain media <i>ray of light</i> sangat kreatif, inspiratif dan inovatif, serta dapat memancing kreativitas.anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain media <i>ray of light</i></li> </ul>	
3.	Tidak ada kendala yang berarti dalam penggunaan media <i>ray of light</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada kendala dalam penggunaan media <i>ray of light</i></li> </ul>	
4.	Anak menunjukkan respon yang sangat <i>exciting</i> dan bersemangat saat menggunakan media <i>ray of light</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menunjukkan respon yang baik dalam penggunaan media <i>ray of light</i></li> </ul>	
5.	Anak-anak tidak mengalami kesulitan menggunakan media pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak-anak menunjukkan respon yang baik dalam penggunaan media <i>ray of light</i></li> </ul>	
6.	Selama guru dapat memberi membimbing yang tepat, anak-anak tidak mengalami kesulitan yang berarti saat menggunakan media <i>ray of light</i>		
7.	Anak dapat menghasilkan, mengungkapkan, dan mengembangkan ide serta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi kreativitas anak</li> </ul>	Kondisi kreativitas anak usia dini setelah

	gagasan saat proses pembelajaran berlangsung	usia dini setelah menggunakan media <i>ray of light</i>	menggunakan media pembelajaran pemanfaatan cahaya ( <i>ray of light</i> ) melalui pendekatan Reggio Emilia.
8.	Setelah mendapatkan motivasi dan dari guru, anak mampu mengatasi kurangnya kepercayaan diri ketika berkreaitivitas		
9.	Anak dapat menemukan peluang, gagasan dan ide dalam menjawab tantangan		
10.	Masing masing anak selalu memiliki ide dan gagasan yang berbeda		
11.	Guru menyediakan pembelajaran yang beragam dan menarik dengan media <i>ray of light</i> sebagai kegiatan pilihan guna merangsang kreativitas anak		
12.	Anak dapat membuat suatu karya atau karangan yang bersifat unik dan baru		
13.	Kondisi perkembangan kreativitas anak sudah sesuai dengan yang diharapkan		

Peneliti juga melakukan langkah-langkah yang sama dalam membuat *coding* berdasarkan catatan hasil observasi, contoh *coding* yang digunakan dalam hasil observasi tertera pada *table* sebagai berikut:

Tabel 3.9 Contoh *Coding* Catatan Hasil Observasi

No	Media <i>ray of light</i>	Kegiatan Pembelajaran	Catatan Hasil Observasi	<i>Open Coding</i>	<i>Axial Coding</i>	<i>Selective coding</i>
1.	Meja lampu	Melihat dan menggambar struktur daun	Anak dapat menghasilkan sebuah ide dan mengembangkannya menjadi sebuah hasil karya berupa gambar daun berdasarkan refleksi dari bentuk daun yang sudah ada	Menghasilkan sebuah ide dan mengembangkannya menjadi sebuah hasil karya	Anak dapat mengembangkan gagasan baru berdasarkan hasil refleksi dari gagasan yang sudah ada	<i>Fluency</i>

2.	Meja cermin	Membentuk dan mewarnai garam	Anak-anak membuat bentuk garam dalam waktu yang singkat dan mengembangkannya menjadi sebuah karya yang baru	Menghasilkan sebuah ide dan mengembangkannya menjadi sebuah hasil karya. Membuat karya dalam waktu yang singkat	Anak mampu menghasilkan gagasan dalam waktu yang singkat	
3.	Layar kanvas ( <i>canvas screen</i> )	Bermain bayangan kostum Dinosaurus	Anak-anak memainkan mainan dinosaurus menggunakan layar kanvas ( <i>canvas screen</i> ), kemudian anak-anak memiliki ide untuk membuat kostum dinosaurus yang berbeda-beda	Anak terinspirasi membuat kostum dinosaurus dari mainan	Anak dapat mengembangkan gagasan baru berdasarkan hasil refleksi dari gagasan yang sudah ada	
4.	Meja lampu	Eksplorasi warna plastik mika	R mengamati struktur dan bentuk tulang daun yang terlihat di atas meja lampu, kemudian memilih mencetak daun yang berbeda dengan pilihan teman-temannya yang lain, yakni bentuk daun menjari	Memilih mencetak daun yang berbeda dengan pilihan teman-temannya	Anak memiliki ide yang berbeda	<i>Originality</i>
5.	Meja cermin	Menyusun biji-bijian	Anak-anak memiliki ide yang beragam ketika menyusun nama dinosaurus pilihannya menggunakan berbagai macam biji-bijian, batu kerikil, kerang, dan kancing.	Memiliki ide yang beragam	Anak memiliki ide yang beragam	
6.	Layar kanvas	Bermain bayangan	Seiap anak memiliki gagasan yang berbeda, baru dan	Anak memiliki gagasan yang	Anak memiliki gagasan yang berbeda	

	( <i>canvas screen</i> )	kostum Dinosaurus	unik saat membuat kostum dinosaurus, Aa memilih memasang bagian mata <i>Pteranodon</i> , R memasang bagian mata <i>Brontosaurus</i> , bagian tanduk, dan mata Triceratop, sedangkan Uji memasang gigi dan mata <i>T-rex</i>	berbeda saat membuat kostum dinosaurus		
7.	Meja lampu	Bermain sedotan	Saat menyusun <i>T-rex</i> , Uji nampak kurang percaya diri dan berulang kali mencoba menyusun kembali, namun tidak lama kemudian Uji mendapatkan solusi yaitu membentuk <i>T-rex</i> dari bagian kepalanya terlebih dahulu. Uji dengan teliti dan detail membentuk kepala dan kaki <i>T-rex</i>	Mendapatkan solusi	Anak dapat menemukan solusi atau jalan keluar dalam mengatasi masalah	<i>Flexibility</i>
8.	Meja cermin	Bermain lego	Anak-anak dapat mengetahui posisi mana yang benar dan sesuai dengan contoh gambar yang telah disediakan guru, anak belajar untuk mengetahui letak simetri berdasarkan hasil refleksi gambar dari cermin. Anak dengan hati-hati dan teliti dapat menyelesaikan satu persatu Lego berbentuk dinosaurus.	Anak menemukan solusi dengan cara mengetahui posisi dan letak simetri saat menyusun lego	Anak dapat menemukan peluang dan memecahkan masalah dari sudut pandang yang beragam	

9.	Layar kanvas ( <i>canvas screen</i> )	Bermain bayangan kostum Dinosaurus	Ketika R memasang tanduk pada bagian kepala <i>Triceratops</i> , tanduk tersebut tidak dapat menempel dengan kuat, kemudian R dapat menemukan solusi dalam mengatasi masalah tersebut dengan cara mengganti lem kertas dengan menggunakan lem tembak.	Anak dapat menemukan solusi ketika memasang tanduk pada bagian kepala <i>Triceratops</i>	Anak dapat menemukan peluang dan memecahkan masalah dari sudut pandang yang beragam	
10.	Meja lampu	Menggambar bebas	Anak-anak membuat karangan mengenai gambar dinosaurus yang sudah dibuat dan menceritakannya dengan penuh antusias	Anak membuat karangan dan menceritakannya	Anak dapat menjelaskan ide dan gagasan yang diperoleh	<i>Elaboration</i>
11.	Meja cermin	Bermain pasir	Uji menjelaskan bahwa ia membuat gunung berapi karena terinspirasi dari video terjadinya gunung meletus yang pernah dia lihat.	Menjelaskan hasil karyanya	Anak dapat menjelaskan ide dan gagasan yang diperoleh	
12.	Layar kanvas ( <i>canvas screen</i> )	Bermain bayangan kostum Dinosaurus	Anak dapat menjelaskan ide dan gagasan yang diperoleh, hal ini ditunjukkan ketika anak mampu menjelaskan dengan baik mengenai ciri-ciri dinosaurus yang diperankannya	Anak mampu menjelaskan dengan baik mengenai ciri-ciri dinosaurus yang diperankan	Anak dapat menjelaskan ide dan gagasan yang diperoleh	
13.	Meja lampu	Bermain sedotan	Setelah Uji menyelesaikan bentuk <i>T-rex</i> miliknya, ia melihat Aa yang sedang	Anak membantu temannya memperbaiki gambar	Anak dapat membuat karangan atau hasil karya	<i>Teamwork and creativity</i>



			membuat bentuk <i>Pteranodon</i> , Uji berpendapat bahwa ukuran paruh <i>Pteranodon</i> buatan Aa kurang besar, sehingga Uji memutuskan untuk membantu memperbaiki gambar paruh tersebut. Dengan senang hati Aa menerima bantuan dari Uji dan mereka berdua tampak bekerja sama dengan baik		bersama teman-temannya
14.	Meja cermin	Bermain lego	Permainan menyusun Lego juga dilakukan dengan kerjasama, R dengan senang hati membantu Aa menyusun Lego dengan hati-hati dan teliti	Anak dengan senang hati membantu temannya	Anak saling membantu dalam menghasilkan ide dan gagasan secara berkelompok
15.	Layar kanvas ( <i>canvas screen</i> )	Bermain bayangan kostum Dinosaur	Anak-anak saling membantu dan bekerjasama saat membuat dan mengecat kostum, mereka juga menghasilkan ide dan gagasan secara berkelompok ketika memerankan dan bermain bayangan dinosaurus	Saling membantu dan bekerjasama dalam menghasilkan ide dan karya	Anak saling membantu dalam menghasilkan ide dan gagasan secara berkelompok.

Dari hasil *coding* pada observasi tersebut, peneliti menemukan empat aspek kreativitas yang terlihat pada perkembangan kreativitas anak, diantaranya yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Peneliti juga menemukan aspek baru dalam

berkreativitas diluar teori Guilford (1968) yaitu *teamwork and creativity*. Ciri-ciri dan indikator dari kelima aspek kreativitas tersebut dijelaskan lebih lanjut oleh peneliti pada bagian Bab IV Temuan dan Pembahasan.

### 3.7 Kode Etik Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan proses perizinan secara resmi atau tertulis terhadap partisipan. Ketika melibatkan suatu lembaga pendidikan anak usia dini, peneliti terlebih dahulu memberitahu kepada pemilik lembaga/yayasan, kepala sekolah dan guru mengenai tujuan studi dan metode yang digunakan dalam penelitian. Semua pihak setuju untuk bergabung dalam penelitian ini tanpa tekanan. Kepala sekolah TK menginformasikan tentang penelitian ini kepada orang tua anak-anak melalui media sosial grup *WhatsApp*. Para guru dan anak setuju mengikuti penelitian dengan nama dan identitas disamarkan.

Saat melakukan observasi terhadap anak, peneliti perlu menyadari persetujuan secara verbal maupun non-verbal dari anak sebagai partisipan. Peneliti diharapkan mampu memahami bahasa tubuh yang ditunjukkan oleh anak apakah mengindikasikan tetap merasa nyaman untuk terus berpartisipasi atau tidak (Warin, 2011).

### 3.8 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah merupakan suatu penjelasan sifat atau hal yang dapat diobservasi dan diamati (Kusnadi, 2008). Penelitian ini memiliki tiga topik penting, diantaranya yaitu:

#### 1) Pendekatan Reggio Emilia

Pendekatan Reggio Emilia adalah pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada anak. Pendekatan ini memiliki ciri khas dengan prinsip *the hundred language of children* dan *environment as the third teacher* yang berfokus pada pengembangan dan kesadaran bahwa setiap anak dilahirkan membawa potensi dengan beragam cara dalam berkarya dan bereksplorasi. Serta lingkungan yang memiliki peran penting dalam membangun konsep dan pengetahuan anak, dimana anak dapat bereksplorasi dan membangun pengetahuan melalui hubungan antara dirinya dan lingkungan sekitarnya.

## 2) Pembelajaran *ray of light*

Pembelajaran *ray of light* menggunakan tempat yang disebut dengan *ray of light atelier* yakni merupakan ruangan atau area tempat dimana anak dapat melakukan kegiatan bermain dan bereksperimen dengan menggunakan cahaya. Dalam penelitian ini, media yang digunakan dalam kegiatan *ray of light* diantaranya yaitu meja lampu (*table light*), meja cermin (*mirror table*), dan layar kanvas (*canvas screen*).

## 3) Perkembangan kreativitas anak usia dini

Kreativitas adalah kemampuan individu dalam menghasilkan dan menemukan gagasan, ide, dan pemikiran yang dituangkan dalam sebuah karya atau karangan yang bernilai dan memiliki sifat baru atau unik. Penelitian ini berfokus pada empat aspek perkembangan kreativitas berdasarkan teori Guilford (1968) yang diantaranya mencakup aspek kelancaran berpikir (*fluency*), aspek keluwesan (*fluency*), aspek keaslian (*originality*), dan aspek keterperincian atau penguraian (*elaboration*).

Sherin Maudri Asy'ari, 2022

*DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN RAY OF LIGHT GUNA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI  
PENDEKATAN REGGIO EMILIA*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)