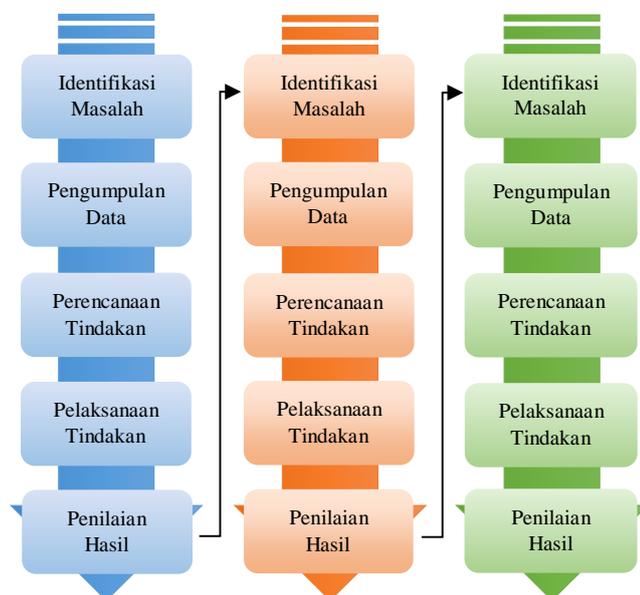


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian tindakan atau Action Research yaitu sebuah pendekatan yang bersifat sistematis bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran yang didasarkan data dan informasi yang diperoleh peserta didik dalam kelas sehari-hari (Pelton, 2010). Dengan menggunakan metode penelitian tindakan diharapkan akan memperoleh pengetahuan dan memperbaiki kualitas belajar berdasarkan hipotesis yang sudah direncanakan. Penelitian dengan model Pelton dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**

#### *Proses Penelitian Tindakan Pelton*

Dalam panduan penelitian tindakan yang dirumuskan (Pelton, 2010) terdapat 5 tahapan diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi masalah (*Issue Identification*)

Penelitian ini berasal dari proses identifikasi masalah dengan melakukan observasi mengenai perilaku anak yang tidak sesuai dengan yang seharusnya. Sehingga memungkinkan untuk memperbaiki hal tersebut melalui penelitian ini.. Pada penelitian ini, berawal dari kepekaan peneliti terhadap adanya permasalahan disekitar terkait model pembelajaran yang mempengaruhi

Dewi Yuni Anggraeni, 2022

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

kreativitas seni rupa pada anak kemudian mulai mempertanyakan masalah tersebut dan ingin mencoba untuk memperbaikinya dengan melakukan praktik atau turun lapangan secara langsung. Selain itu dalam mengidentifikasi suatu masalah diperlukannya bertukar pikiran dengan pengajar lainnya agar mempermudah dan lebih mampu mengeksplorasi sumber permasalahan yang ingin peneliti cari tahu terkait pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun.

b. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Selanjutnya, setelah mengidentifikasi masalah, peneliti melakukan pengumpulan data guna memecahkan atau mencari jawaban dari masalah yang telah diidentifikasi. Data tersebut berfungsi dalam memandu serta memvalidasi penelitian tindakan, serta memperoleh hasil penelitian yang akurat dan dapat dipercaya. Data yang dikumpulkan berkaitan langsung dengan penerapan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak 5-6 tahun. Dari perolehan data tersebut maka terdapat kecenderungan yang lebih besar pada peneliti untuk lebih mudah memperoleh temuan penelitian. Pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu diantaranya lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

c. Perencanaan Tindakan (*Action Planning*)

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan perencanaan tindakan. Dalam melakukan perencanaan tindakan pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan, yang pertama yaitu mencari berbagai referensi terkait teori dasar yang berkenaan langsung dengan variabel penelitian. Kedua, mengembangkan indikator yang mempengaruhi variabel penelitian (variabel bebas dan terikat) guna memudahkan dalam pembuatan instrumen penelitian. Ketiga, merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk 3 tindakan. Keempat, peneliti membuat lembar kerja anak sesuai dengan tema pada RPPH yang telah dibuat.

b. Rencana Aktivitas (*Plan Activation*)

Peneliti akan memulai pelaksanaan penelitian tindakan yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana, peneliti mendapatkan data baru. Namun tetap kembali ke tujuan awal, yakni mendapatkan hasil terbaik khususnya model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* mampu meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun dan

terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari model pembelajaran tersebut. Sehingga diharapkan mampu dijadikan contoh yang ideal serta didapatkan proses pengajaran yang efektif, menarik, dan juga mudah dilakukan oleh para pendidik anak usia dini yang lain. Adapun rencana yang akan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai peningkatan kreativitas seni rupa yang terfokus pada indikator yang sudah dibuat diantaranya : 1) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 2) dapat merumuskan pemecahan masalah, 3) mampu merespon dan menciptakan karya seni dari gagasan yang unik.

#### c. Hasil Penilaian (*Outcome Assessment*)

Mendapatkan hasil yang jelas dan relevan sesuai dengan yang telah direncanakan dan telah diperoleh pada saat dilapangan. Apabila ada temuan yang belum menunjukkan peningkatan maka peneliti melakukan refleksi lalu melakukan tindakan kembali. Dari penerapan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* tersebut akan diuraikan secara detail baik dari proses dan hasilnya terkait kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun. Agar peneliti mengetahui hambatan baik dari kekurangan dan kelebihan pada proses pembelajaran dapat ditarik kesimpulan yang relevan.

### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini merupakan peserta didik TK Plus Cinta Al-Qur'an Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung Timur. Yang menjadi subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 Tahun sebanyak 8 orang anak.

### **3.3 Definisi Operasional**

Definisi Operasional merupakan definisi dari variabel-variabel yang akan diamati pada saat penelitian. Adapun definisi operasional sebagai berikut:

#### **3.3.1 Model *Beyond Centers And Circle Time***

Suatu model pembelajaran yang berpusat pada anak, dan menciptakan *setting* pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalaman sendiri melalui kegiatan sentra-sentra di dalam suatu lingkaran bermain, dan menggunakan 4 jenis pijakan untuk mendukung perkembangan anak.

### 3.3.2 Kreativitas Seni Rupa

Merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran yang asli, unik, dan sangat fleksibel dalam merespon juga mengembangkan pemikiran dan aktivitas. kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, yang akan menciptakan berbagai karya, lukisan ataupun khayalan secara spontanitas yang diaplikasikan dalam bentuk seni rupa.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data penelitian. Sebagai langkah awal menemukan hasil atau kesimpulan dari penelitian dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan instrumen yang baik (Sugiyono, 2016). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode cheklist sehingga instrument yang digunakan adalah lembar observasi anak.

#### 3.4.1 Penilaian Performa Anak

**Tabel 3.1**

*Penilaian Perfoma Anak*

Indikator	Sub Indikator	Hasil Pengamatan				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mengamati objek</li> <li>Anak mengajukan pertanyaan terhadap objek</li> </ul>					
Merumuskan pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mengekspresikan kemungkinan solusi</li> </ul>					
Mampu merespon dan menciptakan karya seni dari gagasan yang unik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak membuat karya seni rupa</li> <li>Anak mengkomunikasikan hasil karya seni yang telah dibuat</li> <li>Anak mengapresiasi hasil karya seni rupa</li> </ul>					

## 3.4.2 Kriteria Penilaian

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Penilaian**

No	Sub Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengamati objek</li> <li>• Anak mengajukan pertanyaan terhadap objek</li> </ul>	Anak belum mampu mengamati objek dan mengajukan pertanyaan	Anak belum mampu mengajukan pertanyaan	Anak mampu mengamati objek dan mengajukan pertanyaan dengan bantuan guru	Anak mampu mengamati objek dan mengajukan pertanyaan tanpa bantuan guru
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengekspresikan kemungkinan solusi</li> </ul>	Anak belum mampu mengekspresikan kemungkinan solusi	Anak belum mampu mengutarakan pendapat	Anak mampu mengekspresikan kemungkinan solusi dengan bantuan guru	Anak mampu mengekspresikan kemungkinan solusi tanpa bantuan guru
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membuat karya seni rupa</li> <li>• Anak mengkomunikasikan hasil karya seni yang telah dibuat</li> <li>• Anak mengapresiasi hasil karya seni rupa</li> </ul>	Anak belum mampu membuat karya seni dengan menjelaskan hasil karyanya	Anak belum mampu mengapresiasi hasil karya seni	Anak mampu membuat karya seni dengan menjelaskan hasil karyanya dengan bantuan guru	Anak mampu membuat karya seni dengan menjelaskan hasil karyanya tanpa bantuan dari guru

## 3.4.3 Lembar Observasi Untuk Guru

**Tabel 3.3**  
*Observasi Untuk guru*

No	Tahap	Kegiatan	Terlaksana		keterangan
			Ya	Tidak	
1	Pra Pembelajaran	a) Perencanaan materi pembelajaran			
		b) kesiapan ruangan, alat dan media pembelajaran			
2	Pelaksanaan	a) Kemampuan dalam membuka pembelajaran			
		b) Menguasai dan menjelaskan tema pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran bcct.			
		c) Menjelaskan mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran bcct pada lembar kerja anak dengan berbagai metode pembelajaran			
		d) Menggunakan metode pembelajaran yang tepat			
		e) Menggunakan ekspresi dalam berkomunikasi dengan anak			
3.	Evaluasi	Lakukan observasi pada saat proses pembelajaran serta menilai kemampuan kreativitas seni rupa pada anak			

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini yaitu:

#### 3.5.1 Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung yang dilakukan secara sistematis dengan mencatat hal-hal yang terjadi sesuai dengan yang terjadi. Fungsi dari observasi yaitu sebagai alat untuk pengumpulan data agar hasil temuan mudah untuk dikelola. Dalam pelaksanaan observasi. Peneliti mencatat hasil pengamatan tersebut untuk mengetahui hasil dari penelitian yang diteliti. Berdasarkan hal ini, peneliti dapat melihat kejadian yang diamati, menangkap, serta merasakan fenomena yang sesuai dengan subjek dan juga objek yang diteliti (Sugiyono, 2016). Lembar observasi kreativitas seni rupa pada anak menjadi salah satu penilaian dalam mengamati peningkatan kreativitas seni rupa melalui penerapan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time*. Instrumen ini merujuk pada beberapa poin yang tercantum di pernyataan (Sumanto, 2005) mengenai pengembangan kreativitas seni rupa anak tk.

#### 3.5.2 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan instrumen yang dibuat oleh peneliti dan digunakan untuk mencatat peristiwa yang terjadi ketika melakukan tindakan. Catatan ini ditulis saat melaksanakan tindakan di saat kegiatan pembelajaran dimulai sampai akhir kegiatan pembelajaran selesai. Hal-hal yang dicatat oleh peneliti dapat membantu dalam mengolah data sehingga tiap-tiap kejadian yang tidak terduga, hal-hal yang terjadi diluar perencanaan, serta hal-hal unik yang terjadi selama proses pembelajaran. Menurut Moleong (2014) catatan lapangan merupakan coretan yang dipersingkat, berisi kata-kata kunci, frasa, isi pokok pembicaraan atau hasil pengamatan, dapat berupa gambar, sketksa, sosiogram, diagram, dan lain-lain.

#### 3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi hasil kegiatan anak. Menurut Siyono & Sodiki (2015) dokumen penelitian dapat berupa buku-buku, film, video, dokumen, peraturan-peratur dokumen, notulen dan juga foto.

Dokumentasi yang digunakan dapat membantu dalam mendukung perolehan data penelitian yang sedang dilakukan. Dengan demikian, dapat dilakukan pengecekan data melalui foto yang diambil.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses pengolahan data secara sistematis dan dikelompokkan sesuai kriteria teori yang ada agar memiliki makna secara sosial akademis, dan ilmiah. Sebagai suatu bentuk pola pikir untuk melaksanakan pengolahan data dengan tujuan agar informasi karakteristik dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian (Mustafa et al., 2020). Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknis analisis data kualitatif yang digunakan yaitu deskriptif, data digunakan berupa narasi atau penjabaran yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapang dan dokumentasi yang dianalisis dan dijadikan kesimpulan.

Analisis data yang interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1994) terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling terikat satu sama lain diantaranya sebagai berikut (Darmadi,2015).

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menemukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data yang ada dalam catatan lapangan.

2. Display data

Display data yaitu kumpulan beberapa informasi yang tersusun yang memperbolehkan peneliti melakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan sumber dari reduksi data dan display data.

Data kualitatif tersebut kemudian dirumuskan menjadi data kuantitatif yang diajukan dalam bentuk tabel berupa angka dari hasil perhitungan dari indikator perkembangan anak. Untuk melihat kemajuan dari peningkatan kemampuan motorik halus anak, data kuantitatif ini diperoleh data dari lembar penilaian

kemampuan yang didapatkan dari hasil observasi. Pada model analisis data dalam penelitian ini didapat dari data kuantitatif. Setelah Data terkumpul kemudian di analisis menggunakan model matematika.

Pada model ini, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor penilaian dan skor hasil observasi dengan menggunakan model matematika, yaitu peneliti membuat rubrik penilaian berdasarkan lembar observasi keterampilan fisik motorik pada anak. Setelah itu, peneliti menghitung jumlah skor dan dilanjutkan dengan mengkalkulasi data dalam bentuk interval dari hasil lembar observasi penilaian peningkatan keterampilan fisik motorik pada anak. Saat melakukan analisis kuantitatif, jawaban dapat diberi skor sesuai dengan pengukuran skala likert (Sugiyono, 2016). Rubrik penilaian dan klasifikasi keterampilan fisik motorik pada anak dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
***Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Rupa***

<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Aspek Penilaian</b>	<b>Skala Terbesar</b>	<b>Skala Terkecil</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Skor Min</b>
Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	2	4	1	8	2
Merumuskan pemecahan masalah	1	4	1	4	1
Mampu merespon dan menciptakan karya seni dari gagasan yang unik	3	4	1	12	3
Jumlah	6	-	-	24	6

Selanjutnya peneliti membuat klasifikasi mengenai rentang skor yang didapat pada penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana kreativitas seni rupa yang dapat dilakukan partisipan sebagai berikut.

**Tabel 3.5**  
**Klasifikasi Penilaian Kreativitas Seni Rupa**

Kategori	Rentang Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	19 – 24
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	13 – 18
Mulai Berkembang (MB)	7 – 12
Belum Berkembang (BB)	1 – 6

Setelah peneliti menentukan rentang yang sudah diberikan angka-angka sesuai dengan pengukuran skala likert, maka secara matematis dalam menentukan rata-rata skor Kreativitas Seni Rupa pada anak dapat dirumuskan sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{f}{f \max} X 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai Rata-rata

$f$  = Jumlah seluruh skor X

$f \max$  = Skor maksimal

Peneliti melakukan validasi data dengan melakukan triangulasi data untuk mengecek data dengan cara pemeriksaan ulang dengan berbagai metode (Samsu, 2017). Peneliti melakukan pengecekan data melalui beberapa metode pengumpulan yang dilakukan diantaranya hasil dokumentasi, lembar observasi aktivitas anak dan catatan lapangan. Peneliti mengukur peningkatan rata-rata disetiap tindakan yang telah dilakukan, sehingga pada saat menentukan statistik dalam bentuk persentase, peningkatan dari kreativitas seni rupa anak dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{f}{S} X 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Persentase peningkatan

T = Selisih skor tindakan setelah – tindakan sebelum

S = Selisih skor max – skor min

Data-data tersebut kemudian direkapitulasi dan gambaran melalui tabel, agar mempermudah pembacaan data anak yang diperoleh pada setiap tindakan. Kemudian peneliti menghitung rata-rata setiap tindakan, hal tersebut dilakukan agar terlihat jelas hasil dan peningkatan kemampuan anak yang telah dilakukan oleh peneliti yang kemudian disajikan melalui grafik.

### **3.7 Isu Etik dalam Penelitian**

Pada penelitian tindakan (*Action Research*) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Beyond Centers And Circle Time Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa” ini, peneliti akan menguraikan mengenai potensi dampak dari peneliti terhadap partisipan yang melibatkan manusia yaitu anak. Dalam penelitian ini, Peneliti merujuk pada kode etik dikemukakan oleh *American Psychological Association* (APA) (2010) diantara sebagai berikut ini:

1. Adanya persetujuan Lembaga. Peneliti mengusulkan penelitian terhadap pihak prodi, diskusi bersama dosen pembimbing, mendapat pengesahan usulan penelitian melalui SK penelitian.
2. Adanya partisipasi dengan orang tua. Peneliti berupaya untuk melibatkan orang tua dalam penelitian sebagai responden.
3. Tidak menyebutkan nama lengkap subjek penelitian dalam melindungi privasi partisipan. Penelitian tidak mencantumkan nama setiap anak yang diteliti dalam penelitian.
4. Tidak memalsukan hasil data penelitian. Peneliti harus memasukan hasil data sesuai dengan penelitian yang ada dilapangan tanpa adanya pemalsuan data.
5. Menghindari Plagiarism. Peneliti tidak melakukan bentuk kecurangan yang dilakukan dengan mengambil data penelitian dari hasil penelitian orang lain tanpa mencantumkan sumber.
6. Menghormati kerahasiaan dan hak-hak pemilik informasi (partisipan). Peneliti memaparkan hal-hal yang sudah disetujui dari awal penelitian antara pihak responden dan Peneliti.
7. Publikasi penelitian dapat dipertanggung jawabkan. Peneliti tidak menyalahkan orang lain sebagai pihak yang tidak menyampaikan kebenaran.