

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Kasbolah, 1998: 12)

Sejalan dengan pendapat Kasbolah, Arikunto (2006: 2-3) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya. Pertama, penelitian adalah kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Kedua, tindakan yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Ketiga, kelas yaitu sekelompok siswa yang dalam kelompok yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Berdasarkan beberapa definisi Penelitian Tindakan Kelas diatas, maka dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara professional sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Desain yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2011: 21) yang meliputi empat komponen yang dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*Observation*), dan refleksi (*reflection*).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah 23 yang beralamat di Tembok Dukuh No 7 Kecamatan Bubutan Surabaya. Kelas yang akan digunakan untuk penelitian yaitu kelompok A.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada awal Bulan November - Desember Semester Ganjil Tahun Ajaran 2015/ 2016. Penelitian dilaksanakan dalam rentang siklus sesuai dengan tingkat ketercapaian indikator keberhasilan pada tindakan yang telah dilakukan. Rencana kegiatan setiap siklusnya meliputi persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Suharsimi Arikunto (2010: 99) mengemukakan bahwa subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang. Subjek yang diteliti adalah anak Kelompok A TK Aiyiyah 23 Surabaya dengan jumlah siswa 20 anak, dengan rincian anak 11 laki-laki dan 9 anak perempuan. Dari 20 siswa di kelas, hanya 5 anak yang mempunyai kreativitas yang tinggi yaitu mencapai keempat aspek kreativitas, sedangkan anak yang lain kreativitasnya belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari cara penyelesaian tugas dan hasil karya yang dibuat anak kurang bervariasi. Objek penelitian merupakan suatu hal yang aktif dan dapat dikenai aktivitas. Objek

penelitian ini merupakan variabel dalam penelitian. Objek penelitian ini adalah kreativitas anak Kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya .

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah 23 Surabaya yang beralamat di Tembok Dukuh Butulan No 7 Kecamatan Bubutan Surabaya. kelas yang akan digunakan untuk penelitian yaitu Kelompok A.

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus tiap siklus ada 2 kali pertemuan (pertemuan 1 dan 2), dengan harapan indikator keberhasilan akan tercapai. Terlaksananya tindakan penelitian tiap siklus direncanakan sesuai dengan perubahan tingkat pencapaian sebagaimana yang telah dirancang dalam indikator capaian perkembangan kreativitas anak yang ingin diamati prosedur penelitian ini melalui empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

3.4.1 Perencanaan

Yaitu merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak Kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

a. Membuat RKM, RKH, dan RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran.

Setiap satu tindakan menggunakan satu RKH.

Adapun rencana pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan antara lain:

1. Waktu Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan pada awal bulan november, sebanyak 2 kali dalam seminggu pada hari Senin, dan Selasa.

2. Metode

- a. Metode demonstrasi (menunjukkan proses anak dalam mencipta bentuk).
- b. Metode observasi (mengamati kerja anak, apakah anak mampu dan mengembangkan ide-idenya dari hasil mencipta, bagaimana cara anak memecahkan masalah dalam mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang, apakah hasil karya anak merupakan hasil karyanya sendiri, serta apakah anak mampu mencipta bentuk yang bervariasi).
- c. Metode wawancara (untuk mengukur aspek-aspek kreativitas).

3. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, lem kastol, double tape, steples, tali, lidi.
 - b. Bahan: kotak mencipta yang berisi bentuk- bentuk geometri yang terbuat dari kertas asturo dan spon dengan warna dan ukuran yang bervariasi.
- b. Mempersiapkan lembar observasi dan mencatat hasil observasi mengenai kreativitas anak.
 - c. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang yang akan dilakukan.

3.4.2 Tindakan

Tindakan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dipersiapkan oleh peneliti dengan teman sejawat. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Kegiatan dalam RKH meliputi kegiatan Pembuka, Inti, dan Penutup. Kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang dilaksanakan pada kegiatan inti dalam area seni dan menggunakan alat penilaian hasil karya.

Adapun desain rencana pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menyediakan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang dengan ukuran dan warna yang bervariasi dalam jumlah banyak, serta alat-alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain mencipta bentuk seperti gunting, lem, kertas asturo dan lipat. Dalam penggunaan alat anak berada dalam pengawasan guru. Setiap anak mendapat porsi bahan dan alat yang sama sesuai kebutuhan.
- b. Setelah itu guru merangsang kreativitas anak dengan melakukan tanya jawab tentang benda-benda berbentuk seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang yang pernah anak lihat sehingga anak mempunyai gambaran atau konsep tertentu dan mampu mengembangkan ide-idenya untuk diwujudkan dalam bentuk hasil karya. Selain itu guru juga mengajak anak jalan-jalan di lingkungan sekolah untuk mengobservasi benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. .
- c. Guru memberi kesempatan anak untuk bermain bebas dengan bentuk-bentuk yang ada. Kemudian guru memberi kebebasan anak untuk mencipta bentuk dengan alat dan bahan yang telah disediakan sesuai ide atau gagasan yang dimiliki. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu; anak diminta mencipta bentuk bebas dari berbagai bentuk yang sejenis, dari bentuk-bentuk yang bervariasi, dan perpaduan antara bentuk-bentuk sejenis dan bervariasi.
- d. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru sebagai peneliti dan teman sejawat berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu mencipta hasil karya sendiri tanpa meniru contoh atau hasil karya temannya. Dilanjutkan dengan memberi pengertian bahwa hasil karya asli anak adalah hasil yang terbaik dari pada hasil karya dari mencontoh. Selain itu guru juga memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk sesuai keinginannya. Jika guru menemukan ada anak yang belum mampu mencipta bentuk apapun, guru mendampingi

- anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Guru juga mewawancarai anak tentang hasil yang dibuat.
- e. Guru menghargai ide kreatif anak dengan memberikan penguatan dan reward, berupa acungan jempol, tanda bintang, stiker prestasi, dan sebagainya kepada anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga anak lebih termotivasi.
 - f. Alokasi waktu yang disediakan guru untuk kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang adalah 30 menit. Hasil yang diharapkan anak mampu mencipta minimal 2 bentuk hasil karya sendiri yang berbeda antara anak satu dengan anak yang lainnya.
 - g. Guru memberi skor sesuai dengan kriteria; kesesuaian dengan indikator (*fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian). Adapun rentang skor yang akan diberikan antara lain; 4 (tinggi/baik), 3 (cukup), 2 (kurang) dan 1 rendah).
 - h. Guru memberi selingan dengan mengajak anak melakukan “Tepuk mengenal bentuk” bersama-sama agar anak lebih semangat dalam bermain mencipta bentuk. Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat anak. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan.
 - j. Guru bersama anak mengevaluasi hasil karya ciptaan anak.

3.4.3 Observasi/ pengamatan

Tahap pengamatan meliputi pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Dalam tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap semua proses, hasil, situasi, dan kendala-kendala tindakan. Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang berlangsung ambil mengisi lembar

observasi. Hal-hal yang diamati berkaitan dengan kreativitas anak dalam mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang, diantaranya; kemampuan anak mengungkapkan ide-idenya ke dalam bentuk hasil karya yang bervariasi; kemampuan memberikan penjelasan dalam menyelesaikan masalah ketika dihadapkan dengan kotak mencipta dengan variasi, ukuran, dan warna; kemampuan mencipta hasil karya asli dari pemikiran anak sendiri; serta kemampuan mengembangkan ide yang unik diluar kategori yang biasa secara terperinci. Dari hasil observasi dapat dilihat tingkat ketercapaian indikator dan peningkatan kreativitas anak.

3.4.4 Refleksi

Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas untuk mengevaluasi hasil dari tindakan. Pada tahapan ini, peneliti melakukan beberapa proses dalam pencapaian tahapan refleksi dan selalu berdiskusi dengan teman sejawat atau guru kelas di Kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya tersebut untuk mendapat masukan yang bermanfaat. Refleksi dalam penelitian ini mengenai bagaimana ketercapaian aspek-aspek kreativitas anak pada waktu kegiatan bermain mencipta dari bentuk-bentuk yang sejenis, mencipta dari bentuk yang bervariasi, serta mencipta dengan memadukan bentuk sejenis dan bentuk yang bervariasi. Jika anak mampu mencapai empat indikator yang ditentukan, bisa diartikan bahwa kreativitas membentuk pada anak mengalami peningkatan, maka tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas membentuk anak dinyatakan berhasil. Akan tetapi, jika anak belum mampu mencapai indikator yang diharapkan, dan kreativitas membentuk pada anak belum terjadi peningkatan yang signifikan, maka peneliti akan melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Igak Wardhani (2007: 59) mengemukakan bahwa teknik analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga mampu memberikan makna. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan siklus dianalisis menggunakan teknik persentase. Rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini diambil dari Anas Sudjono (1986: 43) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: Jumlah frekuensi/ banyaknya individu

Setiap indikator akan dihitung berapa jumlah masing-masing skor yang diperoleh anak dalam satu kelas di Kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya tersebut. Untuk penarikan kesimpulan, hasil observasi dianalisis dengan mempersentase hasil observasi yang diperoleh menurut Arikunto(1992: 208) kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan yaitu:

1. Kriteria baik, yaitu antara 76%-100%
2. Kriteria cukup, yaitu antara 56%-75%
3. Kriteria kurang baik, yaitu antara 41%-55%
4. Kriteria tidak baik, yaitu antara 0%-40%

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas sehingga dapat melaksanakan dengan mudah dan hasil yang optimal oleh peneliti dalam pengumpulan data dapat sistematis dan mudah diolah (Suharsimi Arikunto,2006:160). Dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang dirancang peneliti guna mengetahui kreteria kreativitas. Adapun kreteria yang akan diamati adalah sebagai berikut: *fluency*/kelancaran, *flexibility*/keluwesan, *originality*/keaslian, *elaboration*/keterperincian. Katagori penilaian yang dilakukan dalam setiap keempat unsur kreativitas adalah kreteria tinggi/baik, cukup, kurang, dan rendah.

Tabel: 3.1 Instrumen lembar observasi kreativitas anak

No	Nama	Aspek Capaian Kreativitas																Total Skor	Prosentase
		Kelancaran / Fluency				Keluwesan / Flexibility				Keaslian / Originality				Keterperincian / Elaboration					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			

Tabel: 3.2 Rubik Penilaian Kreativitas Anak

Kreteria		Deskripsi
<i>Fluency/</i> kelancaran	Baik/ Tinggi	Anak sangat lancar menuangkan ide dan selesai
	Cukup	Anak mulai lancar menuangkan ide ,masih bertanya ke guru
	Kurang	Anak belum lancar menuangkan ide,dan belum selesai
	Rendah	Anak tidak mau menuangkan ide dan tidak seesai
<i>Flexibility/</i> keluwesan	Baik/ Tinggi	Anak lancar menjelaskan hasil karya dengan luwes
	Cukup	Anak mulai lancar menjelaskan hasil karyanya
	Kurang	Anak masih kaku dalam menjelaskan hasil karyanya
	Rendah	Anak tidak mampu menjelaskan hasil karyanya
<i>Originality/</i> Keaslian	Baik/ Tinggi	Anak lancar mencipta bentuk yang berbeda dengan lainnya
	Cukup	Anak mulai mampu mencipta bentuk yang berbeda
	Kurang	Anak masih mencontoh guru dan teman
	Rendah	Anak masih minta di buatkan dalam mencipta bentuk
<i>Elaboration/</i> keterperincian	Baik/ Tinggi	Anak lancar mengkomunikasikan hasil karyanya
	Cukup	Anak mulai mampu mengkomunikasikan hasil karyanya
	Kurang	Anak belum mampu mengkomunikasikan hasil karyanya
	Rendah	Anak tidak mau mengkomunikasikan hasil karyanya

