

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu tehnik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*). Menurut Suharsimi (2006:89), penelitian ini muncul karena adanya kesadaran pelaku kegiatan yang merasa tidak puas dengan hasil kerjanya. Dengan didasari atas kesadaran sendiri, pelaku yang bersangkutan mencoba menyempurnakan pekerjaannya dengan cara melakukan percobaan yang dilakukan berulang-ulang, prosesnya diamati dengan sungguh-sungguh sampai mendapatkan proses yang dirasakan memberikan hasil yang lebih baik dari semula.

Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini adalah, (1) peneliti tidak harus meninggalkan tempat kerjanya, (2) peneliti dapat merasakan hasil dari tindakan yang telah direncanakan, (3) bila perlakuan dilakukan pada responden maka responden dapat merasakan hasil perlakuan dari penelitian tindakan tersebut, (4) merupakan upaya pemecahan masalah yang ada di kelas sehingga harapan pembelajaran akan menjadi baik.

Tujuan utama dilakukannya PTK adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan profesionalisme, dan menumbuhkan budaya akademik di lingkungan sekolah.

Penelitian ini menggunakan guru sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas. Demikian juga guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru bantu sebagai kolaborator, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga anak tidak mengetahui kalau sedang diteliti. Dengan cara demikian diharapkan mendapatkan data yang seobyektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan.

B. Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Yaa Bunayya 2, Kelurahan Kapas Madya Baru, Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian di semester ganjil, direncanakan berlangsung dari awal 9 Nopember 2015 sampai dengan 10 Desember 2015 mulai pukul 09.00-10.30 WIB.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah anak yang dididik di Taman Kanak-Kanak Yaa Bunayya 2 kelompok B sebanyak 20 (dua puluh) siswa yang terdiri dari siswa putra 9, siswa putri 11. Pemilihan subyek penelitian dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu penerapan media permainan balok guna mengembangkan kreatifitas siswa di lembaga tersebut. Pertimbangan lainnya adalah bahwa di TK Yaa Bunayya 2 telah memiliki balok sebanyak 10 set sejumlah 1000 buah yang memudahkan peneliti untuk memanfaatkannya secara optimal.

Sementara itu pemilihan lokasi penelitian dilakukan berdasarkan pertimbangan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian dengan adanya kerjasama yang baik dengan para guru Taman Kanak-kanak Yaa Bunayya 2, karena peneliti juga bertindak sebagai guru di lembaga tersebut.

Pemilihan subyek penelitian pada kelompok B berdasarkan pertimbangan bahwa:

- a. Usia kelompok B sudah mengenal balok sehingga perlu penanganan yang kuat untuk melatih daya kreatifitasnya demi perkembangan pembelajaran berikutnya.
- b. Jumlah siswa 1 kelas adalah 20 siswa, terdapat 12 siswa yang belum kreatif dalam bermain balok.

C. Rancangan Penelitian

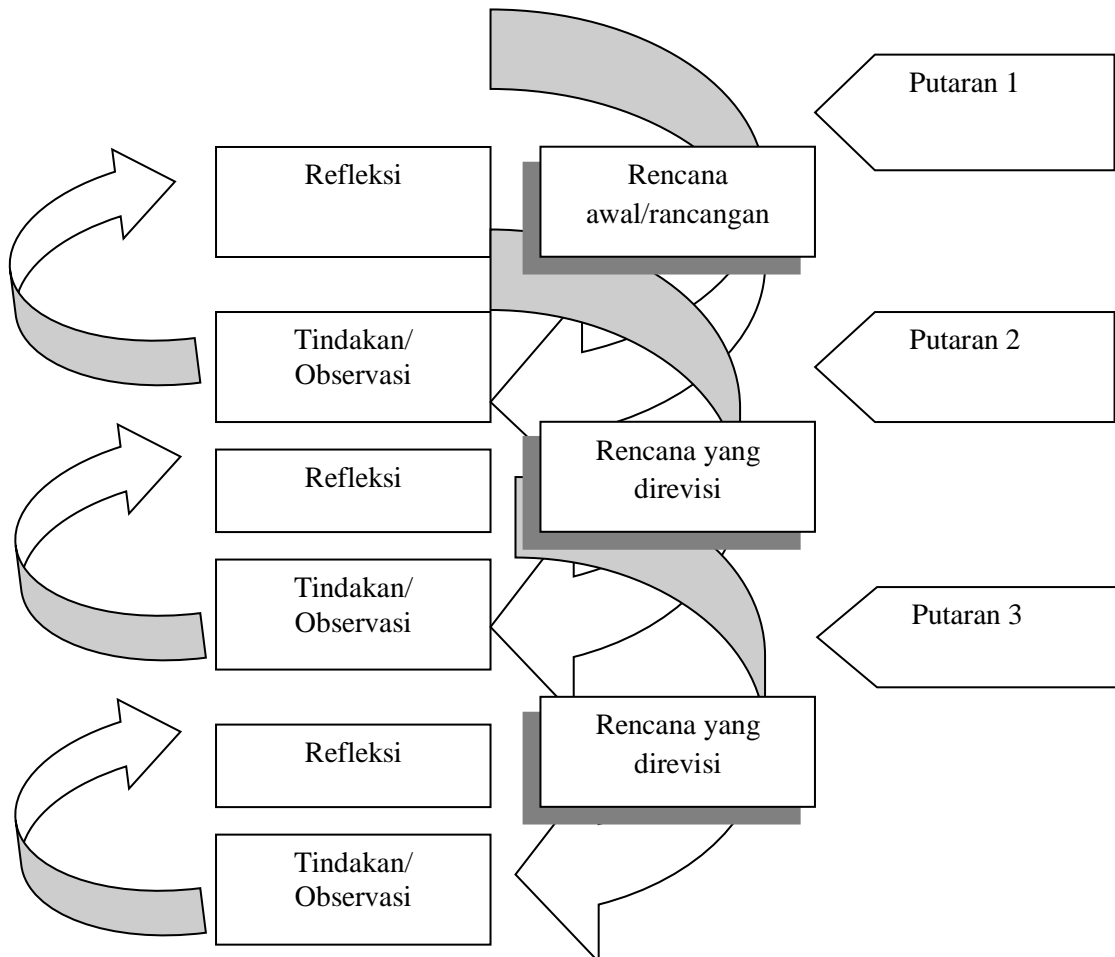
Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggart (dalam Suharsimi, 2006), yaitu bentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus

berikutnya. Tiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penjelasan dari uraian di atas adalah:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya pengajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat kemudian membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Observasi dibagi dalam tiga putaran yaitu putaran 1, 2, dan 3 dimana masing-masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama). Dibuat dalam tiga putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemmis dan Taggart (dalam Sukidin, 2007:49) menggambarkan siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan sebagaimana diagram berikut.

Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus Spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Alur PTK diadapsi dari sumber (Sukidin,2007:49)

Dalam penelitian ini, secara lebih terperinci dapat peneliti kemukakan penjelasan mengenai alur kegiatan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Rencana awal yang peneliti lakukan adalah dengan menyusun rumusan masalah sebagai berikut:
 - a. Bagaimana efektifitas penerapan media balok kayu dalam mengembangkan kreatifitas membangun anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2 ?

- b. Bagaimana penerapan media balok kayu yang dapat mengembangkan kreatifitas membangun anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2 ?
1. Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :
 - a. Untuk mengetahui efektifitas penerapan media balok kayu dalam mengembangkan kreatifitas membangun anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2 .
 - b. Untuk mengetahui penerapan media balok kayu yang dapat mengembangkan kreatifitas membangun anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2.
 3. Instrumen penelitian
 - a. Silabus

Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas serta penilaian hasil belajar.
 - b. RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Yaitu seperangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RPPH berisi kompetensi dasar, indicator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar.
 - c. Media berupa balok berbagai ukuran dan bentuk sejumlah 10 set atau 1000 balok, dipakai siswa untuk mengembangkan kreatifitas.
 4. Pada putaran pertama, penggunaan media balok sebagai media pembelajaran tersebut akan diberikan kepada para siswa sebanyak 2 (dua) kali dalam seminggu pada setiap awal dan akhir kegiatan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan dan pengamatan, yakni melakukan berbagai

tindakan sebagai upaya membangun pemahaman konsep kreatifitas anak serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya media balok kayu guna mengembangkan kreatifitas anak.

5. Kemudian pada putaran kedua, yakni refleksi, dimana peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan proses pengajaran dengan menggunakan media balok kayu kepada para anak.
6. Tahap selanjutnya, yakni rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari proses pengajaran dengan menggunakan media balok kayu kepada para anak tersebut kemudian membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus/putaran berikutnya.

D. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data dilakukan setiap siklus dimulai dari awal sampai akhir secara kualitatif dengan menggunakan tehnik observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas anak pada saat kegiatan bermain dengan permainan balok belangsung yaitu dari awal sampai akhir. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti ikut serta mengamati aktifitas anak selama proses kegiatan berlangsung lembar aktifitas anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data atau keterangan yang berwujud buku, catatan, surat kabar, agenda, majalah

atau dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah-masalah yang sedang diteliti Coben (dalam Danim,2010:31). Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan sebagai bahan informasi adalah berupa foto-foto pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini sangat bermanfaat dan mempertegas penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil penelitian. Bentuk atau wujud dokumentasi dapat berupa seperangkat rencana pelaksanaan pembelajaran, RKM, RKH dan skenario pembelajaran.

A. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan jenis data di atas maka instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar aktifitas untuk guru tentang aktifitas kegiatan melalui rencana pembelajaran sesuai dengan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
2. Lembar aktifitas anak, lembar tentang aktifitas anak dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu penerapan media permainan balok dalam rangka meningkatkan kreatifitas membangun anak kelompok B TK Yaa Bunayya 2.
3. Lembar penilaian hasil tingkat pencapaian perkembangan kreatifitas anak setelah diterapkannya media balok kayu.

Tabel 3.1 Lembar Pengamatan Aktifitas Guru dalam Proses Pembelajaran dengan Media Permainan Balok

Indikator	Aspek Yang diamati	Penilaian				Jumlah	%
		1	2	3	4		
Dapat menggunakan alat/teknik yang berhubungan dengan seni(kecakapan untuk memahami fungsi sesuatu(balok))	1. Menyiapkan balok,microplay dan alas balok						
	2. Membacakan adab di sentra balok						
	3. Apersepsi						
Dapat menggunakan alat/bahan di kelas (balok & alasnya) sesuai dengan fungsinya	4. Bercerita tentang tempat bekerja						
	5. Memberi penjelasan tentang bentuk-bentuk balok						
	6. Menjelaskan cara bermain balok						
Dapat membandingkan benda	7. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan balok						
	8. Memberikan umpan balik untuk mengulang kegiatan yang belum dipahami anak						
	9. Membacakan aturan dan prosedur bermain balok						
Dapat mengelompokkan benda berdasarkan persamaan yang dilihat	10.Membimbing anak memilih teman untuk bermain balok						
	11.Memberi kesempatan pada anak untuk memilih alas dan balok yang digunakan untuk membangun						
	12.Membimbing anak bermain balok						
Belajar sikap memperhatikan dengan wajar atau sesuai /melihat orang yang sedang berbicara, menunggu giliran utuk berbicara	13.Memberikan motivasi kerja dengan verbal						
	14.Memberikan pijakan individu sesuai dengan kebutuhan						
	15.Memberikan pujian pada anak						
Dapat menggunakan tubuh mereka dengan percaya diri Mengembangkan ketrampilan bermain	16.Memotivasi anak untuk menyimpan balok dan semua alat sesuai dengan tempatnya						
	17.Recalling kegiatan yang telah dilakukan						
	18.Mengevaluasi kerja anak						
Jumlah							
Prosentase							

Tabel 3.2 Format Pengamatan Aktifitas anak pada Proses Penerapan Media Balok Kayu Guna Mengembangkan Kreativitas Siswa

Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian				Jumlah	%
		1	2	3	4		
<p>Dapat menggunakan alat/tehnik yang berhubungan dengan seni (kecakapan untuk memahami fungsi sesuatu (balok))</p> <p>Dapat menggunakan alat/ bahan di kelas (balok & alasnya) sesuai dengan fungsinya</p> <p>Dapat membandingkan benda</p> <p>Dapat mengelompokkan benda berdasarkan persamaan yang dilihat</p> <p>Belajar sikap memperhatikan dengan wajar atau sesuai / melihat orang yang sedang berbicara, menunggu giliran utuk berbicara</p> <p>Dapat menggunakan tubuh mereka dengan percaya diri</p> <p>Mengembangkan ketrampilan bermain</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mencermati penjelasan guru tentang adab di sentra balok 2. Anak mendengarkan cerita guru tentang tempat bekerja/kantor 3. Anak mencermati penjelasan guru tentang bentuk-bentuk balok 4. Anak mendengarkan penjelasan cara bermain balok 5. Anak mendengarkan penjelasan kegiatan yang akan dilakukan dengan balok 6. Anak berani bertanya apa yang belum dipahaminya 7. Mendengarkan aturan dan prosedur bermain balok 8. Anak memilih teman untuk bermain balok 9. Anak memilih alas dan balok yang digunakan untuk membangun 10. Membuat bangunan sesuai dengan ide dan persepsinya sendiri 11. Mengembangkan kelancaran/kemampuan mengemukakan ide 12. Mengembangkan Keluwesan/menghasilkan berbagai macam ide 13. Mengembangkan keaslian/kemampuan memberikan respon 14. Menyimpan balok dan semua alat sesuai dengan tempatnya 15. Mengembangkan keterampilan/kemampuan mewujudkan ide secara terperinci 						
Jumlah							
Prosentase							

Tabel 3.3 Format Pengamatan Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas pada anak Kelompok B melalui Penerapan Media Balok Kayu

No	Subyek	Aktifitas membangun dengan balok																Jumlah	Rata-rata skore	Ket	
		Orisinalitas /Keaslian				Fleksibilitas /Keluwesan				Fluency/ Kelancaran				Elaborasi/ Keterperincian							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Bila																				
2	Alifia																				
3	Azka																				
4	Rasya																				
5	Marva																				
6	Rama																				
7	Darren																				
8	Aisyah																				
9	Iqbal																				
10	Bima																				
11	Gisel																				
12	Rozi																				
13	Ali																				
14	Anin																				
15	Calista																				
16	Zafa																				
17	Rais																				
18	Mozza																				
19	Marsya																				
20	Mirza																				
	Jumlah																				
	%																				

Diadaptasi dari pendapat Suratno (2005:3)

B. Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Pada Penelitian Tindakan Kelas ini digunakan analisis kualitatif dan kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh yang didukung dengan penghitungan rata-rata prosentase dengan menggunakan rumus sederhana dan sering digunakan, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas membangun pada anak kelompok B TK

Yaa Bunayya 2, juga untuk mengetahui peningkatan ketrampilan mengajar guru dalam mengelola kelas.

Analisis data dilakukan dengan cara mengolah hasil observasi dan instrumen evaluasi kreatifitas dalam bentuk prosentase. Untuk menjamin keakuratan data penelitian dilakukan dokumentasi berupa foto aktifitas siswa ketika membangun/bermain dengan balok. Kemudian data dideskripsikan. Menghitung jumlah aktifitas anak dan guru yang diamati sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia. Adapun rumus prosentase yang digunakan adalah:

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

Keterangan :

P = Nilai

F = Skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

(Suharsimi, 2006:246)

Analisis dilakukan pada saat tahapan refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, bahkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.

Data hasil observasi dianalisa dengan mendiskripsikan kegiatan anak dan Tingkat Pencapaian Perkembangan indikator kemampuan daya kreatifitas pada anak, yang meliputi:

1. Orisinalitas (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
2. Fleksibilitas (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.

3. Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
4. Elaborasi (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

Data dari hasil observasi Tingkat Pencapaian Perkembangan kemampuan kreatifitas anak dalam kegiatan penerapan media permainan balok, ditetapkan kriteria indikator keberhasilan yang diadaptasi dari pendapat Zainal (2005: 41) sebagai berikut:

80-100	= sangat baik
60-79	= baik
40-59	= cukup baik
0-39	= kurang

Penentuan penilaian hasil kemampuan siswa kelas B TK Yaa Bunayya 2 dalam aspek kreatifitas melalui media permainan balok dianggap berhasil dengan menggunakan observasi, dokumentasi apabila 75% dari 20 siswa mampu memiliki kreatifitas yang baik, jika dikonversi dengan penyekoran 60-79 dengan kategori baik.