

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Metode Penelitian

##### 1. Pendekatan Penelitian

Penulis ini menggunakan pendekatan kualitatif (Qualitative Research), karena memahami fenomena yang berhubungan dengan manusia secara mendasar bergantung pada hasil pengamatan. Menurut Sugiyono (2011:9) mengungkapkan bahwa:

“Pendekatan kualitatif merupakan metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, sedangkan untuk meneliti pada objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi data (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi”.

Sedangkan definisi pendekatan kualitatif menurut Danial dan Nanan (2009:60) mengungkapkan bahwa:

“Pendekatan kualitatif berdasarkan fenomenologis menuntut pendekatan yang holistik, artinya menyeluruh, mendudukkan suatu kajian dalam suatu konstruksi ganda. Melihat suatu objek dalam suatu konteks “natural” ilmiah apa adanya bukan parsial”.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan sesuai fakta dan menyeluruh yang ada pada subjek penelitian, dimana peneliti sebagai instrumen kunci dalam sebuah penelitian, kemudian hasil pendekatan tersebut dikumpulkan lalu diuraikan dalam bentuk kata-kata secara tertulis dan dalam pendekatan ini lebih menekankan makna daripada generalisasi.

## 2. Metode Penelitian

Sugiyono (2010:3) mengungkapkan “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan. Metode penelitian pada penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif, metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 2011:54).

### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dusun Ciranggon IV RT/RW 018/004 Desa Ciranggon Kec Majalaya Kab Karawang. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai pada bulan Juli 2020 Tahun pelajaran 2019/2020.

### C. Subjek Penelitian/Sumber Data

Subjek penelitian merupakan seseorang yang akan diperoleh datanya untuk penelitian. Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar yang berada di salah satu Dusun yang ada di desa Ciranggon Kecamatan Majalaya, Kabupataen Karawang, Provinsi Jawa Barat.

Dalam penelitian ini terdapat 5 siswa sebagai subjek penelitian yang akan dianalisis kemampuan berpikir kreatif melalui media dakota pada materi KPK dan diwawancara. Pemilihan 5 siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *Simple*

*Random Sampling*, dimana pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan acak tanpa memperlihatkan strata yang ada dalam populasi itu (Emzir, 2016:82).

#### **D. Prosedur Penelitian**

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Observasi ini dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di Desa Ciranggon RT/RW 018/004 tanpa menggunakan media Dakota. Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati individu secara langsung keadaan dilapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti.

##### **2. Pelaksanaan Tes**

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau soal latihan secara sistematis, objektif, dan sumber yang harus dijawab oleh *testee* sehingga dapat menggambarkan tingkah laku dan prestasi *testee* dilihat dari hasil yang diperoleh. Tes diberikan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang ada disalah satu Dusun Krajan RT/RW 018/004 Desa Ciranggon Kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat secara tertulis dan berisi soal uraian tentang materi KPK. Pada akhirnya, dari hasil skor yang diperoleh siswa dapat terlihat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal uraian pada materi kelipatan persekutuan terkecil. Tes dibuat berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematika menurut Munandar (2009:35) yakni: (1) Berpikir Lancar, (2) Berpikir

Luwes, (3) Berpikir Orisinil, dan (4) Mengelaborasi. Setelah itu, dari hasil skor yang diperoleh siswa dapat terlihat kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan tes uraian pada materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK).

### **3. Memilih dan Penentuan Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian yang dipilih disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti serta subjek penelitian tersebut dirasakan dapat mewakili keseluruhan dan peneliti mengambil 5 subjek penelitian.

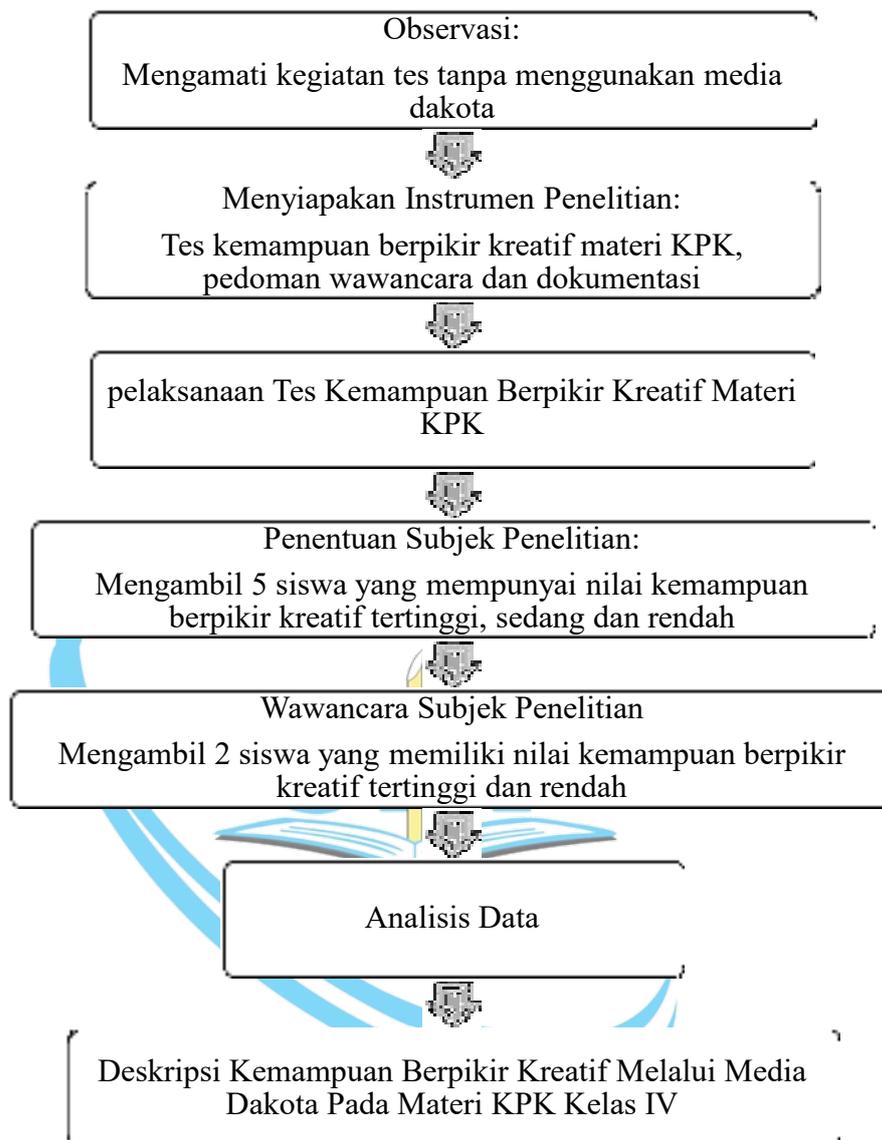
### **4. Wawancara**

Teknik wawancara ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai dampak media dakota terhadap kemampuan berpikir kreatif dan mengambil 2 siswa untuk diwawancara yang mempunyai nilai kemampuan berpikir kreatif yang tinggi dan rendah.

### **5. Analisis Data**

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan menggunakan Model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (dalam Emzir, 2016:246) mengemukakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”

### **6. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Media Dakota Pada Materi KPK Kelas IV**



**Gambar 3.1**

Bagan Prosedur Penelitian

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan empat metode yaitu observasi dengan melihat dan mengamati keadaan yang sebenarnya, metode tes yang berbentuk soal uraian untuk mengetahui sejauhmana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengerjakan soal uraian pada materi KPK, wawancara untuk

memperoleh informasi tentang dampak media terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di Desa Ciranggon, dan dokumentasi berupa tulisan, foto ketika peristiwa pelaksanaan penelitian. Selanjutnya untuk memperoleh kredibilitas data pada penelitian ini adalah triangulasi metode yaitu membandingkan data diperoleh dengan menggunakan metode observasi, tes, wawancara dan dokumentasi terhadap subjek peneliti.

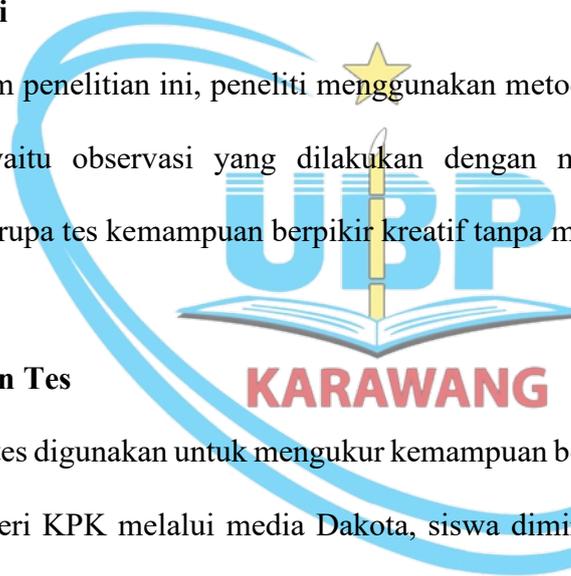
### **1. Observasi**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi dengan cara sistematis, yaitu observasi yang dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif tanpa melalui media dakota.

### **2. Instrumen Tes**

Soal tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi KPK melalui media Dakota, siswa diminta untuk menyelesaikan soal uraian tersebut. Peneliti juga menyusun hasil dari kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi KPK, penskoran berdasarkan skill yang dikembangkan peneliti sesuai indikator kemampuan berpikir kreatif pada materi KPK melalui media Dakota.

Adapun tabel kisi-kisi instrumen yang telah dibuat peneliti dan tabel penskoran dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif materi KPK melalui Media Dakota yaitu:



Tabel 3.1

## Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Indikator Soal	Indikator KBKM	No Soal
1	Siswa mampu menyelesaikan soal berikut caranya	<i>Flexibility</i>	9
2	Siswa mampu menyelesaikan soal dengan media secara cepat	<i>Fluency</i>	1,2,3,4,5, dan 6
3	Siswa mampu menyelesaikan soal cerita dengan jawaban yang unik	<i>Originality</i>	10
4	Siswa mampu menyelesaikan soal secara terperinci	<i>Elaboration</i>	7 dan 8
Jumlah			10

Setelah instrumen dibuat, kemudian diujikan kepada siswa. Perhitungan skor pada instrumen ini berbeda dengan perhitungan skor soal biasa yang hanya diberi bobot yang sama tiap soal, misalnya untuk 10 soal dengan skor maksimal 100, maka skor tiap soalnya adalah 10 poin.

Pemberian skor penilaian kemampuan berpikir kreatif untuk setiap indikator pada penelitian ini diadaptasi dari skor rubrik yang dibuat oleh Bosch (La Moma, 2015:32-33) dengan nilai per-indikator mulai dari 0 sampai 4. Pedoman pen-skoran kemampuan berpikir kreatif matematika secara lebih rinci disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1

## Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Aspek yang diukur	Skor	Respon siswa terhadap soal atau masalah
<i>Fluency</i> (Berpikir Lancar)	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang relevan
	1	Memberikan sebuah ide yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi pengungkapannya kurang jelas atau salah.
	2	Memberikan suatu ide yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi penyelesaian masalah dan pengungkapannya kurang lengkap atau jelas.

Aspek yang diukur	Skor	Respon siswa terhadap soal atau masalah
	3	Memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi penyelesaiannya kurang jelas.
	4	Memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah dan pengungkapannya lengkap dan jelas.
<i>Flexibility</i> (Berpikir Luwes)	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih tetapi semuanya salah.
	1	Memberikan jawaban hanya dengan satu cara dan terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah.
	2	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar,
	3	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan
	4	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam). Proses perhitungan dari hasilnya benar.
<i>Originality</i> (Berpikir Orisinal)	0	Tidak memberikan jawaban atau memberika jawaban yang salah
	1	Memberikan jawaban dengan cara sendiri tetapi tidak dapat dipahami.
	2	Memberikan jawaban dengan cara sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai.
	3	Memberikan jawaban dengan cara sendiri tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan.
	4	Memberikan jawaban dengan cara sendiri, proses perhitungan dan hasilnya benar.
<i>Elaboration</i> (Mengelaborasi)	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah.
	1	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi tanpa disertai perincian
	2	Terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi dan disertai perincian yang kurang detail.
	3	Memperluas situasi dengan benar dan mempericinya kurang detail.
	4	Memperluas situasi dengan benar dan mempericinya dengan detail,

Menurut Siswono (2011:52) kemampuan berpikir kreatif seseorang memiliki tingkatan. Tingkatan yang dimaksud sesuai karya yang dihasilkan. Oleh sebab itu peneliti modifikasi tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Pedoman Tingkat Berpikir Kreatif Siswa**

<b>Tingkat</b>	<b>Skor</b>
Tingkat 4 (Sangat Kreatif)	36-40
Tingkat 3 (Kreatif)	31-35
Tingkat 2 (Cukup Kreatif)	26-30
Tingkat 1 (Kurang Kreatif)	21-25
Tingkat 0 (Tidak Kreatif)	16-20



### 3. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah percakapan yang dilakukan oleh Peneliti, untuk memperoleh informasi dari Narasumber wawancara dengan cara langsung maupun tidak langsung yang menjadi objek penelitian.

Metode ini merupakan cara pengumpulan data yang pelaksanaannya menggunakan jalan dialog tanya jawab secara sepihak mengenai persoalan-persoalan yang terkait dengan judul penelitian untuk mendapatkan jawaban dari responden. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara sebagai instrument pengumpulan data yang hanya merupakan garis besar hal-hal yang ditanyakan.

#### 4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk menabadikan pelaksanaan tes dalam bentuk gambar sebagai bukti fisik bahwa benar adanya telah dilaksanakan penelitian. Selain itu, teknik dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan gambar subjek penelitian yang menjadi partisipan.

#### F. Teknik Analisis

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan menggunakan Model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (dalam Emzir, 2016:246) mengemukakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif, sebagai berikut:

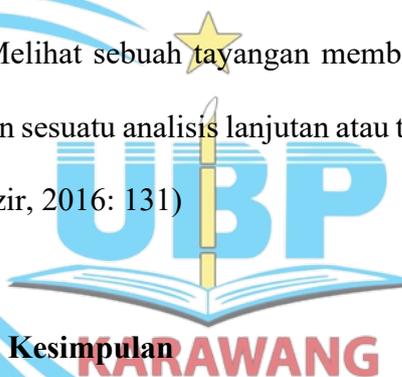
##### 1. Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis dan melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya diperlukan. Reduksi data dapat

dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu (Emzir, 2016:247).

## 2. Model Data (Data Display)

Langkah utama kedua dari kegiatan analisis data adalah model data. Kita mendefinisikan “model” sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kumpulan dan pengambilan tindakan. Model (display) dalam kehidupan sehari-hari berbeda dari pengukuran bensin, surat kabar, sampai layar computer. Melihat sebuah tayangan membantu kita memahami apa yang terjadi dan melakukan sesuatu analisis lanjutan atau tindakan didasarkan pada pemahaman tersebut (Emzir, 2016: 131)



## 3. Penarikan/Vertifikasi Kesimpulan

Langkah ketiga dari aktivitas analisis adalah penarikan dan vertifikasi kesimpulan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai memutuskan “makna” sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal, dan proposisi-proposisi. Kesimpulan “akhir” tergantung pada ukuran korpus dari catatan lapangan, pengodean, penyimpanan, dan metode-metode perbaikan yang digunakan, pengalaman peneliti (Emzir, 2016: 133).