

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek yang bersifat alamiah. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh sebuah data yang mendalam dan suatu data yang mengandung makna. Oleh karena itu, pada penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada sebuah makna (Sugiyono, 2016). Penelitian kualitatif sering disebut juga sebagai penelitian natural atau penelitian yang bersifat alamiah, yaitu jenis penelitian dengan mengutamakan penekanan pada proses dan makna yang disajikan dalam bentuk pernyataan naratif atau deskriptif.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Penelitian dengan pendekatan deskriptif yaitu mengeksplorasi sebuah permasalahan yang terjadi di masyarakat dengan suasana spesifik, termasuk mengenai hubungan, kegiatan, tindakan, pandangan, dan proses yang dipengaruhi oleh fenomena (Nazir, 2014). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk mengeksplorasi kejadian atau situasi kemudian data yang dikumpulkan dalam penelitian dipelajari secara sistematis, terperinci, utuh, dan terintegrasi.

Berdasarkan dengan rumusan dan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini di TK Global Mandiri, desain penelitian pendekatan deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendetail dari fenomena yang diteliti. Kemudian, data-data tersebut disajikan dalam bentuk deskripsi berupa temuan dan hasil yang telah didapatkan. Penggunaan desain penelitian pendekatan deskriptif ini bermakna bahwa penelitian terhadap fenomena yang terjadi untuk mendapatkan data yang bersifat faktual, akurat,

dan mendalam sesuai dengan hasil dari proses yang dilaksanakan tanpa adanya manipulasi data.

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

Partisipan pada penelitian ini adalah 2 guru dan 15 siswa yang ada di KI atau kelompok A usia 4-5 tahun. Partisipan yang dipilih yaitu berdasarkan kriteria dan pertimbangan-pertimbangan tertentu sehingga partisipan dapat sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan partisipan tersebut diharapkan peneliti dapat memperoleh informasi yang mendalam mengenai peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini.

Adapun untuk tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK Global Mandiri yang terletak di Kecamatan Patrol, Kabupaten Indramayu Jawa Barat. Sekolah ini menjadi sasaran peneliti untuk melakukan penelitian mengenai peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini, dan untuk waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2024.

### **3.3 Pengumpulan Data**

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih responden sebagai sumber data penelitian, melakukan pengumpulan data penelitian, menganalisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya di lapangan. Pada penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan instrumen tersebut diharapkan dapat membantu peneliti dalam memperoleh data dari responden secara langsung mengenai peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran anak usia dini di TK Global Mandiri. Berikut ini merupakan penjelasan dari instrumen penelitian yang digunakan:

### 3.3.1 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk mengamati dan mendapatkan gambaran aktivitas bermain anak pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aktivitas bermain anak di K1 TK Global Mandiri. Lembar observasi ini digunakan pada saat proses pengumpulan data di sekolah, yaitu berdasarkan dua aktivitas yang meliputi aktivitas bermain anak pada proses pembelajaran dan bentuk stimulus yang diberikan guru ketika anak bermain. Deskripsi aktivitas bermain anak diuraikan dengan memperhatikan bentuk respon dan perilaku yang mencirikan sikap anak dalam bermain. Instrumen ini disusun merujuk pada indikator sikap yang dapat dikembangkan kepada anak melalui aktivitas bermain menurut Nugraha & Rachmawati (2015).

Adapun deskripsi dari stimulus yang diberikan guru diuraikan dengan memperhatikan sikap mengajar guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada anak. Instrumen ini disusun merujuk pada indikator bentuk stimulus yang diberikan guru kepada anak ketika melakukan aktivitas bermain pada proses pembelajaran menurut (Bu'ulolo & Zebua, 2018).

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi Anak

Variabel	Dimensi	Indikator	Sumber Data
Aktivitas bermain	Proses pembelajaran	1) Bekerja sama	Anak Usia Dini
		2) Belajar berkomunikasi	
		3) Belajar mengorganisasi	
		4) Belajar menghargai orang lain	
		5) Menghargai harmoni dan kompromi	

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

Variabel	Dimensi	Indikator	Sumber Data
Aktivitas bermain	Proses pembelajaran	1) Mengajak anak	Guru
		2) Memberi kesempatan untuk mencoba	
		3) Memotivasi anak	
		4) Memberi apresiasi	

### 3.3.2 Wawancara

Wawancara digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber, yaitu guru di K1 TK Global Mandiri yang dilakukan selama proses penelitian. Wawancara dilakukan dengan cara peneliti menyiapkan instrumen penelitian terlebih dahulu, mengajukan beberapa pertanyaan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan, kemudian peneliti merekam dan mencatat hasil dari jawabannya. Oleh karena itu, wawancara ini dilakukan bertujuan agar peneliti memperoleh data yang tepat, sesuai, dan mendalam mengenai peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses pembelajaran yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Variabel	Dimensi	Indikator	No. Item	Butir
Peran guru dalam menstimulus aktivitas bermain pada proses	Aktivitas bermain	Cara mengamati aktivitas bermain	1	1
		Kurikulum yang digunakan	2	1
		Mengintegrasikan bermain dalam	3	1

pembelajaran anak usia dini		proses pembelajaran			
		Rancangan pembelajaran	4	1	
		Pengelolaan kelas	5	1	
		Upaya yang dilakukan	6	1	
		Keterlibatan dalam bermain	7	1	
		Perancangan permainan	8	1	
		Jenis bermain yang digunakan	9	1	
		Durasi waktu bermain	10	1	
		Penilaian aktivitas bermain	11	1	
	Sarana dan prasarana		Media pembelajaran yang digunakan	12	1
			Alat permainan edukatif yang digunakan	13	1
	Kendala yang ditemukan		Kendala dalam menstimulus bermain	14	1
			Cara mengatasi kendala	15	1
	Jumlah				15

### 3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk mendokumentasikan proses penelitian. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto, video, dan perekam suara. Foto dan video digunakan untuk mendokumentasikan proses wawancara, aktivitas bermain anak, aktivitas guru ketika mengajar, proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sedangkan perekam suara dapat digunakan peneliti untuk merekam proses wawancara atau pada saat mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber. Dengan adanya alat bantu tersebut, diharapkan dapat meningkatkan keabsahan penelitian sehingga akan lebih terjamin karena peneliti benar-benar telah melakukan pengumpulan data kepada partisipan penelitian.

### 3.4 Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisisnya. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan menjadi pola-pola dan hubungan tertentu sehingga menghasilkan sebuah hipotesis.

Analisis data adalah sebuah proses dimana peneliti mencari dan menyusun secara sistematis terhadap data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan cara mendeskripsikan, mengintegrasikan, mengurutkan, mengelompokkan, mengkategorikan, dan membuat kesimpulan sehingga dapat menghasilkan penemuan yang cocok dengan fokus permasalahan yang akan dijawab serta dapat dipahami oleh peneliti maupun orang lain. Analisis data pada penelitian ini menggunakan model dari Miles and Huberman (Sugiyono, 2016) yaitu sebagai berikut:

#### 3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah teknik mengumpulkan data dengan cara merangkum, menyeleksi hal-hal yang penting, memilih hal-hal yang bernilai, mencari tema dan polanya serta membuang yang dianggap tidak penting (Sugiyono, 2016). Dengan demikian, data yang telah direduksi tersebutlah yang akan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya dan mencarinya apabila diperlukan kembali.

Pada tahap ini, peneliti mereduksi data yang diperoleh dari hasil kegiatan observasi dan wawancara kepada narasumber yaitu guru dan siswa yang berada di K1 TK Global Mandiri. Kemudian, peneliti membuat narasi dan dikembangkan dalam bentuk teks untuk memilih data yang dianggap penting oleh peneliti. Selanjutnya, peneliti merangkum data tersebut dengan tujuan agar lebih mempermudah peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai. Selain itu, peneliti menggunakan sistem pengkodean terhadap data yang termasuk ke dalam topik dan sub topik penelitian agar mempermudah dalam penyajian data.

Pengkodean pada penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 4 Sistem Pengkodean Analisis Data

No.	Aspek Pengkodean	Kode
1.	Teknik Pengumpulan Data <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi</li> <li>2. Wawancara</li> <li>3. Dokumentasi</li> </ol>	O W D
2.	Sumber Data <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa K1 usia 4-5 tahun</li> <li>2. Guru 1</li> <li>3. Guru 2</li> </ol>	SK1 ER AS
3.	Fokus Penelitian <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas bermain               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cara mengamati aktivitas bermain</li> <li>- Kurikulum yang digunakan</li> <li>- Mengintegrasikan bermain pada proses pembelajaran</li> <li>- Rancangan pembelajaran</li> <li>- Pengelolaan kelas</li> <li>- Upaya-upaya yang dilakukan</li> <li>- Keterlibatan dalam bermain</li> <li>- Perancangan permainan</li> </ul> </li> </ol>	AB CMB KYD MBP RP PK UYD KDB PP

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis bermain yang digunakan</li> <li>- Durasi waktu bermain</li> <li>- Penilaian aktivitas bermain</li> </ul>	JBD
		DWB
		PAB
	2. Sarana dan prasarana dalam menstimulus aktivitas bermain	SP
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media pembelajaran yang digunakan</li> <li>- Alat permainan edukatif yang digunakan</li> </ul>	MED
		APE
	3. Kendala yang ditemukan dalam menstimulus aktivitas bermain	KDMB
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kendala dalam menstimulus bermain</li> <li>- Cara mengatasi kendala</li> </ul>	KMB
		CMK
4.	Waktu Kegiatan: Tanggal-Bulan-Tahun	12-06-2024 s.d. 20-06-2024

### 3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data pada penelitian ini dilakukan dalam bentuk deskriptif berisi data yang telah direduksi atau dirangkum sebelumnya untuk mempermudah peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan membuat rancangan karya yang akan dilakukan selanjutnya. Dalam hal ini Miles and Huberman (Sugiyono, 2016) menyampaikan pendapat bahwa penyajian data dalam penelitian kualitatif sering kali menggunakan teks yang bersifat naratif. Data yang diperoleh dari lapangan tentunya sangat beragam dan kompleks. Oleh karena itu, agar peneliti tidak terjebak dalam tumpukan data yang terlalu banyak, maka peneliti melakukan penyajian data dalam bentuk uraian yang singkat. Dengan demikian, penyajian data akan memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi di lapangan.

Selanjutnya, akan dilampirkan contoh penerapan kode dan cara membaca kode-kode tersebut, sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Contoh Penerapan Kode dan Cara Membacanya

No.	Kode	Cara Membaca Kode
1.	W	Menunjukkan salah satu jenis teknik pengumpulan data penelitian yaitu wawancara
2.	ER	Menunjukkan sebuah identitas sumber data yang menjadi partisipan penelitian dengan nama inisial yang berasal dari singkatan namanya
3.	AB	Menunjukkan fokus penelitian mengenai aktivitas bermain
4.	CMB	Menunjukkan sub fokus penelitian mengenai cara guru mengamati aktivitas bermain
5.	12-06-2024	Menunjukkan tanggal, bulan, dan tahun dilakukannya kegiatan penelitian

Pengkodean diatas merupakan sebuah data yang akan digunakan dalam proses analisis data. Seperti pada contoh (W.ER.AB.CMB.12-06-2024). Kode tersebut menunjukkan bahwa (1) teknik pengumpulan data, (2) identitas partisipan, (3) fokus penelitian, (4) sub fokus penelitian, (5) tanggal, bulan, dan tahun pengambilan data.

### 3.4.3 Verifikasi/Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam menganalisis data adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan. Pada tahap ini kesimpulan diawal yang dikemukakan bersifat sementara dan memiliki potensi perubahan apabila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada pengumpulan data selanjutnya. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran objek yang sebelumnya masih remang-remang kemudian setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hipotesis, dan teori (Sugiyono, 2016). Kesimpulan dalam penelitian kualitatif diharapkan berupa temuan-temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada sehingga dapat memberikan gambaran suatu objek yang diteliti agar lebih jelas dan konkret.

### **3.5 Isu Etik**

Pada penelitian ini, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan sebelum dilaksanakannya penelitian, yaitu sebagai berikut:

#### **3.5.1 Perizinan**

Pertama-tama peneliti melakukan perizinan terlebih dahulu kepada ketua yayasan, kepala sekolah, guru, dan siswa. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh akses ke tempat dan partisipan penelitian. Selanjutnya, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan yaitu hendak melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

#### **3.5.2 Kerahasiaan Data**

Pada penelitian ini, peneliti harus melindungi dan menjaga penuh profil identitas partisipan penelitian dengan cara tidak menuliskan nama lengkap tetapi menggunakan nama samaran dengan cara mencantumkan inisial nama dari setiap narasumber. Hal ini bertujuan untuk menjaga kerahasiaan narasumber agar terciptanya suasana yang aman dan nyaman bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian.