

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode kualitatif digunakan dengan alasan penelitian dilakukan dalam konteks alami. Penelitian kualitatif bertujuan memahami subjek penelitiannya secara mendalam dan bersifat interpretatif, artinya mencari makna. Sebab penelitian kualitatif sangat menekankan pentingnya meneliti proses yang sedang berlangsung untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang tumbuh kembang anak. Terutama dalam institusi di mana anak-anak mendapatkan pengasuhan dan pembelajaran, yaitu keluarga dan sekolah.

Berdasarkan pendapat Moleong (2010:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya. Secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Diharapkan permasalahan yang terjadi secara empirik dapat dikupas mendalam, menyeluruh dan sistematis serta menggunakan instrumen manusia, yaitu peneliti sendiri. Pada penulisan laporan, peneliti menganalisa data sesuai dengan aslinya. Hasil penelitian kemudian dianalisis oleh peneliti dan dijabarkan dalam bentuk narasi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dalam rangka mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana proses peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain. Peneliti berusaha mengumpulkan informasi mengenai potensi kreativitas anak di PAUD Proklamasi Kabupaten Serang dan bagaimana proses

pembelajaran dengan metode bermain untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi Kabupaten Serang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD Proklamasi yang berlokasi di Kampung Pamekser, RT/RW 13/03 Desa Batukuda, Kecamatan Mancak, Kabupaten Serang, Provinsi Banten.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Desember 2016 sampai dengan selesai.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang diteliti yaitu anak usia dini kelompok B yang ada di PAUD Proklamasi, subjek berusia 5-6 tahun pada waktu proses penelitian dilaksanakan, adapun jumlah anak kelompok B di PAUD Proklamasi yaitu 13 anak.

D. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini data yang akan diteliti adalah potensi kreativitas anak usia 5-6 tahun yang dapat ditingkatkan melalui metode bermain. Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Sumber data dalam penelitian ini akan dikhususkan pada anak di kelompok B usia 5-6 sebanyak 5 orang anak untuk diobservasi lebih lanjut berdasarkan kelengkapan informasi yang dapat diperoleh oleh peneliti.

2. Guru

Guru merupakan salah satu informan yang sangat penting, yang diharapkan dapat memberikan informasi secara lengkap dan akurat mengenai

bagaimana proses metode bermain untuk peningkatan potensi kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi Kabupaten Serang.

3. Orang tua

Diharapkan orang tua dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan kreativitas anak yang mempengaruhi dalam kehidupan sehari-hari.

E. Prosedur Pengumpulan dan Perekaman Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2009: 308) menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif ini, cara atau teknik pengumpulan data dilakukan dalam kondisi alamiah maka teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Pengamatan (observasi)

Observasi yaitu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Aspek-aspek yang diobservasi oleh peneliti adalah perilaku kreatif anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi dan proses metode bermain untuk mengembangkan perilaku kreatif anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi. Pedoman observasi dibuat dalam bentuk deskripsi berdasarkan pada aspek-aspek yang diamati.

b. Wawancara

Dalam penelitian kualitatif ini, wawancara dilakukan secara terstruktur, dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya. Sebelum mengumpulkan data di lapangan dengan metode wawancara, peneliti menyusun daftar pertanyaan tertulis sebagai pedoman di lapangan. Namun, daftar pertanyaan bukanlah sesuatu yang bersifat ketat, tetapi dapat mengalami perubahan sesuai situasi dan kondisi di lapangan,

Riri Iraningrum, 2017

PENGARUH METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

daftar pertanyaan (pedoman pertanyaan) dapat mengalami perubahan sebagaimana teori dan konsep pun dapat berubah. Itulah sebabnya peneliti dipandang sebagai instrumen karena gejala empiris di lapangan tidak dapat dibayangkan dapat muncul sebagai gejala empiris dalam masyarakat.

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah tentang profil sekolah dan metode yang digunakan dalam proses mengembangkan perilaku kreatif anak didik. Wawancara dilakukan pula kepada guru-guru di PAUD Proklamasi tentang bagaimana peran guru dalam mengembangkan perilaku kreatif anak didik usia 5-6 tahun melalui metode bermain di PAUD Proklamasi, serta orangtua mendukung informasi mengenai subjek penelitian.

c. Dokumentasi

Agar data bertambah lengkap peneliti melengkapi dan memperdalam hasil pengamatan dan wawancara dengan melakukan dokumentasi. Dokumen dalam penelitian ini berbentuk tulisan, gambar atau foto. Dokumentasi dilakukan saat observasi, pelaksanaan proses metode bermain penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi

2. Alat Pengumpul Data

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian yaitu peneliti sendiri. Untuk membantu peneliti dalam pengumpulan data maka digunakan instrument berupa pedoman observasi, pedoman wawancara dan catatan lapangan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen pengumpul data penelitian:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Pedoman Observasi Kreativitas Anak

No.	Variabel	Aspek	Sub Indikator	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kreativitas	Kognitif	Orisinalitas	Memiliki gagasan yang orisinal	1	1

				Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan	2	1
				mempunyai rasa ingin tahu yang besar	3	1
			Fleksibilitas	Mudah bergerak	4	1
				Fleksibel dalam berpikir dan merespons	5	1
			Kelancaran	Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah	6	1
				Kritis terhadap pendapat orang lain	7	1
			Elaborasi	Tekun dan tidak mudah bosan	8	1
				Giat dan rajin	9	1
		Nonkognitif	Motivasi	Tertarik pada kegiatan kreatif	10	1
				kaya akan inisiatif	11	1
			Kepribadian Kreatif	Memiliki tanggungjawab dan komitmen kepada tugas	12	1
				Percaya diri dan mandiri	13	1
			Mempunyai minat yang luas	14	1	

Tabel 3.2
Kisi-kisi Pedoman Observasi Metode Bermain

No.	Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Metode Bermain	Bermain Aktif	permainan yang dilakukan dengan gerakan-gerakan untuk melatih kekuatan otot anak	1	1
			Membuat bentuk-bentuk pada suatu benda agar lebih menarik	2	1
			Melibatkan ilusi atau fantasi bagi anak seolah-olah hal itu menyerupai sungguhan	3	1
			Menyelesaikan suatu tantangan tertentu	4	1
		Bermain Pasif	permainan, yang mana anak hanya menerima saja tanpa melakukan aktivitas	5	1

Tabel 3.3
Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Indikator	Narasumber	
		Pendidik	Orangtua
1.	fleksibel dalam berpikir dan merespons	√	
2.	memiliki gagasan yang orisinal	√	
3.	bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan		√
4.	mempunyai rasa ingintahu yang besar	√	
5.	kritis terhadap pendapat orang lain	√	

Riri Iraningrum, 2017

PENGARUH METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6.	tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah		√
7.	kaya akan inisiatif	√	
8.	tertarik pada kegiatan kreatif	√	
9.	memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas	√	
10.	percaya diri dan mandiri		√
11.	mempunyai minat yang luas		√

Tabel 3.4
Daftar Koding

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Koding
1.	Kreativitas	Kognitif	memiliki gagasan yang orisinal	K
			bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan	K
			mempunyai rasa ingintahu yang besar	K
			Mudah bergerak	K
			fleksibel dalam berpikir dan merespons	K
			tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah	K
			kritis terhadap pendapat orang lain	K
			tekun dan tidak mudah bosan	K
			giat dan rajin	K
		Nonkognitif	tertarik pada kegiatan kreatif	NK
			kaya akan inisiatif	NK
			memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas	NK
			percaya diri dan mandiri	NK
		mempunyai minat yang luas	NK	
No.	Variabel	Aspek	Indikator	Koding

Riri Iraningrum, 2017

PENGARUH METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.	Metode Bermain	Bermain Aktif	permainan yang dilakukan dengan gerakan-gerakan untuk melatih kekuatan otot anak	BA
			membuat bentuk-bentuk pada suatu benda agar lebih menarik	BA
			melibatkan imajinasi dan fantasi bagian-bagian seolah-olah hal itu menyerupai sesungguhnya	BA
			menyelesaikan suatu tantangan tertentu	BA
	Bermain Pasif	permainan, yang mana anak hanya menerima ajakan untuk melakukan aktivitas	BP	

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi (catatan lapangan) dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2010: 335). Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti peneliti melakukan rangkuman, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan

memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian ini untuk menyajikan data digunakan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Isi dalam display data tersebut adalah hasil analisis secara mendalam terhadap data yang sudah direduksi.

3. *Verification* (Menarik Kesimpulan)

Langkah selanjutnya setelah mereduksi dan menyajikan data, langkah ketiga menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011: 345), adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal.

4. Validasi

Keabsahan data merupakan sesuatu yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, yaitu untuk mengetahui derajat kepercayaan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Teknik yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini adalah:

(a) Perpanjangan Pengamatan

Dengan perpanjangan pengamatan ini, berarti peneliti mengecek kembali data yang telah diperoleh, jika setelah dicek kembali ke lapangan data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri, namun apabila data yang diperoleh selama ini setelah dicek kembali pada sumber data asli atau sumber data lain ternyata tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan mendalam sehingga diperoleh data yang pasti kebenarannya.

(b) Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti peneliti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data

Riri Iraningrum, 2017

PENGARUH METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis dan peneliti dapat melakukan pengecekan kembali kebenaran data yang telah ditemukan. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti.

(c) Triangulasi

Triangulasi berarti peneliti mengecek kembali data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Tekniknya dengan pemeriksaan kembali data dengan tiga cara, yaitu: pertama, triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Kedua, triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda misalnya mengecek dengan teknik wawancara lalu dicek dengan observasi atau dokumentasi.

Ketiga adalah waktu, waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

(d) *Member Check*

Member Check, yaitu peneliti melakukan proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh para pemberi data berarti data tersebut valid sehingga semakin kredibel/dipercaya, tetapi apabila data yang ditemukan peneliti dengan berbagai penafsirannya tidak disepakati oleh pemberi data, maka peneliti perlu melakukan diskusi dengan pemberi data, dan apabila perbedaannya tajam, maka peneliti harus merubah temuannya, dan harus menyesuaikan dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Hal ini agar informasi yang diperoleh peneliti akan digunakan

dalam penulisan laporan sesuai dengan yang dimaksud sumber data atau informan.

G. Isu Etik

Beberapa isue etik yang menjadi perhatian dalam penelitian ini antara lain :

1. Pengamatan dan wawancara terhadap anak usia dini dilakukan dengan sepengetahuan serta atas izin orang tua dan guru.
2. Pengamatan terhadap anak usia dini dilakukan dengan menjamin hak-hak anak usia dini sebagai individu.
3. Waktu pengamatan disesuaikan dengan waktu bermain anak, sehingga tidak mengganggu aktivitas pribadi lainnya.
4. Peneliti membaktikan diri pada pencarian kebenaran ilmiah untuk memajukan ilmu pengetahuan.
5. Peneliti mengelola sumber daya keilmuan dengan penuh rasa tanggung jawab.
6. Peneliti membuka diri terhadap tanggapan, kritik dan saran dari sesama peneliti terhadap proses dan hasil penelitian.