

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Secara khusus, desain penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah studi literatur (*literature study*) atau penelitian kepustakaan.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi literatur (*literature study*) atau penelitian kepustakaan. Bogdan dan Taylor (dalam Barlian, 2016) mendefinisikan metode kualitatif sebagai metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Ahyar, Sukmana, dan Andriani (2020) menyebutkan tujuan penelitian kualitatif tidak semata-mata untuk mencari kebenaran, tetapi lebih pada pemahaman subyek terhadap dunia sekitarnya.

Penelitian studi literatur menurut Zed (2014) merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Adapun ciri-ciri penelitian studi literatur adalah:

1. Peneliti berhadapan langsung dengan teks atau data yang sudah ada dan tidak dengan mencari langsung ke lapangan atau mencari informasi pada saksi mata.
2. Data pustaka bersifat siap pakai. Dalam hal ini peneliti tidak pergi kemana-mana, kecuali pergi mencari bahan sumber yang sudah tersedia di perpustakaan.
3. Data pustaka umumnya merupakan sumber sekunder. Hal ini dikarenakan peneliti memperoleh bahan dari tangan kedua, bukan bahan orisinal yang didapatkan langsung dari tangan pertama di lapangan.
4. Kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kemudian, Zed (2014) menuturkan ada empat langkah dalam kepustakaan yaitu: (1) menyiapkan alat perlengkapan yang diperlukan; (2) menyiapkan bibliografi kerja (*working bibliography*); (3) mengorganisasikan waktu; dan (4) kegiatan membaca dan mencatat bahan penelitian.

3.2 Sumber Data Penelitian

Peneliti mendapatkan data dari sumber berupa buku, artikel, dan jurnal yang membahas mengenai permainan harta karun, kemampuan kognitif pada anak, dan berbagai pembahasan yang berhubungan dengan permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Semua data akan ditinjau dan dikaji untuk mengetahui kelayakan sumber data. Peneliti memeriksa literatur yang dikutip dan menghubungi dua ahli untuk mengidentifikasi sumber data yang disertakan. Adapun dokumen internal yang digunakan dalam penelitian ini adalah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Adapun dokumen eksternal yang digunakan antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.1
Sumber Data Penelitian Utama

No	Tim Peneliti	Judul	Tahun	Jurnal/ Penerbit
1	Nurhayati, G.	<i>The Influence of Treasure Hunt Game in Improving Young Learners' Vocabulary Skill</i>	2017	Jurnal Kependidikan
2	Chalmers, M.	<i>The Scavenger Hunt As an Interactive Teaching Tool to Develop Research Skills</i>	2014	<i>Interface: The Journal of Education, Community and Values</i>
3	Amelia, M.	<i>The Effect of Scavenger Hunt Game on Students' Reading Comprehension of Descriptive Text</i>	2020	<i>Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal</i>

4	Chun, E.J. dkk	<i>When Service Learning meets the Project Approach: Incorporating Service Learning in an early childhood program</i>	2011	<i>Journal of Early Childhood Research</i>
5	Levy, R. dan Thompson, P.	<i>Creating 'buddy partnerships' with 5- and 11-year old-boys: a methodological approach to conducting participatory research with young children</i>	2013	<i>Journal of Early Childhood Research</i>

Tabel 3.2
Sumber Data Penelitian Penunjang

No	Tim Peneliti	Judul	Tahun	Jurnal/ Penerbit
1	Rachmat, N. & Sumiati, T.	Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun	2016	Jurnal Metodik Didaktik/ Universitas Pendidikan Indonesia
2	Nurtaniawati	Peran Guru dan Media Pembelajaran dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini	2017	Jurnal Tunas Siliwangi/ STIKIP Siliwangi Journals
3	Setyowati, N.	Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak	2018	Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran /Universitas Nusantara

				PGRI Kediri
4	Veronika, A., dkk.	Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Kecerdasan Logika Matematika pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Shandy Putra Telkom Pekanbaru	2018	Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Universitas Riau
5	Asma, S.	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh	2019	Jurnal Serambi PTK/ Universitas Serambi Mekkah

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Ahyar, dkk. (2020) menyatakan bahwa dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan mencatat data-data yang telah ada. Teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi diperoleh melalui pengambilan data dari dokumen-dokumen. Dokumen tersebut dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental seseorang. Moleong (dalam Ahyar, dkk., 2020) menyebutkan bahwa dokumen terbagi dalam dua macam, yaitu dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dokumen pribadi berisi catatan atau karangan seseorang secara tertulis tentang tindakan yang dilakukannya, seperti buku harian, surat pribadi, otobiografi, dan sebagainya. Berbeda dengan dokumen pribadi, dokumen resmi berisi tentang catatan-catatan yang bersifat formal. Dokumen resmi terbagi atas dokumen internal dan dokumen eksternal. Dokumen internal menyajikan informasi mengenai suatu keadaan, aturan lembaga tertentu, instruksi, keputusan pemimpin kantor, dan sebagainya. Berbeda dengan dokumen internal, dokumen eksternal berisi tentang informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial, misalnya majalah, buletin, pernyataan, dan tulisan-tulisan yang dipublikasikan ke

media massa. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen internal dan dokumen eksternal.

3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (dalam Ahyar, dkk., 2020) analisis data kualitatif merupakan data yang berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data tersebut dikumpulkan melalui beragam cara yaitu dengan melakukan pengamatan terlibat, wawancara, dan selanjutnya diproses melalui rekaman, catatan, serta pengetikan dengan menggunakan kata-kata yang disusun dalam teks yang diperluas. Analisis model Miles dan Huberman dibagi ke dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan tahap pertama dari analisis yang mengarahkan, menggolongkan, membuang hal-hal yang tidak perlu, mengorganisasikan data hingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan dan dapat diverifikasi (Ahyar, dkk., 2020). Setiap peneliti dalam mereduksi data dipandu oleh tujuan. Pada penelitian kualitatif tujuan utama dari penelitian adalah temuan. Oleh karena itu, ketika peneliti melakukan penelitian kemudian menemukan hal-hal baru yang dipandang asing, maka hal tersebut harus menjadi perhatian peneliti dalam mereduksi data. Kemudian setelah peneliti mendapatkan jawaban dari seorang narasumber yang diperoleh melalui wawancara, data tersebut harus diperiksa kembali dengan dokumen yang mendukung hingga menemukan jawaban yang menyeluruh.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

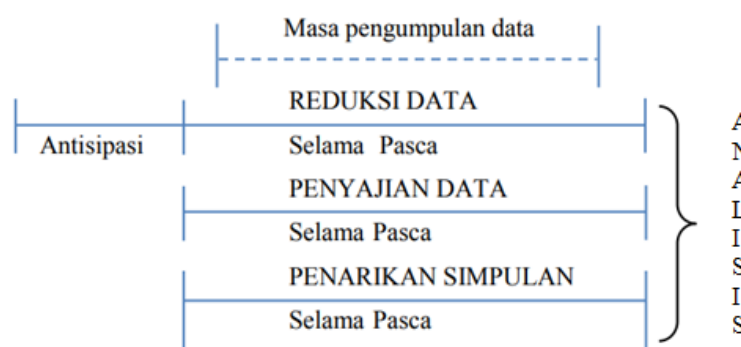
Penyajian data pada penelitian kualitatif dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Miles dan Huberman (dalam Ahyar, dkk., 2020) mengatakan bahwa penyajian data yang dimaksud adalah sekumpulan informasi tersusun yang memungkinkan terjadinya penarikan simpulan atau pengambilan tindakan. Dalam hal ini, saat peneliti memasuki lapangan dan menemukan fenomena yang bersifat kompleks, serta dinamis perlu waktu yang cukup lama untuk menguji apa yang telah ditemukan. Setelah peneliti memasuki lapangan cukup lama, kemudian menemukan hipotesis yang dirumuskan selalu didukung oleh data yang dikumpulkan saat di lapangan, maka

hipotesis tersebut terbukti dan berkembang menjadi teori yang *grounded*. Teori *grounded* menurut Ahyar, dkk. (2020) adalah teori yang ditemukan secara induktif atau mengandung pembuktian dan contoh-contoh fakta berdasarkan data-data yang dikumpulkan di lapangan, kemudian diuji melalui pengumpulan data yang terus menerus.

3. Penarikan Simpulan

Langkah akhir dari analisis menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Simpulan merupakan inti dari temuan-temuan di lapangan yang menggambarkan pendapat-pendapat terakhir atau keputusan akhir yang diperoleh melalui proses penemuan bukti-bukti kuat pada tahap pengumpulan data. Simpulan yang dibuat harus berkesinambungan dengan fokus penelitian, tujuan penelitian, dan temuan penelitian. Temuan penelitian dapat berupa deskripsi atau gambaran tentang suatu obyek yang masih belum pasti, kemudian diteliti sehingga menjadi jelas. Dalam membuat simpulan, proses analisis data dikaitkan dengan mencari hubungan antara apa (*what*) yang dilakukan, bagaimana (*how*) melakukan, mengapa (*why*) dilakukan seperti itu, dan bagaimana (*how*) hasilnya.

Miles dan Huberman dalam analisis data memperkenalkan dua model, yaitu model alir dan model interaktif. Penelitian ini menggunakan model alir. Fokus perhatian peneliti dalam model ini adalah pengaturan waktu, penyusunan proposal penelitian, pengumpulan data, dan pasca pengumpulan data. Pada model ini peneliti melakukan tiga analisis secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan seperti yang terdapat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Model Alir Miles dan Huberman

(Ahyar, dkk., 2020, hlm.173)

3.5 Instrumen Penelitian

Tabel 3.3
Instrumen Penelitian

No.	Variabel	Indikator	Deskripsi
1	Efektivitas permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini	Tercapainya tujuan pembelajaran	
2	Capaian pembelajaran permainan harta karun dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	
		Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	