

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **1.1 Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiono (2010) penelitian kualitatif adalah penelitian di mana peneliti di tempatkan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif. Penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang bersifat deskriptif, seperti transkrip wawancara dan observasi. Penelitian ini sebagai cara untuk melakukan pengamatan langsung pada individu dan berhubungan dengan orang-orang tersebut untuk mendapatkan data yang digalinya (Moleong, 2002)

Dasar pemikiran digunakan pendekatan ini adalah ingin mengetahui tentang fenomena yang ada dan dalam kondisi yang alamiah, bukan dalam kondisi terkendali, labolatoris atau eksperimen. Di samping itu, karena peneliti perlu untuk langsung terjun ke lapangan bersama objek penelitian sehingga jenis penelitian deskriptif kualitatif kiranya lebih tepat untuk digunakan.

Sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu gambaran deskriptif mengenai kemampuan *problem solving* pada anak usia dini melalui bermain pola di PAUD Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan data yang peneliti peroleh sebagai hasil suatu penelitian. Dengan menggunakan pendekatan ini, maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas sehingga hasil penelitian ini benar-benar sesuai dengan kondisi di lapangan. Penulis memaparkan dan menjelaskan suatu kejadian dan aktivitas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## 1.2 Tempat Penelitian dan Partisipan

Penelitian ini dilakukan di PAUD Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak PAUD Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam Aceh Besar yang berumur 5-6 tahun, di kelas B dengan subjek 5 orang anak.

## 1.3 Penjelasan Istilah

### a. Kemampuan *Problem Solving*

Kemampuan *problem solving* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah dan mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kegiatan bermain pola.

### b. Bermain Pola

Bermain pola merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan *problem solving* anak. Anak dapat membuat pola sesuai dengan bentuk, warna, ukuran.

## 1.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, dan wawancara. Observasi mengamati secara langsung kegiatan anak dalam bermain pola untuk kemampuan *problem solving*.

### 1. Format Pedoman Obsevasi tahapan-tahapan *Problem Solving* Anak Usia Dini

Tabel 3.4.1

No.	Tahapan <i>Problem Solving</i>	Deskripsi Hasil Observasi
1.	Membaca dan berpikir	Pada tahap membaca dan berpikir, di mana pada tahapan ini anak dapat mengidentifikasi fakta, pertanyaan, menentukan tindakan. Anak menuangkan hasil pemikirannya kedalam bentuk pola yang akan dibuat atau dibangun.  Pada pengamatan pada TA, ia mampu membaca

Adelfa Yuriansa, 2021

**KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN POLA (PATTERN) DI PAUD ARRASYID KAJHU KECAMATAN BAITUSSALAM, ACEH BESAR**

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

		dan berpikir dalam mengamati suatu gambar yang diberikan oleh gurunya, dan kemudian TA menuangkan kedalam bermain pola baloknya dan membuat tema yang sudah ditentukan.
2.	Eksplorasi dan merencanakan	<p>Pada tahap bereksplorasi, anak mampu mengorganisasi informasi dengan mengamati bentuk-bentuk pola bangunan yang dibawakan oleh gurunya dan anak melihat berbagai bentuk informasi dan bentuk-bentuk pola balok yang akan dibangun secara langsung. Seperti pada saat anak membuat bangunan rumah dengan bentuk pola lingkaran - segi empat - segitiga, guru menunjukkan bentuk balok dengan gambar tersebut, tetapi TA membuat bangunan rumah yang terinspirasi dari rumahnya yang menggunakan bentuk pola sangat besar-kecil dari bentuk balok. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, anak mampu mengeksplorasi dengan baik apa yang harus dikembangkan untuk menjadi sebuah bangunan yang bagus.</p> <p>Merencanakan, dari hasil pengamatan yang didapat anak mampu merencanakan dengan mencari informasi-informasi yang diperlukan untuk membangun rumah dengan menggunakan pola yang lain melalui melihat gambar yang gurunya berikan.</p>
3.	Memilih Strategi	Berdasarkan pengamatan dalam penelitian, subjek TA terlihat mampu dalam mengerjakan tahap strategi di mana TA membuat pola dalam membangun sebuah rumah. TA membuat pola yang terinspirasi dari kamar dirumahnya, TA melakukan dengan membuat kamar satu dengan

		<p>kamar yang lainnya dari beberapa balok yang berbentuk pola lingkaran O-0-o-O-0-o.</p> <p>Pengamatan pada ST, dalam tahapan ini memilih strategi dengan menemukan pola dan membuat kamar setelah pintu masuk tanpa ruang tamu. ST sudah mampu mengelompokkan balok dari ukuran yang sangat besar, besar, kecil, bentuk segi empat, lingkaran, segitiga dll. ST membuat dinding menggunakan pola abc-abc (merah-hijau-biru-merah-hijau-biru) dan seterusnya sehingga dinding tersebut tinggi</p>
4.	Mencari Jawaban	<p>Pada tahap mencari jawaban terdiri dari tahapan ini yaitu memprediksi, mengamati, menggunakan kemampuan berhitung, menggunakan kemampuan geometris. Penelitian melalui pengamatan yang dilakukan oleh TA, pada tahapan ini TA mampu mencari jawaban kenapa bentuk pola kamar dia berbeda dengan bentuk pola kamar yang satunya. Balok yang disusun di kamarnya ada enam sedangkan kamar yang satunya ada tujuh balok, dan TA membongkar dan mengulangi lagi dengan pola yang sama dengan kamarnya hingga selesai. Selanjutnya ST dalam hasil pengamatan sudah mampu memprediksi bangunan mana yang akan roboh ketika ia membuat ruang diatas serta kemampuan ST dalam membangun dinding dengan pola warna abc-abc sehingga terlihat menarik jika dilihat.</p>
5.	Refleksi dan Pengembangan	<p>Refleksi dalam tahap ini yaitu anak menemukan solusi alternatif, menuangkan ide apa yang ia lakukan pada proses pembelajaran saat kegiatan</p>

Adelfa Yuriansa, 2021

**KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN POLA (PATTERN) DI PAUD ARRASYID KAJHU KECAMATAN BAITUSSALAM, ACEH BESAR**

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

		<p>bermain, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mendiskusikan jawaban kepada teman dan guru, dan menciptakan variasi. Dari hasil penelitian yang dilakukan, TA memecahkan masalah dengan menentukan solusi alternatif ketika bentuk pola kamarnya tidak sesuai dengan bentuk pola kamar yang satunya. Kemudian mendiskusikan dengan guru yang menanyakan apa yang sedang dibuat oleh TA dan TA menjawab kalau bentuk pola kamarnya tidak sesuai dengan bentuk pola kamar yang satunya dan ada yang kelebihan balok jika dihitung dan TA membongkar dan membuat ulang hingga selesai.</p>
--	--	---

## 2. Format Wawancara

Tabel 3.4.2

1.	<p>Bagaimana cara ibu menerapkan kegiatan pembelajaran melalui bermain?</p>	<p>Banyak cara dalam menerapkan kegiatan pembelajaran melalui bermain salah satunya dengan bermain pola disana anak akan bermain tanpa disadari anak mengenal konsep pola. berikan permainan yang menarik kepada anak sehingga mereka tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran dan tanpa terbebani juga dalam sebuah pembelajar. Di sini anak tidak menentukan hasil akan tetapi proses dalam kegiatan bermain tersebut.</p>
2.	<p>Bagaimana kegiatan bermain pola (<i>pattern</i>) yang diterapkan di kelas B?</p>	<p>Kegiatan bermain pola sudah beberapa kali dilakukan, seperti bermain pola warna, bentuk, ukuran, suara, dll. Anak-anak</p>

Adelfa Yuriansa, 2021

**KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN POLA (PATTERN) DI PAUD ARRASYID KAJHU KECAMATAN BAITUSSALAM, ACEH BESAR**

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

		<p>dapat membuat pola misalnya pola abc-abc, mengelompokkan dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuknya, ukuran, warna dll. Dan anak sangat suka sekali dalam bermain pola, salah satu orang tua mengatakan bahwa “anak saya suka sekali dalam bermain pola, ketika anak pulang kerumah dan bermain dia menyusun sendok di rumah dari yang paling besar, sedang, kecil dan seterusnya”. Ada orang tua yang mengatakan kepada saya “anak saya suka sekali mengelompokkan baju baju di rumah berdasarkan warna”. Jadi mereka sangat antusias dalam belajar khususnya bisa mengenal konsep pola dengan baik.</p>
3.	<p>Bagaimana dengan mengajarkan <i>problem solving</i> pada anak usia dini apabila dilakukan melalui kegiatan bermain pola?</p>	<p>Ya tadi yang saya katakan, dengan mengajarkan anak bermain pola dimulai dari kegiatan atau pembelajaran yang sangat sederhana dan mudah di pahami oleh mereka. Setelah anak mulai paham dengan konsep pola yang sederhana tadi maka boleh di tingkatkan lagi ke yang lebih sulit sedikit sehingga mereka benar-benar mampu dalam memecahkan suatu masalah tersebut.</p>
4.	<p>Bagaimana reaksi anak ketika anak memecahkan masalah/<i>problem solving</i> dalam bermain pola?</p>	<p>Reaksi anak ketika dalam memecahkan masalah misalnya dalam bermain pola, kalau anak tidak paham mereka akan bingung dan terus bertanya kepada guru. Contohnya pada pola yang sederhana dulu deh yaitu pola abc-abc dengan kegiatan</p>

		<p>gerak bunyi misalnya petik jari-tepuk-hentakan kaki petik jari -tepuk-hentakan dan seterusnya. Ketika guru selesai mencontohkan dan memberi penjelasan, ada salah satu anak yang benar-benar tidak paham dan dia terus bertanya kenapa geraknya harus diulang-ulang padahal kan bisa bebas bisa dimulai dari petik jar-tepuk-hentakan kaki tepuk-hentakan kaki-petik jari. Disitulah tugas guru menjelaskan dan memberikan pemahaman kepada anak bahwa pola tersebut diulang-ulang, coba kalau tidak diulang pasti tidak akan berbentuk pola abc-abc. Jadi guru harus betul betul mampu memberikan pemahaman kepada anak baik itu dengan praktek langsung maupun dengan menggunakan media.</p>
5.	<p>Pada saat kegiatan bermain pola dilakukan, anak memecahkan suatu masalah dalam kegiatan bermainnya, apakah ada anak yang kebingungan atau ada anak yang belum mampu menyelesaikan kegiatan tersebut dengan baik?</p>	<p>Ya tentu saja ada. tapi anak tetap menyelesaikan kegiatannya tersebut walaupun dibantu oleh guru kelas atau guru pendamping. Dan mereka diajarkan untuk selalu bertanggung jawab untuk menyelesaikan suatu pekerjaan atau kegiatan pembelajaran hingga selesai. Tapi Alhamdulillah anak kelas ini bisa menyelesaikan kegiatan pembelajaran atau kegiatan bermainnya dengan baik setelah guru memberikan penjelasan kepada mereka.</p>
6.	<p>Apa cara yang dilakukan guru ketika terdapat siswa yang tidak</p>	<p>Guru terus memberikan pemahaman kepada anak sehingga anak benar-benar</p>

<p>mampu menyelesaikan kegiatan bermain pola tersebut?</p>	<p>paham baik itu guru melakukan dengan media-media lain atau praktek langsung, jika rasanya memang anak benar-benar tidak mampu menyelesaikan kegiatan bermainnya guru akan membantu akan tetapi anak tetap harus ikut tanpa meninggalkan kegiatan pembelajaran. Jika anak tatap ikut dan dibantu oleh guru setidaknya dia bisa mengingat permainan tersebut.</p>
--	--

### 1.5 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri, tetapi setelah fokus penelitian menjadi jelas, kemungkinan instrumen penelitian tersebut dikembangkan secara sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara.

Adapun instrumen-instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Key instrumen*; peneliti sendirilah yang berperan sebagai alat utama dalam penelitian.
2. Instrumen lainnya
  - a. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Meleong, 2010). Ciri utama wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi. Dalam wawancara sudah disiapkan berbagai macam pertanyaan pertanyaan tetapi muncul berbagai pertanyaan lain saat meneliti. Melalui wawancara inilah peneliti menggali data, informasi, dan kerangka keterangan dari subyek penelitian. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, artinya pertanyaan yang dilontarkan



tidak terpaku pada pedoman wawancara dan dapat diperdalam maupun dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan.

b. Pedoman Observasi

Observasi merupakan aktivitas penelitian dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan. Peneliti berada ditempat itu, untuk mendapatkan bukti-bukti yang valid dalam laporan yang akan diajukan. Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Dalam observasi ini peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya mengamati secara langsung keadaan objek, tetapi peneliti tidak aktif dan ikut serta secara langsung . Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati suatu fenomena yang ada dan terjadi. Observasi yang dilakukan diharapkan dapat memperoleh data yang sesuai atau relevan dengan topik penelitian.

c. Alat Perekam Wawancara

Alat perekam suara juga digunakan untuk melengkapi catatan-catatan wawancara. Dengan alat perekam suara sangat membantu peneliti dalam melengkapi jawaban yang tidak sempat tertulis, yaitu dengan cara memutar kembali hasil rekaman yang telah dilakukan.

d. Catatan lapangan

Dalam melaksanakan kedua cara pengumpulan data tersebut yaitu observasi dan wawancara, peneliti wajib membuat catatan lapangan di mana tujuan dari pencatatan ini berguna untuk memperkuat data yang diperoleh. Pencatatan lapangan yang dilakukan sewaktu peneliti berada di lapangan, yang berisi kata-kata kunci, frase, pokok-pokok isi pembicaraan, gambaran, sketsa, dan lain sebagainya.

## 1.6 Analisis Data

Data yang sudah terkumpul melalui observasi dan wawancara akan diolah dan analisis secara deskriptif kualitatif. Kata-kata yang digunakan dengan jelas dan logis sehingga dapat dipahami dan dimengerti oleh pembaca. Analisis data

Adelfa Yuriansa, 2021

*KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN POLA (PATTERN) DI PAUD ARRASYID KAJHU KECAMATAN BAITUSSALAM, ACEH BESAR*

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

dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif dengan teknik *thematic analysis* atau analisis tematik. Menurut Boyatzis (1998) analisis tematik adalah “*a method for identifying, analyzing and reporting patterns (themes) within data. And further than this, and interprets various aspects of the research topic*” Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa tematik analisis adalah sebuah metode untuk mengidentifikasi, menganalisa dan melaporkan pola-pola (tema) yang terdapat pada data, dan lebih jauh lagi dapat menginterpretasikan aspek beragam dari topic penelitian. Sedangkan menurut Daly (Hayatinnopus, 2006) analisis tematik adalah sebuah pencarian tema-tema yang muncul dan menjadi penting untuk sebuah gambaran dari fenomena. Format tematik analisis ini untuk memberikan sedikit gambaran dari data keseluruhan dan analisis data yang lebih detail. Peneliti menggunakan teori-teori yang dirujuk pada bab 2 sebagai rujukan untuk memaknai data kualitatif, dalam hal ini peneliti sedang berpikir deduktif. Sebaliknya ketika peneliti melakukan kategorisasi terhadap data, yaitu untuk menemukan kategori maka peneliti sedang berpikir secara induktif. Berpikir induktif dan berpikir deduktif terus dilakukan secara bergantian saat melakukan penelitian.

### **1.7 Isu Etik Penelitian**

Penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan persetujuan oleh pihak lembaga yaitu Kepala Sekolah dan Ketua Yayasan PAUD Arrasyid Kajhu. Kerahasiaan subjek yang diteliti akan dijaga demi menjaga kode etik subjek yang diteliti.