

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk melihat peran guru dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa melalui permainan tebak gambar. Dilihat dari segi data penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah. Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. (Muhammad Rijal Fadli , 2021)

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bertujuan pada kegiatan yang ada kemudian dipahami dan dianalisis secara mendalam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan suatu penomena tertentu yang ada dalam masyarakat dilakukan secara mendalam untuk mempelajari latar belakang, keadaan dan interaksi yang terjadi pada saat penelitian. (Sugiyono, 2017)

B. Informan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu. Penentuan Informan dalam penelitian ini dipilih secara purposive untuk mendapatkan data yang relevan dan mendalam terkait peran guru dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak melalui permainan tebak gambar. Informan utama adalah guru-guru kelas di TK IT Al-Qiswah yang aktif menggunakan metode permainan tebak gambar sebagai bagian dari strategi pembelajaran dan pengembangan psikososial anak. Guru dipandang sebagai subjek penting karena mereka secara langsung berinteraksi dengan anak dan memfasilitasi kegiatan bermain yang berperan dalam pembentukan rasa percaya diri anak (Putra & Dewi, 2019).

Jumlah informan yang ditetapkan adalah 3 guru kelas:

1. Guru wali kelas B1
2. Guru Wali kelas B2
3. Guru wali kelas B3

Pemilihan informan dilakukan dengan mempertimbangkan pengalaman mengajar guru, lama pengabdian, serta keterlibatan guru dalam proses pembelajaran anak. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi yang bertujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang peran guru dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak melalui permainan tebak gambar.

C. Lokasi Penelitian

1. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapat sebuah gambaran dan informasi yang lebih jelas, lengkap serta memungkinkan dan mudah bagi peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian observasi. Oleh Karena itu, penulis mendefinisikan tempat penelitian sebagai tempat dilakukannya penelitian. Dalam hal ini, lokasi penelitian terletak di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu, terletak di Jl. Mayor (TNI) Boerhan Dahri Kel. Pekan Sabtu, Kec. Selebar Kota Bengkulu. TK IT Al-Qiswah telah didirikan dan beroperasi sejak tahun 2017

Penelitian ini akan dilakukan pada saat turunnya SK Penelitian sampai dengan selesai. Yaitu terhitung dari tanggal 17 Februari sampai dengan 17 Maret 2025

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah Guru dan Anak TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu.

D. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari pihak-pihak yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran di TK IT Al-Qiswah, khususnya yang berhubungan dengan penerapan permainan tebak gambar dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Data primer utama berasal dari guru-guru kelas yang menerapkan metode

permainan tebak gambar sebagai salah satu strategi pembelajaran. Guru-guru ini memberikan informasi mengenai langkah-langkah pembelajaran, interaksi dengan siswa, serta observasi mereka terkait perkembangan rasa percaya diri siswa selama dan setelah kegiatan permainan berlangsung.

Selain guru, data primer juga dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap siswa saat mengikuti permainan tebak gambar. Observasi ini bertujuan untuk melihat respon, keberanian, serta tingkat partisipasi siswa yang mencerminkan rasa percaya diri mereka dalam proses pembelajaran.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini berasal dari berbagai dokumen, literatur, dan bahan tertulis yang berkaitan dengan tema penelitian, khususnya mengenai peran guru, rasa percaya diri anak, dan penggunaan permainan tebak gambar dalam pembelajaran. Data sekunder tersebut diperoleh dari buku-buku referensi, jurnal ilmiah, artikel, tesis, laporan penelitian, serta dokumen-dokumen resmi yang mendukung pemahaman teori dan praktik terkait pembelajaran anak usia dini dan menumbuhkan rasa percaya diri melalui media permainan edukatif.

Selain itu, sumber data sekunder juga meliputi dokumen internal TK IT Al-Qiswah seperti kurikulum, program pembelajaran, catatan kegiatan pembelajaran, dan

laporan hasil evaluasi yang berkaitan dengan implementasi permainan tebak gambar dalam proses belajar mengajar. Dokumen ini penting untuk memberikan gambaran kontekstual serta mendukung data primer yang diperoleh dari lapangan.

Pemanfaatan sumber data sekunder bertujuan untuk memperkuat analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, serta memberikan landasan teori dan kerangka konseptual yang solid sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini dan metode pembelajaran inovatif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Arikunto ialah metode yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, merangkum metode yang tidak dapat dicapai dalam wujud yang nyata tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya. Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode berikut ini:

1. Metode Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang terjadi pada objek yang diteliti. Observasi langsung ini merupakan observasi awal yang mana dilakukan peneliti untuk mengoptimalkan data mengenai Peran Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui

Permainan Tebak Gambar di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu. Dalam observasi ini peneliti melihat langsung bagaimana proses kegiatan pembelajaran dan kegiatan bermain berlangsung.

2. Metode Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Metode wawancara peneliti gunakan untuk menggali data Peran Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Permainan Tebak Gambar di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu.

Wawancara kepada seluruh wali kelas di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu dilakukan pada guru setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.1

No	Pertanyaan
1	Bagaimana cara anda mengajarkan siswa tentang sikap percaya diri? dan bagaimana cara anda untuk menumbuhkan atau membentuk rasa percaya dirinya
2	Seberapa sering anda menggunakan permainan dalam proses pembelajaran di kelas?

3	Bagaimana cara anda mendesain permainan tebak gambar untuk membuat siswa merasa lebih percaya diri?
4	Apa alasan anda memilih permainan tebak gambar sebagai salah satu metode pembelajaran?
5	Bagaimana reaksi siswa ketika bermain tebak gambar dalam proses pembelajaran?
6	Apa perubahan yang anda lihat pada siswa setelah mereka berpartisipasi dalam permainan ini, terutama terkait dengan rasa percaya diri mereka?
7	Sejauh mana anda menilai bahwa permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam jangka panjang
8	Apakah anda melakukan penilaian terhadap perkembangan siswa setiap harinya terutama tentang rasa percaya dirinya?

3. Metode Dokumentasi

Pada teknik pengumpulan data dengan cara dokumentasi ini, dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan, dan video kegiatan agar lebih memperkuat data peneliti dari observasi dan wawancara dengan guru TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu. Pengumpulan data

yang dilakukan oleh peneliti, seperti arsip, dalam hal ini peneliti berusaha mencari dokumen-dokumen yang dapat dijadikan literatur dalam pengumpulan bahan- bahan penelitian salah satu dokumen yaitu foto wawancara dengan narasumber, data-data sekolah dan lain sebagainya.

F. Analisis Data

Setelah data yang diperoleh di lapangan melalui wawancara terkumpul kemudian analisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif (bentuk uraian-uraian terhadap subjek yang diamati) selanjutnya pembahasan disimpulkan secara deduktif yang menarik kesimpulan dari pertanyaan yang bersifat umum menuju ke pertanyaan yang bersifat khusus, menggunakan Model Miles dan Humberman.

1. Reduksi data

Merangkum data-data yang didapat pada saat wawancara di lapangan lalu memilih hal-hal pokok untuk memfokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan Peran Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Permainan Tebak Gambar.

2. Data display

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Display data menyusun data yang telah didapatkan dari hasil wawancara secara sistematis sehingga memberikan kemudahan dalam menghasilkan

kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, flowerhart, dan sejenisnya.

3. Verification

Penarikan kesimpulan dari informasi yang di dapat saat wawancara tentang Peran Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Permainan Tebak Gambar. yang dapat menjawab rumusan masalah. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas argumentative.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Demi mencapai keabsahan data atau kredibilitas data dilakukan dengan cara trigulasi. Teknik trigulasi adalah pengujian kredibilitas dengan dilakukannya pengecekan data dari berbagai cara, sumber serta waktu. Dalam penelitian pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data menggunakan trigulasi teknik dan trigulasi waktu. Jadi dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh melalui wawancara, kemudian diperiksa melalui observasi serta dokumentas. Apabila dari pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda nyata atau ada, maka penulis dapat melakukan diskusi lebih lanjut lagi mengenai data yang bersangkutan untuk memastikan apakah datayang diperoleh benar-benar nyata dan semuanya benar. (Sugiyono, 2017)

H. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, sebagaimana dijelaskan oleh Moleong tahapan penelitian meliputi: tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data, hingga tahap pelaporan hasil penelitian. Adapun penjelasan secara spesifik sebagaimana berikut:

1. Tahap pra-lapangan

Pada tahap pra-lapangan ini, peneliti mengajukan judul penelitian ke ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, setelah mendapat persetujuan peneliti melakukan studi pendahuluan ke lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian serta memantau perkembangan yang terjadi di sana kemudian peneliti membuat proposal penelitian. Selain itu, peneliti juga menyiapkan segala surat serta kebutuhan lainnya yang diperlukan selama melakukan penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

setelah mendapat izin dari Kepala Sekolah TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu, peneliti kemudian mempersiapkan diri untuk memasuki lokasi penelitian tersebut demi mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dalam pengumpulan data. Peneliti terlebih dahulu menjalin keakraban dengan responden dalam berbagai aktifitas agar peneliti diterima dengan baik dan lebih leluasa dalam memperoleh data yang diharapkan.

3. Tahap penulisan laporan, tahap ini meliputi kegiatan menyusun hasil laporan, konsultasi hasil penelitian, perbaikan hasil konsultasi.

