

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami bagaimana orang tua dari kelompok “*Awe-Awe*” menerapkan kegiatan bermain bagi anak-anaknya. Pendekatan kualitatif merupakan desain penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti sendiri berperan sebagai instrumen kunci dalam penelitian tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini memilih pendekatan kualitatif karena sering digunakan oleh peneliti sebelumnya yang mempelajari topik-topik seperti kelas, ras, dan isu-isu lain yang terkait dengan kelompok yang terpinggirkan (Gregar, 2016; Creswell, 2014). Hal ini mendorong penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini karena sesuai dan cocok untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif dari jawaban terhadap pertanyaan penelitian (Denzin & Lincoln, 2009).

Penelitian kualitatif sesuai untuk mengkaji kehidupan kelompok terpinggirkan karena metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami perspektif dan pengalaman individu secara mendalam dan detail (Merriam, 2002). Metode kualitatif melibatkan pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan terperinci, seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen, yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang konteks sosial dan budaya di mana individu tersebut hidup (Creswell, 2013; Creswell et al., 2007). Oleh karena itu, penelitian kualitatif sering digunakan untuk mengeksplorasi masalah yang terkait dengan pengalaman hidup individu, seperti isu-isu yang dialami oleh kelompok terpinggirkan. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif dipilih karena metode ini sesuai untuk memahami pandangan dan pengalaman orang tua keluarga “*Awe-Awe*” di Gunung Gumitir tentang kegiatan bermain bagi anak usia dini.

Pada penelitian kualitatif, semakin detail, teliti, dan mendalam data yang dikumpulkan, semakin baik kualitas penelitian tersebut. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang menekankan pada kuantitas data, penelitian kualitatif lebih

menekankan pada kedalaman data (Sumintono & Widiyanto, 2019; Creswell, 2014). Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan fenomena yang diteliti dengan cara mengumpulkan data yang sangat detail dan mendalam, sehingga menunjukkan pentingnya mendapatkan data yang berkualitas dan mendalam (Miles & Huberman, 1984). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami individu atau interaksi kelompok yang terkait dengan kegiatan bermain anak, sehingga informasi terkait kasus ini dapat digali lebih dalam dan ditemukan temuan penting. Mulyana (2010) menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti saat melakukan penelitian kualitatif, di antaranya penelitian kualitatif tidak memfokuskan pada angka atau nilai dalam pengukuran variabel, tidak melakukan pengujian menggunakan metode statistik, bersifat elaboratif dengan memperbolehkan peneliti untuk mendalami informasi yang lebih dalam terhadap objek penelitian tanpa bergantung pada pengukuran numerik, serta memiliki struktur yang lebih tidak terstruktur dibandingkan dengan penelitian kuantitatif.

Secara khusus, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk studi kasus. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memberikan deskripsi rinci dan komprehensif tentang aspek individu, kelompok, atau situasi sosial tertentu (Mulyana, 2010). Studi kasus adalah serangkaian aktivitas ilmiah yang dilakukan secara mendalam, terinci, dan intensif terhadap program, peristiwa, atau aktivitas pada tingkat perorangan, kelompok, lembaga, atau organisasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang peristiwa tersebut. Kasus yang dipilih biasanya harus aktual dan sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah terjadi di masa lalu (Rahardjo, 2017). Studi kasus juga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi konteks yang kompleks dan dinamis di mana suatu fenomena terjadi, serta mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman dan perspektif partisipan terkait dengan fenomena tersebut (Merriam, 2002).

Dalam konteks penelitian ini, studi kasus digunakan karena dapat memberikan informasi yang kaya dan mendetail tentang pengalaman dan pandangan orang tua keluarga “*Awe-Awe*” di Gunung Gunitir terkait dengan kegiatan bermain bagi anak

usia dini. Diperlukan penelaahan secara berkala terhadap data yang berkaitan dengan peran orang tua dalam kegiatan bermain anak usia dini di keluarga “*Awe-Awe*” dengan menggunakan pertanyaan penelitian yang bersifat terbuka. Yin (2009) menyatakan bahwa studi kasus adalah metode penelitian yang cocok untuk menjawab pertanyaan yang dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat dalam suatu fenomena. Studi kasus dapat membantu peneliti memahami secara mendalam tentang individu tertentu, seperti ibu dan ayah yang merupakan bagian dari kelompok “*Awe-Awe*” (peminta-minta) dan memberikan kesempatan bagi anak-anak mereka untuk bermain. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memberikan pandangan yang komprehensif dan detail mengenai subjek penelitian. Sehingga, penelitian menggunakan metode studi kasus untuk memungkinkan peneliti memahami secara mendalam bagaimana peran orang tua dalam kegiatan bermain pada anak usia dini di keluarga pelaku “*Awe-Awe*”.

Selain itu, dengan menggunakan pertanyaan penelitian yang bersifat *open ended* peneliti akan menyusun serangkaian pertanyaan yang memungkinkan partisipan untuk menjelaskan pengalaman, sikap, pandangan, dan pemahaman mereka secara rinci. Peneliti tidak memberikan batasan jawaban atau mempengaruhi jawaban para partisipan dengan pilihan yang telah ditentukan sebelumnya. Keuntungan utama dari wawancara *open-ended* adalah memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang dalam dan kaya tentang subjek penelitian. Dalam pendekatan studi kasus, peneliti tertarik untuk memahami konteks dan kompleksitas yang terlibat dalam kasus yang sedang diteliti. Wawancara *open-ended* membantu peneliti untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang perspektif, motivasi, emosi, dan pemikiran partisipan, yang dapat memberikan wawasan yang berharga dalam menganalisis studi kasus tersebut.

Selama wawancara, peneliti berusaha menjadi pendengar yang aktif dan memungkinkan partisipan untuk mengungkapkan diri dengan bebas dan memberikan ruang bagi mereka untuk berbicara dan mengungkapkan pendapatnya tanpa interupsi. Peneliti juga harus siap untuk mengajukan pertanyaan lanjutan atau menggali lebih dalam ketika ada kesempatan untuk memperoleh informasi tambahan yang relevan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang lengkap dan mendalam tentang peran orang tua pelaku “*Awe-Awe*” dalam kegiatan bermain anak.

### 3.2 Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di daerah perbukitan Gunitir, di Kecamatan Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur, yang mayoritas penduduknya beragama Islam dan sebagian besar bekerja sebagai pengemis yang dikenal sebagai “*Awe-Awe*”. Proses pengumpulan data berlangsung selama tiga bulan dengan tiga kali wawancara terhadap setiap subjek penelitian. Studi ini melibatkan tiga partisipan, yaitu dua ibu dan satu ayah (nama partisipan sudah disamarkan) yang sudah lama bekerja sebagai pelaku “*Awe-Awe*” (pengemis) dan memiliki anak usia dini. Creswell (2013) merekomendasikan agar studi kasus melibatkan tidak lebih dari empat atau lima kasus dalam satu studi, sehingga penelitian ini memilih tiga kasus dengan tujuan memperluas identifikasi tema dalam studi tersebut.

Berikut adalah gambaran singkat mengenai partisipan penelitian yang bersedia diwawancarai terkait pengasuhan anak. Sesuai dengan keinginan mereka, identitas partisipan telah disamarkan.

1. Ibu Sumarni merupakan seorang ibu yang memiliki empat orang anak. Dua orang anak berusia SD, satu orang usia TK, dan satu orang anak usia tiga tahun. Ia telah menjalani profesi sebagai pelaku “*Awe-Awe*” selama lebih dari 10 tahun. Ibu Sumarni adalah generasi kedua di keluarganya yang berprofesi sebagai pelaku “*Awe-Awe*”, sebelumnya ia hanya diikuti oleh ayahnya untuk ikut. Saat berada di jalan raya, ia kerap mengajak ketiga anaknya untuk ikut serta berperan sebagai “*Awe-Awe*”. Biasanya ia akan bekerja selama kurang lebih 8-10 jam, berangkat dari rumah sekitar pukul 09.00 pagi dan akan pulang sebelum waktu maghrib.
2. Ibu Suwarni merupakan seorang ibu berusia 45 tahun yang memiliki 2 orang anak. Anak pertamanya usia sekolah dasar dan anak keduanya usia prasekolah. Tidak jauh berbeda dengan ibu Sumarni, Ibu Suwarni kerap mengajak kedua anaknya untuk ikut berperan sebagai “*Awe-Awe*”. Ia telah menjalani profesinya selama

kurang lebih 5 tahun. Beliau terpaksa menjadi bagian dari “*Awe-Awe*” karena dihimpit kebutuhan keluarga yang semakin besar, sementara penghasilan dari suaminya belum mencukupi.

3. Bapak Tugimin merupakan seorang ayah berusia 48 tahun yang memiliki 3 orang anak. Ketiga anaknya berusia 5, 8, dan 12 tahun. Ia mengaku menjadi perlaku “*Awe-Awe*” karena tidak puas dengan penghasilannya saat bekerja sebagai buruh, sementara kebutuhan hidup semakin meningkat. Ia juga kerap membawa serta anak-anaknya untuk ikut berperan sebagai “*Awe-Awe*” agar peluang mendapatkan uang, lebih terbuka. Ia mengaku terpaksa mengajak anak-anaknya karena melihat orang tua lain yang juga mengajak anak-anaknya ke jalan raya untuk ikut membantu orang tuanya.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif menggunakan metode studi kasus, peran peneliti sangat penting dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Sebagai instrumen utama atau *human instrument*, peneliti harus memahami dan mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan pandangan narasumber yang terlibat dalam studi kasus tersebut (Creswell, 2014; Denzin & Lincoln, 2009). Salah satu teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara, di mana peneliti memperoleh informasi langsung dari narasumber melalui tanya jawab. Untuk memperkuat data penelitian, peneliti juga melakukan studi literatur terkait topik penelitian.

Dalam metode studi kasus penelitian kualitatif, peneliti juga perlu memahami konteks sosial, budaya, dan politik dimana studi kasus tersebut terjadi. Hal ini dapat membantu peneliti memahami latar belakang dari pengalaman, persepsi, dan pandangan narasumber yang terlibat. Selain wawancara, teknik pengumpulan data lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Kedua teknik ini membantu peneliti memperoleh informasi yang holistik dan mendalam tentang fenomena yang diteliti (Patton, 2014.). Setelah mengumpulkan data, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan teknik-teknik analisis kualitatif, seperti

reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam proses ini, peneliti juga memperhatikan validitas, reliabilitas, dan objektivitas data untuk memastikan keakuratan temuan penelitian.

### 3.3.1 Teknik Wawancara

Dalam studi ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Teknik ini dipilih karena dapat membantu peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang pandangan dan pengalaman partisipan terkait fenomena yang diteliti. Selain itu, wawancara juga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi topik khusus yang mungkin tidak tercakup dalam sumber data lainnya. Seperti yang dijelaskan oleh Yin (2014) dan (Rubin & Rubin, 2011), wawancara merupakan teknik pengambilan data yang paling umum dan sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Walaupun demikian, wawancara dalam konteks penelitian memiliki perbedaan dengan wawancara dalam konteks lain, seperti wawancara penerimaan siswa/mahasiswa baru atau penerimaan pegawai.

Teknik wawancara dalam penelitian kualitatif memiliki banyak kelebihan. Dengan menggunakan teknik wawancara, peneliti dapat mengakses informasi yang mendalam dan terperinci tentang pandangan, pengalaman, dan persepsi partisipan terkait fenomena yang diteliti. Selain itu, teknik wawancara juga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi lebih jauh topik-topik tertentu dan memperoleh informasi yang mungkin tidak terdapat dalam sumber data lainnya. Hal ini membuat teknik wawancara menjadi teknik pengambilan data yang sangat efektif dalam penelitian kualitatif. Namun, penting untuk diingat bahwa wawancara dalam penelitian memiliki perbedaan dengan wawancara dalam konteks lain seperti wawancara penerimaan siswa/mahasiswa baru atau penerimaan pegawai. Oleh karena itu, peneliti harus memahami perbedaan tersebut dan menyesuaikan strategi wawancara sesuai dengan konteks penelitian yang dilakukan (Yin, 2014; Rubin & Rubin, 2011).

Dalam penelitian kualitatif, wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang detail dari subjek penelitian melalui pertanyaan

informal namun terarah. Aturan peralihan antara pertanyaan peneliti dan respons subjek penelitian dapat ditentukan oleh kedua belah pihak. Namun, peneliti harus tetap memperhatikan bahwa wawancara harus dilakukan secara terbuka dan fleksibel, agar partisipan merasa nyaman dan terdorong untuk berbicara secara jujur dan terbuka. Selain itu, peneliti juga harus berhati-hati agar tidak terlalu mempengaruhi respons partisipan sehingga data yang diperoleh tidak terdistorsi. Dengan melakukan wawancara yang efektif, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pandangan dan persepsi subjek penelitian terhadap fenomena yang diteliti, serta menghasilkan data kualitatif yang bermakna. (Kvale & Brinkmann, 2015).

Peneliti juga perlu mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kualitas wawancara, seperti lokasi, waktu, bahasa, dan cara pengajuan pertanyaan. Kvale & Brinkmann (2015) menyarankan agar peneliti menciptakan suasana yang kondusif selama wawancara, memastikan partisipan memahami maksud dari pertanyaan, dan menghindari pertanyaan yang terlalu mengarah atau memaksa partisipan untuk memberikan jawaban tertentu. Dalam penelitian kualitatif, penting bagi peneliti untuk memperoleh data yang valid dan reliabel, sehingga penggunaan teknik wawancara harus dilakukan dengan hati-hati dan dengan memperhatikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhinya.

Dalam penelitian ini, teknik wawancara digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan kerangka kerja yang lebih terfokus, komprehensif, dan terorganisir (Hoepfl, 1997). Untuk itu, peneliti menggunakan teknik wawancara terbuka dan semi-struktural, yang didukung oleh panduan wawancara untuk memastikan bahwa peneliti memperoleh kumpulan data yang serupa dari peserta. Panduan wawancara membantu peneliti dalam mengembangkan pertanyaan dan merevisinya sesuai dengan ide-ide yang muncul selama wawancara. Meskipun peneliti bertujuan untuk mengumpulkan ide dan perspektif peserta, kontrol tetap dipegang untuk mencapai tujuan penelitian dan menyelami topik penelitian secara mendalam. Panduan wawancara memungkinkan peneliti untuk memilih isu-isu yang akan dibahas selama wawancara dan mengatur urutan pertanyaan yang diajukan, namun urutan pertanyaan

dapat bervariasi tergantung pada respons peserta selama proses wawancara (Rachmawati, 2007).

Penelitian kualitatif sering kali melibatkan partisipan yang memiliki pengalaman dan perspektif yang berbeda-beda, sehingga teknik wawancara terbuka dan semi-struktural dapat memberikan kerangka kerja yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih terfokus dan terorganisir dari para partisipan. Selain itu, dengan menggunakan panduan wawancara, peneliti dapat memastikan bahwa kumpulan data yang diperoleh serupa dari setiap peserta. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan menyelami topik penelitian dengan lebih baik, sambil tetap mempertahankan kontrol terhadap arah dan tujuan penelitian (Rachmawati, 2007; Hoepfl, 1997). Berikut ini merupakan panduan wawancara yang peneliti gunakan.

**Tabel 3.3.1**  
**Pedoman Wawancara**

No.	Pertanyaan
1.	Apa definisi kegiatan bermain bagi anak, menurut Bapak/Ibu?
2.	Bagaimana pandangan Bapak/Ibu tentang pentingnya kegiatan bermain bagi anak?
3.	Menurut Bapak/Ibu, apakah bermain penting dilakukan oleh anak? Mengapa?
4.	Apa saja jenis kegiatan bermain yang biasa dilakukan oleh anak usia dini di lingkungan kelompok "Awe-Awe"?
5.	Bagaimana peran Bapak/Ibu sebagai orang tua dalam mendukung kegiatan bermain anak?
6.	Apa manfaat yang Bapak/Ibu lihat dari kegiatan bermain bagi perkembangan anak?
7.	Menurut Bapak/Ibu, apakah bermain bagian dari hak yang harus anak dapatkan?
8.	Bagaimana cara Bapak/Ibu memberikan hak tersebut?
9.	Apa harapan bapak/Ibu terkait pemenuhan hak bermain anak di masa kini dan nanti?
10.	Apakah bapak/Ibu memiliki pengalaman baik positif, negatif atau inspiratif terkait kegiatan bermain bagi anak? Jika ya, ceritakan pengalaman tersebut.



### 3.3.2 Teknik Observasi

Tujuan dari penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengamati dan mencatat perilaku dan kegiatan orang tua serta anak di tempat penelitian berlangsung yakni di beberapa titik jalur Gunung Gunitir. Peneliti menggunakan seluruh indera untuk mengumpulkan data dan memperhatikan subjek penelitian secara menyeluruh, dengan fokus pada pola perilaku, interaksi, dan perspektif yang digunakan oleh subjek penelitian terhadap profesinya. Teknik observasi ini didasarkan pada pemikiran Cannella & Viruru (2007) yang menyatakan bahwa pengamatan dilakukan untuk memperoleh data tentang subjek penelitian secara holistik. Dalam proses pengamatan, peneliti harus memperhatikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil pengamatan, seperti lingkungan fisik, keberadaan orang lain di sekitar subjek penelitian, dan bias peneliti. Dengan menggunakan teknik observasi secara efektif, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang perilaku dan kegiatan subjek penelitian, serta memvalidasi data yang diperoleh dari teknik wawancara dan sumber data lainnya.

Dalam penelitian ini, metode observasi yang dipilih oleh peneliti adalah observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang melibatkan pengamatan langsung terhadap situasi atau kegiatan tanpa adanya pedoman atau format yang terstruktur sebelumnya (Creswell, 2013). Observasi tidak terstruktur memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk mengamati berbagai aspek atau perilaku yang muncul selama proses observasi. Dalam hal ini segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan bermain anak-anak pelaku “*Awe-Awe*”, seperti keadaan lingkungan, interaksi orang dewasa dan anak, latar belakang sosial dan budaya, dan lain-lainnya menjadi fokus dalam penelitian yang dilakukan. Peneliti dapat mencatat detail-detail kecil, interaksi sosial, konteks lingkungan, atau ekspresi nonverbal yang mungkin terlewatkan dalam metode pengumpulan data lainnya. Ini membantu peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana anak-anak pelaku “*Awe-Awe*” bermain sekaligus bekerja mengumpulkan uang dari para pengguna jalan.

Peneliti dapat mencatat perasaan, suasana, dinamika interpersonal, dan faktor kontekstual yang mempengaruhi situasi atau kegiatan yang diamati. Hal ini dapat peneliti lakukan saat melakukan wawancara dengan para orang tua, tanpa melepas berbagai kondisi dan situasi yang mempengaruhi situasi saat melakukan wawancara. Observasi tidak terstruktur juga memberikan kesempatan peneliti untuk merefleksikan pemikiran, pengalaman, dan reaksi pribadi selama proses mengamati kegiatan bermain anak-anak pelaku “*Awe-Awe*”. Catatan reflektif ini dapat memberikan wawasan tambahan tentang perspektif peneliti terhadap data yang dikumpulkan.

Peneliti memiliki kebebasan untuk menganalisis dan menginterpretasikan data yang diperoleh melalui catatan lapangan tentang interaksi bermain anak-anak pelaku “*Awe-Awe*” sesuai dengan fokus penelitian. Tanpa format yang terstruktur, peneliti dapat menemukan pola-pola, tema, atau konsep baru yang muncul dari data observasi. Selain itu, dengan menjadi *observer participant* dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan atau berinteraksi secara aktif seperti bercakap-cakap, menyimak dan ikut berinteraksi dengan anak-anak pelaku “*Awe-Awe*” dan masyarakat sekitar. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pengalaman dan perspektif mereka. Hal ini dapat membantu peneliti dalam menghasilkan data yang lebih kaya dan bermakna untuk penelitian kualitatif.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah *grounded theory* yang mengedepankan proses induksi atau pengembangan teori dari data yang dikumpulkan. Glaser, & Holton (2007) menyatakan bahwa *grounded theory* menekankan pada kreativitas individu peneliti dalam membangun kerangka konsep yang jelas. Dalam konteks penelitian yang melibatkan orang tua dan anak pelaku “*Awe-Awe*” untuk melihat praktek bermain anak-anak selama bekerja sebagai peminta-minta. *Grounded theory* dapat dijelaskan sebagai pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan teori baru berdasarkan data yang diperoleh secara langsung dari lapangan (Birks & Mills, 2015). Metode ini bertujuan untuk memahami

fenomena sosial secara mendalam dan membangun teori yang berhubungan dengan pengalaman orang-orang yang terlibat. Dalam penelitian ini, teknik analisis data hasil wawancara dan observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang praktek bermain anak-anak selama mereka bekerja sebagai pelaku “*Awe-Awe*” berdasarkan pandangan dan perspektif orang tuanya. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan pendekatan *grounded theory*.

Pendekatan *grounded theory* berfokus pada penemuan teori baru yang muncul dari data yang dikumpulkan, bukan menguji teori yang telah ada sebelumnya (Budiasih & Nyoman, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti akan secara sistematis menganalisis wawancara dan observasi yang melibatkan orang tua dan anak-anak pelaku “*Awe-Awe*” untuk mengidentifikasi pola, tema, dan konsep-konsep yang muncul terkait dengan praktek bermain anak-anak selama mereka bekerja sebagai “*Awe-Awe*”. Proses analisis *grounded theory* melibatkan langkah-langkah seperti *coding* (pengkodean), kategorisasi, dan pencarian hubungan antara konsep-konsep yang muncul dari data. Peneliti akan memulai dengan pengkodean terbuka, di mana data dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi konsep-konsep dan pola-pola awal (Charmaz, 2006). Selanjutnya, melalui pengkodean selektif dan teoritis, konsep-konsep tersebut dikembangkan menjadi kategori dan sub-kategori yang saling terkait. Selama proses analisis, peneliti akan terus membandingkan data baru dengan data yang telah ada, mencari konfirmasi atau pengecualian, dan memperluas atau memperinci teori yang sedang dikembangkan. Pada akhirnya, teori yang muncul akan memperoleh *groundedness* (keterhubungan) yang kuat dengan data yang diperoleh dari penelitian, karena teori tersebut tumbuh secara langsung dari pengalaman dan perspektif partisipan dalam penelitian (Creswell, 2015; Charmaz, 2008).

Dalam konteks penelitian praktek bermain anak-anak selama bekerja sebagai “*Awe-Awe*”, pendekatan *grounded theory* dapat membantu menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi praktek bermain tersebut, memperjelas peran orang tua dan anak-anak, serta mengidentifikasi strategi atau pola yang muncul dalam situasi tersebut. Pendekatan ini memungkinkan

teori baru yang relevan dan kontekstual untuk berkembang, dengan tujuan memperkaya pemahaman kita tentang fenomena yang sedang diteliti.

### 3.4.1 Open Coding

Setelah melakukan wawancara, peneliti memperoleh data tentang pengasuhan anak usia dini di keluarga buruh tani yang masih belum terstruktur. Oleh karena itu, data tersebut harus diurutkan agar dapat diolah ke tahap selanjutnya. Proses *open coding* dilakukan dengan cara meringkas hasil wawancara dan menemukan kata kunci atau poin penting yang kemudian diberi kode (Corbin & Strauss, 2014). Setelah melakukan open coding, peneliti memperoleh 145 kode yang akan direduksi melalui *axial coding*. Berikut ini adalah contoh open coding yang telah dilakukan peneliti.

**Table 3.4.1**  
**Contoh Open Coding**

Peneliti	:	Menurut Ibu, definisi bermain untuk anak itu seperti apa?	- Bermain untuk menghilangkan kebosanan bagi anak
Partisipan	:	<i>main itu anak-anak pada senang ngelakuin yang mereka suka. Kadang lari-larian, bercanda-bercanda, lempar-lempar biji yang jatuh dari pohon. Ya kalau saya lihat anak-anak main apa aja bisa. sama saya ya dibiarin aja kalau lagi enggak banyak kendaraan yang melintas, biar enggak bosan juga kan.</i>	- Mengisi waktu luang saat sepi kendaraan - Orang tua memahami masa anak usia dini adalah dunia bermain - Melakukan hal yang menyenangkan - Bercanda - Berlari-larian - Memanfaatkan benda di sekitar
Peneliti	:	Oh gitu, biasanya untuk mengusir kejenuhan, anak-anak di sini main apa bu?	- Anak dapat menciptakan permainannya sendiri
Partisipan	:	<i>Ya banyak mbak. Hampir apa aja bisa dimainin sama anak-anak mah. Kucing-kucingan, pake mainan ranting-ranting kayu yang enggak dipakai buat main apa aja, suka bikin-bikin sendiri mau main</i>	- Bermain dilakukan sendiri atau berkelompok

	<p><i>apa. Kadang-kadang ya main umpet-umpetan sandal sama temennya, nanti temannya yang jadi kucing harus nyari sandalnya. Ya kadang main sendiri, main gundu (kelereng) yang dibawa dari rumah.</i></p> <p><i>Tapi kalau kendaraan lagi sepi, anak-anak udah tau harus gimana, bantuin arahin jalan sama pengguna jalan, nanti kalau ada yang ngasih uang diambil sama anak. Nanti lagi kalau sepi jalan, ya biasanya main lagi.</i></p>	<p>- Bermain dilakukan di sela-sela waktu.</p>
--	--	--

### 3.4.2 Axial coding

*Axial coding* adalah suatu prosedur di mana data dikumpulkan kembali setelah tahap *open coding* dengan membuat koneksi antara kategori dan kode yang diidentifikasi selama *open coding*. Setelah mengidentifikasi kode-kode selama *open coding*, langkah berikutnya adalah menghubungkan kode-kode ini dalam kategori yang disebut *axial coding*. *Axial coding* menempatkan lebih banyak penekanan pada konteks dan kondisi dari kode-kode yang telah diidentifikasi sebelumnya untuk dikategorikan. Proses ini dapat dilakukan dengan membuat kode baru untuk hasil dari *open coding*. Dalam tahap *axial coding*, berbagai data yang memiliki makna yang sama dikelompokkan ke dalam kategori yang relevan. Tahap ini dilakukan untuk membuat koneksi antara kode-kode yang telah dibuat sebelumnya selama *open coding*. Setelah melalui analisis yang dilakukan dengan cermat, peneliti memperoleh tujuh kategori dalam tahap *axial coding*, dapat dilihat pada table 3.4.2 berikut:

**Tabel 3.4.2**  
**Tabel Axial coding**

<i>Open coding</i>	<i>Axial coding</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biar enggak jenuh</li> <li>- Anak mencari cara untuk bermain</li> <li>- Menggunakan benda sekitar</li> <li>- Membawa mainan dari rumah</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Definisi bermain</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain bersama</li> <li>- Bermain sendiri</li> <li>- Menyalurkan energi</li> <li>- Mendapatkan kegembiraan</li> <li>- Memperoleh kesenangan</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak senang saat bermain</li> <li>- Anak senang saat berperan sebagai “Awe-Awe”</li> <li>- AUD ada di masa bermain</li> <li>- Memanfaatkan waktu luang</li> <li>- Tidak bebas bermain di sekitar jalanan</li> <li>- Membatasi waktu bermain anak saat menjadi pelaku “Awe-Awe”</li> <li>- Memberi kesempatan bermain walau harus fokus bekerja</li> </ul>	Pemahaman Orang tua
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gembira</li> <li>- Bersama teman</li> <li>- Berkelompok</li> <li>- Jujur</li> <li>- Hari-hati</li> <li>- Tambah pintar</li> <li>- Menerima kondisi</li> <li>- Kreatif</li> <li>- Tertawa dan tersenyum</li> <li>- Menciptakan kreativitas</li> <li>- Memepoleh teman</li> <li>- Melatih fisik dengan bergerak (berlarian)</li> </ul>	Nilai-nilai bermain bagi anak
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anugerah</li> <li>- Perlu biaya</li> <li>- Membantu ekonomi orang tua</li> <li>- Memahami orang tua</li> <li>- Menerima keadaan</li> <li>- Nurut pada orang tua</li> <li>- Tidak boleh membangkang</li> <li>- Membawa kebahagiaan</li> <li>- Memerlukan biaya hidup yang cukup</li> </ul>	Nilai anak

besar	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mandiri</li> <li>- Membantu kesulitan orang tua</li> <li>- Belajar mencari nafkah</li> <li>- Memahami kebutuhan keluarga</li> <li>- Belajar memenuhi kebutuhan sendiri</li> <li>- Belajar menyimpan uang</li> </ul>	Nilai Ekonomi
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mandiri dan berusaha sendiri</li> <li>- Menabung untuk kebutuhan</li> <li>- Sayang pada orang tua</li> <li>- Menyayangi saudara</li> <li>- Saling membantu</li> </ul>	Anak memiliki tanggung jawab
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meringankan beban ekonomi orang tua</li> <li>- Memberikan manfaat bagi orang tua</li> <li>- Membantu pekerjaan rumah</li> </ul>	Anak merupakan investasi
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain kalau ada waktu saja</li> <li>- Bermain tidak sama dengan belajar</li> <li>- Bermain hanya untuk mencari kesenangan</li> <li>- Bermain sebentar saja</li> <li>- Tidak dapat terpenuhi hak bermainnya</li> <li>- Hak bermain terhambat</li> <li>- Mengetahui hak bermain tapi tidak dapat memenuhi</li> <li>- Kesedihan orang tua karena keterbatasan waktu dan tempat dalam bermain</li> <li>- Hak bermain terhalang beban bekerja</li> </ul>	Pandangan orang tua terkait hak bermain bagi anak

### 3.4.3 Selective Coding

*Selective coding* merupakan suatu proses di mana peneliti melakukan seleksi kategori inti yang terhubung secara sistematis dengan kategori-kategori lainnya, memvalidasi hubungan tersebut, dan memasukkannya ke dalam kategori yang diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut. Pada tahap ini, peneliti memilih kode-kode inti secara selektif untuk membentuk tema besar terkait pengasuhan orang tua

Nuzulul Pawestri, 2023

**PANDANGAN ORANG TUA PELAKU "AWE-AWE" DI GUNUNG GUMITIR TENTANG KEGIATAN BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia

repository.upi.edu

Perpustakaan.upi.edu

pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, terdapat lima kode yang menjadi tema utama yang akan dibahas pada bab keempat. Tema-tema ini menjadi hal yang sangat penting bagi peneliti dalam membahas hasil penelitian. Hasil *selective coding* disajikan pada table 3.4.3 berikut:

**Tabel 3.4.3**  
**Tabel *Selective Coding***

<i>Open coding</i>	<i>Axial coding</i>	<i>Selective coding</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biar enggak bosan</li> <li>- Anak mencari cara untuk bermain</li> <li>- Menggunakan benda sekitar</li> <li>- Membawa mainan dari rumah</li> <li>- Bermain bersama</li> <li>- Bermain sendiri</li> <li>- Menyalurkan energi</li> <li>- Spontan</li> <li>- Senang dan gembira</li> <li>- Melatih kreativitas</li> <li>- Bersosialisasi</li> </ul>	Definisi bermain	Bermain dalam Pandangan Orang Tua Pelaku “Awe-Awe”.
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak senang saat bermain</li> <li>- Anak senang saat berperan sebagai “Awe-Awe”</li> <li>- AUD ada di masa bermain</li> <li>- Tidak bebas bermain di sekitar jalanan</li> <li>- Membatasi waktu bermain anak saat menjadi pelaku “Awe-Awe”</li> <li>- Memberi kesempatan bermain walau harus fokus bekerja</li> </ul>	Pemahaman Orang tua yang beragam	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gembira</li> <li>- Bersama teman</li> <li>- Berkelompok</li> </ul>	Keajaiban Bermain (Gembira menjadi pelaku “Awe-Awe”)	



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jujur</li> <li>- Hari-hati</li> <li>- Tambah pintar</li> <li>- Menerima kondisi</li> <li>- Kreatif</li> <li>- Tertawa dan tersenyum</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anugerah yang memerlukan biaya</li> <li>- Membantu orang tua</li> <li>- Memahami orang tua</li> <li>- Menerima keadaan</li> <li>- Nurut pada orang tua</li> <li>- Tidak boleh membangkang</li> <li>- Membawa kebahagiaan</li> <li>- Keceriaan di rumah</li> <li>- Mandiri</li> <li>- Membantu kesulitan orang tua</li> <li>- Belajar mencari nafkah</li> <li>- Memahami kebutuhan keluarga</li> <li>- Permasalahan sosial yang kompleks</li> <li>- Investasi ekonomi keluarga</li> <li>- Anak sebagai Harapan orang tua</li> <li>- Kelompok termarginalkan</li> </ul>	<p>Kehilangan Hak Bermain Dalam Konteks Intersection Condition</p>	<p>Pentingnya Mengakui Hak Bermain Anak</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mandiri dan berusaha sendiri</li> <li>- Menabung untuk kebutuhan</li> <li>- Sayang pada orang tua</li> <li>- Menyayangi saudara</li> <li>- Saling membantu</li> <li>- Meringankan beban ekonomi orang tua</li> <li>- Memberikan manfaat bagi orang tua</li> <li>- Membantu pekerjaan rumah</li> <li>- Bermain kalau ada waktu saja</li> <li>- Bermain tidak sama dengan belajar</li> <li>- Bermain hanya untuk mencari kesenangan</li> <li>- Bermain sebentar saja</li> </ul>		<p>Dampak Paradoxical: Anak Sebagai Investasi Ekonomi Namun Hak Bermain Terhambat</p>
--	--	---

### 3.5 Isu Etik Penelitian

Dalam melakukan penelitian kualitatif terdapat sejumlah isu etik yang sangat penting untuk diperhatikan karena melibatkan partisipan yang seringkali sangat terbuka dan membagikan informasi yang sangat pribadi. Oleh karena itu, para peneliti harus memperhatikan beberapa aspek etika dalam melakukan penelitian kualitatif (Rachmawati, 2018). beberapa isu etik yang harus menjadi pertimbangan peneliti, seperti disampaikan oleh Wati (2018) adalah sebagai berikut:

Pertama, penting bagi peneliti untuk memperoleh persetujuan tertulis dari partisipan sebelum memulai penelitian. Hal ini untuk memastikan bahwa partisipan memahami tujuan penelitian dan menyetujui untuk berpartisipasi secara sukarela tanpa adanya paksaan atau tekanan dari pihak peneliti. Kedua, peneliti harus mempertimbangkan kerahasiaan dan privasi partisipan. Hal ini berarti bahwa data yang dikumpulkan harus dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk tujuan

penelitian saja. Selain itu, partisipan juga harus diberikan hak untuk menarik diri dari penelitian kapan saja jika mereka merasa tidak nyaman dengan proses penelitian. Ketiga, peneliti harus mempertimbangkan implikasi sosial dari penelitiannya. Dalam melakukan penelitian, peneliti harus mempertimbangkan dampak yang mungkin terjadi pada partisipan, masyarakat, atau kelompok yang terkait dengan penelitiannya. Peneliti harus memastikan bahwa penelitiannya tidak akan menimbulkan dampak yang merugikan atau merusak kesejahteraan partisipan atau kelompok terkait. Keempat, peneliti harus mempertimbangkan keterbukaan dan kejujuran dalam pelaporan hasil penelitian. Peneliti harus memastikan bahwa hasil penelitiannya disajikan secara jujur dan transparan, dan tidak disajikan dengan cara yang menyesatkan atau menipu. Selain itu, peneliti juga harus memperhatikan pengakuan sumber data dan memberikan hak partisipan untuk memberikan masukan atau revisi pada hasil penelitiannya.

Selain itu, dalam melakukan penelitian kualitatif, penting bagi peneliti untuk memperhatikan aspek etika yang terdapat dalam setiap tahapan penelitiannya. Hal ini untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan integritas dan dapat memberikan manfaat yang positif bagi partisipan, masyarakat, dan ilmu pengetahuan secara keseluruhan. Meskipun penelitian kualitatif menempatkan etika sebagai prioritas tertinggi dalam prosesnya, tetapi terdapat beberapa isu yang harus diperhatikan seperti disampaikan oleh Usman & Akbar (2008), yakni (1) Mempertimbangkan keamanan dan kerahasiaan partisipan dalam penelitian kualitatif. Karena penelitian kualitatif melibatkan interaksi langsung dengan individu, penting untuk memastikan bahwa partisipan merasa aman dan bahwa data yang mereka berikan dirahasiakan. Ini dapat dilakukan dengan menjamin anonimitas partisipan dan mempertimbangkan kemungkinan konsekuensi negatif dari pengungkapan identitas mereka. (2) Memastikan bahwa partisipan benar-benar memberikan persetujuan mereka untuk terlibat dalam penelitian. Ini berarti bahwa peneliti harus menjelaskan secara jelas tentang tujuan penelitian, bagaimana data akan digunakan, dan konsekuensi partisipasi dalam penelitian. Persetujuan yang diberikan harus sepenuhnya sukarela dan didasarkan pada pemahaman yang tepat tentang apa yang

akan dilakukan dengan data yang diberikan. (3) Mempertimbangkan potensi kerusakan yang dapat ditimbulkan oleh penelitian mereka pada individu atau kelompok yang diteliti. Ini berarti mempertimbangkan kemungkinan bahwa partisipan mungkin merasa tidak nyaman atau merasa terintimidasi oleh proses penelitian atau bahkan merasa dirugikan secara ekonomi atau sosial.

Dalam penelitian kualitatif, bias merupakan isu etika yang seringkali muncul (Creswell, 2013). Sebagai peneliti, peneliti harus memastikan tidak mempengaruhi partisipan dalam penelitian atau mengarahkan mereka ke jawaban tertentu. Ini dapat dilakukan dengan memperhatikan bahasa dan nada suara yang digunakan selama interaksi dengan partisipan. Terakhir, penting untuk mempertimbangkan pemilihan sampel dalam penelitian kualitatif. Sampel harus dipilih dengan hati-hati dan representatif dari kelompok yang diteliti. Ini berarti bahwa peneliti harus mempertimbangkan jenis data yang mereka butuhkan dan cara terbaik untuk memperolehnya.

### 3.6 Refleksivitas

Dalam melakukan penelitian kualitatif dengan judul “Pandangan Orang Tua Keluarga “*Awe-Awe*” di Gunung Gumitir tentang Kegiatan Bermain bagi Anak Usia Dini”, reflektivitas merupakan aspek penting yang harus diperhatikan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan di area jalan sekitar gunung Gumitir yang terletak di wilayah perbatasan antara Kabupaten Jember dengan Kabupaten Banyuwangi, lebih tepatnya antara kecamatan Silo dengan kecamatan Kalibaru, Provinsi Jawa Timur. Awal mula ketertarikan peneliti pada pelaku “*Awe-Awe*” adalah saat melintasi jalan gunung gumitir dan melihat para pelaku “*Awe-Awe*” yang berada di sekitar jalan tersebut. Selain orang dewasa yang sebagian besar adalah ibu-ibu, peneliti juga melihat anak-anak usia parasekolah yang turut terlibat dalam praktek “*Awe-Awe*”.

Peneliti sekilas menyimak mereka dengan berbagai interaksi yang dilakukan, mulai dari praktek meminta-minta, bercanda dengan teman-temannya, bermain dengan material yang mereka temukan di sekitar jalan (seperti biji-bijian yang jatuh dari pohon), menghitung uang yang dihasilkan dari meminta-minta, dan kegiatan

lainnya. Sebagai pemerhati anak usia dini yang memiliki latar belakang pendidikan anak usia dini, sekaligus sebagai orang yang menaruh perhatian besar terhadap topik bermain bagi anak-anak usia dini, peneliti sangat tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam tentang kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak pelaku “*Awe-Awe*”. Secara sekilas, peneliti melihat mereka (anak-anak pelaku “*Awe-Awe*”) dapat menggunakan waktu bekerja dan bermain dengan cukup teratur. Mereka juga terlihat gembira saat bermain dan bercanda dengan teman-teman sebayanya, namun justru hal tersebut membuat peneliti semakin ingin tahu dan memunculkan pertanyaan, bagaimana mereka bisa tetap bergembira di tengah keterbatasan fasilitas bermain di jalanan seperti itu? apakah mereka tidak takut dengan banyaknya kendaraan yang lalu lalang dan mengancam keselamatan mereka? karena jarak antara pinggiran jalan dan jalan raya sangat dekat. Pertanyaan lainnya adalah bagaimana bisa orang tua mereka membiarkan anak-anaknya beraktivitas di jalanan yang dapat membahayakan keselamatan? Bagaimana dengan *children agency* yang mereka miliki? Dan lain sebagainya.

Peneliti merasa perlu untuk mengenal anak-anak dan memahami pemahaman orang tua mereka secara lebih mendalam tentang bermain. Awal mula perkenalan peneliti menyapa seorang ibu, dalam proses perkenalan peneliti menjelaskan bahwa kedatangannya adalah untuk melakukan kajian tentang bermain anak-anak di sekitar sini dan ingin mengetahui pendapat orang tua mengenai hal tersebut yang nantinya akan ditulis menjadi karya ilmiah di tempat penulis bersekolah, setelah menjelaskan berbagai hal seputar penelitian dan meminta mereka menjadi partisipan, peneliti memebertitahukan bahwa identitas mereka akan dilakukan dengan menggunakan nama samar (Finlay, 2002; Suryawan, 2021), dan berbagai informasi yang diberikan hanya akan diketahui oleh peneliti dan dosen-dosen terkait. Peneliti menyadari bahwasanya perbedaan dengan para partisipan mulai dari penampilan fisik, latar belakang pendidikan, sosial dan lainnya sebagainya dapat menjadi hambatan dalam upaya melakukan kajian terhadap mereka. Peneliti juga merasa perlu menyederhanakan Bahasa yang digunakan agar mudah dipahami, namun sebagai etnis jawa peneliti diuntungkan dengan kemudahan komunikasi menggunakan Bahasa

daerah (Bahasa Jawa & Madura) sehingga pendekatan terasa lebih mudah dan lebih natural.

Ketertarikan peneliti terhadap kegiatan bermain anak pelaku “*Awe-Awe*” dan kaitannya dengan bekerja di usia dini mungkin mempengaruhi fokus penelitian, pemilihan pertanyaan penelitian, atau interpretasi data. Oleh karena itu, selama melakukan penelitian, peneliti berusaha untuk menjaga keterbukaan dan objektivitas dalam mengumpulkan dan menganalisis data, serta mengakui pengaruh subjektivitas yang mungkin ada (Yusuf, 2019; Ashworth & Lucas, 2000). Dalam usaha pendekatan dengan anak-anak usia dini yang berada di jalan Gunung Gumitir sebagai pelaku “*Awe-Awe*”, peneliti memang memiliki pengalaman dan perspektif yang berbeda dalam memahami praktek bermain anak-anak. Peneliti menyadari dengan baik perbedaan ini dan berusaha untuk menghargai sudut pandang anak-anak dan orang tua pelaku “*Awe-Awe*”. Selama rentang waktu penelitian,

Peneliti berusaha selalu menghindari prasangka atau penilaian yang mungkin timbul akibat perbedaan dalam latar belakang atau nilai-nilai pribadi. Untuk mengatasi pengaruh-pengaruh tersebut peneliti berusaha meminimalkan relasi kuasa yang ada antara partisipan dan peneliti, hal ini untuk memudahkan proses penggalian informasi yang diperlukan (Yani, 2020). Peneliti juga selalu melakukan Refleksi (sebelum penelitian dilakukan, selama proses pengumpulan data di lapangan, dan saat menuliskan hasil penelitian), serta membuat catatan reflektif yang membantu peneliti mengenali dan memahami pengaruh-pengaruh (nilai-nilai, norma, keyakinan yang dianut, dan berbagai perspektif yang dapat mempengaruhi penelitian) (Suryawan, 2021).

### **3.7 Member Check**

Menurut Rukajat (2018), seorang peneliti yang mengadopsi pendekatan kualitatif memahami kebenaran dari suatu kasus melalui teori, sudut pandang peneliti, dan data yang diperoleh dari subjek penelitian mengenai pengalaman dan persepsinya terhadap kasus tersebut. Untuk memperoleh informasi yang lengkap dan rinci, peneliti harus melakukan tiga kali wawancara dengan masing-masing subjek penelitian (Creswell, 2015). Semakin sering peneliti berinteraksi dengan subjek

penelitian, semakin terbangun kepercayaan di antara mereka dan subjek penelitian akan merasa lebih nyaman dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Dalam penelitian ini, untuk membahas pandangan orang tua keluarga “*Awe-Awe*” di Gunung Gumitir tentang kegiatan bermain bagi Anak, peneliti memerlukan verifikasi ulang terhadap data yang telah diperoleh dari ketiga subjek penelitian. Peneliti melaksanakan *member check* dengan menunjukkan transkrip wawancara kepada subjek penelitian (Creswell, 2015). Tujuan dari *member check* untuk memastikan keabsahan dan kebenaran data yang telah diperoleh dan juga memungkinkan subjek penelitian untuk memberikan penjelasan lebih lanjut atau meluruskan kesalahan interpretasi dari peneliti terhadap data yang telah dikumpulkan (Gunawan, 2013).

*Member check* merujuk pada proses pengecekan data yang dilakukan oleh peneliti kepada partisipan atau informan penelitian (Rukajat, 2018). Tujuan dari *member check* adalah untuk mengetahui sejauh mana data yang diperoleh sesuai dengan yang disampaikan oleh informan. Pelaksanaan *member check* dilakukan setelah pengumpulan data selesai atau setelah mendapatkan temuan terkait dengan masalah yang ingin dipecahkan. Peneliti akan menunjukkan transkrip wawancara dan berkonsultasi dengan data yang telah diperoleh selama wawancara kepada partisipan penelitian. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang tertulis pada transkrip wawancara sesuai dengan apa yang diucapkan oleh partisipan penelitian selama wawancara berlangsung (Gunawan, 2013). Peneliti berusaha untuk mendapatkan data yang akurat agar hasil penelitian memiliki kredibilitas yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti perlu memeriksa ulang data yang diperoleh dari tiga partisipan penelitian terkait pandangan orang tua keluarga “*Awe-Awe*” di gunung Gumitir tentang kegiatan bermain bagi anak usia dini.

Setelah peneliti melakukan wawancara dan mentranskripsikan percakapan dengan subjek penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan pengecekan data dengan membaca kembali transkrip wawancara tersebut. Peneliti melakukan *crosscek*

data dengan menemui sejumlah orang yang juga merupakan rekan/saudara partisipan yang bekerja sebagai pelaku “*Awe-Awe*” untuk menguatkan dan melengkapi data yang sudah diperoleh, peneliti melakukan wawancara singkat dengan rekan kerja atau saudara dari paa partisipan untuk membantu memperoleh data yang lebih lengkap dan dapat dipertanggungjawabkan di sekitar daerah penelitian. Peneliti melakukan member check setelah proses wawancara bersama partisipan selesai dilakukan. Tujuannya adalah untuk membuat hasil penelitian lebih komprehensif. Melakukan tindakan tersebut dapat meminimalkan kesalahan peneliti dalam melakukan interpretasi data.