

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menghasilkan data secara deskriptif dengan menggunakan berbagai analisis. Creswell & Poth (2016) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran serta memahami suatu gejala serta peristiwa sentral dan mendalam. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mengkaji berbagai fenomena sosial serta mengkaji perspektif partisipan dengan menggunakan berbagai strategi yang interaktif serta fleksibel (Wekke, 2019). Dari berbagai penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang mengkaji berbagai fenomena sosial yang dijelaskan secara deskriptif dengan menggunakan berbagai analisis.

Sedangkan studi kasus merupakan salah satu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini. Metode studi kasus digunakan untuk mengkaji suatu kasus dari individu ataupun sekelompok orang secara menyeluruh dan mendetail (Wekke, 2019). Sedangkan menurut Arikunto (2005) metode studi kasus merupakan metode penelitian yang menguraikan berbagai penjelasan secara menyeluruh terkait tentang individu, suatu kelompok, ataupun suatu organisasi sehingga dalam penelitian tersebut peneliti harus mengolah sebanyak mungkin data mengenai subyek yang akan diteliti. Metode studi kasus ini digunakan untuk mengetahui secara mendalam berbagai permasalahan yang dialami oleh individu, kelompok, maupun organisasi agar permasalahan tersebut dapat terpecahkan serta memperoleh informasi mengenai subyek yang akan diteliti (Sudjana, 2010).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan obyek dimana peneliti akan melaksanakan penelitian. Lokasi penelitian penelitian tersebut berlokasi di TK X di Kecamatan Ciwaru Kabupaten Kuningan. Alasan peneliti memilih untuk melaksanakan penelitian tersebut adalah karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana karakter resilien yang tumbuh pada anak usia dini pada saat ketika melakukan kegiatan bermain.

3.3 Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian pada kegiatan penelitian di TK X di Kecamatan Ciwaru Kabupaten Kuningan terdiri dari dua anak yang mewakili masing-masing gender (1 Laki-laki dan 1 perempuan), 2 orang tua siswa dan 1 guru sebagai subjek wawancara terkait aktivitas bermain anak.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data merupakan teknik yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Observasi merupakan salah satu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pada penelitian ini. Secara garis besar observasi dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan atau tindakan yang dilakukan oleh manusia dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi baru yang dikumpulkan lewat indera manusia. Denzin & Lincoln (2011) menyebutkan bahwa observasi digunakan untuk memahami latar belakang dengan fungsi yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pengertian di atas bahwa observasi merupakan kegiatan yang mengamati situasi dan kondisi di lapangan seperti perilaku, peristiwa, mencatat karakteristik yang ada di lapangan. Pedoman observasi diadaptasi dari teori Reivich dan Shatte (2002). Berikut contoh observasi yang akan peneliti lakukan, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pedoman Observasi Resiliensi Bermain Anak

No.	Aspek	Indikator	Skala	
			Ya	Tidak
1.	Regulasi emosi	<ul style="list-style-type: none">• Anak mampu mengendalikan emosi dalam menghadapi tekanan.• Anak mampu menampilkan emosi yang wajar sesuai dengan keadaan		
2.	Kontrol Impuls	<ul style="list-style-type: none">• Anak mampu mengendalikan impuls yang muncul dari dalam diri.		

		<ul style="list-style-type: none"> ● Anak mampu mengendalikan impuls yang muncul dari orang-orang sekitar. 		
3.	Optimisme	<ul style="list-style-type: none"> ● Anak mampu berpikir positif terhadap keadaan yang dihadapi saat ini. ● Berpikir positif akan keadaan yang akan dihadapi dalam masa depan. 		
4.	Menganalisis Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ● Mampu mengidentifikasi masalah. ● Mampu menemukan solusi dalam menghadapi suatu masalah. 		
5.	Empati	<ul style="list-style-type: none"> ● Mampu merasakan kesulitan yang dialami oleh orang lain. ● Yakin pada kemampuan sendiri untuk membantu kesulitan orang lain. 		
6.	Efikasi Diri	<ul style="list-style-type: none"> ● Yakin pada kemampuan diri dalam mengatasi tekanan. ● Yakin pada kemampuan diri untuk dapat sukses di masa depan 		
7.	Pencapaian Kemampuan Individu	<ul style="list-style-type: none"> ● Berani menghadapi resiko dari situasi yang tidak menyenangkan. ● Mengambil aspek positif dalam sebuah permasalahan yang sulit 		

3.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam setiap kegiatan penelitian. Hal itu dikarenakan dengan dilakukan kegiatan wawancara data yang dikumpulkan akan valid atau akurat karena data tersebut didapat dari narasumber yang ahli atau orang yang berkompeten dalam bidang tersebut serta dapat memberikan jawaban secara langsung tentang permasalahan yang diangkat dalam sebuah penelitian. Menurut Denzin (Wiriaatmadja, 2005) menjelaskan bahwa wawancara adalah suatu kegiatan tanya jawab dengan berbagai pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada orang yang dianggap sebagai sumber informasi. Sedangkan menurut Danim (2002) wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang

dibutuhkan. Di dalam kegiatan wawancara terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti. Pertama, wawancara merupakan sebagai cara yang paling utama dalam mendapatkan sebuah informasi atau data. Kedua, wawancara sebagai penunjang dalam beberapa teknik lain dalam mengumpulkan sebuah informasi atau data, seperti, observasi partisipan, analisis dokumen, dan fotografi.

Dalam mengumpulkan data melalui kegiatan wawancara, ada beberapa langkah-langkah hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan kegiatan wawancara tersebut (Saebani, 2013) antara lain: (1) menentukan siapa saja yang akan menjadi informan dalam kegiatan wawancara, (2) Menyiapkan pokok-pokok permasalahan yang akan menjadi bahan pembicaraan pada saat melakukan wawancara, (3) Peneliti membuka atau mengawali kegiatan wawancara, (4) melangsungkan jalannya wawancara, (5) memberitahukan hasil rangkuman wawancara serta peneliti mengakhiri kegiatan wawancara tersebut, (6) menuliskan hasil wawancara yang telah didapat dari informan kemudian peneliti memasukkannya kedalam catatan lapangan, (7) menganalisis serta mengidentifikasi tindak lanjut dari hasil wawancara yang telah diperoleh.

Kegiatan wawancara yang peneliti lakukan adalah dengan dilakukan dengan cara kekeluargaan. Artinya peneliti akan menyampaikan secara langsung pertanyaan kepada informan yang telah ditentukan dalam penelitian ini informan yang dimaksud adalah tenaga pendidik di TK X Kabupaten Kuningan. Tujuan dari wawancara tersebut adalah untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Contoh pedoman wawancara yang akan peneliti lakukan. Pedoman observasi ini diadaptasi dari teori Reivich dan Shatte (2002), yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.2
Pedoman Wawancara Resiliensi Bermain Anak

No.	Aspek	Komponen	Pertanyaan
1.	Regulasi Emosi	Kemampuan subjek untuk tetap tenang di bawah tekanan.	<ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana emosi yang dikeluarkan anak saat menghadapi permasalahan atau situasi yang sulit pada saat di lingkungan keluarga ataupun di lingkungan sekolah?

			<ul style="list-style-type: none"> ● Apakah anak dapat mengendalikan emosinya ketika menghadapi suatu permasalahan atau kesulitan? ● Menurut Bapak/Ibu pendidik, apakah penerapan permainan dapat membantu anak dalam hal mengendalikan emosinya ketika anak dihadapi pada situasi yang sulit?
2.	Pengendalian Impuls	Kemampuan subjek mengendalikan keinginan, dorongan, ataupun tekanan.	<ul style="list-style-type: none"> ● Apa saja hal yang dilakukan anak ketika berada dalam tekanan? ● Apakah anak dapat mengendalikan keinginannya, ketika proses pembelajaran sedang berlangsung? ● Apakah anak langsung emosi atau marah ketika keinginan anak tidak dapat dipenuhi oleh pendidik ataupun orang tua?
3.	Optimis	Memiliki harapan yang baik untuk masa depan.	<ul style="list-style-type: none"> ● Apakah anak mempunyai harapan-harapan untuk dirinya di masa yang akan datang?

			<ul style="list-style-type: none"> ● Dalam proses pembelajaran apakah anak menunjukkan sikap percaya diri, terhadap kemampuan yang dimilikinya? ● Apakah ada anak yang kurang percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, ketika dalam proses kegiatan pembelajaran?
4.	Analisis Penyebab Masalah	Kemampuan subjek mengidentifikasi penyebab masalah dengan akurat.	<ul style="list-style-type: none"> ● Apakah anak bisa mencari penyebab atau mencari solusi ketika menghadapi permasalahan baik itu dilingkungan sekolah maupun dilingkungan tempat tinggal? ● Hal apa saja yang dilakukan oleh anak ketika sedang memecahkan atau mencari solusi terhadap masalah yang anak hadapi? ● Apakah bapak/ibu pendidik terdapat kendala dalam penerapan permainan dalam hal meningkatkan kemampuan anak terkait tentang menganalisis suatu permasalahan?
5.	Empati	Kemampuan subjek memahami tanda-	<ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana cara menumbuhkan dan

		tanda emosi dan psikologis orang lain.	<p>meningkatkan sikap empati kepada anak?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apa yang dilakukan oleh anak ketika terjadi sesuatu kepada teman atau orang lain disekitarnya? ● Bagaimana cara menumbuhkan dan meningkatkan sikap empati kepada anak?
6.	Efikasi Diri	Keyakinan subjek pada diri sendiri untuk mampu menyelesaikan masalah dengan efektif.	<ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana cara anak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi? ● Ketika menyelesaikan suatu permasalahan atau kesulitan, apakah ada hambatan dalam menyelesaikan permasalahan atau kesulitan tersebut? ● Menurut bapak/ibu pendidik, apakah penerapan permainan dapat melatih anak dalam hal menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh anak?
7.	Menemukan jalan keluar dari permasalahan	Kemampuan subjek meningkatkan aspek positif dalam dirinya	<ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana cara yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan kemampuan positif anak dalam dirinya

			<p>ketika berada dalam kondisi yang sulit?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana cara yang dilakukan anak dalam meningkatkan kemampuan dirinya ketika berada di situasi yang sulit? ● Dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan positif anak apakah dibantu oleh pendidik atau anak dapat meningkatkan kemampuannya sendiri lewat kegiatan permainan atau pun kegiatan-kegiatan yang lain?
--	--	--	--

Adapun contoh transkrip yang sudah dilakukan peneliti terhadap partisipan penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3
Lembar Hasil Wawancara Orang Tua

<p>Nama : M M</p> <p>Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga</p> <p>Tanggal : 8 Mei 2023</p>		
No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anak dapat mengendalikan emosinya ketika menghadapi suatu	Biasanya tergantung dari masalah yang dihadapinya, terkadang anak bisa menyelesaikannya sendiri ataupun anak meminta saran dari orang tua.

	permasalahan atau kesulitan?	
2.	Jika bisa maka bagaimana cara anak mengendalikan emosi tersebut? Jika tidak ungkapan emosi apa yang dikeluarkan oleh anak?	Biasanya kalau ada masalah dia masih bisa menyelesaikan masalahnya dia masih bisa main dengan tenang bersama teman-temannya.
3..	Menurut Bapak/Ibu pendidik, apakah penerapan bermain dapat membantu anak untuk mengendalikan emosi?	Iya bisa, karena kalau bermain itu anak mendapat pengalaman. Jadi dengan pengalaman itu dia (anak) bisa mengendalikan emosinya, seperti itu. Contohnya pada saat dia bermain, bermain bersama temannya ataupun sendiri. Jika anak tidak memainkan permainan itu dia akan emosi, kalau apa yang dia lakukan nggak bisa. Jadi memang eeeuu...pengalaman yang dialami itu bisa menumbuhkan emosi. Yaa...jadi menurut saya permainan itu bermanfaat sekali untuk pengendalian emosi.
4.	Bagaimana ungkapan emosi anak ketika anak melakukan aktivitas bermain bersama teman ataupun bersama temannya?	Bermain dengan teman-temannya sangat senang sekali.

5.	Apakah anak dapat mengendalikan keinginannya?	Bisa...dapat mengendalikan keinginannya dengan cara menyampaikan keinginannya, baik itu kepada temannya ataupun orang tuanya.
6.	Apakah anak dapat mengendalikan keinginannya ketika aktivitas bermain berlangsung?	Bisa...itu dia, dengan diberikan pemahaman.kaya main petak umpet ada yang tidak mau jadi yang jaganya, atuh jadi ga mau Ngajakin anak itu..terus anak saya cerita dan saya coba bantu ngasih pemahaman ke anak-anak kalo yang jaga kan kaya polisi loh seru nyariin penjahat yang jaganya itu penjahat...anak jadi bisa tuh mengendalikan emosinya yah a
7.	Apakah melalui bermain dapat membantu anak dalam mengendalikan keinginan ataupun tekanan pada anak?	Iyaa...dapat mengendalikannya. Karena dengan dia alami bisa diberikan pemahaman
8.	Apakah anak mempunyai harapan-harapan untuk dirinya di masa yang akan datang?	Iya...anak-anak pasti menginginkan hal itu. Kalau anak saya ingin jadi polisi. Dan terkadang dia juga suka bermain polisi-polisian sama teman-temannya
9.	Dalam proses bermain apakah anak menunjukkan sikap percaya diri, terhadap kemampuan yang dimilikinya pada saat memainkan permainan tersebut?	Iya...sangat percaya diri. Iya dia bisa bergaul

10.	Apakah ada anak yang kurang percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, ketika dalam proses kegiatan bermain berlangsung?	Sampai saat ini dia masih cukup percaya diri sih pak, kalau yang dia lakukan dia pasti bisa gitu. Walaupun hasilnya belum tentu, tapi dia masih bisa mengendalikan diri. Kalau saya sih pada anak diberikan pemahaman bahwa harus percaya diri walaupun hasil yang diperoleh belum tentu sesuai harapan. Saya sering memberikan pemahaman seperti itu.
11.	Apakah melalui bermain anak dapat menjadi percaya diri?	Iyaa bisa, soalnya itu dia dari pengalaman yang dia lakukan saat mencoba permainan dia bisa, tingkat kepercayaan dirinya lebih tinggi.
12.	Apakah anak bisa mencari penyebab atau mencari solusi ketika menghadapi permasalahan baik itu dilingkungan sekolah maupun dilingkungan tempat tinggal?	Bisa...mungkin ini contoh kasusnya ya. Seumpamanya sedang bermain, terus anak bermain bersama dengan temannya dia bisa mengajarkan temannya bahwa mainan ini harus bergantian ya, dia udah bisa.
13.	Hal apa saja yang dilakukan oleh anak ketika sedang memecahkan atau mencari solusi terhadap masalah yang anak hadapi?	Selain dia memberikan pengertian kepada temannya, dia membicarakan atau mengadu kepada orang tua atau ke guru (lapor) kalau dia udah ngga bisa menyelesaikan masalahnya dia pasti cerita ke mamanya, ke gurunya. Kalau anak saya kebetulan nggak suka nangis pak. Walaupun mungkin dia merasa sedih, pasti cerita.
14.	Apakah melalui bermain dapat membantu anak	Iyaa bisa...soalnya dalam bermain anak dapat menerima pengetahuan atau pengalaman pada saat

	dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapinya?	kegiatan bermain, baik itu ketika bermain sendiri ataupun ketika dia bermain sama temannya.
15.	Apakah anak mempunyai rasa empati terhadap teman ataupun orang disekitarnya?	Bisa...seperti ada temannya jatuh, dia merasa kasihan dia membantu ataupun temannya nggak bisa ikut bermain dia sedih, dia akan mengajak temannya untuk menghibur seperti itu.
16.	Apakah melalui bermain dapat melatih kemampuan empati anak terhadap teman atau di sekitarnya?	Iya dapat, karena kan bermain itu bersama teman-teman. Jadi ada hal yang dia lakukan bersama dengan temannya.
17.	Seperti apa bentuk empati yang dilakukan oleh anak ketika aktivitas bermain berlangsung?	Ya kaya tadi pak...euu bentuknya menghibur temannya ketika sedih, ataupun timbul rasa ingin menjenguk ketika ada temannya yang sakit.
18.	Apakah anak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi?	Biasanya dia lakukan sendiri dulu, hadapi sendiri dulu sampai dia bener-bener gak bisa dia baru bicara ke mamanya. Jadi...semampu anak dulu.
19.	Upaya apa yang dapat dilakukan pada anak agar dapat melatih anak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya?	Memberikan penjelasan pada anak kan suka ada anak yang rebutan mainan yah kadang nantinya solusinya itu dari anaknya bisa membereskan masalahnya itu, atau kadang-kadang sama saya atau enggak gurunya diselesaikannya. Tapi da gitu anak-anak mah yah nanti the bisa main lagi bareng bareng.

20.	Menurut bapak/ibu apakah melalui bermain dapat membantu anak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya?	Bisa iya...karena itu dia karena pengalaman yang banyak dia lalui, jadi ada hal yang bisa diambil.
21.	Seperti apa bentuk penyelesaian anak dalam menyelesaikan masalah baik sedang aktivitas bermain ataupun aktifitas yang lainnya?	Tentunya dia akan bilang kepada temannya, kalau ada masalah apa pasti bicara, ya gitu. Jadi dia pasti bicara nggak diem aja kalau dia nggak bisa menyelesaikan masalahnya.
22.	Apakah anak dapat belajar dari pengalaman dalam masalah yang dia hadapi?	Kadang bisa...kadang ya gitu, dia mencari solusi sendiri, sudah tidak bisa ketemu solusinya pasti dia akan minta bantuan ke orang tua
23.	Bagaimana cara anak dalam mengambil pelajaran serta mencari solusi dalam masalah yang dia hadapi?	Ya biasanya anak bisa pak, kan tidak hanya dewasa yah anak juga suka ada aja gitu masalah dengan temannya khusus pada saat bermain sama temannya itu pasti ada masalah. Tapi anak bisa mengambil pelajaran dan solusi dari situ.
24.	Upaya apa yang dilakukan guru agar dapat melatih anak dalam mengambil sebuah pembelajaran/hikmah dalam masalahnya?	Kalo saya paling memberikan arahan seperti yang baik dan buruknya kaya gimana. Kaya tidak bisa menyelesaikan tugasnya saya coba bantu sedikit. Anak nantinya langsung paham kesannya tanpa harus diajari lagi

25.	Apakah pada saat bermain dapat membantu anak dalam mengambil hikmah atau pembelajaran dari permasalahannya?	Sangat bisa pak, seperti yang saya bilang tadi. Anak saya dulu suka nangis atuh gampang nangis tiap kerumah pasti nangis. Tapi disitu saya kasih tau biar main tidak nangis terus coba belajar dalam kegiatan bermainnya.
26.	Apakah melalui bermain dapat membantu anak dalam menyelesaikan masalah dan menemukan solusi yang relevan?	Iya...seperti yang tadi kan pengalaman yang dialami dengan sendirinya akan timbul apa ya..pengetahuan gitu pengetahuan baru, pengalaman gitu dengan sendirinya secara terus-menerus akan menemukan solusi terhadap masalahnya.

4.4.3 Format Catatan lapangan

Catatan kegiatan merupakan sebuah alat untuk mencatat semua kegiatan yang ada di lapangan selama melakukan penelitian. Catatan lapangan pada penelitian ini difokuskan terhadap nilai karakter resilien pada anak usia dini dalam kegiatan bermain di taman kanak-kanak. Adapun format catatan yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain :

Table 3.4
Catatan Lapangan

Hari/Tanggal :
Catatan :
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3.4.4 Dokumentasi

Selain menggunakan observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai cara dalam mengumpulkan data dalam penelitian. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berlalu dimana dapat digunakan dalam penelitian sebagai sumber data dan dapat dimanfaatkan dalam menunjang data yang diperlukan dalam sebuah penelitian (Sugiyono,2016). Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang hal-hal apa saja yang ada di lapangan. Di dalam teknik dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda yang terkait dengan penelitian seperti, benda-benda berbentuk tulisan, gambar, buku-buku, foto, video, ataupun dokumen-dokumen lain yang menunjang.

Agar lebih jelas maka peneliti akan menampilkan kisi-kisi atau hal apa saja yang diperlukan dalam mengumpulkan data melalui dokumentasi agar menjadi gambaran dalam melakukan penelitian sesuai batasan masalah dan subjek yang akan diteliti nantinya. Berikut contoh pedoman dokumentasi yang akan peneliti kumpulkan, yaitu:

- a. Data tentang profil sekolah, yang meliputi sarana dan prasarana di TK X. Seperti ruang kelas, serta dokumen-dokumen penunjang lainnya.
- b. Foto-foto tentang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di TK X.
- c. Data tentang program kegiatan yang dilaksanakan di TK X.

3.5. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian yang sudah dikumpulkan akan diproses dan dianalisis dengan menggunakan Tematik. *Thematic analysis* merupakan salah satu cara untuk menganalisa data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006). Cara ini merupakan metode yang sangat efektif apabila sebuah penelitian bermaksud untuk mengupas secara rinci data-data kualitatif yang mereka miliki guna menemukan keterkaitan pola-pola dalam sebuah fenomena

dan menjelaskan sejauh mana sebuah fenomena terjadi melalui kacamata peneliti (Fereday & Muir-Cochrane, 2006).

Dalam proses melakukan tematik analisis menurut Heriyanto (2018) ialah sebagai berikut :

1. Memahami data

Peneliti perlu untuk memahami dan menyatu dengan data kualitatif yang diperolehnya. Dan tidak ada cara lain yang lebih efektif untuk lebih menyatu dengan data selain membaca dan membaca kembali transkrip wawancara dan bahkan mendengarkan kembali rekaman wawancara atau menonton lagi rekaman video yang sudah dibuat selama proses pengumpulan data.

Tujuan utama tahapan pertama ini adalah supaya peneliti mulai merasa memahami isi data yang ia peroleh, dan mulai menemukan beberapa hal didalam data yang terkait dengan pertanyaan penelitiannya. Untuk mencapai hal itu, maka sangat wajar apabila peneliti mau untuk membaca transkrip wawancaranya minimal sekali, dua kali bahkan tiga kali sekalipun sampai peneliti benar-benar merasa paham dan ‘dekat’ dengan data. Selain itu, data digabung dengan catatan-catatan yang dibuat selama membaca akan merupakan satu hal vital sifatnya observatif untuk menelusuri kedalaman data yang ia baca.

2. Menyusun Kode

Tahapan kedua dalam proses thematic analysis adalah mulai meng-coding. Meng-coding ini bisa diibaratkan pustakawan yang sedang menentukan subjek dari judul buku. Atau seperti pembaca yang berusaha menemukan pikiran utama sebuah paragraf. Kode bisa juga dianggap sebagai label, atau fitur yang terdapat dalam data yang terkait dengan pertanyaan penelitian. Dalam hal ini peneliti lah yang menentukan data mana saja dalam transkrip wawancaranya yang perlu di kode. Bagi peneliti yang baru melakukan coding, kemungkinan besar ia akan memberikan kode semua data dalam transkrip. Ini tidak apa-apa dilakukan, karena nanti tahapan berikutnya, peneliti akan meninjau kembali semua kode yang ia buat dan akan mengevaluasi kode mana yang relevan dengan penelitiannya dan kode mana yang tidak relevan. Kode harus diusahakan ditulis sejelas mungkin sehingga nantinya melalui kode ini peneliti jadi lebih paham akan makna dari setiap pernyataan partisipan. Oleh karena itu kode tidak harus deskriptif atau panjang lebar. Namun merupakan perpaduan dari deskriptif dan interpretatif.

3. Mencari Tema

Tahapan ini peneliti mulai berpindah perhatian dari yang semula mencari kode sekarang berganti menjadi mencari tema. Seperti yang direkomendasikan oleh Braun & Clarke (2006), tahap ketiga dalam *thematic analysis* adalah mencari tema, tema yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tema ini menggambarkan sesuatu yang penting yang ada di data terkait dengan rumusan masalah penelitian. Meski dikatakan mencari tema, namun mencari disini bukan berarti ibarat seorang arkeolog yang menggali tanah untuk menemukan tema yang tersembunyi dibalik data. Tetapi lebih seperti seorang seniman yang menentukan bagaimana ia akan memahat batu yang ia miliki. Batu ini diibaratkan data, dan tema diibaratkan karya seni hasil pahatannya. Penelitian yang menentukan tema apa yang akan muncul sesuai dengan data yang ia miliki. Ibarat pematung yang punya kebebasan dalam menentukan wujud dan bentuk patungnya, peneliti juga memiliki kebebasan dalam menginterpretasi data untuk memunculkan tema tema tadi. Konsekuensinya, hal ini menunjukkan betapa bervariasinya hasil yang akan didapatkan sesuai dengan kreativitas seniman, atau sesuai interpretasi peneliti.

Alat bantu yang digunakan dalam memudahkan proses analisis data dalam penelitian selain disajikan dengan secara *tematik*, yaitu peneliti juga dalam penelitian ini menggunakan pengkodean dan pemilihan tema yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pengkodean data adalah sebuah kata atau frasa secara simbolis dan bersifat meringkas, menonjolkan pesan, menangkap berbagai esensi data, baik dalam bentuk bahasa maupun visual (Budiasih & Nyoman, 2014).

Istilah kode dapat mengandung arti sebagai label atau fitur yang terdapat dalam data terkait dengan pertanyaan penelitian (Heriyanto, 2018). Peneliti melakukan pengkodean dilatarbelakangi berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian serta mempertimbangkan aspek relevansi terhadap rumusan masalah penelitian yang peneliti buat. Menurut Charmaz (2006) ada beberapa proses dalam melakukan pengkodean dalam suatu penelitian, Adapun proses pengkodean tersebut diantaranya adalah:

- 1) Proses open coding, pada proses ini merupakan bagian dari analisis data, yaitu peneliti melakukan kegiatan seperti identifikasi, penamaan, kategorisasi, dan penguraian gejala yang ditemukan pada saat hasil kegiatan wawancara, observasi, dan catatan harian peneliti itu sendiri.
- 2) Proses axial coding, proses ini merupakan proses dalam menghubungkan berbagai kategori kedalam bentuk susunan atau sifat-sifat yang dilakukan dengan menghubungkan kode-kode, serta mengkombinasikan cara berpikir induktif dan deduktif.
- 3) Selective coding, pada proses ini peneliti memilih kategorisasi inti dan menghubungkannya dengan berbagai kategori-kategori lain. Selama proses ini diadakan aktivitas memo teoritik, penulisan memo ini bukan sekedar tulisan yang berpaku pada tulisan kaku, namun memo tersebut akan terus berubah dan berkembang atau direvisi sepanjang riset berlangsung.

Pada penelitian ini peneliti menemukan 29 coding data yang nantinya akan dilakukan coding sebagaimana yang sudah dijelaskan oleh Charmaz (2006) terkait teknik pengkodean data. Adapun mengkode data pada penelitian ini disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3.5
Coding Data

Open Coding	Axial Coding	Selektif Coding
terkadang anak bisa menyelesaikannya sendiri ataupun anak meminta saran dari orang tua	<i>Emotion Regulation</i>	Nilai karakter resiliensi pada kegiatan bermain anak
menyelesaikan masalahnya dia masih bisa main dengan tenang bersama teman-temannya.		
Pengalaman itu dia (anak) bisa mengendalikan emosinya, seperti itu. Contohnya pada saat dia bermain.		
Menurut saya permainan itu bermanfaat sekali untuk pengendalian emosi		
Bermain dengan teman-temannya sangat senang sekali.		
Dengan diberikan pemahaman.	<i>Impulse Control</i>	
dapat mengendalikannya. Karena dengan dia alami bisa diberikan pemahaman		
dapat mengendalikan keinginannya dengan cara menyampaikan keinginannya, baik itu kepada temannya ataupun orang tuanya.		
Anak-anak pasti menginginkan hal itu. Kalau anak saya ingin jadi polisi.	<i>Optimism</i>	
terkadang dia juga suka bermain polisi-polisian sama temen-temenya		

Open Coding	Axial Coding	Selektif Coding
Iya...sangat percaya diri. Iya dia bisa bergaul.		
Sampai saat ini dia masih cukup percaya diri sihh		
soalnya itu dia dari pengalaman yang dia lakukan saat mencoba permainan dia bisa, tingkat kepercayaan dirinya lebih tinggi.		
Seumpamanya sedang bermain, terus anak bermain bersama dengan temannya dia bisa mengajarkan temannya bahwa mainan ini harus saling bergantian.	<i>Causal Analysis</i>	
memberikan pengertian kepada temannya, dia membicarakan atau mengadu kepada orang tua atau ke guru (lapor) kalau dia udah ngga bisa menyelesaikan masalahnya.		
Soalnya dalam bermain anak dapat menerima pengetahuan atau pengalaman pada saat kegiatan bermain, baik itu ketika bermain sendiri ataupun ketika dia bermain sama temannya		
seperti ada temannya jatuh, dia merasa kasihan dia membantu	<i>Empathy</i>	
bentuknya menghibur temannya ketika sedih, ataupun timbul rasa ingin menjenguk ketika ada temannya yang sakit.		

Open Coding	Axial Coding	Selektif Coding
<p>Karena kan bermain itu bersama teman-teman. Jadi ada hal yang dia lakukan bersama dengan temannya.</p>		
<p>Biasanya dia lakukan sendiri dulu, hadapi sendiri dulu sampai dia benar-bener gak bisa dia baru bicara ke mamanya.</p>	<p><i>Self- Efficacy</i></p>	
<p>memberikan pengarahan baik itu dalam menyelesaikan masalah ataupun kegiatan lainnya</p>		
<p>karena pengalaman yang banyak dia lalui, jadi ada hal yang bisa diambil.</p>		
<p>Tentunya dia akan bilang kepada temannya, kalau ada masalah apa pasti bicara, ya gitu</p>		
<p>kadang ya gitu, dia mencari solusi sendiri, sudah tidak bisa ketemu solusinya pasti dia akan minta bantuan ke orang tua</p>	<p><i>Reaching Out</i></p>	
<p>jadi seumpamanya emmm...apa ya, kasusnya dia sedang belajar euu terus pensilnya ilang gitu, dia pasti mencari dulu pensilnya ditempat lain.</p>		
<p>berarti pasti saya berikan pemahaman, motivasi, dan lainnya. Jadi anak pas ada</p>		

Open Coding	Axial Coding	Selektif Coding
<p>masalah sudah tau harus bagaimana.</p>		
<p>Kalau berantem mainannya direbut temannya pasti ada rasa dia sedih gitu. Ya ujungnya kalau dia bisa mengambil mainan dari temennya pasti dia cerita.</p>		
<p>Pengalaman yang dia alami dengan sendirinya akan timbul apa ya..pengetahuan gitu pengetahuan baru</p>		

3.6 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, dengan menggunakan desain penelitian, Teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data di atas. Maka tahap pertama yang akan dilakukan oleh peneliti adalah akan melakukan tahap pra lapangan yaitu dimana peneliti akan melakukan studi literatur untuk mendalami pokok permasalahan yang akan diteliti. Serta selanjutnya peneliti melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui subjek penelitian. Jika subjek dan kondisi sudah sesuai, maka peneliti akan menyusun instrumen agar penelitian terstruktur sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahap selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah melakukan proses wawancara kepada bapak/ibu kepala sekolah, pendidik, dan orang-orang yang terkait dalam lingkungan sekolah. Proses wawancara akan dilengkapi dengan perlengkapan wawancara, observasi, dan dokumen yang berhubungan dengan tujuan penelitian. Setelah data lapangan diperoleh dengan lengkap. Peneliti melakukan pengelompokan data sesuai yang sudah direncanakan dan sesuai dengan yang dibutuhkan. Peneliti menganalisis data secara kualitatif sesuai dengan metode yang digunakan.

3.8 Isu Etik Penelitian

1. Keikutsertaan partisipan secara sukarela dan terbuka

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari hasil wawancara dan observasi lapangan pada Guru TK. Keterlibatan guru adalah dengan secara terbuka, informasi yang memadai tentang keterlibatannya, dan sukarela untuk dapat menghendaki informasinya dijadikan data dalam penelitian (Sarosa, 2012). Guru berhak untuk mendapatkan informasi awal seperti tujuan penelitian yang akan dilakukan, sebab dilakukannya penelitian, dan implikasi yang akan didapatkan dari hasil temuan penelitian.

2. Melakukan perizinan kepada pendidik.

Peneliti melakukan izin kepada pendidik atau guru untuk bersedia diwawancarai atau diobservasi. Alasan peneliti memilih partisipan penelitian adalah karena sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan penelitian dengan tujuan agar memperoleh banyak data yang berguna untuk mendukung kegiatan penelitian yang peneliti lakukan.

Dalam meminta perizinan peneliti menjelaskan tujuan penelitian, durasi penelitian serta dampak dampak yang timbul pada saat terjadi penelitian. Setelah disetujui, peneliti melakukan kegiatan wawancara dan observasi pada kepada pendidik atau guru dan kepada anak usia dini. Adapun ketika nanti dalam hasil penelitian, peneliti bertanya apakah Namanya ingin disamarkan, apakah boleh melakukan perekaman baik dalam perekaman suara atau pengambilan dokumentasi seperti foto, dan apakah ada dari hasil wawancara dan pengamatan peneliti apakah ada yang diubah atau tidak.

Adapun keputusan atau isi obrolan tersebut, peneliti mendapatkan jawaban persetujuan dari pihak orang tua atas ketersediaannya menjadi partisipan penelitian dengan catatan, nama diminta untuk disamarkan dan dokumentasi seperti foto untuk di blur bagian wajahnya baik anak maupun pendidik atau guru karena merasa tidak percaya diri, dan untuk video diminta untuk tidak disebarluaskan, dalam artian hanya peneliti saja yang boleh melihat dokumentasi video tersebut selama penelitian.

3. Persetujuan kepada anak sebagai partisipan

Persetujuan kepada anak sebagai partisipan sangat diperimbangkan oleh peneliti, karena kita perlu memperlakukan anak-anak sebagai aktor sosial dan mereka memiliki hak sendiri dalam konteks dimana, secara tradisional, dan memiliki hak untuk partisipasi (Dalberg & Moss, 2004; Coady, 2020). Maka dari itu peneliti sangat menganggap suara anak sangat penting dalam hal menentukan keberminatan atau tidak berminat berpartisipasi dalam penelitian ini.

Adapun percakapan yang dilakukan peneliti terhadap anak yaitu apakah anak bersedia menjadi bagian penelitian, apakah mereka merasa nyaman atau tidak nyaman ketika segala

aktivitasnya diperhatikan dan diikuti oleh peneliti dan apakah boleh melakukan pengambilan gambar pada saat melakukan penelitian. Akan tetapi jawaban dari anak tersebut bahwa mereka mengikuti apa yang dikatakan oleh orang tua, dalam artian selama orang tua mengizinkan maka anak mengikuti apa yang sudah menjadi keputusan orang tua. Peneliti sangat menghargai dengan keputusan anak tersebut maka peneliti kembali bertanya kepada orang tua, dan orang tua menyetujui sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat dengan orang tua, yaitu nama disamarkan, foto bagian wajah di blur dan tidak untuk mempublikasikan video hanya boleh dilihat oleh peneliti saja.

Akan tetapi selama proses pengamatan penelitian peneliti sesekali selalu bertanya kepada anak tersebut apakah mereka merasa nyaman ketika saya amati dan beraktivitas bersama saya. Dan mereka sangat nyaman dengan keberadaan peneliti, dan peneliti juga berusaha semaksimal mungkin untuk selalu membuat anak merasa nyaman dan tidak merasa terintervensi oleh peneliti selalu melakukan aktifitas bermain bersama.

4. Izin untuk mempublikasi

Untuk mendapatkan izin penelitian di TK, peneliti sebelumnya melakukan permohonan izin secara tidak tertulis dan setelah mendapatkan izin dari pihak guru dan sekolah secara lisan, penulis membuat surat permohonan izin penelitian dari universitas tetapi tidak mengharuskan guru untuk menandatangani dokumen kesediaan berpartisipasi. Selain itu dalam menampilkan identitas guru dan hasil data yang akan dipublikasikan, peneliti memberitahukan guru dan memberikan draft publikasi sebelum diterbitkan. Guru berhak untuk mengomentari, mengubah, dan bahkan menolak identitasnya diungkap dalam publikasi tersebut dengan cara menyamarkan identitas partisipan

5. Kejujuran Peneliti

Kejujuran merupakan hal mendasar dalam penelitian. Hasil penelitian yang didapatkan akan berpengaruh pada validitasnya. Maka peneliti juga menampilkan hasil penelitian berdasarkan pada temuan yang diperoleh dengan sebenar-benarnya sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Isu etik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan mengadaptasi dari Naughton et al. (2001); Saracho (2014) adalah sebagai berikut:

1. Peneliti bertanya kepada partisipan apakah bersedia menjadi bagian dari proses penelitian yang akan peneliti lakukan.
2. Meminta izin kepada partisipan untuk merekam atau mendokumentasikan percakapan atau data yang penting ketika sedang melakukan pengumpulan data.

3. Meminta izin untuk menggunakan dialog mereka dan menanyakan apakah mereka ingin ada yang ditambahkan atau ada yang ingin diubah.
4. Menjaga kerahasiaan jika peneliti menggunakan file atau dokumentasi selama penelitian berlangsung.