

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang tertuang pada pertanyaan penelitian, metode yang tepat digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif melakukan penggambaran secara deskriptif (Idrus, 2009) dimana data penelitian disajikan melalui kata-kata. Penelitian kualitatif ini dipilih karena lebih sensitif dan adaptif terhadap peran dan berbagai pengaruh yang timbul. Disamping itu karena peneliti akan mencoba menggali atau mengeksplorasi, menggambarkan atau mengembangkan pengetahuan bagaimana kenyataan dialami, sehingga peneliti yang tidak menggunakan perhitungan (Moleong, 2005). Senada dengan yang diungkapkan Strauss dan Corbin (2007:4) bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dimana hasil temuannya tidak diperoleh melalui perhitungan.

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan pada kondisi obyek yang alamiah (Sugiyono, 2010; Creswell, 2013; Idrus, 2009; Sukmadinata, 2010). Artinya dalam penelitian kualitatif tidak adanya proses rekayasa yang mengubah situasi alamiah objek. Untuk mendapatkan data penelitian dibutuhkan kemampuan sosial dari peneliti agar dapat berbaur dan mengenal kehidupan subjek penelitian (Idrus, 2009:24).

B. Desain Penelitian

Penelitian ini berfokus pada persepsi orang tua terhadap aktivitas bermain. Untuk menunjang penelitian kualitatif maka digunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi pada dasarnya mempelajari struktur kesadaran yang terentang dari persepsi hingga tindakan (Kuswarno, 2009:22). Sukmadinata (2010:63) mengungkapkan bahwa pencarian arti dari pengalaman hidup seseorang merupakan tujuan dari studi fenomenologi.

Penelitian fenomenologi menurut Creswell (2013) adalah penelitian yang mendeskripsikan mengenai pengalaman atau fenomena yang dialami oleh seseorang. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Kuswarno (2009) bahwa mendeskripsikan pengalaman seseorang sehingga peneliti harus fokus pada sesuatu yang nampak dan keluar dari apa yang diyakini sebagai suatu kebenaran merupakan karakteristik dari fenomenologi.

Dengan pendekatan fenomenologi, penelitian dapat dilakukan dalam setting alamiah, dimana individu tidak terpisahkan dari konteks lingkungannya. Artinya, fenomena-fenomena subjek tidak dicampurkan dengan fenomena lain yang tidak berhubungan, atau tidak diintervensi oleh interpretasi-interpretasi lain yang berasal dari kebudayaan, kepercayaan, atau bahkan dari teori-teori dalam ilmu pengetahuan yang telah peneliti miliki sebelumnya. Hal ini sesuai dengan tujuan fenomenologi itu sendiri, yakni ‘kembali pada realitasnya sendiri’ (Creswell, 2013). Hal tersebut memungkinkan peneliti untuk mengetahui persepsi orang tua tanpa dicampuri oleh prasangka-prasangka atau opini-opini yang ada sebelumnya, sehingga penelitian lebih terfokus pada persepsi subjek.

C. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

Persepsi menurut Rahmat (2012:50), adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (cara pandang). Pengertian ini memberikan pemahaman bahwa dalam persepsi terdapat pengalaman tertentu yang telah diperoleh individu. Adapun persepsi dalam penelitian ini adalah sudut pandang yang dimiliki orang tua.

Bermain adalah kegiatan yang bersifat sukarela, spontan, terfokus pada proses, berasal dari instrinsik, bersifat menyenangkan, aktif dan fleksibel. Bermain merupakan bagian utama dari kehidupan anak yang tak bisa dipisahkan yang memiliki kontribusi dalam hampir seluruh aspek perkembangan anak (Solehuddin, 2000:87).

D. Lokasi dan Subjek Penelitian

Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, yakni mengkhususkan pada subjek yang mengalami fenomena yang diteliti dimana penelitian ini tidak bertujuan untuk generalisasi (Sugiyono, 2008:85). Selain itu pemilihan subjek juga tidak ada pemaksaan namun berdasarkan kesediaan dari subyek penelitian. Alasan dipilihnya subjek sebagai subjek penelitian pertama karena subjek merupakan rekan peneliti sehingga peneliti tidak terlalu sulit dalam hal membangun hubungan dengan subjek.

Teknik pengambilan sampel sumber data dengan mengkhususkan pada subjek yang mengalami fenomena yang diteliti. Subjek yang dipilih berdasarkan karakteristik yang dijelaskan sebagai berikut: 1) orang tua yang memiliki anak usia dini, 2) berusia sekitar 20-40 tahun.

Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil dua orang subjek, karena dalam penelitian fenomenologi (Creswell, 2013:157) dapat dilakukan mulai dari satu orang partisipan. Hal yang menjadikan perhatian bukanlah jumlah dari subjek penelitian sebagaimana penelitian kuantitatif mensyaratkannya, namun lebih pada kedalaman dan kualitas informasi yang diperoleh serta seberapa banyak informasi yang dapat diperoleh dari subjek penelitian.

Kedua partisipan dalam penelitian ini memiliki lokasi tempat tinggal yang cukup berdekatan, yakni di daerah Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Dalam proses penelitian, subjek memiliki hak untuk tetap dijaga kerahasiannya untuk menciptakan kenyamanan sehingga peneliti memberikan nama samaran pada setiap subjek (Ary, *et al.* 2006:585)

Adapun penjelasan mengenai partisipan antara lain sebagai berikut:

1. Ibu Wina, seorang ibu *single parent* berusia 28 tahun, memiliki dua orang anak, anak pertama adalah laki-laki berusia 8 tahun dan anak kedua adalah anak perempuan berusia 2,5 tahun, bekerja sebagai seorang pegawai Taman Penitipan Anak (*Daycare*) yang berada di salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Bandung.

2. Ibu Sani, berusia 29 tahun, sebagai salah satu pegawai Taman Penitipan Anak (*Daycare*) yang berada di salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Bandung, memiliki satu orang anak laki-laki berusia 5 tahun.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah peneliti sendiri, hal ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2010;2008) bahwa dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrumen atau alat penelitian. peran peneliti sebagai instrumen berfungsi untuk fokus terhadap penelitian baik dari sumber data, pengumpulan data, kualitas data, analisis data serta membuat kesimpulan atas temuan penelitiannya.

Nasution (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa:

“Dalam penelitian kualitatif tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Alasannya ialah bahwa segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu. Dalam keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas itu tidak ada ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mencapainya”.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dan observasi. Bentuk wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi-terstruktur (*Semi-Structure Interview*), yaitu merupakan bentuk komunikasi antara dua orang, dimana salah seorang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan tujuan tertentu (Mulyana, 2010:180).

Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara semistruktur dengan pencatatan verbatim yang dibantu dengan alat perekam. Jenis wawancara ini bertujuan untuk menemukan permasalahan lebih terbuka, mengenai pendapat dan ide-idenya (Sugiyono, 2010). Wawancara jenis ini bersifat fleksibel, tidak berpatok pada tata cara yang ada. Kerangka wawancara akan dikembangkan di

lapangan yang memungkinkan pertanyaan-pertanyaan baru akan muncul. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebanyak enam kali dan tiga kali pada setiap responden yang bertempat di rumah responden. Adapun dalam melakukan wawancara, Peneliti bertujuan untuk mengetahui persepsi orang tua mengenai aktivitas bermain pada anak.

Marshall (Sugiyono, 2010:64) menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn behavior and the meaning to those behavior*”. Melalui observasi peneliti belajar mengenai perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Adapun dilakukan observasi yang digunakan sebagai data tambahan. Observasi dilakukan ketika Peneliti datang, yaitu sebanyak dua kali dengan satu kali observasi pada setiap responden. Adapun hal yang diobservasi oleh peneliti adalah mengenai lingkungan tempat tinggal, suasana tempat tinggal, serta alat permainan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan sejak awal sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan (Moleong, 2008). Namun dalam penelitian ini analisis lebih difokuskan pada proses saat di lapangan yang juga sekaligus proses pengambilan data.

Banyaknya data yang telah diperoleh dan terkumpul oleh peneliti dalam transkrip wawancara yang harus dianalisis merupakan pekerjaan peneliti selanjutnya. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dimana data yang diperoleh menggunakan wawancara di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan *Grounded theory*, *Grounded Theory* dilakukan sebagai sebuah cara untuk mempelajari dunia yang kita pelajari dan sebuah metode yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman terhadapnya. Teknik ini juga memberikan petunjuk yang fleksibel (Charmaz, 2006).

Strauss dan Corbin (Emzir, 2008:192) menyatakan bahwa perhatian *grounded theory* adalah untuk menghasilkan dan menemukan teori dan skema analitis abstrak dari suatu fenomena yang berhubungan dengan situasi khusus sehingga peneliti harus berhati-hati dalam membuat interpretasi. Menggunakan

grounded theory dalam penelitian juga berguna dalam mendekatkan hubungan antara peneliti dan data. Dalam hal ini, peneliti harus mendekatkan dirinya kepada data sehingga tidak ada jarak antara peneliti dan data.

1. Langkah-langkah Analisis

Setelah mendapatkan data penelitian Peneliti kemudian melakukan analisis data yang dikemukakan Charmaz (2006), antara lain:

a. Melakukan proses koding

Jenis koding yang digunakan dalam analisis data ini adalah *line-by-line Coding*. *Line-by-Line coding* digunakan untuk memperdalam data dengan mengidentifikasi pernyataan secara menyeluruh sehingga kita bisa lebih dekat dengan data. Menggunakan *line-by-line coding* membuat kita membenamkan diri ke dalam pandangan responden yang diterima secara bebas dan membiarkan kita untuk melihat data secara kritis dan analitis (Charmaz, 2006). Contoh proses *line by line coding* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Contoh Proses *Line by Line Coding*

P: Iya ada gak sih ehh permainan yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan	• orang tua sebagai fasilitator • usia dan jenis alat permainan anak
R2: Mungkin ada juga ya, kalau Saya sih ambilnya usia dia harus bermain apa nih yang baik yang bagus, yang bermanfaat untuk dia Saya boleh. Kalau misalkan permainan yang kaya pake batu apa gitu kan ya, saya takut juga ya, takut dilempar gitu kan, itu kan bahaya juga ya. Mainin yang kaya kenteng disusun itu kan itu agak keras juga ya kalau dilempar pake bolanya, mungkin itu jangan dulu soalnya masih anak-anak gitu usia gitu. Ntar kalau misalnya udah SD sekitar kelas tiga atau kelas berapa kan tahu gitu kan kalau ini jangan terlalu keras, soalnya kalau terlalu keras pasti sakit. Ada sih permainan yang harus kita saring dulu	• usia dan jenis permainan anak

untuk seusia Gentar, ini kan usianya untuk anak SD kelas satu SD, gitu kan. Ini di bawah satu SD permainan anak seperti apa, gitu. Saya cari dulu , cari-cari mana yang pantas buat Gentar, gitu.	
---	--

b. *Focused Coding*

Setelah menemukan banyak tema yang dihasilkan melalui *line by line coding* yaitu sekitar 74 tema. Tahap selanjutnya peneliti melakukan *focused coding* yang merupakan proses koding untuk menemukan tema-tema besar dari sekian banyak koding tersebut dengan cara menetapkan beberapa analisis kuat yang berasal melalui proses *line-by-line coding* yang bertujuan untuk menentukan kategorisasi data secara tajam dan sepenuhnya (Charmaz, 2006). Adapun tema besar yang berhasil peneliti temukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tema Besar dari *Focused Coding*

Tema Besar	Kode-kode yang serupa
Peran orang tua	- Sebagai Time manager - Sebagai Space manager - Sebagai material manager - Sebagai mediator - Sebagai pemain - Sebagai role model - Sebagai orang tua bekerja
Efek negative	- Efek permainan modern pada aspek fisik-motorik - Efek permainan modern pada aspek sosial-emosi - Efek permainan modern pada aspek bahasa - Efek permainan modern pada aspek kognitif - Efek permainan modern pada aspek kreativitas - Permainan modern membuat lupa waktu - Efek permainan tradisional pada aspek fisik-motorik

	- Efek permainan tradisional pada aspek sosial-emosi - Efek permainan tradisional pada aspek bahasa - Efek permainan tradisional pada aspek kognitif - Menyebabkan konflik
Manfaat	- Manfaat permainan modern pada aspek kognitif - Manfaat permainan modern pada aspek sosial-emosi - Manfaat permainan modern pada aspek bahasa - Manfaat permainan modern pada aspek kognitif - Manfaat permainan tradisional pada aspek bahasa - Manfaat permainan tradisional pada aspek sosial-emosi - Manfaat permainan tradisional pada aspek kognitif - Manfaat permainan tradisional pada aspek kreatifitas
Pengetahuan orang tua	- Pemahaman mengenai urgensi bermain - Pemahaman mengenai peran orang tua - Pemahaman mengenai manfaat bermain - Pemahaman mengenai dampak negatif bermain - Pemahaman mengenai lingkungan bermain anak
Anak	- Karakter anak - Usia - Jumlah keluarga/posisi dalam keluarga - Cara bermain - Faktor kesehatan - Tempat bermain

Jenis Bermain	- Bermain eksplorasi - Bermain peran - Bermain sebagai surplus energi - Jenis dan alat permainan modern - Jenis dan alat permainan tradisional - Konteks sosial budaya
Tantangan Orang Tua	- Sebagai orang tua bekerja - Teknologi masa kini

H. Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauhmana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur (Arikunto, 2009:65). Reliabilitas merupakan suatu ketepatan yang dimiliki alat pengukur (Nazir, 1988:162). Angen (Creswell, 2013) menyatakan bahwa validasi adalah judgement data yang layak dipercaya dalam penelitian.

Proses validitas dan reliabilitas pada penelitian ini dilakukan melalui dua cara yaitu triangulasi data dan reflektivitas. Triangulasi ialah dimana Peneliti menggunakan berbagai macam sumber, metode, peneliti, dan teori yang berbeda agar menguatkan bukti (Creswell, 2013:251). Adapun jenis triangulasi data menurut Sugiyono (2008) yang dilakukan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik, yaitu melakukan pengecekan data dengan teknik yang berbeda. Sebagai contoh data yang telah diperoleh peneliti melalui wawancara kemudian ditambahkan dengan observasi sebagai data tambahan, kemudian melakukan diskusi.

Selain melakukan triangulasi, peneliti juga melakukan reflektivitas pada penelitian ini. Creswell (2013), reflektivitas dilakukan bertujuan agar hasil penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan sehingga bersifat objektif dari interpretasi peneliti. Sejalan dengan apa yang diungkapkan Harding (Adriany, 2013) bahwa validitas dan reliabilitas berkaitan erat dengan objektivitas suatu penelitian. Sehingga semakin kuat peneliti merefleksikan diri dalam proses penelitian maka penelitiannya akan memiliki nilai validitas dan reliabilitas yang semakin tinggi (Adriany, 2013:84).

Di bawah ini selanjutnya peneliti akan mengungkapkan bagaimana reflektivitas saat proses penelitian berlangsung:

a. Objektivitas dan Subjektivitas

Melakukan penelitian fenomenologi pada awalnya merupakan penelitian yang sangat asing bagi peneliti, banyaknya ketidaktahuan dan ketidakpahaman peneliti mengenai penelitian fenomenologi menjadikan peneliti merasa takut dan tidak yakin. Banyak membaca dan mencari info mengenai fenomenologi merupakan saran yang diberikan lingkungan sekitar agar mendapat secercah cahaya dalam kegelapan mengenai penelitian fenomenologi tersebut yang merupakan sesuatu yang juga asing bagi mereka.

Penelitian ini dimulai dengan mencari subjek penelitian dimana akhirnya peneliti memilih rekan kerja sebagai subjek penelitian. Penjelasan mengenai proses penelitian dijelaskan kepada subjek dikarenakan ini merupakan kali pertama subjek dijadikan subjek penelitian. Meskipun pada awalnya subjek khawatir, namun peneliti menenangkan subjek bahwa tidak ada yang perlu subjek khawatirkan.

Alasan peneliti memilih rekan kerja sebagai subjek dalam penelitian adalah karena peneliti sudah mengenal subjek dan sering bertemu sehingga peneliti berpikir akan mengurangi rasa canggung diantara peneliti dan subjek. Namun ternyata pada wawancara pertama yang dilakukan di rumah subjek, peneliti merasa ada kecanggungan dengan subjek dikarenakan kami bertemu dalam suasana yang berbeda sehingga penelitian dirasa kurang maksimal.

Setelah wawancara berakhir, hubungan antara subjek dan peneliti kembali mencair seperti biasa namun ada kekhawatiran subjek mengenai informasi yang telah diberikan pada peneliti.

Meskipun peran peneliti sebagai rekan kerja subjek tidak mempengaruhi selama proses wawancara, namun peneliti merasa khawatir akan mempengaruhi keobjektifan pada saat proses analisis data.

b. Peneliti pemula

Melakukan wawancara dengan subjek dalam situasi yang berbeda memiliki tantangan tersendiri bagi peneliti. Posisi peneliti sebagai peneliti pemula

membuat peneliti merasa bingung dengan apa dan bagaimana sebuah wawancara dalam penelitian dapat berjalan dengan baik sehingga dapat mengumpulkan data. Adanya ketidakyakinan pada diri sendiri membuat peneliti merasa kurang maksimal dalam melakukan proses wawancara pertama. Pemilihan kalimat ataupun kata-kata juga menjadi kesulitan tersendiri bagi peneliti pada saat subjek kurang memahami apa yang peneliti ungkapkan.

c. Proses analisis data sebagai proses pembelajaran

Melakukan wawancara kemudian membuat transkrip wawancara dilakuakn agar peneliti dapat mendengar dan membaca data lapangan berkali-kali membuat peneliti merenungi apa yang selama ini telah dipersiapkan peneliti sebagai seseorang yang bergelut di dunia anak usia dini. Seiring dengan melakukan proses analisis data munculnya pertanyaan-pertanyaan seperti “bagaimana kelak ketika Saya menjadi orang tua, apakah Saya akan seperti itu? Bagaimana kelak kehidupan anak-anak di masa yang akan datang dengan tantangan-tantangan yang muncul saat ini dan apa yang harus Saya lakukan?. Mendalami data hasil lapangan dijadikan peneliti sebagai pembelajaran bagi seseorang yang bergelut di dunia anak usia dini khususnya sebagai seseorang yang kelak akan menjadi orang tua.