

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mendapatkan data secara menyeluruh dan memiliki makna atau data yang bersifat asli. Pendekatan ini menghasilkan data yang terdiri dari kata-kata yang dilakukan berdasarkan kondisi obyek yang alamiah (Sugiyono, 2016, hlm. 15).

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti dapat memaparkan dan mendeskripsikan informasi mengenai proses pelaksanaan dan implikasi pada kegiatan permainan kepramukaan dalam membina karakter jujur, disiplin, dan bersahabat siswa di SDN Batuceper 1 secara alamiah sesuai dengan data temuan dalam penelitian.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Seperti yang dinyatakan Yin (dalam Prihatsanti, Suryanto & Hendriani, 2018, hlm. 128), bahwa studi kasus digunakan untuk menyelidiki fenomena secara mendalam pada kehidupan nyata dan multi-sumber bukti yang dapat digunakan jika fenomena tersebut tidak dapat dilihat secara langsung. Diperkuat oleh Creswell (dalam Pahleviannur, dkk., 2022, hlm. 69), bahwa studi kasus digunakan untuk memahami suatu permasalahan dengan menggunakan suatu kasus. Kasus di sini dapat berupa suatu kejadian, proses, kegiatan, program, kelompok ataupun individu. Untuk memahami kasus tersebut peneliti melakukan berbagai cara dalam mengumpulkan data seperti observasi, wawancara, dan angket yang digunakan selama beberapa waktu tertentu untuk mengumpulkan informasi secara menyeluruh.

Metode studi kasus dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati secara menyeluruh tentang proses pelaksanaan dan implikasi pembinaan karakter jujur, disiplin, dan bersahabat melalui permainan kepramukaan di SDN Batuceper 1.

B. Latar Penelitian

1. Latar Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung dari bulan September sampai bulan Desember 2023.

2. Latar Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini di SDN Batuceper 1 berlokasi di Jalan Pembangunan 1 Rt. 03 Rw. 04, Kelurahan Batujaya, Kecamatan Batuceper 1, Kota Tangerang, Banten..

C. Partisipan Penelitian

Peneliti akan mengumpulkan data dari berbagai pihak, seperti kepala sekolah, pembina pramuka, pelatih pramuka, dan juga siswa kelas 3 dan 4. Partisipan atau subjek utama dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 dan 4. Jumlah keseluruhan siswa kelas 3 dan 4 yaitu 155 siswa.

D. Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

a. Observasi

Menurut Nawawi & Martin (dalam Jayathi, 2021, hlm. 102), mengemukakan bahwa observasi adalah tindakan mengamati sesuatu dan kemudian menulisnya secara urut. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 226), observasi adalah teknik yang digunakan peneliti yang berkaitan dengan tindakan manusia, prosedur kerja, dan juga gejala alam.

Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif pasif. Observasi partisipatif pasif adalah observasi yang dilakukan dengan cara peneliti datang di tempat kegiatan yang akan diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2016, hlm. 227). Pada tahap ini peneliti mengamati proses pelaksanaan kegiatan permainan kepramukaan di SDN Batucepter 1.

b. Wawancara

Wawancara adalah adanya pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan gagasan berdasarkan pertanyaan (Sugiyono, 2016, hlm. 231). Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara yang digunakan untuk memungkinkan penemuan masalah secara mendalam dengan meminta orang yang diwawancarai untuk memberikan tanggapan, pendapat dan ide-ide mereka (Sugiyono, 2016, hlm. 233).

Wawancara ini digunakan untuk mengetahui pembinaan karakter jujur, disiplin dan bersahabat siswa melalui permainan kepramukaan di SDN Batucepter 1. Sumber data yang digunakan yaitu Kepala sekolah, pembina pramuka, pelatih, perwakilan siswa kelas 3 dan 4.

c. Angket/Kuesioner

Angket adalah metode yang diberikan kepada responden berisi pernyataan-pernyataan untuk dijawab (Sugiyono, 2016, hlm. 199). Angket ini sebagai pendukung wawancara siswa kelas 3 dan 4 SDN Batucepter 1. Angket ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui implikasi kegiatan permainan kepramukaan dalam membina karakter jujur, disiplin dan bersahabat siswa SDN Batucepter 1. Angket ini dibuat dalam bentuk kertas.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti sebagai instrumen maka peneliti harus memastikan bahwa dirinya siap untuk melaksanakan penelitian. Meskipun instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, peneliti juga dibantu dengan instrumen pendukung lainnya, seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman angket.

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dalam penelitian ini bersifat tidak berstruktur. Observasi ini hanya sebagai rambu pengamatan sehingga tidak menggunakan instrumen yang baku (Sugiyono, 2016: hlm. 228). Maka pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk membantu peneliti mencatat hal-hal yang penting selama kegiatan pengamatan berlangsung.

b. Pedoman Wawancara

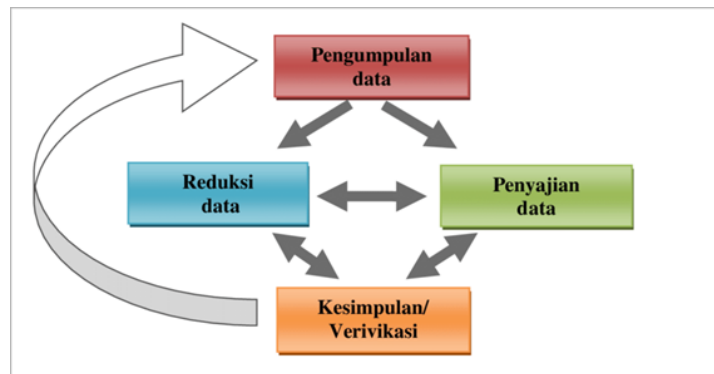
Pedoman wawancara ini digunakan sebagai bahan acuan selama wawancara berlangsung.

c. Pedoman Angket

Pedoman angket dalam penelitian ini berupa pernyataan-pernyataan berdasarkan indikator karakter jujur, disiplin, dan bersahabat dalam permainan kepramukaan. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, dimana peneliti menyediakan alternatif jawaban untuk dipilih responden. Alternatif jawaban ini berupa skala likert yang terdapat 4 pilihan jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang sistematis dalam menemukan dan menyusun data hasil temuan dari observasi, wawancara, dan angket (Sugiyono, 2016, hlm. 246). Teknik analisis yang diterapkan dalam penelitian ini didasarkan pada Miles dan Huberman (2009, hlm. 16), terdapat dari beberapa tahap kegiatan yaitu.



Gambar 3. 1 Model Analisis Data Miles dan Huberman

1. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yaitu peneliti mencari data yang sesuai, kemudian mencatat, dan mengumpulkannya. Pengumpulan data mulai dari observasi yang dilakukan peneliti sebanyak 3 kali pertemuan. Selanjutnya pengumpulan data melalui wawancara kepada kepala sekolah, pembina pramuka, pelatih, dan perwakilan siswa kelas 3 dan 4. Selanjutnya penyebaran angket kepada siswa kelas 3.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memfokuskan, menyeleksi data yang penting dan membuang data yang tidak penting (Sugiyono, 2016, hlm. 247). Tahap ini digunakan untuk memudahkan peneliti menganalisis data yang lebih efektif. Dalam reduksi data ini, peneliti mengumpulkan data dari permainan kepramukaan. Pada tahap ini, peneliti mengamati, menganalisis, merangkum dan mengumpulkan data penting dari hasil temuan dalam permainan kepramukaan.

3. Display

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 249), data dapat disajikan dalam bentuk tabel, deskripsi, hubungan antar katerogi dan sebagainya. Data penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi agar mudah dipahami secara rinci dan menyeluruh.

4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Tujuan pada tahap ini yaitu untuk menghasilkan ringkasan yang valid. Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan dapat berubah jika ditemukan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika kesimpulan awal didukung oleh bukti yang kuat dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan tersebut kredibel (Sugiyono, 2016, hlm. 252).

F. Validasi Data Penelitian

Validasi data adalah suatu proses untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan tepat, dapat dipercaya sehingga bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya (Sugiyono, 2016, hlm. 270).

1. Triangulasi

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik digunakan untuk memeriksa kebenaran data dengan membandingkan data dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Seperti, data yang diperoleh dari observasi, kemudian dicek melalui wawancara dan angket (Sugiyono, 2016, hlm. 274).

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengecekan melalui observasi pada kegiatan permainan kepramukaan. Kemudian, mengecek data melalui wawancara kepada kepala sekolah, pembina pramuka, pelatih, perwakilan siswa kelas 3 dan 4. Selanjutnya, diberikan angket kepada siswa kelas 3 dan 4.

2. Diskusi Teman Sejawat

Selain membuat hasil temuan yang lebih akurat, peneliti juga meningkatkan validitas data dengan berdiskusi kepada teman sejawat. Dalam hal ini, peneliti berdiskusi dengan teman seperbimbingan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang hasil temuan.

G. Prosedur Penelitian

Adapun tahapan peneliti dalam melakukan penelitian ini, diantaranya.

1. Tahap persiapan.
 - Pemilihan dosen pembimbing.
 - Menentukan masalah atau topik penelitian.
 - Mengurus perizinan.
 - Menyusun instrumen.
 - Menuliskan proposal.
 - Seminar proposal.
2. Tahap pekerja lapangan: tahap peneliti dalam mengumpulkan data observasi, wawancara, dan juga angket.
3. Tahap analisis data: tahap penyusunan data hasil temuan dari observasi, wawancara, dan angket secara sistematis. Setelah analisis yaitu perumusan hasil, penulisan skripsi, dan revisi.
4. Tahap pelaporan data: tahap ini menunjukkan kemampuan peneliti dalam membuat laporan penelitian kepada pembaca. Skripsi pada tahap ini diserahkan.

