

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pemilihan pendekatan didasarkan pada tujuan utama penelitian ini, yaitu untuk merinci manfaat gerakan permainan tradisional terhadap pencapaian dimensi profil pelajar Pancasila pada fase fondasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Manzilati, 2017) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif merupakan pendekatan dengan tujuan memahami fenomena yang terjadi pada subjek secara menyeluruh. Penggambaran kualitatif dituangkan dalam bentuk deskriptif secara khusus dan alamiah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan fenomena sesungguhnya (Sukmadinata, N.S, 2013) secara menyeluruh dan saksama (Fraenkel et al., 2012). Jenis penelitian deskriptif yang digunakan adalah analisis kegiatan yaitu kegiatan analisis yang diarahkan untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan dalam suatu tugas (Sukmadinata, N.S, 2013). Penelitian ini bersifat deskriptif karena peneliti tidak memanipulasi variabel bebas. Penelitian ini menggambarkan kondisi apa adanya dalam kegiatan intrakulikuler. Penelitian ini akan mengungkap manfaat dari setiap gerakan permainan tradisional terhadap profil pelajar Pancasila fase fondasi. Penggambaran hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif.

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

3.2.1 Partisipan

Penelitian ini melibatkan anak usia empat sampai enam tahun di sebuah taman kanak-kanak di Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis dengan jumlah anak sebanyak 18 orang. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan satu orang guru dari taman kanak-kanak tersebut terlibat sebagai partisipan dalam penelitian ini.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu taman kanak-kanak di Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis. Penelitian dilakukan di lokasi ini karena, taman kanak-kanak yang dipilih peneliti sudah menerapkan kurikulum merdeka selama dua tahun ajaran. Tahun ajaran 2022/2023 mengimplementasikan kurikulum merdeka jalur mandiri belajar, artinya sekolah masih menggunakan kurikulum 2013, tetapi sudah mulai menerapkan prinsip-prinsip di dalam kurikulum merdeka. Sedangkan tahun ajaran 2023/2024 sekolah ini mengimplementasikan kurikulum merdeka jalur mandiri berubah, artinya sekolah ini sudah sepenuhnya menerapkan seluruh prinsip-prinsip kurikulum merdeka.

3.3 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah peneliti gunakan untuk menyeragamkan persepsi mengenai topik bahasan.

1. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan sejak zaman dahulu kala. Berasal dari kebiasaan-kebiasaan masyarakat pada zaman tersebut. Lama-kelamaan, permainan tradisional berkembang dan memiliki banyak variasi sesuai daerah permainan tersebut dimainkan. Permainan tradisional bertujuan untuk menciptakan kesenangan bagi para pelakunya. Permainan tradisional dimainkan berdasarkan peraturan-peraturan hasil kesepakatan antar pemain. Adapun permainan tradisional yang diteliti pada penelitian ini adalah engkek dan petak umpet. Engkek merupakan permainan tradisional melompati garis menggunakan satu kaki, dapat dimainkan secara perorangan ataupun berkelompok, menggunakan pecahan genting sebagai alat untuk membuat bidang permainan dan kreweng yang nantinya dilemparkan sebelum melakukan lompatan. Petak umpet merupakan sebuah permainan tradisional dengan konsep sembunyi kemudian cari, permainan ini dapat dimainkan oleh minimal dua orang, satu orang sebagai kucing, satu orang sebagai yang bersembunyi, pemeran kucing bertugas untuk mencari orang yang bersembunyi sampai didapatkan, pemeran kucing akan terus menjalankan perannya sampai ia dapat menemukan temannya yang

bersembunyi. Permainan ini akan semakin asyik apabila dilakukan oleh banyak orang.

2. Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu program dalam kurikulum merdeka. Program ini mengedepankan pembentukan berbagai karakter positif dalam diri pelajar Indonesia. Profil pelajar Pancasila terdiri atas enam dimensi karakter unggul, yaitu beriman, bertakwa kepada tuhan dan berakhlak mulia, mandiri, bergotong royong, berkebhinekaan global, bernalar kritis serta kreatif. Keenam karakter ini merupakan satu kesatuan padu, artinya setiap dimensi mampu mendukung serta saling terkait dengan dimensi lainnya. Implementasi profil pelajar pancasila dapat dilakukan pada kegiatan intrakurikuler maupun kokurikuler pada setiap fase. Penentuan kegiatannya diserahkan kepada guru sebagai pengatur kegiatan pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah catatan lapangan, observasi dan wawancara. (Moleong, 2021) menyebutkan bahwa instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Maksudnya, peneliti harus turun langsung ke lapangan secara aktif. Namun, sebelumnya peneliti juga perlu mempersiapkan pedoman, baik pedoman observasi maupun pedoman wawancara untuk memudahkan peneliti bekerja di lapangan.

3.4.1 Catatan lapangan

Catatan lapangan dalam penelitian ini merupakan salah satu sumber data utama dalam penelitian ini. Bogdan dan Biklen 1982 dalam (Moleong, 2021) memaparkan bahwa catatan lapangan merupakan catatan mengenai hal-hal yang disaksikan, didengar serta dialami oleh peneliti saat berada di lapangan (mencari data). Catatan lapangan ini membantu peneliti dalam menemukan fakta-fakta di lapangan. Dalam pelaksanaannya, peneliti terlibat sebagai pendamping di dalam kelas tempat penelitian. Peneliti mengamati seluruh aktivitas anak selama di sekolah, mulai dari anak tiba di sekolah, selama kegiatan pembelajaran sampai pulang sekolah. Peneliti mencatat secara ringkas hal-hal yang terjadi sebagai bahan penyusunan catatan lapangan.

3.4.2 Observasi

Observasi pada penelitian ini menjadi salah satu sumber data utama yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Marshall dalam (Sugiyono, 2011) menyatakan bahwa melalui observasi akan mengamati perilaku dan mengamati makna yang terkandung dalam perilaku tersebut. Observasi dilakukan peneliti dengan cara mengamati kegiatan permainan tradisional yang dilakukan anak selama waktu istirahat. Observasi partisipatif menjadi pilihan observasi peneliti, karena pada saat mengobservasi peneliti mengamati, mendengarkan, dan berpartisipasi dalam kegiatan. Bentuk partisipasi peneliti dalam kegiatan bermain anak adalah sebagai pendamping saat anak-anak bermain. Hal ini dipilih agar memperoleh data yang lengkap, jelas, serta mengetahui makna setiap perilaku anak.

Tabel 3.1 Kisi-kisi observasi

No	Dimensi	Elemen	Indikator
1.	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	a. Akhlak pribadi	1) Anak terbiasa jujur 2) Anak berani menyampaikan kebenaran atau fakta
		b. Akhlak kepada manusia	1) Anak terbiasa mendengarkan pendapat temannya, mengekspresikannya secara wajar
			2) Anak terbiasa merespon dengan positif emosi orang-orang disekitarnya
c. Akhlak bernegara	1) Anak terbiasa bertanggung jawab		
2.	Berkebinekaan global	a. Komunikasi dan interaksi antar budaya	1) Anak terbiasa berinteraksi positif dalam lingkungannya
		b. Berkeadilan sosial	1) Anak terbiasa bermain bersama

			teman-temannya tanpa memandang perbedaan
3.	Gotong royong	a. Kolaborasi	1) Anak terbiasa bekerja bersama
			2) Anak terbiasa bermain sesuai kesepakatan serta saling mengingatkan adanya kesepakatan tersebut
		b. Kepedulian	1) Anak terbiasa bereaksi sewajarnya dalam setiap keadaan
4.	Mandiri	a. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	1) Anak terbiasa bermain sesuai dengan kemampuannya
		b. Regulasi diri	1) Anak terbiasa mengekspresikan emosi yang dirasakannya secara wajar
			2) Anak terbiasa mengerjakan berbagai tugas sederhana dengan pengawasan dan dukungan orang dewasa;
			3) Anak terbiasa mengatur diri agar dapat menyelesaikan kegiatannya hingga tuntas;
		4) Anak terbiasa berani mencoba, adaptif dalam situasi baru, dan mencoba untuk tidak mudah	

			menyerah saat mendapatkan tantangan.
5.	Bernalar kritis	a. Merefleksi pemikiran dan proses berpikir dalam mengambil keputusan	1) Anak terbiasa menyampaikan hal yang dipikirkan dengan singkat.
6.	Kreatif	a. Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	1) Anak terbiasa menyelesaikan masalah dengan ide-idenya

3.4.3 Wawancara

Hasil wawancara dalam penelitian ini merupakan data pendukung terhadap data-data yang telah ditemukan oleh peneliti pada saat melakukan catatan lapangan dan observasi. Peneliti memilih wawancara semi terstruktur dalam penelitian ini. Peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan untuk diajukan kepada responden, sehingga pertanyaan-pertanyaan selanjutnya akan berkembang seiring dengan jawaban responden. Wawancara dilakukan kepada satu orang guru di sekolah lokasi penelitian, dengan tujuan menguatkan informasi mengenai manfaat setiap gerakan dalam permainan tradisional terhadap profil pelajar pancasila pada fase fondasi yang telah ditemukan peneliti. (Lune & Berg, 2017) mengemukakan bahwa pengajuan pertanyaan dapat dilakukan secara berurutan ataupun tidak, hal ini disesuaikan dengan jawaban responden terhadap pertanyaan sebelumnya. Adapun pedoman wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara

Rumusan Masalah	Pertanyaan
Permainan tradisional pada fase fondasi	Kapan anak-anak di sekolah ibu mulai melakukan aktivitas bermain?
	Sudah berapa lama sekolah ibu menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran?
	Mengapa sekolah ibu tertarik menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajarannya?
	Menurut ibu, apakah nilai-nilai profil pelajar Pancasila tergambarkan dalam

	permainan tradisional?
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Bagian mana yang menunjukkan anak mulai membiasakan bersikap jujur saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menggambarkan anak mulai membiasakan berani menyampaikan kebenaran atau fakta saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menunjukkan anak mulai membiasakan mendengarkan pendapat temannya, kemudian mengekspresikannya secara wajar saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menunjukkan anak mulai mengenali emosi, orang-orang terdekat dan membiasakan meresponsnya secara positif saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menunjukkan anak terbiasa bertanggung jawab saat melakukan permainan tradisional?
Berkebinekaan global	Bagian mana yang menggambarkan anak menjalin interaksi sosial yang positif dalam lingkungan sekolah saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menggambarkan anak mampu menjalin pertemanan tanpa memandang perbedaan diri dan temannya saat melakukan permainan tradisional?
Gotong royong	Bagian mana yang menggambarkan anak terbiasa bekerja bersama dalam melakukan kegiatan dengan kelompok saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menggambarkan anak melaksanakan aktivitas bermain sesuai kesepakatan bersama dan saling mengingatkan adanya kesepakatan tersebut saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menggambarkan anak mengenali berbagai reaksi orang lain di lingkungan sekitar saat melakukan permainan tradisional?
Mandiri	Bagian mana yang menggambarkan anak mengenali kemampuan dan minat diri serta menerima keberadaan dan keunikan diri sendiri saat melakukan

	melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menggambarkan anak mengenali emosi-emosi yang dirasakan dan situasi penyebabnya, serta mulai belajar mengeskpresikan emosi secara wajar saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menggambarkan anak mencoba mengerjakan berbagai tugas sederhana dengan pengawasan dan dukungan orang dewasa saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menggambarkan anak mengatur diri agar dapat menyelesaikan kegiatannya hingga tuntas saat melakukan permainan tradisional?
	Bagian mana yang menggambarkan anak berani mencoba, adaptif dalam situasi baru, dan mencoba untuk tidak mudah menyerah saat mendapatkan tantangan saat melakukan permainan tradisional?
Bernalar kritis	Bagian mana yang menggambarkan anak menyampaikan apa yang dipikirkan dengan singkat. saat melakukan permainan tradisional?
Kreatif	Bagian mana yang menggambarkan anak memiliki beragam ide untuk menyelesaikan masalah saat melakukan permainan tradisional?

3.5 Teknik Analisis Data

Langkah analisis data yang dilakukan merujuk pada Creswell (dalam Helaluddin & Wijaya, 2019) sebagai pendekatan kerja induktif adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis secara terfokus, dimulai dengan mengumpulkan hasil observasi dan wawancara terkait manfaat setiap gerakan permainan tradisional terhadap prprofil pelajar pancasila fase fondasi.

2. Peneliti mentranskrip hasil wawancara, membaca transkrip tersebut, dan melakukan konfirmasi data terhadap guru profesional sebagai objek wawancara.
3. Peneliti melakukan proses coding pada semua data, dengan tahapan:
 - a. Mempelajari dan memahami setiap kata dan kalimat dari transkrip wawancara dan hasil observasi, kemudian melakukan analisis tahap awal.
 - b. Melakukan *coding* yang lebih terfokus untuk mengelompokan data, memudahkan pencarian, dan menentukan kategori dalam batasan yang lebih luas.
4. *Coding* yang dilakukan digunakan untuk menjelaskan serta mendeskripsikan kategori dan tema yang dianalisis dalam penelitian.
5. Hasil coding ditampilkan dalam bentuk naratif dan deskriptif untuk dianalisis.
6. Peneliti menafsirkan, memahami dan memaknai data yang telah dicoding dan dianalisis dengan mengemukakan gambaran umum, teori, dan pengalaman pribadi peneliti.
7. Hasil penelitian diperkuat sehingga menghasilkan teori.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *grounded theory*. (Charmaz, 2006) menyebutkan bahwa *grounded theory* bertujuan untuk menemukan kategori yang muncul dan diperlukan dari data. Penggunaan *grounded theory* dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran dari orang lain yang berkonsentrasi terhadap proses sosial. Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah memindahkan data hasil observasi dan wawancara ke dalam transkrip, kemudian menentukan data yang akan dianalisis. Langkah berikutnya adalah melakukan pengkodean data berdasarkan Starrus dan Corbin (dalam Walidin et al., 2015) dengan tahapan *open coding*, *axial coding* dan *selective coding*.

1. *Open Coding*

Open coding menjadi langkah awal dalam pengkodean data hasil penelitian. Data pada bagian ini dilabeli berdasarkan kejadian sesuai dengan transkrip wawancara.

Tabel 3.3 Contoh *Open Coding*

No	Dialog	<i>Open Coding</i>
1.	Kalau itu mah pas anak-anak nurunin banner engklek, kemudian anak-anak merapikannya, sehingga banner siap untuk digunakan. Selesai melakukan permainan juga sama terlihat kerja samanya, anak melipat kembali bannernya, kemudian menyimpannya kembali ke tempat asalnya. Pernah juga ada satu orang anak yang berjaga di pinggir bidang permainan untuk melihat tepat atau tidaknya kaki anak saat melakukan engklek di dalam petak, itu juga bisa masuk ke kerja sama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama menyiapkan alat permainan 2. Bersama-sama merapikan alat permainan 3. Menyimpan kembali alat permainan ke tempat semula 4. Berjaga di samping bidang permainan
2.	Kalau yang ini neng, kan sebelum mulai permainan anak-anak bersepakat dulu, seperti urutan bermain berdasarkan hompimpa, melakukan engklek dengan kaki tepat berada di dalam petak, oh iya satu lagi anak-anak tuh suka pake apa balok kan untuk menandakan loncatan, nah lemparan baloknya biasanya disepakati dua kali percobaan, jika dalam percobaan kedua masih gagal, maka permainan dilanjutkan ke peminan berikutnya.	<ol style="list-style-type: none"> 5. Bersepakat urutan main berdasarkan hompimpa 6. Bersepakat lompatan kaki harus tepat berada di dalam petak 7. Bersepakat lemparan balok harus tepat berada di dalam petak 8. Bersepakat setiap orang memiliki dua kali percobaan lemparan balok
3.	Tersenyum gembira saat melihat temannya berhasil melakukan satu putaran engklek, geregetan saat melihat temannya belum berhasil melakukan engklek, namun tetap kembali ikut berbaris untuk	<ol style="list-style-type: none"> 9. Tersenyum saat melihat temannya berhasil melakukan permainan 10. Geregetan saat melihat temannya belum berhasil melakukan permainan

	melanjutkan permainan. Itu semua menggambarkan anak dapat mengenali reaksi-reaksi orang lain, bahkan anak yang melihat dapat berempati mengikuti reaksi teman-temannya.	
--	---	--

2. *Axial Coding*

Langkah selanjutnya adalah *axial coding*, hal yang dilakukan pada bagian ini adalah mempersempit setiap *coding* menjadi sub-sub tema penelitian.

Tabel 3.4 Contoh *Axial Coding*

<i>Open Coding</i>	<i>Axial Coding</i>
Menerapkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran	Penerapan permainan tradisional di satuan PAUD
Permainan tradisional dilakukan dengan jadwal khusus	
Sekolah menerapkan kegiatan berbasis tradisi yang lainnya dengan jadwal khusus	
Kawih dan kaulinan barudak sebagai pembelajaran berbasis tradisi	
Mengenalkan anak usia dini terhadap budaya daerahnya	
Memfasilitasi anak untuk melakukan permainan engklek dengan membuat banner petak engklek	
Anak-anak antusias untuk melakukan permainan tradisional	

3. *Selective Coding*

Langkah terakhir adalah *selective coding*, pada bagian ini semua kategori dihubungkan sehingga membentuk kategori ini.

Tabel 3.5 Contoh *Selective Coding*

<i>Open Coding</i>	<i>Axial Coding</i>	<i>Selective Coding</i>
Pelan-pelan melakukan engklek untuk menjaga keseimbangan	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mandiri
Tersenyum dan berkata yes saat menjadi pemain urutan pertama	Regulasi diri	
Berkata ahhh saat		

menjadi pemain urutan terakhir		
Tersenyum lebar saat berhasil melakukan engklek satu putaran		
Kesal saat gagal melakukan engklek		
Membuat kesepakatan permainan		
Percaya diri melakukan permainan		
Mengatur jarak lemparan balok		
Mengatur jarak lompatan		
Pelan-pelan saat melakukan permainan		
Kembali mencoba saat gagal		

3.6 Validitas dan Reliabilitas Data

Validitas dan reliabilitas data dalam penelitian kualitatif merupakan hal yang penting. Validitas dan reliabilitas data dilakukan untuk menentukan kualitas hasil penelitian (Emzir, 2016). Berikut adalah penjelasan mengenai proses validasi dan reliabilitas dalam penelitian ini:

1. Validitas Data

Validitas data adalah salah satu upaya untuk menguji ketepatan data hasil penelitian, sehingga dapat memastikan bahwa data yang diperoleh adalah data valid yang mencerminkan fenomena sebenarnya. Selain itu, validasi berfungsi untuk meminimalisir kecacatan data (Sarosa, 2021). *Member check* menjadi satu-satunya teknik validitas data yang digunakan untuk memperoleh validitas data berdasarkan perolehan data dari lapangan. *Member cek* merupakan cara validasi data dengan melibatkan partisipan dalam proses validasi data dengan cara meminta partisipan untuk mengoreksi dan memberikan umpan balik terhadap pandangan dan temua peneliti. Hal ini digunakan untuk menghindari subjektifitas peneli terhadap data-data yang diperoleh. *Member check* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan hasil transkrip wawancara kepada responden dan memutar ulang

rekaman wawancara bersama responden. Menunjukkan transkrip hasil wawancara merupakan salah satu usaha untuk meyakinkan responden bahwa data yang ditulis peneliti adalah data sebenarnya, sesuai dengan perkataan responden serta meyakinkan responden terhadap beberapa pengecualian data untuk tidak dimunculkan dalam hasil penelitian.

2. Reliabilitas Data

Reliabilitas data berkaitan dengan ketetapan dan keseimbangan data berdasarkan temuan penelitian, reliabilitas dapat memastikan kestabilan hasil serta dapat digunakan dalam konteks serupa. Reliabilitas data memiliki tujuan untuk menetapkan konsistensi pendekatan yang digunakan dalam penelitian jika orang lain ingin melakukan penelitian serupa (Raco, 2010). Refleksivitas menjadi teknik reliabilitas data yang digunakan dalam penelitian ini, karena refleksivitas merupakan ciri khas dalam penelitian kualitatif (Creswell & Poth, 2018). Refleksivitas merupakan sebuah proses perenungan diri dan transparansi peneliti dalam kaitannya dengan pengaruh dan bias terhadap penelitian yang dilakukannya, sehingga memungkinkan temuan dapat lebih dipercaya. Selain untuk menguji konsistensi pendekatan yang digunakan, refleksivitas juga membantu peneliti untuk mengurangi bias dalam penelitian, sehingga data yang dihasilkan lebih objektif.

Refleksivitas diawali oleh latar belakang peneliti sebagai seorang mahasiswa sekaligus praktisi pendidikan anak usia dini di salah satu taman kanak-kanak. Selama peneliti menjadi praktisi di taman kanak-kanak, peneliti mengalami satu kali pergantian kurikulum, dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Peneliti merasa tertarik terhadap konsep profil pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka. Setelah peneliti pelajari, secara garis besar profil pelajar pancasila merupakan pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka yang dikemas dalam pembelajaran proyek dengan berbagai tema yang telah ditentukan. Kenyataan di lapangan, penerapan profil pelajar Pancasila mayoritas di akhiri dengan pameran gelar karya. Hal tersebut membuat peneliti gundah, sehingga peneliti bertanya-tanya, apakah profil pelajar Pancasila ini dapat diwujudkan kedalam bentuk lain selain pameran, apakah profil pelajar Pancasila bagi anak usia dini dapat

diwujudkan melalui permainan-permainan sederhana berbasis tradisi? Terlebih profil pelajar Pancasila merupakan sebuah program Pendidikan karakter, sehingga akan lebih baik jika digabungkan dengan hal-hal berbasis budaya. Peneliti yakin untuk memilih topik profil pelajar Pancasila berbasis permainan tradisional setelah berdiskusi dengan sesama praktisi serta memberikan dukungannya terhadap peneliti untuk melakukan penelitian mengenai topik tersebut. Hal ini karena proyek penguatan profil pelajar Pancasila akan terus dilaksanakan selama kurikulum merdeka berlaku, sehingga membutuhkan banyak pengembangan kegiatan selain pameran. Untuk itu, para praktisi membutuhkan data kesesuaian antara dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila dengan permainan tradisional. Berdasarkan hal itu, peneliti semakin yakin untuk mengambil topik ini karena akan bermanfaat bagi para praktisi dilapangan. Untuk menghindari bias dalam penelitian, peneliti tidak melakukan penghakiman pada responden, peneliti hanya mengamati kemudian mencatat hal-hal yang terjadi secara alami selama proses penelitian berlangsung.

3.7 Isu Etik

Isu etik dalam penelitian merupakan prinsip-prinsip moral yang harus dihormati oleh peneliti serta berkaitan erat dengan integritas, kejujuran, dan tanggung jawab seorang peneliti selama melakukan penelitian. Isu etik juga berkaitan dengan keteguhan peneliti dalam menjaga standar etika sehingga dapat dipercaya oleh subjek penelitian dan memunculkan kepercayaan publik terhadap hasil penelitian serta untuk menjaga hak-hak dan kesejahteraan subjek-subjek penelitian. Sangat penting bagi seorang peneliti untuk mematuhi kode etik saat melakukan penelitian. Kode etik tersebut meliputi aspek keterbukaan, kesukarelaan partisipan, menghargai partisipan, meminimalkan resiko partisipan, serta menjelaskan semua aspek penelitian sejelas-jelasnya tanpa ada hal-hal yang ditutup-tutupi kepada partisipan. (Silverman, 2010). Proses etik yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini mencakup beberapa langkah, diantaranya:

1. Peneliti meminta ijin lapangan dan surat resmi dari kampus, mengajukan surat ijin penelitian kepada subjek penelitian dengan menjelaskan fokus studi untuk memastikan kepercayaan, kerahasiaan, dan tujuan penggunaan data.
2. Untuk menjaga kerahasiaan data dan kepercayaan subjek penelitian, peneliti secara transparan menyampaikan tujuan penelitian kepada partisipan dan menjamin kerahasiaan identitas mereka, serta memastikan bahwa tidak akan ada dampak negatif dari penelitian ini. Peneliti juga menjaga privasi dengan menyembunyikan nama Lembaga sekolah dan identitas partisipan. Peneliti dan partisipan membuat kesepakatan bahwa data penelitian hanya akan digunakan untuk tujuan penelitian dan tidak akan disebar luaskan.
3. Peneliti meminta ijin secara langsung kepada anak untuk mendokumentasikan kegiatan bermain permainan tradisional dalam bentuk foto dan video.
4. Peneliti memperlakukan semua anak secara adil selama kegiatan berlangsung dengan cara memberikan kepercayaan pada semua anak. Misalnya peneliti memberikan kesempatan yang sama kepada semua anak untuk bermain permainan tradisional, peneliti juga tidak mendiskriminasi atau melabeli anak yang masih berusaha memahami cara bermain permainan tradisional yang sedang dimainkannya.