

BAB III

METODE PENELITIAN

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kkalitatif karena dinilai cocok untuk mengangkat permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Menurut Creswell (2018:35) penelitian kualitatif adalah metode “Pendekatan kualitatif untuk pengumpulan data, analisis, interpretasi, dan penulisan laporan berbeda dari pendekatan kuantitatif tradisional. pengambilan sampel secara sengaja, pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, representasi informasi dalam gambar dan tabel, dan interpretasi pribadi dari temuan semua menginformasikan metode kualitatif”. Sedangkan Desain Dari Penelitian yang dilakukan ini, peneliti menggunakan Metode Studi Kasus. Studi Kasus Menurut Creswell (2007:74) penelitian kualitatif adalah metode penelitian studi kasus merupakan *‘bounded system’*, artinya terkait dengan kasus lain dalam suatu sistem. Sebuah kasus yang dipilih untuk diteliti merupakan kasus yang tidak berdiri sendiri, tetapi memiliki tautan atau keterkaitan dengan kasus kasus lainnya dalam suatu lembaga atau organisasi.

Permasalahan yang di angkat adalah mengapa museum belum ramah anak di Kota Bandung. Penelitian kualitatif di gunakan secara relevan untuk penelitian ini, hasilnya di harapkan mampu menjabarkan bagaimana kondisi di lapangan dan ketimpangan yang ada pada undang undang ramah anak yang berlaku saat ini, serta memberikan kontribusi mengenai pemberian solusi dalam pengadaan media atau pengarahan agar museum untuk dapat memenuhi ramah anak.

Studi Kasus yang peneliti ambil ialah jenis studi kasus retropektif. Studi kasus retrospektif. Menurut Endraswara (2012: 78) studi kasus Retrospektif (*Retrospective Case Study*) yang memungkinkan ada tindak lanjut penyembuhan atau perbaikan dari suatu kasus (*treatment*). Tindak penyembuhan tidak harus dilakukan oleh peneliti, tetapi oleh orang lain yang kompeten. Peneliti hanya memberikan masukan dari hasil penelitian. Dapat disimpulkan bahwa studi kasus retropektif dapat menjadi alat yang berharga untuk melakukan pengembangan dan

menerapkan pengembangan tersebut menjadi dalam sebuah objek kajian penelitian yang di lakukan.

2.2. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini merujuk pada teori menurut Creswell (2018) yang mendefinisikan partisipan penelitian berupa individu, kelompok, organisasi, program atau peristiwa yang mampu memberikan informasi tentang yang di perlukan dalam mendukung penelitian. Partisipan memainkan peran penting dalam menyediakan informasi dan wawasan tentang peristiwa atau fenomena yang akan di kaji lebih dalam. Creswell (2018) juga mengidentifikasi beberapa jenis partisipan umum dalam studi kasus:

1. Partisipan kunci: Partisipan yang memiliki peran sentral dalam kasus yang diteliti.
2. Partisipan informan: Partisipan yang dapat memberikan informasi yang berharga tentang kasus tersebut, meskipun mereka tidak memiliki peran langsung di dalamnya.
3. Partisipan pengamat: Partisipan yang dapat memberikan perspektif eksternal tentang kasus tersebut.
4. Partisipan dokumen: Dokumen atau artefak yang dapat memberikan informasi tentang kasus tersebut.

Penelitian yang dilakukan, partisipan yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Partisipan kunci: museum-museum di Kota Bandung yang dikategorikan museum Pendidikan atau museum edukasi. Jumlah museum yang digunakan sebagai sampel penelitian ialah sebanyak 7 museum.
2. Partisipan Informan: Staff pegawai edukasi museum atau tour guide sebagai narasumber dari wawancara.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018:224) bahwa pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang tidak terbahasakan yang tidak didapat hanya dari wawancara. Peneliti nantinya melakukan observasi secara langsung ke museum-museum di Kota Bandung. Mengalisis sarana dan prasana di museum dan observasi secara fisik pada museum mengenai tataruang dan koleksi yang di pameran. Pedoman observasi ini peneliti mengadopsi dari Buku Pedoman Sekolah Ramah Anak yang telah di validasi oleh ahli tata pameran dan edukator Museum Sandi Yogyakarta Asnan Arifin, S.Pd.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono, (2018:140) wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interview*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewer*) untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Wawancara dilakukan kepada staff museum terkait adanya atau tidaknya kegiatan edukasi khusus anak dan media pembelajaran di museum tersebut yang khusus bagi anak. Pedoman wawancara ini peneliti mengadopsi dari Buku Pedoman Sekolah Ramah Anak yang telah di validasi oleh ahli tata pameran dan edukator Museum Sandi Yogyakarta Asnan Arifin, S.Pd.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berlalu berbentuk gambar, foto, sketsa dan lain-lain. Dokumentasi merupakan pelengkap dari pengguna metode observasi dan wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk menjang sumber data yang akan di analisis dalam kesimpulan oleh peneliti.

2.4. Analisis Data

Pentingnya fleksibilitas dan iterasi dalam analisis data tematiknya, dengan pendekatan ini memungkinkan analisis data lebih holistik dan mendalam merupakan sebuah penekanan yang disampaikan oleh Miles and Huberman. Serta memungkinkan peneliti melakukan pengidentifikasian tema tema yang relevan dengan akurat. Miles and Huberman (2002) menguraikan beberapa langkah penting dalam analisis ini, yang mencakup tiga fase utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

1. Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti memfokuskan, menyederhanakan, dan mengubah data mentah yang diperoleh dari lapangan. Langkah ini mencakup pengodean data, yaitu memberi tanda atau label pada segmen data tertentu untuk mengidentifikasi dan mengorganisasinya ke dalam kategori yang relevan.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses menyusun data dalam bentuk yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan lebih lanjut. Data yang telah direduksi kemudian, peneliti disajikan dalam bentuk uraian sesuai dengan tema pengkodean. Penyajian ini membantu peneliti dalam melihat pola, hubungan, dan tren yang muncul dari data yang telah dikodekan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah tahap di mana peneliti mulai mencari makna dari data yang telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan awal yang ditarik dapat diverifikasi melalui pengumpulan data lebih lanjut atau dengan menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan.

2.5. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, hal tersebut disampaikan oleh Creswell (2018). Instrumen penelitian harus dipilih dengan cermat berdasarkan jenis penelitian, pertanyaan penelitian, dan pertimbangan etis. Pengembangan instrumen penelitian adalah proses yang kompleks yang membutuhkan keahlian dan pengalaman. Instrumen penelitian harus dikembangkan dengan cara yang valid dan reliabel, sehingga dapat menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya. Instrumen penelitian ditentukan dari kebutuhan pengumpulan data dimana peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi dalam pengumpulan datanya.

3.5.1. Definisi Konseptual

Museum adalah lembaga pendidikan nonformal yang didedikasikan untuk menjaga koleksi peninggalan sejarah, tempat melaksanakan bentuk penelitian, konservasi, presentasi, dan edukasi mengenai objek-objek bernilai sejarah, budaya, ilmiah, dan artistik (Varner, n.d. 2015). Meskipun lembaga pendidikan nonformal, museum memegang peranan penting dalam pendidikan dalam segala tingkatan usia.

Annisa Nur Fitri Aini, 2024

*ANALISIS MUSEUM YANG TELAH MENERAPKAN STANDARISASI PENDIDIKAN RAMAH ANAK
DI KOTA BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Banyak sekolah-sekolah yang melakukan kegiatan kunjungan ke museum untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pendidikan dalam segala aspek dan tahapan usia belum cukup di terapkan secara efektif dalam kegiatan kunjungan ke museum. Di Kota Bandung sendiri banyak museum yang belum ramah bagi anak-anak, sehingga kurangnya daya tarik bagi pendidik untuk melakukan studi pembelajaran di museum. Dalam hal ini di perlukan adanya solusi konkrit dalam pemberdayaan kualitas dan kuantitas kunjungan museum dengan mengembangkan museum menjadi ramah bagi anak.

Permasalahan museum yang belum ramah anak di Kota Bandung dapat diatasi dengan meningkatkan fasilitas, program edukasi, dan layanan yang lebih ramah anak. Museum harus menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar dan beraktivitas. Dengan demikian, anak-anak akan lebih tertarik untuk mengunjungi museum dan belajar tentang objek-objek yang memiliki nilai sejarah, budaya, ilmiah, dan artistik.

3.5.2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengamati variabel penelitian dengan cara yang sistematis dan objektif. Definisi operasional yang jelas dan tepat akan membantu peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut adalah variabel yang akan di angkat dalam penelitian tentang permasalahan museum yang belum ramah anak di Kota Bandung:

1. Fasilitas Sarana Prasana yang belum Ramah Anak,
2. Program Edukasi Tidak Menarik dan Interaktif,
3. Layanan Pemanduan Tidak Ramah.

3.5.3. Kisi Kisi Instrumen Penelitian

Adapun dalam analisis data, penulis merumuskan instrumen penelitian dengan berlandaskan pada adaptasi pedoman satuan pendidikan ramah anak. Kisi kisi dari instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Observasi

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Berdasarkan Pedoman Sekolah Ramah Anak

Variabel	Indikator	Keterangan
Sarana dan	Keamanan	1. Terdapat pelindung seperti

Annisa Nur Fitri Aini, 2024

ANALISIS MUSEUM YANG TELAH MENERAPKAN STANDARISASI PENDIDIKAN RAMAH ANAK DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Variabel	Indikator	Keterangan
Prasarana Ramah Anak		<p>kaca, pagar atau pembatas koleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Tidak ada koleksi yang bisa membahayakan anak 3. Replika koleksi di buat dari bahan yang aman bagi anak 4. Adanya kamera pengawas (cctv) di ruang pameran 5. Adanya petugas keamanan yang menjaga, sigap dan siap untuk melayani
	Kenyamanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang pameran yang aman dan nyaman 2. Pencahayaan yang terang dan sejuk 3. Suara pendukung yang tenang dan tak bising 4. Adanya papan informasi dan label penjelasan di setiap koleksi 5. Tempat tunggu yang nyaman 6. Adanya ruang ibu menyusui dan anak yang nyaman 7. Toilet yang mudah di akses dan memiliki <i>handtrail</i>
	Kebersihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebersihan lingkungan museum 2. Koleksi yang terawat 3. Adanya tempat sampah yang cukup 4. Toilet yang bersih dan terawat
	Tata pameran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alur dan timeline pameran teratur. 2. Pameran interaktif menggunakan berbagai elemen interaktif, seperti layar sentuh, permainan, dan aktivitas <i>hands-on</i>. 3. Desain menarik dari gambar dan ilustrasi. 4. Tingkatan ketinggian podium atau platform serta aksesoris yang telah di sesuaikan untuk anak-anak.

Annisa Nur Fitri Aini, 2024

ANALISIS MUSEUM YANG TELAH MENERAPKAN STANDARISASI PENDIDIKAN RAMAH ANAK
DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Variabel	Indikator	Keterangan
		<ol style="list-style-type: none"> 5. Pameran harus memiliki konten edukatif yang sesuai dengan segala usia. 6. Area pameran harus dirancang dengan aman untuk anak-anak. 7. Narasi pameran yang jelas, konsisten dan mudah di pahami.
	Koleksi media edukasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Koleksi/Replika terbuat dari bahan yang tidak berbahaya. Tidak mengandung zat kimia berbahaya, mudah terbakar, atau memiliki bagian yang tajam. 2. Koleksi/Replika harus mudah diakses dan terlihat jelas 3. Koleksi/Replika yang dapat di sentuh untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksperimen dan belajar melalui pengalaman langsung. 4. Konstruksi yang kokoh pada Koleksi/Replika harus dibangun dengan kokoh dan stabil untuk mencegah roboh atau terguling. 5. Ukuran yang proporsional pada Koleksi/Replika agar mudah diakses dan dilihat oleh anak-anak. 6. Koleksi dapat ditampilkan dalam pameran interaktif yang memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung.
	Fasilitas ramah anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toilet harus mudah diakses dan dilengkapi dengan pegangan tangan 2. Lantai di seluruh museum harus rata agar memudahkan mobilisasi dan tidak melukai

Variabel	Indikator	Keterangan
		3. Pintu masuk dan area parkir mudah di akses anak anak 4. Area bermain anak 5. Aula tempat berkumpul dan berdiskusi

2. Kisi-kisi Wawancara

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Adaptasi Pedoman Satuan Pendidikan Ramah Anak

Variabel	Indikator	Pertanyaan
Pelaksanaan Proses Belajar Ramah Anak	Kegiatan Edukasi museum	1. Apakah ada kegiatan edukasi khusus anak-anak di museum ini? 2. Apa tujuan utama dari kegiatan edukasi tersebut (bila ada)? 3. Apakah kegiatan tersebut (bila ada) memperhatikan prinsip Pendidikan ramah anak 4. Apakah kegiatan tersebut relevan dengan karakteristik museum tersebut? 5. Berapa usia ideal anak untuk dapat mengikuti kegiatan tersebut?
	Media belajar	1. Apakah ada media pembelajaran khusus anak yang digunakan dalam penunjang edukasi di museum ini? 2. Bagaimana media pembelajaran khusus ini (bila ada) dirancang untuk melibatkan dan mendidik anak-anak? 3. Apa manfaat menggunakan media pembelajaran ini (bila ada) di museum untuk anak-anak? 4. Bagaimana media pembelajaran ini (bila ada) diintegrasikan ke dalam pameran dan program

Variabel	Indikator	Pertanyaan
		museum untuk anak-anak?
	Pemanduan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada pedoman/SOP khusus untuk membimbing anak-anak di museum ini? 2. Apakah ada strategi komunikasi apa yang digunakan untuk melibatkan anak-anak selama tour atau kegiatan museum? 3. Bagaimana pemandu menciptakan lingkungan yang aman dan ramah bagi anak-anak di museum?

2.6. Uji Validitas Data

Uji validitas data merupakan langkah penting dalam penelitian studi kasus. Menurut Creswell (2015) Uji validitas merupakan proses untuk memastikan bahwa data yang di kumpulkan dalam penelitian akurat, kredibel dan dapat di percaya. Hal ini penting untuk menjamin kualitas penelitian dan kesimpulan yang di hasilkan. Dalam tahapan uji validitas peneliti menggunakan triangulasi.

Triangulasi adalah teknik yang di gunakan untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas penelitian dengan cara membandingkan dan menyatukan informasi dari berbagai sumber. Triangulasi di peroleh dengan mengumpulkan sumber dari berbagai teknik penelitian yang di lakukan peneliti, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian peneliti membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk melihat apakah ada konsistensi.

2.7. Isu Etik

Pada Isu Etik ini peneliti melakukan penelitian dengan memenuhi hak hak partisipan pada pelaksanaannya. Menyatakan bahwa pemenuhan hak-hak tersebut minimal memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Menghargai Harkat dan martabat para partisipan;
2. Memperhatikan kesejahteraan partisipan; dan
3. Keadilan (*justice*) untuk semua partisipan.

Peneliti disini sangat menjunjung nilai nilai prinsip pelaksanaan penelitian dengan meminta izin dalam pelaksanaan penelitian di mulai observasi, wawancara dan dokumentasi.

Annisa Nur Fitri Aini, 2024

ANALISIS MUSEUM YANG TELAH MENERAPKAN STANDARISASI PENDIDIKAN RAMAH ANAK DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu