

BAB III

METODE PENELITIAN

3. 1 Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Creswell & Creswell (2018) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan dengan maksud untuk melakukan eksplorasi serta pemahaman terkait makna yang disampaikan oleh individu ataupun kelompok akan suatu permasalahan sosial maupun individu lain. Raco (2010) menyebutkan tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah mendapatkan makna mendalam mengenai suatu peristiwa, atau permasalahan tertentu, bukan berkaitan dengan pembuktian mengenai hubungan sebab akibat suatu masalah.

Pelaksanaan penelitian kualitatif sendiri melibatkan partisipasi intensif peneliti di lapangan dan kehati-hatian dalam pencatatan fenomena yang ditemui (Hadi, 2016). Creswell & Creswell (2018) turut menyebutkan bahwa peneliti dalam penelitian kualitatif merupakan instrumen kunci yang mengumpulkan data sendiri melalui proses pengumpulan data seperti observasi, wawancara, maupun dokumentasi dengan partisipan.

Peneliti dalam melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif menggunakan desain penelitian studi kasus. Metode studi kasus merupakan desain penelitian kualitatif dengan peneliti yang mengembangkan analisis mendalam terkait suatu kasus, program, proses, kegiatan ataupun peristiwa dari satu atau lebih individu (Creswell & Creswell, 2018).

Kasus dalam penelitian ini adalah *children's wellbeing* dalam lingkungan bermain Taman Kanak-Kanak. Dengan menggunakan desain penelitian studi kasus, peneliti bertujuan melakukan analisis gambaran menyeluruh peranan lingkungan bermain terhadap *children's well being*.

3. 2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini ialah kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Pamekar Budi, wali murid usia kelas B dan anak-anak usia kelas B. Tempat pelaksanaan penelitian mengenai analisis lingkungan bermain dan peranannya

terhadap *children's wellbeing* adalah Taman Kanak-Kanak Pamekar Budi yang berlokasi di Kota Cimahi.

3.3 Penjelasan Istilah

Penjelasan mengenai istilah penting dalam penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman judul penelitian Peran Lingkungan Bermain terhadap *Children's Well Being* (Kesejahteraan Anak).

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan bermain anak

Lingkungan bermain anak merupakan suatu area baik di dalam (*indoor*) maupun luar (*outdoor*) ruangan untuk anak mendapatkan stimulasi perkembangan dan pertumbuhannya. Lingkungan bermain dalam ruangan (*indoor*) lebih mengacu pada aktivitas keterampilan motorik halus anak dan terbatas akan aktivitas fisiknya. Penggunaan media permainan *indoor* lebih banyak berkaitan dengan media alat permainan edukatif. Lingkungan bermain luar ruangan (*outdoor*) lebih mengacu pada aktivitas fisik atau keterampilan motorik kasar anak dengan menggunakan gerakan yang berkaitan dengan otot fisik anak (Raihana, Hidayat, Syafira, & Jannah, 2020).

2. *Children's Well Being* dalam penelitian ini merujuk kepada *subjective well being* yang merupakan istilah umum untuk menggambarkan tingkat kesejahteraan yang dialami seseorang berdasarkan evaluasi subjektif terhadap kehidupannya dimana evaluasi ini dapat bersifat positif atau negatif. Evaluasi kesejahteraan dalam hal ini mencakup penilaian dan perasaan tentang kepuasan hidup, minat dan keterlibatan, reaksi afektif seperti kegembiraan dan kesedihan akan peristiwa kehidupan, kepuasan akan pekerjaan, hubungan kesehatan, rekreasi, makna dan tujuan, dan domain lainnya (Diener, 2009).

3. 4 Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dengan memperhatikan prosedur penelitian yang dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, serta tahap membuat laporan penelitian. Berikut tahapan prosedur penelitian:

a. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan dengan melakukan persiapan hal-hal berikut:

1. Melakukan identifikasi masalah dan latar belakang masalah penelitian.
2. Melakukan kajian studi literatur berkaitan dengan bermain *indoor* dan *children's well being* sebagai topik masalah dalam penelitian ini.
3. Menyusun metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Melakukan penyesuaian akan partisipan penelitian yang berkenaan dengan topik masalah.
5. Melakukan konsultasi akan panduan pengumpulan data dengan dosen pembimbing.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan dengan melakukan penyesuaian dengan subjek penelitian dengan memperhatikan langkah-langkah berikut:

1. Melakukan konfirmasi izin penelitian dari partisipan
2. Menjelaskan maksud serta tujuan penelitian ini
3. Melakukan observasi mendalam kepada anak untuk menganalisis kesejahteraan subjektif anak saat bermain *indoor*

c. Tahap analisis data

Tahap analisis data dilakukan dengan melakukan analisis menyeluruh terhadap data-data yang dikumpulkan di lapangan.

d. Tahap laporan

Tahap laporan menyajikan laporan berisi hasil analisis data dalam bentuk laporan yang penulisannya mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia dan dilakukan bimbingan diskusi mengenai persetujuan laporan untuk diuji.

3. 5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan kegiatan pencatatan suatu gejala yang dibantu dengan menggunakan instrumen, kemudian direkam dengan tujuan ilmiah (Morris, 1973; 906 dalam Hasanah, 2016). Bukan hanya sebuah proses mengamati dan mencatat, melalui observasi dapat memberi kemudahan dalam mendapatkan informasi dunia sekitar. Terdapat beberapa jenis observasi yang satu diantaranya yaitu observasi terstruktur yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi terstruktur merupakan sebuah observasi yang memuat faktor serta ciri khusus dari faktor yang diamati, adapun isi serta luas lingkup observasi nya lebih terbatas serta disesuaikan dengan tujuan observasi yang dimana telah dirumuskan di awal penyusunan (Hasanah, 2016).

Jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Proses observasi dalam penelitian ini dilaksanakan dengan peneliti melakukan pengamatan berkenaan kondisi lingkungan bermain baik outdoor maupun indoor di TK Pamekar Budi. Peneliti pun melakukan observasi dengan turut serta turun ke lapangan menemani kegiatan bermain anak di lingkungan bermain outdoor dan indoor TK Pamekar Budi. Setelah observasi dilakukan, hasil yang diperoleh baik melalui pengamatan kondisi lingkungan bermain dan kegiatan bermain anak dituangkan ke dalam catatan temuan observasi.

3.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang melibatkan penggunaan lisan secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu (Sanjaya, 2009). Terdapat jenis pelaksanaan wawancara yang diantaranya seperti, wawancara terstruktur dan semi terstruktur. Pelaksanaan wawancara menggunakan jenis wawancara semi terstruktur yang dilaksanakan dengan cakupan isu berdasarkan pedoman wawancara. Berbeda dengan wawancara terstruktur, pedoman wawancara dalam wawancara semi terstruktur digunakan

untuk tetap menjamin pengumpulan data yang sama dari partisipan meski jawaban maupun proses wawancara tidak sama (Rachmawati, 2007),.

Wawancara dalam penelitian ini, dilaksanakan dengan menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Informasi yang dikumpulkan terkait penyediaan lingkungan bermain baik *indoor* maupun *outdoor*, pilihan permainan yang anak lakukan di lingkungan bermain *outdoor* dan *indoor* serta bagaimana anak memaknai perasaan yang dirasakan ketika berada di lingkungan bermain TK Pamekar Budi.

Proses wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru serta anak di TK Pamekar Budi. Peneliti menyusun pertanyaan terlebih dahulu yang kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Setelah mendapatkan persetujuan mengenai pertanyaan penelitian, peneliti melakukan konfirmasi persetujuan dari guru maupun anak untuk menjadi narasumber. Sebelum wawancara dimulai, peneliti kembali melakukan konfirmasi persetujuan melakukan perekaman suara ketika proses wawancara dilaksanakan kepada guru maupun anak di TK Pamekar Budi. Setelah proses wawancara dilakukan, hasil wawancara yang diperoleh dituang ke dalam transkrip wawancara.

3.5.3 Studi Dokumentasi

Penggunaan studi dokumentasi dalam pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk menambah pemahaman peneliti melalui peristiwa, objek, maupun tindakan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti berdasarkan berbagai sumber dokumentasi (Rukajat, 2018).

Proses studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan terlebih dahulu dokumentasi baik peristiwa, objek maupun tindakan yang berkaitan dengan kondisi lingkungan bermain dan kegiatan bermain anak di TK Pamekar Budi. Hasil dokumentasi yang dikumpulkan kemudian di susun untuk membantu pemahaman peneliti terkait kondisi lingkungan bermain dan kegiatan bermain anak di TK Pamekar Budi.

3. 6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, maupun pedoman dokumentasi. Berikut merupakan dimensi *children's well being* yang digunakan sebagai indikator dalam penelitian ini

Tabel 3.1
Indikator *Children's Wellbeing*

No.	Dimensi	Keterangan
1.	Kepuasan Individu	Penilaian secara keseluruhan juga mencakup keinginan dan tujuan
2.	Afek Positif	Suasana hati maupun emosi positif seperti kegembiraan, antusias, semangat, tekad yang besar, kasih sayang, maupun aktif dalam suatu aktivitas berkenaan peristiwa yang dialami dalam hidup individu
3.	Afek Negatif	Suasana hati pun emosi negatif seperti hal rasa sedih, frustrasi, kecewa, takut, rasa bersalah, mudah marah, malu, khawatir, juga gelisah.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen

Fokus Masalah	Indikator	Alat Pengumpulan Data	Sumber
Peran Lingkungan Bermain terhadap <i>Children's Well Being</i>	Pemenuhan kebutuhan bermain anak di lingkungan bermain	Observasi, wawancara, dan studi dokumentasi	Lingkungan sekolah, guru, dan anak
	Kebebasan anak dalam memilih permainan di lingkungan bermain	Observasi, wawancara, dan studi dokumentasi	Guru, dan anak

Farida Alifia, 2024

Peran Lingkungan Bermain terhadap Children's Wellbeing (Kesejahteraan Anak)

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

	Penilaian anak akan kepuasan dengan lingkungan bermain	Wawancara	Anak
	Afek positif dan negatif saat bermain di lingkungan bermain	Observasi, wawancara, dan studi dokumentasi	Guru, dan anak

Tabel 3.3
Pedoman Observasi

No.	Indikator	Temuan
1.	Pemenuhan kebutuhan bermain anak di lingkungan bermain	
2.	Kebebasan anak dalam memilih permainan di lingkungan bermain	
3	Afek positif dan negatif saat bermain di lingkungan bermain	

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara untuk Guru

Nama Partisipan :

	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana pandangan Anda terhadap penyediaan lingkungan bermain optimal di Taman Kanak-Kanak?	
2.	Apa yang menjadi perhatian dalam menyediakan lingkungan bermain anak?	
3.	Berdasarkan lingkungan bermain secara fisik, bagaimana penyediaan lingkungan bermain <i>indoor</i> di Taman Kanak-kanak?	
4.	Bagaimana penyediaan lingkungan bermain <i>outdoor</i> di Taman Kanak-Kanak?	

5.	Apakah terdapat kendala dalam penyediaan lingkungan bermain baik <i>indoor</i> maupun <i>outdoor</i> ?	
6.	Bagaimana upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala penyediaan lingkungan bermain?	
7.	Apakah anak turut memiliki peran dalam penyediaan lingkungan bermain?	
8.	Bagaimana kontribusi Anda selama kegiatan bermain anak di lingkungan bermain?	
9.	Saat anak-anak bermain, apakah terdapat kontribusi Anda terhadap permainan yang dipilih anak?	
10.	Ketika anak-anak bermain, terkadang ada beberapa anak yang tidak mau bermain. Apakah alasan anak tersebut tidak mau bermain?	
11.	Bagaimana tanggapan Anda ketika anak-anak tidak menunjukkan minat untuk bermain di TK	
12.	Terkait penyediaan lingkungan bermain, bagaimana Anda menyediakan lingkungan bermain yang membangun minat bermain anak?	
13.	Dalam penyediaan lingkungan bermain apakah pendapat atau penilaian anak menjadi pertimbangan Anda?	

Tabel 3.5

Pedoman Wawancara untuk Anak

Nama Partisipan :

Usia :

Pertanyaan	Keterangan
------------	------------

Farida Alifia, 2024

Peran Lingkungan Bermain terhadap Children's Wellbeing (Kesejahteraan Anak)

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

1.	Di sekolah, paling sering main permainan apa?	
2.	Kalau lagi bermain di luar kelas, permainan yang paling disukai permainan apa? Kenapa suka permainan itu?	
3.	Permainan yang kurang disukai di luar kelas, permainan apa? Kenapa kurang suka permainan itu?	
4.	Kalau lagi bermain di dalam kelas, permainan yang paling disukai permainan apa? Kenapa suka permainan itu?	
5.	Permainan yang kurang disukai di dalam kelas, permainan apa? Kenapa kurang suka permainan itu?	
6.	Perasaannya kalau lagi main gimana?	
7.	Ketika bermain, paling suka main di dalam ruangan atau di luar ruangan? Kenapa?	

3. 7 Teknik Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi maupun wawancara, kemudian dilakukan analisis supaya yang telah dikumpulkan, kemudian dianalisis melalui penggunaan teknik analisis *grounded theory*. Teknik analisis data *grounded theory* adalah proses pengolahan serta interpretasi data yang dilakukan dengan pemberian kode serta kategori kelompok tertentu yang sesuai dengan jenis pertanyaan.

Menurut Glaser dalam Kesa & Sainuddin (2020), proses teknik analisis data *grounded theory* yaitu:

1. *Open Coding* (Pengkodean Terbuka), dimana kategori awal terkait informasi mengenai fenomena yang dikaji dibuat dengan adanya pemecahan informasi menjadi segmen-segmen. Wardhono (2011) menyebutkan bahwa terdapat beberapa langkah dalam *open coding*

Farida Alifia, 2024

Peran Lingkungan Bermain terhadap Children's Wellbeing (Kesejahteraan Anak)

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

diantaranya, pelabelan fenomena atau pemberian nama pada peristiwa pun informasi yang diperoleh dari pengumpulan data, penemuan dan penamaan kategori melalui fenomena yang telah diberi label ke dalam kelompok supaya data lebih ringkas dan padat, dan penyusunan kategori.

Tabel 3.6
Contoh Tabel *Open Coding*

Peneliti (P)/Responden (R)	Keterangan	<i>Coding</i>
P	Langsung saja dimulai ke pertanyaan pertama mengenai pandangan Ibu mengenai penyediaan lingkungan bermain yang optimal di Taman Kanak-kanak?	
R	Ee penyediaan itu sangat penting ya apalagi untuk ee permainan yang lebih aman dan mengandung edukasi ya untuk penyediaan itu sangat penting untuk keberlangsungan anak bermain baik dari permainan indoor maupun outdoor. Guru harus memaksimalkan permainan itu apakah permainan itu aman dan tidak nya dan sesuai dengan kebutuhan anak tersebut ya. Penyediaan lingkungan bermain dari mulai lingkungan fisik baik di dalam maupun di	<ul style="list-style-type: none"> ● Penyediaan permainan yang aman ● Penyediaan permainan mengandung edukasi ● Memaksimalkan perhatian keamanan permainan ● Memaksimalkan perhatian kesesuaian dengan kebutuhan anak

	<p>luar ruangan termasuk dengan alat-alat aksesoris yang digunakan seperti bentuk bentuk ukuran, panjang pendek sesuai kebutuhan anak. Nah, ukuran lantai atau hiasan hiasan di dinding juga harus dipersediakan oleh guru karena ee... Dengan ukuran ukuran warna apa tekstur atau ukuran ukuran jenis jenis geometrik yang ee.. terdapat di menempel di dinding dinding itu bisa mengandung edukasi untuk anak. Mungkin itu pendapat dari Ibu</p>	
--	---	--

2. *Axial Coding* (Pengkodean Poros), dimana setelah *open coding* dibuat rakitan data yang dipresentasikan dengan paradigma pengkodean. Peneliti melakukan identifikasi fenomena sentral, menciptakan spesifikasi strategi, identifikasi konteks serta kondisi yang mempengaruhi, serta menggambarkan konsekuensi fenomena. Wardhono (2011) menyebutkan bahwa *axial coding* merupakan proses penempatan kembali data dengan menciptakan kaitan antar kategori. Setiap kategori dikelompokkan ke dalam jenis kategori kondisi kasual, konteks, kondisi pengaruh, strategi interaksi, serta konsekuensi.

Tabel 3.7
Contoh Daftar Kode

No.	Daftar Kode
4.	Mendorong interaksi sosial anak dengan teman sejawat dan guru
20	Lingkungan bermain outdoor dengan permainan playground seperti ayunan, perosotan, jembatan goyang

44.	Memperhatikan pemasangan lantai dengan desain 3D dan beragam warna
69.	Anak mendapat kesempatan memilih permainan
89.	Perhatian terhadap minat dan rasa nyaman anak dalam menggunakan permainan

Tabel 3.8
Contoh Axial Coding

Tema	Sub Tema	Kode
Peran Lingkungan Bermain terhadap <i>Children's Well being</i>	Keamanan di Lingkungan Bermain	Ketentuan keamanan dalam penyediaan lingkungan bermain
		Lingkungan bermain aman dan nyaman
		Memperhatikan penataan alat bermain outdoor sesuai aturan keamanan
		Tempat parkir masih menyatu dengan alat bermain outdoor

3. *Selective Coding* (Pengkodean Selektif), dimana dilakukan identifikasi akan “benang merah” serta penyusunan cerita yang menjelaskan kategori dalam pengkodean poros. Wardhono (2011) menyebutkan bahwa *selective coding* terdiri dari penelusuran keseluruhan data serta kode yang telah dikumpulkan.

3. 8 Keabsahan Data

Validitas dan reliabilitas data merupakan istilah dalam penelitian kualitatif terkait derajat ketepatan dan ketaat-asasan data penelitian. Terdapat empat kriteria pemeriksaan keabsahan data, diantaranya: 1) *credibility* (derajat kepercayaan), 2) *transferability* (keteralihan), 3) *dependability* (kebergantungan), 4) *confirmability* (kepastian) (Hadi, 2016). Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, terdapat beberapa teknik pemeriksaan data yang dalam penelitian ini menggunakan teknik:

1. Triangulasi

Triangulasi merupakan pengumpulan dan analisis data menggunakan pendekatan multi metode (Hadi, 2016). Rukajat (2018) turut menuturkan bahwa triangulasi mengacu terhadap penggunaan berbagai metode dalam

pengumpulan data. Terdapat empat jenis teknik triangulasi, yaitu *triangulation data* (data), *triangulation investigator* (peneliti), *triangulation methodological* (metode), dan *triangulation theoretical* (teori) (Hadi, 2016). Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode dengan menerapkan metode observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

2. Refleksivitas

Refleksivitas sebagai proses peneliti dalam melakukan refleksi akan posisi serta pengaruh dalam penelitian menjadikan refleksivitas merupakan hal yang penting (Rifa'i, 2023). Peneliti melakukan refleksi dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan peran peneliti yaitu mulai dari merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menafsirkan hasil analisis data. Serta dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif ini, peneliti merupakan instrumen dalam penelitian itu sendiri.

3. Meningkatkan Ketekunan

Ketekunan dalam penelitian ditingkatkan peneliti melalui pengecekan kembali data yang dikumpulkan serta memperluas wawasan dengan membaca kembali referensi maupun penelitian-penelitian terkait.

3. 9 Isu Etik

Perhatian dalam memastikan pencegahan tindakan yang tidak etis dalam pelaksanaan penelitian maka diperlukan isu etik dengan beberapa prinsip diantaranya:

1. Izin Penelitian

Penelitian ini memerlukan izin penelitian dari pihak sekolah, orang tua, maupun anak. Kepada pihak sekolah, surat izin penelitian diberikan serta menyampaikan maksud serta tujuan penelitian. Kepada orangtua, dibagikan lembar persetujuan partisipan penelitian guna menyampaikan maksud serta tujuan penelitian. Lembar persetujuan ditandatangani oleh orang tua partisipan yang bersedia dan menyetujui partisipan terlibat dalam penelitian ini. Kepada anak selaku partisipan dalam penelitian, diminta

persetujuan sebelum melakukan penelitian seperti melakukan wawancara maupun pengambilan dokumentasi.

2. Tanpa Nama

Isu kerahasiaan diperhatikan dalam penelitian ini sehingga nama asli partisipan tidak dicantumkan.

3. Kerahasiaan

Data yang ditampilkan dalam penelitian ini diperoleh dengan perhatian akan kerahasiaan baik dalam bentuk dokumentasi dengan tidak menampilkan informasi seperti wajah partisipan maupun nama partisipan sehingga nama asli individu yang menjadi partisipan dalam penelitian ini ditujukan melalui penggunaan inisial nama.

4. Keadilan

Berlaku adil, menghargai serta menghormati pendapat partisipan dalam penelitian ini.