

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode dalam pendekatan kualitatif dengan melakukan penelitian tentang pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi tahun ajaran 2015/2016.

Analisis kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Bogdan & Biklen, 1982). Untuk memperkuat data yang diperoleh di lapangan, maka peneliti menggunakan triangulasi data (sumber). Sugiyono (2010), triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk menguji kredibilitas data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber data yang dimaksud adalah kepala sekolah dan guru. Untuk memperoleh data di lapangan, maka peneliti mengelompokkan data tersebut berdasarkan dua kategori yaitu berdasarkan fakta dan persepsi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus alasannya diharapkan bahwa peneliti dapat memaparkan secara jelas dan rinci, untuk memperoleh data yang mendalam mengenai pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi tahun ajaran 2015/2016. Menurut Creswell (2013), bahwa pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi kasus adalah metode untuk mengumpulkan makna mendalam dari suatu fenomena yang unik. Metode studi kasus biasanya difokuskan pada suatu program, proses, aktivitas atau sekelompok individu pada setting waktu dan tempat tertentu yang dianggap mempunyai keunikan atau kekhasan. Metode studi kasus dilakukan untuk mendapatkan data yang mendalam dari suatu fenomena yang unik yaitu suatu data khas yang mengandung makna. Pada penelitian ini data diperoleh melalui partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak

berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsi (Sukmadinata, 2007, hlm 94).

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan metode studi kasus yang dilakukan oleh peneliti merujuk pada langkah-langkah yang dijelaskan oleh Creswell (2013, hlm 120-121) sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kasus yang akan diteliti. Langkah awal dalam melakukan penelitian studi kasus adalah peneliti harus jeli dalam menangkap fenomena yang sedang menjadi isu atau permasalahan penting yang berkembang di lingkungan masyarakat sehingga dilakukan suatu solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Fenomena yang sedang menjadi permasalahan penting dalam pendidikan di Indonesia salah satunya adalah bahwa anak usia dini tidak diperkenankan belajar dengan teknologi. Namun secara positifnya bahwa teknologi bisa dimanfaatkan dalam membantu guru memperjelas bahan ajar kepada anak tidak terkecuali pada jenjang pendidikan anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Subang.
2. Memilih kasus yang paling menarik untuk diteliti. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian secara lebih mendalam tentang pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi tahun ajaran 2015/2016. Alasan peneliti tertarik meneliti tentang pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena menurut rujukan literatur bahwa dari manfaat memberikan komputer untuk TK (Taman Kanak-kanak) dan SD (Sekolah Dasar) membuat pengalaman kelas anak bervariasi tergantung pada jenis pengalaman komputer yang ditawarkan dan seberapa sering anak memiliki akses ke komputer. Potensi keuntungan untuk anak TK dan SD, termasuk meningkatkan keterampilan motorik, kognitif dan kreativitas (Nastasi & Clements, 1994).
3. Mengeksplor secara intensif dan mendalam tentang kasus yang akan diteliti serta mengurus perizinan penelitian. Setelah lebih dulu mengidentifikasi dan memilih kasus untuk diteliti tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah mencari informasi secara intensif dan mendalam tentang pemanfaatan

komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini. Peneliti mencari rujukan yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Membaca literatur-literatur yang berhubungan dengan topik penelitian. Peneliti juga meminta izin kepada kepala sekolah agar berkenan untuk dijadikan objek penelitian. Setelah itu, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mencari informasi tentang pelaksanaan pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Fatiatul Ilmi tahun ajaran 2015/2016. dari pelaksanaan tersebut peneliti mendapatkan fakta bahwa di PAUD Fatiatul Ilmi salah satu lembaga yang memanfaatkan komputer dalam proses pembelajaran. hal ini di dapat hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah dan guru di PAUD tersebut. Setelah itu barulah peneliti melakukan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana pemanfaatan komputer di PAUD tersebut.

4. Melakukan analisis data. Analisis data dilakukan berupa dokumen hasil wawancara dan observasi.

Dalam penelitian ini yang akan dianalisis adalah.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran komputer di PAUD Fatiatul Ilmi?
 - b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran komputer di PAUD Fatiatul Ilmi?
 - c. Bagaimana penilaian pembelajaran komputer dilaksanakan di PAUD Fatiatul Ilmi?
 - d. Apa kendala pembelajaran komputer di PAUD Fatiatul Ilmi?
 - e. Bagaimana upaya mengatasi kendala pembelajaran komputer dalam di PAUD Fatiatul Ilmi?
5. Melaporkan dan mempresentasikan hasil penelitian yang didapat.

3.2 Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang dilakukan peneliti adalah berupa analisis tematik. Analisis tematik adalah cara mengidentifikasi tema-tema yang terpolakan dalam suatu fenomena. Tema-tema ini dapat diidentifikasi, dikodekan secara induktif (*data driven*) dari data kualitatif mentah (transkrip wawancara, biografi, rekaman video, dan sebagainya) maupun secara deduktif (*theory driven*).

3.3 Teknik pengumpulan datanya sebagai berikut:

1. Observasi.

Peneliti bertindak sebagai observer nonpartisipatif dimana pengamatan langsung ke objek yang diteliti sehingga peneliti mengamati apa yang dikerjakan subjek penelitian, mendengarkan apa yang mereka ucapkan untuk mengetahui dan melihat lebih dekat mengenai bagaimana perencanaan pelaksanaan, penilaian, kendala dan upaya mengatasi kendala pemanfaatan komputer dalam pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi Tahun Pelajaran 2015/2016.

Tabel 3.1
Pedoman Observasi Pemanfaatan Komputer dalam Pembelajaran

No	Uraian		Analisis
	Kegiatan Pembukaan		
	Guru	Anak	
3.1.1	Guru memimpin berdoa baik sebelum dan sesudah melakukan kegiatan implementasi teknologi informasi komputer	Anak mengikuti berdoa yang dipimpin guru baik sebelum dan sesudah melakukan kegiatan implementasi teknologi informasi komputer	
3.1.2	Bekerja sama dengan guru lain dalam menyiapkan peralatan dalam implementasi teknologi komputer	Bekerja sama dengan anak yang lain dalam menyiapkan peralatan dalam implementasi teknologi komputer	
3.1.3	Guru melakukan tanya jawab seputar tema atau sub tema pembelajaran yang dikaitkan dengan pemanfaatan komputer	Anak menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana yang terkait dengan apa yang sudah ditayangkan	
	Kegiatan Inti		
	Guru	Anak	
3.1.4	Guru mempersilahkan	Mau bermain dengan	

	anak untuk mau bermain dengan teman ketika implementasi teknologi informasi komputer (implementasi permainan yang ditayangkan)	teman ketika implementasi teknologi informasi komputer (implementasi permainan yang ditayangkan)	
3.1.5	Guru mempersilahkan anak untuk bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri	Anak mencoba bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri	
3.1.6	Guru mempersilahkan anak untuk mendengar dan menceritakan kembali cerita secara urut apa yang ditayangkan	Anak mendengar dan menceritakan kembali cerita secara urut apa yang ditayangkan	
3.1.7	Guru memimpin anak ikut mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah ketika ditayangan diputar lagu	Anak ikut mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah ketika ditayangan diputar lagu	
3.1.8	Guru melakukan rolling team / membagi anak ke dalam kelompok untuk pengenalan pemanfaatan komputer	Anak mengikuti rolling team pengenalan pemanfaatan komputer	
	Kegiatan Penutup		
	Guru	Anak	
3.1.9	Bekerja sama dengan guru lain dalam membereskan peralatan dalam implementasi teknologi komputer	Anak bekerja sama dengan anak yang lain dalam membereskan peralatan dalam implementasi teknologi komputer	
3.1.10	Penenangan dengan menyanyikan sebuah lagu	Anak mengikuti penenangan yang diberikan guru	
3.1.11	Menanyakan kembali kepada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan dalam sehari	Anak mengikuti dan memperhatikan apa yang ditanyakan oleh guru tentang kegiatan	

	(evaluasi)	yang sudah dilakukan dalam sehari	
--	------------	-----------------------------------	--

Hasil observasi

Sesudah guru membariskan anak-anak di luar kelas dengan nyanyian “aku anak sehat”, “nama-nama hari”, “absen dengan nama hewan”, lalu anak berjalan beriringan ke kelas dengan barisan anak laki-laki terlebih dahulu lalu disusul barisan anak perempuan untuk berdoa di lingkaran besar, dengan jam menunjukkan pukul 07.45. Guru memimpin berdoa baik sebelum dan sesudah melakukan kegiatan implementasi teknologi informasi komputer. Setiap kegiatan memang guru diharuskan untuk berdoa dan tidak terkecuali berdoa baik sebelum dan sesudah melakukan kegiatan implementasi teknologi informasi komputer. Surat atau doa yang dilafalkan pada 16 Mei 2016 ketika pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini diantaranya seperti dengan menghafalkan surat-suratan pendek dari Surat An-Nas, Al-Falaq, Al-Lahab, An-Nasr dan Al-Fiil dengan baik, hafalan doa sehari-hari baik, rukun islam, rukun iman, 25 nabi dan 10 malaikat Allah beserta tugasnya. Anak mengikuti berdoa yang dipimpin guru baik sebelum dan sesudah melakukan kegiatan implementasi teknologi informasi komputer. Mengenai berdoa memang sudah menjadi kebiasaan dalam kegiatan pembelajaran, tidak terkecuali anak mengikuti berdoa yang dipimpin guru baik sebelum dan sesudah melakukan kegiatan implementasi teknologi informasi komputer

Tabel 3.2
Hasil belajar dari pemanfaatan komputer dalam pembelajaran anak usia dini

No	Indikator	Analisis hasil belajar yang dicapai oleh anak
Nilai Agama dan Moral		
3.2.1.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan implementasi teknologi informasi komputer	
3.2.2.	Berbicara dengan sopan ketika menjelaskan atau menjawab apa yang ditayangkan	
3.2.3.	Mendengar dan memperhatikan teman berbicara ketika implementasi	

	teknologi informasi komputer	
3.2.4.	Mau memohon dan memberi maaf	
3.2.5.	Menyebutkan dan menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah sesudah ditayangkan implementasi teknologi informasi komputer	
Sosial		
3.2.6.	Dapat bekerja sama dengan teman lain dalam membereskan atau menyiapkan peralatan dalam implementasi teknologi komputer	
3.2.7.	Menghargai keunggulan teman lain ketika implementasi teknologi informasi komputer (implementasi permainan yang ditayangkan)	
3.2.8.	Mau bermain dengan teman ketika implementasi teknologi informasi komputer (implementasi permainan yang ditayangkan)	
3.2.9.	Berbicara dengan sopan ketika mengungkapkan untuk membantu teman/guru dalam membereskan atau menyiapkan peralatan implementasi teknologi informasi komputer	
3.2.10.	Mentaati tata tertib dikelas ketika implementasi teknologi informasi komputer (implementasi permainan yang ditayangkan)	
Bahasa		
3.2.11.	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana ketika guru menanyakan hal diatas sesuai tayangan	
3.2.12.	Berani bertanya secara sederhana ketika tayangan atau sesudah implementasi teknologi informasi komputer	
3.2.13.	Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri	
3.2.14.	Menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana yang ada hubungannya dengan yang sudah ditayangkan	
3.2.15.	Mendengar dan menceritakan kembali cerita secara urut apa yang ditayangkan	
Kognitif		
3.2.16.	Mengungkapkan sebab akibat sesuai	

	cerita atau film yang sudah ditayangkan	
3.2.17.	Mampu mengambil keputusan secara sederhana	
3.2.18.	Mengenal lambang bilangan	
3.2.19.	Mengungkapkan urutan apa yang ditayangkan	
3.2.20.	Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi sesuai tayangan	
Fisik Motorik		
3.2.21.	Mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah ketika ditayangkan diputar lagu	
3.2.22.	Senam fantasi bentuk meniru sesuai tayangan	
3.2.23.	Melakukan permainan fisik setelah ditayangkan permainan melalui tayangan	
3.2.24.	Menggambar sesuai dengan gagasannya	
3.2.25.	Melakukan kegiatan kebersihan diri	

Sumber: Standar Pendidikan Anak Usia Dini Permendiknas No 58 Tahun 2009 (Indikator diatas sudah disesuaikan secara aplikatif)

Hasil observasi

Sesudah baris diluar kelas, maka guru mempersilahkan anak untuk mmebuat lingkaran besar untuk berdoa bersama. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan implementasi teknologi informasi komputer. Ketika kegiatan pemanfaatan komputer, dalam hal berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan tidak ada perbedaan dari pembiasaan berdoa setiap harinya. Sama seperti hari-hari biasa. Dapat menghafalkan suratan-suratan pendek dari Surat An-Nas, Al-Falaq, Al-Lahab, An-Nasr dan Al-Fiil dengan baik, hafalan doa sehari-hari baik, rukun islam, rukun iman, 25 nabi dan 10 malaikat Allah beserta tugasnya. Berhubung sudah menjadi kebiasaan, maka lafal-lafal diatas rata-ratanya anak sudah hapal diluar kepala.

2. Wawancara.

Wawancara dengan struktur terbuka, dilaksanakan kepada guru untuk memperoleh data tentang cara menentukan tema dalam pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Dengan mengajukan pertanyaan/*interview* penulis dapat mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dibahas oleh penulis, sehingga penulis mendapatkan informasi langsung berupa data-data yang sebenarnya dan secara mendalam. Wawancara dilakukan sebagaimana kondisi yang akan terjadi di lapangan, sehingga sifat wawancara tidak terstruktur. Mengingat wawancara ingin menanyakan kegiatan yang bersifat penemuan, peneliti tertarik untuk berhubungan langsung dengan beberapa responden, dan peneliti ingin agar responden memberikan penjelasan secara detail sesuai dengan persepsinya, mengungkapkan pengertian suatu peristiwa, situasi atau keadaan tertentu.

Sementara itu peneliti, mempunyai langkah-langkah dalam melakukan wawancara terhadap responden (Lincoln & Guba, 1985, hlm 271) yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan siapa yang di wawancara,
- b. Menyiapkan bahan-bahan untuk wawancara,
- c. Langkah-langkah pendahuluan,
- d. Mengatur kecepatan dalam wawancara dan mengupayakannya agar tetap produktif serta mengakhiri wawancara.

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara Perencanaan Pembelajaran
Berdasarkan Fakta dan Persepsi

No	Komponen	Penjelasan	Analisis
3.3.1	Menentukan tema pembelajaran		
3.3.2	Menentukan indikator		
3.3.3	Menentukan kegiatan pembelajaran		
3.3.4	Menentukan alat/sumber belajar		
3.3.5	Penilaian Perkembangan peserta didik (observasi, percakapan, unjuk kerja, penugasan, hasil karya)		

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru (B) pada tanggal 16 Mei 2016 di PAUD Fatiatul Ilmi mengatakan:

”Tema pembelajaran disesuaikan dengan kalender pendidikan dan sudah jelas menggunakan tema yang dekat dengan anak terlebih dahulu. Karena semua tema sudah disampaikan kepada anak, dan berhubung keluarga adalah orang terdekat dengan anak dirumah jadi kami memutuskan untuk mengambil tema keluarga saja. Terkadang susah untuk membagi kelompok anak, jadi salah satu alternatifnya membagi kelompok anak sesuai minat anak dengan guru pengampunya”

Tabel 3.4
Kendala dan Solusi yang Dihadapi

No	Permasalahan	Spesifikasi masalah	Solusi	Pihak Lembaga/Koordinasi Terkait
3.4.1	Kondisi anak			
3.4.2	Program yang ditayangkan			
3.4.3	Keterampilan guru tentang komputer			
3.4.4	Kendala biaya operasional			
3.4.5	Alokasi waktu			

Catatan:

Untuk kendala yang dihadapi disesuaikan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru (B) pada tanggal 16 Mei 2016 di PAUD Fatiatul Ilmi mengatakan:

”Untuk menjalankan program yang berbasis teknologi kepada anak usia dini khususnya komputer, yang menjadi kendala atau halangan lebih kepada proses pembelajaran, misalnya ketika kegiatan berlangsung terkadang anak susah sekali untuk bisa dikondisikan terutama ketika komputer sudah dinyalakan. Setiap kegiatan memang diberikan aturan, mungkin anak-anak karena lebih antusias jadi susah untuk dikondisikan. Anak sering bertanya tentang tombol-tombol diperangkat laptop serta gambar yang ada di layar, Saya menjelaskan terlebih dahulu tombol-tombol tersebut sebelum memulai kegiatan”.

3. Studi dokumentasi, sebagai bukti bahwa telah dilaksanakannya penelitian implementasi pembelajaran berbasis komputer pada kelompok B di PAUD

Fatiatul Ilmi Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang Tahun pelajaran 2015/2016.

Tabel 3.5
Hasil pedoman studi dokumentasi pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran anak usia dini

No	Jenis Dokumentasi	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak Ada	
1.	Kurikulum TK	√		Standar Pendidikan Anak Usia Dini Permendiknas No 58 Tahun 2009
2.	Rencana Program Tahunan		-	
3.	Rencana program Mingguan		-	
4.	Rencana Program Harian	√		Rencana program harian pada tanggal 16 Mei 2016
5.	Sarana Prasarana	√		Ruang Sarana prasarana yang dimiliki berupa satu kantor, dua toilet, ruang kelas, TV, ayunan, jungkitan, komedi putar, perosotan serta APE dalam.
6.	Pedoman Evaluasi	√		Mengenai pedoman evaluasi tercantum dalam rencana program harian, guru menilai anak siapa yang masuk kategori BB, MB, BSh dan BSB dengan mengacu pada alat penilaian sebelumnya (observasi, wawancara, unjuk kerja, hasil karya)

3.4 Teknik Analisis Data

Adapun tahapan analisis data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut (Alwasilah, 2010, hlm 133):

1. Melakukan pengkodean data (*coding*)

Berikut ini contoh proses pengodean dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.6
Contoh proses pengodean data

Data	Kode
<p>Ketika kegiatan penutup</p> <p>Dilakukan dengan cara guru menanyakan kepada anak tentang kelebihan dan kekurangan diri sendiri, serta anak mengungkapkan senang atau tidaknya mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan laptop.</p> <p>Hasil percakapan guru dengan anak:</p> <p>Guru :”Anak... anak... “</p> <p>Anak :”Siaappp”</p> <p>Guru :”Ibu mau nanya, boleh?”</p> <p>Anak :”Boleh bu”</p> <p>Guru:”Hari ini, anak-anak belajar tentang keluarga, nah setelah tadi anak-anak lihat pakai laptop, kira-kira anak-anak senang tidak??”</p> <p>Anak :”Senang bu guru, kaya TV” (anak yang bernama ilham menjawab)</p>	<p>Kemampuan mengungkapkan rasa antusiasme ketika anak mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan laptop</p>

2. Kategorisasi kode ke dalam tema

Tabel 3.7
Kategorisasi Kode

Tema	Kode yang muncul	
Perencanaan pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di PAUD fatiatul Ilmi	– Menentukan tema pembelajaran	
	– Menentukan indikator	
	– Menentukan kegiatan pembelajaran	
	– Menentukan alat/sumber belajar	
	– Penilaian Perkembangan peserta didik (observasi, percakapan, unjuk kerja, penugasan, hasil karya)	
Pelaksanaan pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di PAUD Fatiatul Ilmi	Kegiatan Pembukaan	
	Guru	Anak
	Kegiatan berdoa	
	Bekerja sama dalam menyiapkan peralatan	
	Kegiatan apersepsi	
	Kegiatan Inti	
	Guru	Anak
	Implementasi permainan yang ditayangkan	
	Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri	

3.6 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman judul penelitian, maka penulis mencoba membuat definisi dari istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian.

1. William dan Sawyer (2007), Teknologi Informasi merupakan gabungan komputer yang dikaitkan dengan saluran komunikasi dengan kecepatan yang tinggi untuk pengiriman data baik berupa teks, audio maupun video, data dalam bentuk multimedia yang diakomodir oleh penggunaan komputer.
2. Hamacher (2001), komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi *infut* digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi.
3. Kinasih dan Agung (2013), Sistem komputer multimedia adalah suatu bentuk integrasi dari elemen-elemen yang tersusun atas gambar, teks, video, audio yang saling mendukung untuk mendapatkan suatu sistem informasi yang lebih interaktif.
4. Jadi setelah menganalisis pengertian komputer dari beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa komputer adalah teknologi elektronik yang dapat memproses informasi dengan program-program yang tersimpan di memori perangkatnya.

3.7 Isu Etik Dalam Penelitian

Prosedur yang harus dilakukan peneliti ketika melakukan penelitian diantaranya sebagai berikut (Creswell, 2013):

1. Persetujuan dari partisipan
Peneliti mengajukan surat izin penelitian kepada lembaga yang akan dijadikan subjek penelitian dengan memberitahukan fokus kajian penelitian yang akan diteliti, khususnya izin kepada kepala sekolah yang bersangkutan. Jika peneliti sudah mendapatkan izin dari lembaga yang bersangkutan maka selanjutnya melakukan pengumpulan data.
2. Kehati-hatian dalam pengumpulan data melalui wawancara

Dalam mengumpulkan data penelitian, maka peneliti harus berhati-hati dalam mengumpulkan atau menginterpretasikan data dengan tujuan untuk menghindari bias data. Data yang dimaksud diperoleh dari wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

3. Memproteksi anonimnitas partisipan.

Peneliti harus bisa menjaga kerahasiaan data pribadi partisipan seperti nama samaran, identitas guru lembaga sekolah, nama guru.

4. Memastikan informasi yang diperoleh benar-benar akurat

Selain menjaga kerahasiaan data pribadi partisipan, peneliti juga harus bisa memastikan bahwa data yang diteliti dan yang akan dipaparkan merupakan data yang benar-benar bisa dipertanggungjawabkan.

5. Melaporkan hasil penelitian dengan detail dan mneghindari penggunaan bahasa yang mengandung bias.

Data yang diperoleh harus sesuai dengan aturan dan pedoman karya ilmiah yang dianjurkan sehingga tidak mengandung bias baik itu dari segi data atau bahasa.