

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif studi kasus. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Cresswell) (Darmadi, 2013, hlm. 286).

Studi kasus merupakan penyelidikan yang dilakukan dalam konteks penyelidikan dalam kehidupan nyata. Studi kasus merupakan penelitian empiris tentang fenomena terkini dimana batasan dan konteksnya bersifat tidak jelas, kemudian lebih difokuskan pada minat peneliti atau kepentingan. Studi kasus menggunakan berbagai sumber bukti dan datanya triangulasi (Yin, 2003).

Selanjutnya jenis studi kasus yang digunakan adalah jenis studi kasus pendidikan yang merujuk kepada studi kasus menurut Bassegy yaitu studi kasus yang memfokuskan pada *educational case study* adalah suatu penelitian yang empiris atau melakukan studi lapangan yang dilaksanakan didalam suatu batasan pada ruang dan waktu tertentu yang disebut dengan *singularity*, yang difokuskan kepada berbagai aspek yang menarik dari suatu kegiatan program, kelembagaan, dan sistem pendidikan yang dilakukan pada konteks alamiah yang dipandu oleh etika menghargai orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan informasi bagi pertimbangan dan keputusan bagi praktisi pemangku kebijakan (Bassegy, 1999).

## B. Konteks Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Kereta Kencana, lebih khususnya anak kelompok B1 yang berusia 5-6 tahun. Alasan penelitian dilakukan di TK Kereta Kencana karena TK tersebut merupakan tempat peneliti melaksanakan praktek Program Pengalaman Lapangan (PPL) kemarin, dan hubungan antara peneliti dengan anak-anak sudah terjalin penuh keakraban. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 3 anak, yaitu terdiri dari 2 anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Dengan jumlah partisipan yang terbatas ini dilakukan agar proses dalam pengumpulan data dapat berlangsung secara lebih mendalam dan fokus. Berikut merupakan data partisipan pada penelitian ini yaitu:

**Tabel 2.1:**  
**Data Partisipan**

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelompok
2.	Fa	Laki-laki	B1
3.	Rf	Laki-laki	B1
4.	Ad	Perempuan	B1

Penelitian ini akan dilakukan di TK Kereta Kencana yang berlokasi di daerah jalan sekitar Ciceri Kota Serang, Provinsi Banten.

## C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyediakan bukti, sehingga terkumpulnya berbagai bukti. Mengumpulkan bukti agar dapat menjawab rumusan dan pertanyaan penelitian. Karena itu, setiap pertanyaan penelitian menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda-beda sehingga peneliti memperoleh data yang dibutuhkan. Pertanyaan penelitian yang pertama dan kedua yaitu

**UPI Kampus Serang**

bagaimana emosi positif dan negatif anak pada permainan senggol musik terhadap perkembangan emosi anak.

Untuk pertanyaan penelitian pertama dan kedua metode yang digunakan adalah metode observasi/pengamatan berupa catatan lapangan, metode wawancara dengan guru serta anak dan dokumentasi berupa foto kegiatan dan video (rekaman) yang nantinya ditranskrip. Pertanyaan penelitian yang ketiga yaitu faktor-faktor apa saja yang memengaruhi emosi anak pada permainan senggol musik. Untuk pertanyaan penelitian ketiga metode yang digunakan adalah metode wawancara. Penggunaan metode pengumpulan data ini merujuk pada pendapat Sugiyono. Alasan peneliti menggunakan ketiga metode pengumpulan data tersebut karena dengan adanya tiga sumber data yang didapat, maka sudah cocok disebut menjadi Triangulasi. Jadi kemungkinan datanya valid.

Berikut penjelasan dari ketiga metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

#### 1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1986) (Sugiyono, 2012, hlm. 203), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dimana peneliti berperan sebagai guru, sehingga dapat mengamati bagaimana emosi ataupun perilaku anak ketika dalam kegiatan pembelajaran. Sugiyono (2012, hlm. 310) observasi partisipatif adalah ketika peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari subyek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Peneliti akan melakukan observasi/pengamatan mengenai ekspresi emosi yang

dapat diamati melalui ekspresi wajah anak, perilaku yang tampak, seperti postur atau sikap tubuh dan ekspresi vokal (nada suara). Berikut ini format observasi/pengamatan yang nantinya berupa catatan lapangan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, yaitu:

**Tabel 2.2**  
**Format Catatan Lapangan**

Tanggal	Peristiwa	Refleksi
		<b>Emosi Positif:</b>
		- Anak bergerak bebas dan positif, seperti berlompat-lompat, mau bermain dengan teman-temannya, menari-nari dan lain sebagainya.
		-Emosi positif kegembiraan yang diekspresikan dengan mimik muka seperti tertawa, tersenyum, bernyanyi, berteriak gembira.
		-Dapat pula diekspresikan melalui gerakan tubuh, seperti bertepuk tangan, bersorak dengan riang, melonjak-lonjak riang, menari/berjoget.
		-Reaksi kasih sayang ditunjukkan dengan perilaku yang hangat, saling akrab, penuh perhatian, membantu teman, memeluk, mencium dan menghibur temannya.
		-Reaksi emosi positif dapat pula terwujud dalam bentuk verbal, seperti anak mengatakan: Yeeeeee, horee, asyik, Alhamdulillah, yes!
		<b>Emosi Negatif:</b>
		-Dalam suatu permainan, terdapat pula emosi negatif yaitu sebuah pertengkaran seperti serangan dari teman di sekitarnya, ejekan-ejekan, dan pembully-an.
		-Reaksi emosi negatif diungkapkan melalui mimik muka,

**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

*PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK*

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

		<p>seperti cemberut, murung, cemburu, sedih, rasa cemas, khawatir, takut, menyendiri, rasa benci, jengkel.</p> <p>-Reaksi emosi negatif dapat pula ditunjukkan melalui tindakan, seperti menendang, mendorong disertai rasa marah, memukul, menjenggut, dan lain-lain.</p>
--	--	--

Format tabel di atas merupakan format tabel catatan lapangan. Pada kolom 'tanggal' berisi hari dan tanggal terjadinya suatu peristiwa yang terjadi pada partisipan. Pada kolom 'peristiwa' berisi deskripsi dari peristiwa yang terjadi pada partisipan. Sedangkan pada kolom 'refleksi' berisi penafsiran perkataan maupun perilaku selama percakapan berlangsung. Penafsiran tersebut dilakukan dengan berpedoman pada karakteristik perilaku emosi positif dan negatif anak menurut buku sumber. Melalui karakteristik perilaku tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi emosi positif dan negatif anak. Kategori tersebut ditentukan melalui ekspresi wajah anak, perilaku yang tampak, seperti postur atau sikap tubuh dan ekspresi vokal (nada suara) yang muncul.

## 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. (Sugiyono, 2012, hlm. 194).

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, dimana dalam pelaksanaannya

**UPI Kampus Serang**

peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara secara terstruktur lengkap dan sistematis, melainkan hanya menggunakan pedoman wawancara secara garis besarnya saja. Sugiyono, 2012, hlm. 320), juga mengungkapkan bahwa wawancara tidak terstruktur atau terbuka sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau untuk penelitian yang lebih mendalam tentang subyek yang diteliti dengan mewawancarai guru kelas kelompok B1 untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan emosi positif dan negatif anak.

Adapun pedoman wawancara yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3**

**Kisi-kisi Wawancara**

Variabel	Indikator
Emosi Positif Anak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkembangan emosi positif anak kelompok B1</li> <li>2. Cara membentuk emosi positif dan negatif anak di TK Kereta Kencana</li> <li>3. Contoh anak yang memiliki emosi positif dan negatif</li> <li>4. Faktor-faktor yang memengaruhi emosi positif dan negatif anak</li> </ol>
Permainan Senggol Musik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu Pelaksanaan kegiatan permainan senggol musik</li> <li>2. Manfaat kegiatan permainan senggol musik</li> <li>3. Pengaruh permainan senggol musik terhadap perkembangan emosi anak.</li> </ol>

### 3. Dokumentasi

**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

*PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK*

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

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2012, hlm. 329).

Dokumentasi dalam penelitian ini berbentuk video dan foto. Pada video tersebut akan dilakukan transkrip atau pendeskripsian percakapan yang terjadi selama pengambilan video. Data video tersimpan di *flash disk* maupun di laptop. Berikut ini format dari transkrip video tersebut:

**Tabel 2.4**  
**Format Transkrip Video**

Waktu	Percakapan		Refleksi
	Guru	Anak	
			<b>Emosi Positif</b>
			Anak bergerak bebas dan positif, seperti berlompat-lompat, mau bermain dengan teman-temannya, menari-nari dan lain sebagainya.
			Emosi positif kegembiraan yang diekspresikan dengan mimik muka seperti tertawa, tersenyum, bernyanyi, berteriak gembira.  Dapat pula diekspresikan melalui gerakan tubuh, seperti bertepuk tangan, bersorak dengan riang,

**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

**PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK**

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

			melonjak-lonjak riang, menari/berjoget
			Reaksi kasih sayang ditunjukkan dengan perilaku yang hangat, saling akrab, penuh perhatian, membantu teman, memeluk, mencium dan menghibur temannya.
			Reaksi emosi positif dapat pula terwujud dalam bentuk verbal, seperti anak mengatakan: Yeeeeee, horee, asyik, Alhamdulillah, yes!
			<b>Emosi Negatif</b>
			Dalam suatu permainan, terdapat pula emosi negatif yaitu sebuah pertengkaran seperti serangan dari teman di sekitarnya, ejekan-ejekan, dan pembully-an.
			Reaksi emosi negatif diungkapkan melalui mimik muka, seperti cemberut, murung, cemburu, sedih, rasa cemas, khawatir, takut, menyendiri, rasa benci, jengkel.
			Reaksi emosi negatif dapat pula ditunjukkan melalui tindakan, seperti menendang, mendorong disertai rasa marah, memukul, menjenggut, dan lain-lain.

Pada format di atas, kolom 'waktu' mendeskripsikan durasi setiap percakapan berlangsung. Kemudian pada kolom 'guru' akan dideskripsikan ucapan atau perilaku guru selama waktu tertentu. Sedangkan pada kolom 'anak' akan dideskripsikan ucapan atau

**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

*PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK*

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



perilaku anak selama waktu tertentu. Dan pada kolom 'refleksi' berisi penafsiran perkataan maupun perilaku selama percakapan berlangsung. Penafsiran tersebut dilakukan dengan berpedoman pada karakteristik perilaku emosi positif dan negatif anak menurut buku sumber. Melalui karakteristik perilaku tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi emosi positif dan negatif anak. Kategori tersebut ditentukan melalui ekspresi wajah anak, perilaku yang tampak, seperti postur atau sikap tubuh dan ekspresi vokal (nada suara) yang muncul selama proses percakapan berlangsung.

Untuk pertanyaan penelitian ketiga yaitu faktor-faktor apa sajakah yang memengaruhi emosi anak pada permainan senggol musik, peneliti menggunakan metode wawancara pada guru kelompok B1 menggunakan *tape recorder*.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 337), analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada pendapat Bruce L. Berg (2001). Menurut Berg, penelitian kualitatif itu asumsi dasarnya interpretatif, maka setiap tindakan baik individual maupun sosial itu bisa dianggap sebagai sebuah teks, percakapan dalam bentuk kata-kataupun supaya dapat diambil kontennya harus diubah dan disusun menjadi teks.

Teks merupakan sekumpulan simbol yang mengekspresikan berbagai makna mengenai tindakan manusia. Setiap teks walaupun teksnya sama, namun setiap teks tersebut memiliki makna yang berbeda-beda berdasarkan latar belakang, teori yang digunakan, orientasi/tujuan, dan sudut pandangnya.

Data yang terhimpun terkait pertanyaan penelitian pertama yaitu “Bagaimana emosi positif anak pada permainan senggol musik?”

Dianalisis dengan tahapan sebagai berikut:

- a) Data yang telah terhimpun diubah menjadi teks. Misalnya observasi/pengamatan diperoleh data berupa catatan lapangan, wawancara diperoleh data berupa transkrip atau dokumen menjadi teks, dan dokumentasi video rekaman berupa transkrip. Sedangkan kalimat-kalimat yang direduksi, peneliti hanya mereduksi kalimat-kalimat yang menunjukkan emosi positif didalam kegiatan permainan senggol musik.
- b) Setelah menjadi teks, maka setiap teks dibuat pengkodeannya masing-masing. Misalnya catatan lapangan menggunakan istilah kode CL001 Tema..., wawancara menggunakan istilah kode ITV001, dan dokumentasi menggunakan istilah kode Doc001.
- c) Kategorisasi/Pengkategorisasian, yaitu mengkategorisasikan teks yang telah disusun, setelah itu memberikan tanda-tanda yang berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mengelompokkan data yang sudah terkumpul, pengkategorisasian ini dibuat dalam bentuk tabel.
- d) Pemusatan kategori, yaitu proses pemilihan dan pemilahan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) yang telah terkumpul. Data yang dipilih adalah data yang memiliki kemiripan. Sehingga data tersebut merupakan data yang memiliki kategori yang sama dan disajikan dalam bentuk tabel. Setiap tabel yang memiliki kemiripan akan diberi makna atau kesimpulan. Setelah itu makna/pola yang peneliti temukan diuji dengan teori/penelitian sebelumnya, sehingga hubungan yang peneliti simpulkan itu diuji (di mana perbedaannya dan persamaannya dengan penelitian terdahulu). Sehingga peneliti akan mampu menjawab pertanyaan penelitian pertama yaitu “Bagaimana emosi positif anak pada permainan senggol musik?”.

Selanjutnya, data yang terhimpun terkait pertanyaan penelitian kedua yaitu “Bagaimana emosi negatif anak pada permainan senggol musik?” Dianalisis dengan tahapan sebagai berikut:

- a) Data yang telah terhimpun diubah menjadi teks. Misalnya observasi/pengamatan diperoleh data berupa catatan lapangan, wawancara diperoleh data berupa transkrip atau dokumen menjadi teks, dan dokumentasi video rekaman berupa transkrip. Sedangkan kalimat-kalimat yang direduksi, peneliti hanya mereduksi kalimat-kalimat yang menunjukkan emosi negatif didalam kegiatan permainan senggol musik.
- b) Setelah menjadi teks, maka setiap teks dibuat pengkodeannya masing-masing. Misalnya catatan lapangan menggunakan istilah kode CL001 Tema..., wawancara menggunakan istilah kode ITV001, dan dokumentasi menggunakan istilah kode Doc001.
- c) Kategorisasi/Pengkategorisasian, yaitu mengkategorisasikan teks yang telah disusun, setelah itu memberikan tanda-tanda yang berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mengelompokkan data yang sudah terkumpul, pengkategorisasian ini dibuat dalam bentuk tabel.
- d) Pemusatan kategori, yaitu proses pemilihan dan pemilahan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) yang telah terkumpul. Data yang dipilih adalah data yang memiliki kemiripan. Sehingga data tersebut merupakan data yang memiliki kategori yang sama dan disajikan dalam bentuk tabel. Setiap tabel yang memiliki kemiripan akan diberi makna atau kesimpulan. Setelah itu makna/pola yang peneliti temukan diuji dengan teori/penelitian sebelumnya, sehingga hubungan yang peneliti simpulkan itu diuji (di mana perbedaannya dan persamaannya dengan penelitian terdahulu). Sehingga peneliti akan mampu menjawab pertanyaan penelitian kedua yaitu “Bagaimana emosi negatif anak pada permainan senggol musik?”.

Terakhir, data yang terhimpun terkait pertanyaan penelitian ketiga yaitu “Faktor-faktor apa sajakah yang memengaruhi emosi anak pada permainan senggol musik?” Dianalisis dengan tahapan sebagai berikut:

- a) Data yang telah terhimpun diubah menjadi teks. Misalnya observasi/pengamatan diperoleh data berupa catatan lapangan, wawancara diperoleh data berupa transkrip atau dokumen menjadi teks, dan dokumentasi video rekaman berupa transkrip. Sedangkan kalimat-kalimat yang direduksi, peneliti hanya mereduksi faktor apa saja yang memengaruhi emosi anak didalam kegiatan permainan senggol musik.
- b) Setelah menjadi teks, maka setiap teks dibuat pengkodeannya masing-masing. Misalnya catatan lapangan menggunakan istilah kode CL001 Tema..., wawancara menggunakan istilah kode ITV001, dan dokumentasi menggunakan istilah kode Doc001.
- c) Kategorisasi/Pengkategorisasian, yaitu mengkategorisasikan teks yang telah disusun, setelah itu memberikan tanda-tanda yang berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mengelompokkan data yang sudah terkumpul, pengkategorisasian ini dibuat dalam bentuk tabel.
- d) Pemusatan kategori, yaitu proses pemilihan dan pemilahan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) yang telah terkumpul. Data yang dipilih adalah data yang memiliki kemiripan. Sehingga data tersebut merupakan data yang memiliki kategori yang sama dan disajikan dalam bentuk tabel. Setiap tabel yang memiliki kemiripan akan diberi makna atau kesimpulan. Setelah itu makna/pola yang peneliti temukan diuji dengan teori/penelitian sebelumnya, sehingga hubungan yang peneliti simpulkan itu diuji (di mana perbedaannya dan persamaannya dengan penelitian terdahulu). Sehingga peneliti akan mampu menjawab pertanyaan penelitian ketiga yaitu “Faktor-faktor apa sajakah yang memengaruhi emosi anak pada permainan senggol musik?”.

### **E. Etika Penelitian**

Didalam penelitian ini terdapat pertimbangan etika penelitian yaitu untuk menjaga haknya sebagai individu dan warga negara serta menghargai nama baiknya dari dampak tertentu terkait penelitian ini, maka seluruh nama / tempat yang dibahas dalam penelitian ini disamarkan



**UPI Kampus Serang**

**Dewi Puspitasari, 2017**

*PENGALAMAN ESTETIKA ANAK PADA PERMAINAN SENGGOL MUSIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)