

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain dan Metode Penelitian.

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang pada dasarnya memiliki strategi-strategi penelitian yang dipilih pada proyek-proyek kualitatif yang sangat berpengaruh terhadap prosedur-prosedur untuk mengamati permainan tradisional Kabupaten Belu dan perannya dalam mengembangkan aspek perkembangan motorik anak usia dini. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus, karena peneliti ingin meneliti satu isu atau problematika yang mendalam dan terperinci. Seperti yang disebut Creswell (2013) studi kasus adalah kejadian baik yang mencakup individu, kelompok, budaya maupun potret kehidupan. Lebih lanjut Creswell mengemukakan beberapa karakteristik dari penelitian dengan menggunakan studi kasus yaitu: *Pertama*, mengidentifikasi kasus untuk suatu studi. *Kedua*, kasus tersebut merupakan sebuah sistem yang terikat oleh waktu dan tempat. *Ketiga*, studi kasus merupakan berbagai sumber informasi dalam mengumpulkan datanya untuk memberikan gambaran secara terperinci dan mendalam tentang respon dari suatu peristiwa. *Keempat*, menggunakan studi kasus peneliti akan menghabiskan waktu dalam menggambarkan konteks atau setting dari suatu kasus.

Menurut Strauss dan Corbin (1997) yang dikutip (Basrowi dan Suwandi, 2008) kualitatif research adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, atau hubungan kekerabatan. Dalam penelitian ini tidak ada

desain yang baku yang menjadi pedoman penelitian dan permasalahan yang diamati juga terus berkembang dan muncul dalam proses penelitian. Berdasarkan paparan tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penelitian yang dilakukan ini yaitu kajian studi kasus.

Kecendrungan peneliti memilih kajian studi kasus untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu bagaimana peran permainan tradisional Kabupaten Belu dalam mengembangkan keterampilan motorik anak dilihat dari perencanaan, proses dan penilaian akhir. Hal ini sesuai dengan pendapat Creswell (2014) yang menyatakan bahwa fokus utama studi kasus adalah menjawab permasalahan penelitian dengan menjawab bagaimana, dan mengapa. Selain itu studi kasus juga digunakan untuk meneliti kejadian nyata di masa kini (kontemporer) dimana peneliti tidak mengendalikannya dan mungkin saja semua terjadi yang diamati terjadi secara bersamaan. Metode studi kasus yang digunakan di dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan fakta yang terjadi dilapangan tentang bagaimana proses dan peranan permainan tradisional Kabupaten Belu dalam mengembangkan keterampilan motorik anak.

3.2 Tempat dan Subjek Penelitian

Menurut Spradley (Sugiyono, 2012) dalam penelitian kualitatif atau studi kasus tidak menggunakan istilah populasi, tetapi "*social situation*" atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*) dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan sebagai objek penelitian yang ingin dipahami secara mendalam. Sampel dalam penelitian kualitatif atau studi kasus tidak dinamakan responden akan tetapi nara sumber atau partisipan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka responden dalam penelitian ini adalah tokoh adat masyarakat yang dipercaya sebagai sumber informan dan anak usia dini. Sampel pada penelitian harus didasarkan pada

tujuan penelitian yaitu untuk menjawab pertanyaan yang ingin diketahui lewat analisis isi Eriyanto (2011). Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah anak-anak di Dusun Bala, Desa Asumanu Kecamatan Raihat Kabupaten Belu.

3.3 Prosedur Penelitian

Pada penelitian kualitatif, instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri, dengan tugas yang dilakukan adalah menghimpun data, menganalisis dan yang sekaligus melaporkan hasil penelitian itu sendiri. Kemampuan mengidentifikasi Permainan tradisional Kabupaten Belu dan perannya dalam mengembangkan keterampilan motorik anak menjadi fokus dalam penelitian ini dengan didukung oleh data hasil observasi, wawancara, pemotretan, rekaman video dan dokumen-dokumen. Langkah-langkah penelitian ini meliputi:

- 1) Pra penelitian/ pra lapangan. Kegiatan pra lapangan atau pra penelitian adalah kegiatan penelitian sebelum mengumpulkan data yang mencakup kegiatan studi literatur yaitu peneliti mengumpulkan sumber atau kajian teori yang dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Kegiatan observasi pendahuluan dilakukan peneliti untuk mengetahui permainan tradisional Kabupaten Belu dan perannya dalam mengembangkan keterampilan motorik anak.
- 2) Pelaksanaan studi atau pelaksanaan penelitian. Setelah menemukan tema penelitian, peneliti mempersiapkan penelitian dan instrumen, kemudian peneliti memulai mengumpulkan data di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurun waktu dua bulan. Peneliti melaksanakan penelitian dengan observasi terhadap anak dengan batasan umur 5-7 tahun , serta wawancara terhadap guru,

kepala sekolah, serta orang tua yang bisa peneliti anggap sebagai informasi dalam penelitian ini.

- 3) **Menganalisa Data.** Setelah semua data terkumpul, peneliti mulai mengelolah dan menganalisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahap analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam rangkaian penelitian, karena tahap ini yang menentukan bagaimana dari hasil penelitian yang telah dilakukan.
- 4) **Melaporkan hasil penelitian.** Tahapan akhir yang dilakukan peneliti adalah menulis laporan hasil penelitian. Setelah memperoleh hasil analisis dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah diolah, peneliti mulai menjabarkan semua hasil penelitian tersebut pada bagian hasil penelitian dan pembahasan.

3.4 Defenisi Isitilah

- a) **Konsep Pendidikan anak Usia Dini.**

Anak usia dini merupakan sosok yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang 0-8 tahun. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah: pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah bentuk penyelenggaraan

pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik itu koordinasi motorik, kecerdasan emosional, keagamaan, dan kognitif. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak yang dilalui oleh anak usia ini itu sendiri.

b) Motorik Anak.

Motorik anak dalam penelitian yang dimaksud mencakup tiga jenis gerakan dasar yang perlu dikembangkan pada anak, yaitu: gerakan lokomotor, manipulatif dan stabilitas. Gerakan lokomotor mencakup gerakan berjalan, berlari, melompat, meloncat, melompat-lompat, mendaki. Sementara gerakan manipulatif mencakup gerakan melempar, menangkap, menendang, memasukkan. Selanjutnya gerakan stabilisasi seperti mengayun, berguling, membalikkan badan dan berjalan di atas papan titian. Perkembangan motorik meliputi empat domain, yaitu: (1) koordinasi mata-tangan/mata-kaki, (2) kemampuan lokomotor, (3) kemampuan non lokomotor, (4) pengendalian dan pengaturan tubuh.

c) Permainan Tradisional.

Permainan tradisional yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah: jenis permainan anak-anak tempo dulu dan permainan tersebut menggunakan alat dan bahan yang bersifat alami dan mudah didapat di sekitar lingkungan. Selain itu berdasarkan beberapa teori yang dikaji terkait permainan tradisional di dalamnya mencakup unsur stimulus terhadap setiap aspek perkembangan, potensi, dan kecerdasan anak. Dalam penelitian ini, peneliti mengutamakan aspek perkembangan motorik anak melalui permainan tradisional Kabupaten Belu.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi.

Sugiyono (2013:310) menjelaskan bahwa para ilmuwan dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data dapat dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur dalam bentuk catatan harian untuk melakukan pengumpulan data.

Observasi merupakan teknik penilaian yang sangat tepat dilakukan dalam penelitian kualitatif. Keuntungan yang diperoleh melalui observasi adalah peneliti melihat langsung bahkan dapat berperan serta dalam batas tertentu terhadap aktifitas yang dilakukan oleh responden dalam hal ini kepada anak.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dalam penelitian ini peneliti mengikuti semua alur yang telah di buat oleh peneliti sendiri, dimana peneliti melihat dan mencari anak-anak yang bermain permainan tradisional yang biasanya dilakukan atau dimainkan pada saat sore hari, distu peneliti mulai mendekat dan mulai mengajak anak untuk bermain dengan kurun waktu anak-anak bermain kisaran 2-3 jam.

Jenis observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi non sistematis, yakni tidak menggunakan pedoman buku, berisi tentang sebuah daftar hal-hal yang mungkin pernah dilakukan oleh anak-anak. Tetapi pengamatan dilakukan secara spontan dengan cara mengamati apa adanya pada saat anak-anak melaksanakan permainan tradisional.

Tabel 3.5.1

Contoh Catatan Lapangan Hasil Observasi

Hasil observasi	
Hari/Tanggal/Bulan/ Tahun	: Selasa 17 April 2018
Waktu Pengamatan	: 16:45
Lokasi	: Tanah Lapang
Kegiatan	: Permainan Busa No Manu
Deskriptif Pengamatan	
<p>Sore itu anak-anak sudah berkumpul di lapangan yang tidak jauh dari rumah mereka. Keadaan cuaca sore itu bersahabat dengan lingkungan disekitar kami berada sangat mendukung untuk kami melakukan aktifitas disore hari. Sebelum saya melakukan pengamatan kepada anak-anak, terlebih dahulu saya menyapa anak-anak yang sudah berada dilapangan tersebut. Selanjutnya saya memperkenalkan nama kepada anak-anak dan sebaliknya biar mereka bisa akrab. Setelah itu saya menceritakan maksud dan tujuan saya untuk bermain bersama anak-anak.</p> <p>Selamat sore anak-anak, kemudian anak-anak menjawab selamat sore juga kaka!!! Baik perkenalkan nama kaka engelbertus seran, boleh dipanggil engser. Disini kaka mau bermain dengan anak-anak yang anak-anak mainkan bermain permainan busa no manu. Sebelum kita bermain tentang permainan tradisional busa no manu bisa kaka bertanya sedikit tentang permainan tradisional tersebut? Anak-anak menjawab bisa kaka. Siapa yang bisa menjawab arti dari kata busa? Semua anak menjawab kucing kaka. Siapa yang bisa menjawab arti dari kata manu? Semua anak menjawab ayam kaka. Baik siapa yang bisa mengartikan kata busa no manu? Semua anak menjawab kucing dan ayam kaka. Ada juga yang menjawab ayam dan kucing kaka.</p> <p>Setelah itu saya dan anak-anak mulai berkumpul dan membuat lingkaran besar- lingkaran kecil dengan sebuah lagu pendek. Anak-anak pun merespon apa yang saya perintakan. Kami mulai mengawali dengan cara dan aturan bermain yang sebelumnya sudah diketahui oleh anak-anak. Kami membuat lingkaran, membuat aturan main dan memilih anak yang berperan sebagai kucing dan ada anak yang berperan sebagai ayam.</p>	

Pada saat bermain anak-anak sangat menikmati permainan tradisional busa no manu tersebut, anak-anak menikmati permainan ini dengan caranya masing-masing dimana anak-anak saling teriak kepada ayam untuk tidak boleh ditangkap kucing, ada sebagian anak yang meneriak kucing untuk mengejar ayam, ada anak yang meneriak ayam untuk masuk pada pagar betis. Semua ekspresi anak dalam bermain permainan tradisional tersebut sangat jelas kalau mereka sangat antusias satu sama lain.

Pada sisi lain ketika anak yang berperan sebagai ayam dan kucing selalu ada yang merasa sedih dan ada yang selalu merasa gembira dimana terlihat anak yang berperan sebagai kucing yang berhasil menangkap ayam pasti akan merasa senang, anak yang berperan sebagai ayam akan merasa sedih karena berhasil ditangkap anak yang berperan sebagai kucing, dan sebaliknya anak yang berperan sebagai ayam akan merasa senang karena tidak ditangkap oleh anak yang berperan sebagai kucing atau anak yang berperan sebagai kucing akan merasa sedih kalau tidak menangkap anak yang berperan sebagai ayam.

Haekesak 17 April 2018.
Observer

Engelbertus seran

b) Wawancara.

Peneliti melakukan wawancara *face to face* dengan partisipan seperti guru, orang tua dan tokoh masyarakat yang terlibat dalam penelitian yang terkait dengan identifikasi permainan tradisional kabupaten belu dan perannya dalam mengembangkan keterampilan motorik anak usia dini. Sugiono (2013:317) mengatakan bahwa wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk menukar informasi, dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonsultasikan makna dalam suatu topik tertentu. Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur agar mendapatkan informasi yang lebih luas dan bersifat terbuka mengenai topik penelitian ini (Creswell, 2013:267). Peneliti akan mewawancarai guru, orang tua dan tokoh masyarakat yang mengetahui tentang sejarah dan nilai – nilai yang terdapat di dalam permainan tradisional Kabupaten Belu.

Tabel 3.5.2

Contoh Catatan Hasil Wawancara dalam Penelitian yang Terkait dengan Identifikasi Permainan Tradisional Kabupaten Belu dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini .

Nama Responden : YW
Usia : 54 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Hari/ Tanggal : Kamis 13 April 2018
Waktu : 16:00-17:00
Tempat Wawancara : Rumah
Nama Permainan : Busa No Manu

Eng : Saya pingin tahu dari bapa yang bapa tahu tentang permainan tradisonal yang ada dokabupaten belu apa-apa saja?

YW : Yang saya kenal itu ada beberapa permainan tradisonal dengan nama yang pertama itu adalah busa no manu, feti kleik, tuda badut, kilat oan, ai babiun, dan masih banyak lagi permainan lainnya.

Eng : Bapa pernah memainkan permainan yang bapa sebutkan tadi?

YW : Saya pernah bermain anak. semua jenis permainan ini hampir semua permainan kami coba.

Eng : Saya ingin mengkaji dan mengali permainan pertama yang bapa sebut adalah permainan busa no manu.

Eng :Bisa bapa mengartikan ke bahasa indonesia arti dari permainan tradisonal busa no manu?

YW : Baik anak arti permainan busa no manu itu adalah kucing dan ayam.

Eng : Bisa bapa menjelaskan kepada saya apa filosofi dari permainan busa no manu ini?

YW : Busa no manu dalam bahasa tetun busa artinya kucing no artinya dan sedangkan manu artinya ayam. jadi busa no manu artinya kucing dan ayam. busa no manu memiliki nilai perlindungan dan pengamanan hak milik yang dipelihara dan dikembangkandalam lingkungan masyarakat, contohnya : jika memelihara ayam kita harus menjaga dan memelihara dari berbagai bahaya, ancaman, dan gangguan berbagai persoalan yang dapat menimpa mereka. Perlindungan yang dimaksud tadi adalah bagi kita orang belu bahkan semua penghuni dibumi kita memiliki pikiran dan akal budi bahkan hati nurani, maka manusia yang satu melindungi manusia yang satu, terutama manusia sebagai tuan atas makhluk-mahluk yang kita pelihara, misalnya ayam itu perlu dilindungi. Ayam itu binatang, harus dilindungi, sama halnya manusia dan manusia. Saya seorang bapak harus melindungi anak-anak.

Eng : Bisa bapa menceritakan sejarah dari permaian busa no manu?

- YW : Baik Permainan busa no manu saya kenal pada saya berusia 5-6 tahun, itu permainan busa no manu ini permainan yang melibatkan banyak orang. Permainan ini sendiri saya kenal pada saat saya memasuki sekolah dasar. Itu di SD beitaus pada tahun 1984. Dan juga ketika saya pindah ke sekolah wilaen juga saya temukan permainan ini, ditempat yang berbeda, desa yang berbeda di satu kecamatan yang sama.
- Eng : Berarti permainan ini bisa dikatakan permainan yang sudah diwariskan secara turun temurun?
- YW : Baik pengetahuan tentang permainan diwariskan itu saya tidak tahu persis, tetapi disaat saya menginjak sekolaha dasar saya sudah bertemu permainan ini dilingkungan sekitar. sebelum permainan busa no manu dimainkan pada tahun 1984, permainan ini juga sudah dimainkan jauh sebelum tahun 1984, maka, bisa dikatakan bahwa jenis permainan yang satu ini sudah ada sejak zaman dahulu.
- Eng : Menurut bapa apa kira-kira alat dan bahan yang difunakan pada saat bermain?
- YW : Sepertinya Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan busa no manu ini adalah subjek yaitu personil saja, karena permainan ini hanya dilakukan oleh manusia dan tidak membutuhkan alat dan bahan yang istimewa,
- Eng : Baik bapa terima kasih. Bisa bapa menceriterakan bagaimana cara memainkan permainan busa no manu kepada saya?
- YW : Baik, Permainan busa no manu sangatlah sederhana andaikan kita ingin memainkan permainan busa no manu, anak – anak, bisa dimulai paling sedikit 8 orang anak, dari 8 orang anak tersebut 2 anaknya di bagi lagi yang yang 1 menjadi busa dan yang 1 nya lagi menjadi manu, kemudian 6 orang lainnya lagi menjadi pilar atau pagar bisa juga sebagai benteng. Bisa juga dilakukan pergantian pemain antra busa, manu, dan yang menjadi pilar.
- Eng : Untuk emainkan permainan ini, misalnya ada anak yang sudah berperan menjadi manu apakah dia bisa berperan lagi menjadi busa?
- YW : Baik itu bisa sekali anak. Karena anak bisa berganti peran
- Eng : Menurut bapa sendiri untuk memperkenalkan permainan ini kepada anak pada zaman dahulu bagaimana?
- YW : Salah satu cara yang bisa saya bayangkan Untuk memperkenalkan permainan pada Anak-anak salah satu cara yaitu dengan memaikan permainan itu sendiri, jika permainan ini tidak dimainkan dilingkungan atau sekolah, maka permainan ini tidak diketahui atau tereksplorasi. permainan ini tidak diajarkan kepada saya ,tetapi saya melihatnya ketika sore hari beliau melihat teman-temannya yang sedang bermain dan saya pun ikut serta bermain. Permainan busa no manu ini masih sangat familiar untuk saat ini karena

sebagian dari anak-anak PAUD, TK dan SD masih ramai memainkan permainan ini.

Eng : Pada usia berapa bapa memainkan permainan ini.

YW : Saya usia 7 tahun waktu itu saya SD kelas 1.

c) Dokumentasi.

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan. Sedangkan dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup sketsa yang berhubungan dengan penelitian. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar atau patung Sugiyono (2013:329). Sedangkan Creswell (2013:242) berpendapat bahwa dokumentasi adalah riset dokumen yang persoalannya termasuk menemukan lokasi, bahan, dan memperoleh ijin untuk menggunakan bahan tersebut. Sebagai bahan dokumentasi, peneliti akan melakukan observasi dalam bentuk catatan harian, mencatat sejarah permainan, serta mengambil gambar partisipan ketika melakukan permainan.

3.6 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Thematic Analysis*. Creswell (2013:251) mengemukakan bahwa analisis tematik merupakan suatu teknik yang digunakan dengan cara mencari tema-tema yang muncul dalam data penelitian dan merupakan bagian penting untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi.

Creswell (2013:253) dalam menambahkan bahwa mengidentifikasi tema dalam analisis ini dilalui dengan membaca dan terus membaca hasil temuan yang terjadi secara berulang-ulang sehingga membentuk suatu pola atau kategori yang dijadikan bahan untuk analisis. Hal serupa juga dinyatakan oleh Creswell (2014) bahwa analisis tematik ini dilakukan dengan cara melihat dan menemukan tema-tema dan kategori yang diperoleh dalam data yang dikodekan terlebih dahulu. Selain itu analisis tematik adalah memberi laporan dengan menekankan pada jawaban-jawaban atas pertanyaan penelitian, sehingga menghasilkan tema-tema pelaporan yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Dalam proses ini peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan model analisis data Miles & Huberman yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Model interaktif ini terdiri dari tiga hal utama yaitu: (1) reduksi data; (2) penyajian data; (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2012). Selain itu proses analisis data dalam penelitian ini juga merujuk pada proses analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Strauss dan Corbin, 2003 (dalam Basrowi & Suwandi, 2008). Ada tiga langkah besar dalam melakukan analisis data kualitatif, yaitu: (1) *open coding*, (2) *axial coding*, dan (3) *selective coding*.

Menurut Eriyanto (2011) analisis *coding unit tematik* membutuhkan proses coding yang lebih rumit karena unit pengamatannya berupa item. Coder terlebih dahulu harus membaca seluruh data kemudian mengkode ke dalam kategori dengan tema dan pola yang sesuai. Coding dan recording sangat perlu bagi kategorisasi, tanpa coding akan sulit bagi peneliti untuk menemukan simpulan sementara dalam penelitiannya. (Alwasilah, 2009, Basrowi & Suwandi, 2008, Patton, 1991).

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas maka setelah didapatkan data penelitian melalui pengumpulan data, selanjutnya peneliti akan melakukan tahap analisis data yaitu melakukan reduksi data berupa kegiatan penyaringan dan mengklasifikasikan data untuk menemukan pola atau pokok data yang valid melalui tahap *open coding*, kemudian melakukan *display* atau penyajian data dengan langkah *axial coding* dan terakhir melakukan penarikan kesimpulan dengan langkah *selective coding* sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian tentang Identifikasi Permainan Tradisional Kabupaten Belu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak.

3.6.1 Reduksi Data dan Open Coding

Tahap pertama adalah melakukan pengkodean terbuka (*open coding*). Peneliti menemukan sebanyak mungkin variasi data yang ada (dalam Basrowi & Suwandi, 2008). Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak, oleh karena itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti yang telah dikemukakan Sugiyono (2012) semakin lama peneliti dilapangan data yang didapat semakin banyak, kompleks dan rumit. Mereduksi data sama halnya dengan merangkum, menfokuskan pada hal-hal yang penting dan pokok untuk mencari tema dan polanya. Pada penelitian ini peneliti mereduksi data yang diperoleh setiap

hari. Data awal melalui catatan lapangan tentang hal-hal penting yang dilakukan sumber data kemudian ditulis dan dipilih berdasarkan hal-hal yang berkaitan dengan Identifikasi Permainan Tradisional Kabupaten Belu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak.

Tabel 3.6.1
Contoh *Open Coding* Hasil Observasi Identifikasi Permainan Tradisional Kabupaten Belu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak

Hasil observasi		
Waktu Pengamatan : 16:45 Lokasi : Tanah Lapang Hari/Tanggal/Bulan/ Tahun : Selasa 17 April 2018 Kegiatan : Permainan Busa No Manu		
Hari / Tanggal	Hasil Observasi	Kode
Selasa 17 April 2018	<p>Sore itu anak-anak sudah berkumpul di lapangan yang tidak jauh dari rumah mereka. Keadaan cuaca sore itu bersahabat dengan lingkungan disekitar kami berada sangat mendukung untuk kami melakukan aktifitas disore hari. Sebelum saya melakukan pengamatan kepada anak-anak, terlebih dahulu saya meyapa anak-anak yang sudah berada dilapangan tersebut. Selanjutnya saya memperkenalkan nama kepada anak-anak dan sebaliknya biar mereka bisa akrab. Setelah itu saya menceritakan maksud dan tujuan saya untuk bermain bersama anak-anak.</p> <p>Selamat sore anak-anak, kemudian anak-anak menjawab selamat sore juga kaka!!! Baik perkenalkan nama kaka engelbertus seran, boleh dipanggil engser. Disini kaka mau bermain dengan anak-anak yang anak-anak mainkan bermain permainan busa no manu. Sebelum kita bermain tentang permainan tradisional busa no manu bisa kaka bertanya sedikit tentang permainan tradisional tersebut? Anak-anak menjawab bisa kaka. Siapa yang bisa menjawab arti dari kata busa? Semua anak menjawab kucing kaka. Siapa yang bisa menjawab arti dari kata manu? Semua anak menjawab ayam kaka. Baik siapa yang bisa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkumpul 2. Lingkungan dan alam 3. Aktifitas sore hari 4. Anak-anak 5. Perkenalkan diri 6. Sapaan kepada anak-anak 7. Permainan tradisional busa no manu 8. Lingkaran berar 9. Cara dan aturan bermain 10. Saling tanya jawab 11. Menikmati

	<p>mengartikan kata busa no manu? Semua anak menjawab kucing dan ayam kaka. Ada juga yang menjawab ayam dan kucing kaka.</p> <p>Setelah itu saya dan anak-anak mulai berkumpul dan membuat lingkaran besar-lingkaran kecil dengan sebuah lagu pendek. Anak-anak pun merespon apa yang saya perintakan. Kami mulai mengawali dengan cara dan aturan bermain yang sebelumnya sudah diketahui oleh anak-anak. Kami membuat lingkaran, membuat aturan main dan memilih anak yang berperan sebagai kucing dan ada anak yang berperan sebagai ayam.</p> <p>Pada saat bermain anak-anak sangat menikmati permainan tradisional busa no manu tersebut, anak-anak menikmati permainan ini dengan caranya masing-masing dimana anak-anak saling teriak kepada ayam untuk tidak boleh ditangkap kucing, ada sebagian anak yang meneriak kucing untuk mengejar ayam, ada anak yang meneriak ayam untuk masuk pada pagar betis. Semua ekspresi anak dalam bermain permainan tradisional tersebut sangat jelas kalau mereka sangat antusias satu sama lain.</p> <p>Pada sisi lain ketika anak yang berperan sebagai ayam dan kucing selalu ada yang merasa sedih dan ada yang selalu merasa gembira dimana terlihat anak yang berperan sebagai kucing yang berhasil menangkap ayam pasti akan merasa senang, anak yang berperan sebagai ayam akan merasa sedih karena berhasil ditangkap anak yang berperan sebagai kucing, dan sebaliknya anak yang berperan sebagai ayam akan merasa senang karena tidak ditangkap oleh anak yang berperan sebagai kucing atau anak yang berperan sebagai kucing akan merasa sedih kalau tidak menangkap anak yang berperan sebagai ayam.</p>	<p>susana permainan</p> <p>12. Ekspresi dan antusias anak</p>
--	---	---

Tabel 3.6.2

Contoh Open Coding Hasil Wawancara Identifikasi Permainan Tradisional Kabupaten Belu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak

Nama Responden	: YW
Usia	: 54 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Hari/ Tanggal	: Kamis 13 April 2018

Waktu	: 16:00-17:00	
Tempat Wawancara	: Rumah	
Nama Permainan	: Busa No Manu	
Pertanyaan	Jawaban	Kode
Permainan-permainan tradisional apa saja yang bapa/ibu tahu yang ada dikabupaten belu?	Yang saya kenal itu ada beberapa permainan tradisional dengan nama yang pertama itu adalah busa no manu, feti kleik, tuda badut, kilat oan, ai babiun, dan masih banyak lagi permainan lainnya.	1. Busa no manu, 2. Feti kleik, 3. Tuda badut, 4. Kilat oan, ai babiun
bisakah bapa ibu mengartikan permainan tradisional busa no manu kedalam bahasa indonesia?	Baik anak arti permainan busa no manu itu adalah kucing dan ayam.	1. Busa No Manu Itu Adalah Kucing Dan Ayam
Apa bapa dan mama bisa menjelaskan kepada saya filosofi dari permainan busa no manu?	Busa no manu dalam bahasa tetun busa artinya kucing no artinya dan sedangkan manu artinya ayam. jadi busa no manu artinya kucing dan ayam. busa no manu memiliki nilai perlindungan dan pengamanan hak milik yang dipelihara dan dikembangkan dalam lingkungan masyarakat, contohnya : jika memelihara ayam kita harus menjaga dan memelihara dari berbagai bahaya, ancaman, dan gangguan berbagai persoalan yang dapat menimpa mereka. Perlindungan yang dimaksud tadi adalah bagi kita orang belu bahkan semua penghuni di bumi kita memiliki pikiran dan akal budi bahkan hati nurani, maka manusia yang satu melindungi manusia yang satu, terutama manusia sebagai tuan atas makhluk-mahluk yang kita pelihara, misalnya ayam itu perlu dilindungi. Ayam itu binatang, harus dilindungi, sama halnya manusia dan manusia. Saya seorang bapak harus melindungi anak-anak.	1. Pemeliharaan, 2. Perlindungan, 3. Pengamanan, 4. Pikiran, 5. Akal budi, 6. Hati nurani, 7. Lingkungan 8. Masyarakat, 9. Binatang, 10. ayam, 11. Kucing, 12. Makluk hidup, 13. Dilindungi, 14. Manusia,
Bagaimana sejarah permainan tradisional busa no manu?	Permainan ini sendiri saya kenal pada saat saya memasuki sekolah dasar. Itu di SD beitaus pada tahun 1984. Dan juga ketika saya pindah ke	1. Sekolah dasar, 2. Diwariskan, 3. Lingkungan sekitar,

	sekolah wilaen juga saya temukan permainan ini, ditempat yang berbeda, desa yang berbeda di satu kecamatan yang sama. Pengetahun tentang permainan diwariskan itu saya tidak tahu persis, tetapi disaat saya menginjak sekolah dasar saya sudah bertemu permainan ini dilingkungan sekitar. sebelum permainan busa no manu dimainkan pada tahun 1984, permainan ini juga sudah dimainkan jauh sebelum tahun 1984, maka, bisa dikatakan bahwa jenis permainan yang satu ini sudah ada sejak zaman dahulu.	<ol style="list-style-type: none"> 4. Zaman dahulu, 5. Di tempat, 6. Pengetahuan,
Kira-kira bapa dan ibu mengenal permainan tradisoonal ini sejak tahun berapa?	Saya usia 7 tahun waktu itu saya SD kelas 1.saya menginjak sekolaha dasar saya sudah bertemu permainan ini dilingkungan sekitar. sebelum permainan busa no manu dimainkan pada tahun 1984, permainan ini juga sudah dimainkan jauh sebelum tahun 1984, maka, bisa dikatakan bahwa jenis permainan yang satu ini sudah ada sejak zaman dahulu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan bus no manu, 2. Sekolah dasar, 3. Lingkungan, 4. Zaman dahulu kala
Baik bapa ibu untuk permainan tradisonal busa no manu ini, menurut bapa kira-kira sejak kapan permainan ini ada dikabupaten belu?	Baik Permainan busa no manu saya kenal dan masuk dikabupaten belu tidak bisa saya pastikan ya. Karena permainan ini adalah permainan yang sudah ada pada zaman dahulu kala.untuk mennetukan sejarah permainan ini saya juga tidak tahu persis mengapa permainan ini ada. Dansejak saya berusia 5-6 tahun permainan ini sudah ada, itu permainan busa no manu ini permainan yang melibatkan banyak orang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan busa no manu, 2. Zaman dahulu, 3. Sejarah permainan, 4. Permainan kelompok, 5. Atur strategi,
Bapa dan ibu bisa menyebutkan alat dan bahan pada saat bermain permainan tradsional busa no manu?	Sepertinya Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan busa no manu ini adalah subjek yaitu personil saja,karena permainan ini hanya dilakukan oleh manusia dan tidak membutuhkan alat dan bahan yang istimewa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alat, 2. Bahan, 3. Laki-laki, 4. Perempuan, 5. Personil, 6. Istimewa,
Bagaimana cara memainkan	Baik, Permainan busa no manu sangatlah sederhana andaikan kita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain bersama, 2. Jumlah anak,

permainan tradisional busa no manu?	ingin memainkan permainan busa no manu, anak – anak, bisa dimulai paling sedikit 8 orang anak, dari 8 orang anak tersebut 2 anaknya di bagi lagi yang yang 1 menjadi busa dan yang 1 nya lagi menjadi manu, kemudian 6 orang lainnya lagi menjadi pilar atau pagar bisa juga sebagai benteng. Bisa juga dilakukan pergantian pemain antara busa, manu, dan yang menjadi pilar.	3. Anak berperan menjadi ayam, 4. Anak berperan menjadi kucing,
-------------------------------------	--	--

3.6.2 Penyajian Data dan *Axial Coding*

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Seperti yang dikemukakan oleh Miles and Huberman (1984) “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative tex*”. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2012). Tujuan mendisplaykan data adalah untuk memudahkan memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Tahap kedua yaitu hasil dari open coding diorganisasikan kembali berdasarkan kategori-kategori untuk dikembangkan ke arah proposisi-proposisi tahap ini dinamakan axial coding (dalam Basrowi & Suwandi, 2008).

Penyajian data dalam penelitian ini adalah menyajikan data hasil penelitian tentang Identifikasi Permainan Tradisional Kabupaten Belu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak.

Tabel 1.5
Contoh *Axial Coding* Data Hasil Observasi dan Wawancara Identifikasi Permainan Tradisional Kabupaten Belu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak (Permainan Tradisional Busa No Manu)

Aspek yang berkembang	Coding	
	Observasi	Wawancara
Sejarah permainan	1. Anak menceritakan tentang arti dari nama permainan	1. Akal budi, 2. Ayam,

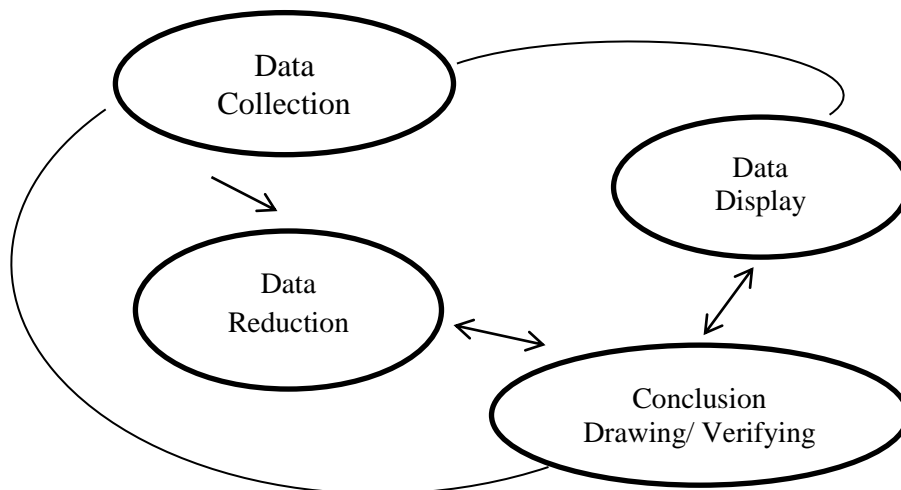
	<p>tradisional yang anak-anak bermain.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Dengan bermain permainan tradisional ini, Anak-anak dapat melihara, melindungi, pengamanan, terhadap binatang pemeliharaan, 3. Dengan bermian permainan tradisoinal ini anak-anak dapat menjaga lingkungan dan alam sekitar, 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bermain, 4. Binatang, 5. Dilindungi, 6. Hati nurani, 7. Histori (sejarah) makna, 8. Kekhasan (identik), 9. Kelincahannya yang berkaitan dengan kehidupan manusia. 10. Kemampuan berpikir anak, 11. Kesabaran, 12. Ketangkasan, 13. Kompetensi, 14. Kucing, 15. Lingkungan masyarakat, 16. Makluk hidup, 17. Manusia, 18. Narasumber, 19. Nenek moyang, 20. Nilai 21. Pemeliharaan, 22. Pengamanan, 23. Perlindungan, 24. Permainan ini lahir dari pikiran rakyat, 25. Pikiran, 26. Sikap, 27. Sportifitas, 28. Zaman dahulu,
<p>Peran permainan tradisional , Aturan dan cara bermain</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak harus menaati peraturan yang sudah dibuat atau disetujui 2. Anak berperan menjadi ayam, 3. Anak berperan menjadi kucing, 4. Anak harus membuat lingkaran, 5. Anak yang berperan menjadi Ayam harus berkokok atau berkotek 6. Anak yang berperan menjadi Ayam harus lari dan menghindar dari kejaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berperan menjadi ayam, 2. Berperan menjadi kucing, 3. Membuat lingkaran, 4. Ayam berkokok, 5. Ayam berkotek, 6. Ayam lari, 7. Bekerja sama, 8. Berhitung, 9. Bermain bersama, 10. Bermain secara bersamaan, 11. Dalam lingkaran, 12. Luar lingkaran, 13. Jumlah anak yang banyak, 14. Kedalam kandang, 15. Kejar,

	<p>kucing.</p> <p>7. Anak-anak harus Berhitung,</p> <p>8. Anak-anak bermain secara bersamaan,</p> <p>9. Anak berperan menjadi ayam harus didalam lingkaran,</p> <p>10. Anak berperan menjadi kucing harus berada diluar lingkaran,</p> <p>11. Jumlah anak yang banyak,</p> <p>12. Anak berperan menjadi ayam harus berlingung Kedalam kandang,</p> <p>13. Anak berperan menjadi Kucing menagkap anak yang berperan menjadi ayam,</p> <p>14. Anak berperan menjadi Kucing mengejar anak yang berperan menjadi ayam</p> <p>15. Anak berperan menjadi kucing harus mengeluarkan suara Kucing meong,</p> <p>16. Anak-anak membuat lingkaran besar,</p> <p>17. Anak berperan menjadi kucing menangkap ayam</p> <p>18. Anak-anak membuat pagar betis,</p> <p>19. Anak-anak bermain ditanah lapang,</p>	<p>16. Kucing menagkap,</p> <p>17. Kucing mengejar,</p> <p>18. Kucing meong,</p> <p>19. lingkaran besar,</p> <p>20. Pagar Betis,</p> <p>21. Permainan dimainkan ditanah lapang,</p> <p>22. Permainan tradisional</p> <p>23. Permianan busa no manu,</p> <p>24. tutorial,</p>
Jenis –jenis permainan tradisonal	<p>1. Ai Babiun</p> <p>2. Busa no Manu</p> <p>3. Tuda Badut.</p>	<p>1. Ai babiun,</p> <p>2. Busa no manu,</p> <p>3. Fetik kleik,</p> <p>4. Hana kilat</p> <p>5. Hudi ikun,</p> <p>6. Kilat oan,</p> <p>7. Lao furik,</p> <p>8. Siki doka,</p> <p>9. Sukit ai,</p> <p>10. Tuda fatuk,</p>
Aspek perkembangan motorik anak	<p>1. Melalui permiannan ini Anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik anak.</p>	<p>1. Aspek motorik,</p> <p>2. dapat melatih otot-otot kecil, dan otot besar,</p> <p>3. Berlari,</p> <p>4. Melatih Ketangkasan,</p>

		5. Melatih Koordinasi mata dan kaki, 6. Melatih kelincahan, 7. Anak dapat Melompat, 8. Melatih anak Menangkap, 9. Anak Mengolah tubuh
--	--	---

3.6.3 Penarikan Kesimpulan dan *Selective Coding*

Langka terakhir dalam menganalisis data penelitian adalah menarik kesimpulan dan verifikasi yaitu suatu upaya untuk mencari makna terhadap data yang dikumpulkan. Kesimpulan dalam analisis data penelitian kualitatif merupakan kesimpulan awal. Kesimpulan ini harus dilakukan verifikasi dengan cara mencari data baru atau mengkonsultasikannya dengan orang yang mempunyai keahlian dengan bidang yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif sebelum peneliti sampai pada kesimpulan akhir, harus melakukan pengujian terhadap keabsahan data yang digunakan untuk mendukung keabsahan penelitian secara keseluruhan. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya data yang menjadi landasan dalam penarikan kesimpulan akhir adalah data yang benar-benar valid.



Gambar 3.6.3 Komponen Analisis Data (Miles & Huberman 1984)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *Tematik Analisis* atau analisis tematik. Analisis tematik menurut Daly, Kellehear & Gliksman

(Fereday & Cochrane, 2006:3-8) analisis tematik merupakan suatu teknik yang digunakan dengan cara mencari tema-tema yang muncul dalam data penelitian dan merupakan bagian penting untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi.

Fereday & Cochrane (2006:10) menambahkan bahwa pengidentifikasian tema dalam analisis ini dilalui dengan membaca dan terus membaca hasil temuan yang terjadi secara berulang sehingga membentuk suatu pola atau kategori yang akan dijadikan bahan untuk analisis. Hancock & Algozzine (2006:8) menambahkan bahwa analisis tematik adalah memberi laporan dengan menekan kepada jawaban-jawaban atas pertanyaan penelitian, sehingga menghasilkan tema-tema pelaporannya sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini menggunakan teknik analisis data tematik yang mengacu pada pertanyaan-pertanyaan penelitian terkait filosofi dari permainan tradisional asal kabupaten belu, peran permainan tradisional, jenis-jenis permainan, aturan dan cara bermain dari permainan tradisional tersebut, serta aspek perkembangan perkembangan terhadap motorik anak.

3.7 Etika Penelitian

Isu etik dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami tentang etika sebelum melakukan penelitian. Integritas personal, kejujuran serta tanggung jawab terhadap subjek penelitian terkait ijin, kerahasiaan serta kesopansantunan akan menilai peneliti dalam melaksanakan penelitian sebab manusia, orang atau indifidu yang mengumpulkan data (Moleong. 2002: Creswell.2014). isu-isu yang berkaitan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi perlu diperhatikan sehingga benar-benar dikomunikasikan dengan partisipan. Tujuan dari etika penelitian adalah untuk mengembangkan keadilan, kejelasan dan perjanjian yang eksplisit dengan partisipan agar mereka dapat mengikuti penelitian tersebut dengan sadar dan suka reka (Koocher & Keith 1998). Selain itu peneliti perlu menjelaskan desain dari penelitian yang akan diteliti kepada partisipan sejak awal sehingga permohonan izin, kerahasiaan dan kesopanan dapat dijaga dengan baik oleh peneliti dalam melakukan penelitian (Creswell. 2014).

Adapun prosedur etik yang perlu dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian (Creswell. 2014: Moleong. 2002: Mc Millan & Schumacher. 2001) sebagai berikut:

- 3.7.1 Peneliti mengajukan surat ijin penelitian kepada lembaga yang akan dijadikan subjek penelitian dengan memberitahukan fokus kajian penelitian yang akan diteliti untuk menjamin kepercayaan, kerahasiaan, dan menggambarkan tujuan penggunaan data. Jika peneliti sudah mendapatkan ijin dari partisipan dan lembaga tempat yang bersangkutan maka selanjutnya mengumpulkan data.
- 3.7.2 Dalam mengumpulkan data penelitian, maka peneliti harus berhati-hati dalam mengumpulkan atau menginterpretasikan data dengan tujuan untuk menghindari bias data. Peneliti perlu menghargai orang-orang yang akan diteliti bukan sebagai subjek melainkan orang yang sama derajatnya dengan peneliti. Sehingga kesempatan sebagai peneliti untuk berkomunikasi secara terbuka dan mendalam.
- 3.7.3 Hargai, hormati dan patuhi semua peraturan, norma, nilai, masyarakat, kepercayaan, adat istiadat, kebiasaan, kebudayaan tabuh yang hidup didalam masyarakat tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.
- 3.7.4 Peneliti harus menjaga kerahasiaan data pribadi partisipan seperti nama samaran, identitas guru, lembaga sekolah, nama guru, nama anak, nama orang tua gambar, atau foto, yang ditampilkan.
- 3.7.5 Selain menjaga kerahasiaan data pribadi partisipan peneliti juga harus bisa memastikan bahwa data yang akan diteliti dan yang akan dipaparkan merupakan data yang benar-benar bisa dipertanggungjawabkan.
- 3.7.6 Data yang diperoleh harus sesuai dengan aturan dan pedoman karya ilmiah yang dianjurkan sehingga tidak mengandung bias baik dari segi data atau bahasa.