

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif yaitu metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna-makna yang oleh sebagian orang dianggap dari masalah sosial atau kemanusiaan. Lebih lanjut Creswell menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema khusus ke tema-tema umum dan menafsirkan makna data (Creswell, 2014). Adapun metodenya, penulis menggunakan metode studi kasus.

Metode yang digunakan penulis merupakan studi kasus, karena penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan mengenai metode karyawisata sebagai stimulasi kepekaan sosial anak. Penelitian ini menggunakan *single case instrumental study* atau studi kasus dengan instrumen tunggal karena penelitian ini terfokus pada satu isu atau satu pusat perhatian yaitu mengkaji stimulasi kepekaan sosial anak melalui metode karyawisata.

Hal itu sesuai dengan kajian pustaka bahwa penelitian studi kasus secara konsisten digambarkan sebagai bentuk serbaguna dari penyelidikan kualitatif yang paling cocok untuk penyelidikan yang komprehensif, holistik dan mendalam tentang masalah kompleks (fenomena, peristiwa, situasi, organisasi, program individu atau kelompok) dalam konteks, batas antara konteks dan masalah tidak jelas dan mengandung banyak variable (Creswell, 2014; Flyvbjerg, 2011; Merriam, 2009; Simons, 2009; Stake, 2006; Yin, 2014 dalam Harrison dkk., 2017).

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah TK Plus Al- Wahab yang berada di Kota Bandung Jawa Barat. TK ini dipilih karena TK Plus Al- Wahab adalah salah satu lembaga yang menerapkan metode karyawisata. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan satu orang guru kelas A, karena penulis ingin

mengetahui mengenai implementasi karyawisata terhadap kepekaan sosial anak usia 4-5 Tahun.

3.3 Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah salah satu kaedah mengumpulkan data yang paling biasa digunakan dalam penelitian sosial (Rosaliza, 2015). Wawancara adalah situasi berhadapan-hadapan antara pewawancara dan responden yang dimaksudkan untuk menggali informasi dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, bersifat serius, yang dirancang agar tercipta interaksi tanya-jawab (Singh, 2002; Steward & Cash, 1982 dalam Hakim 2013).

Wawancara merupakan tanya jawab secara lisan untuk mengetahui tanggapan, pendapat dan motivasi seseorang terhadap suatu objek. Wawancara dapat digunakan sebagai cara pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian (Soegijono, 1993). Adapun jadwal wawancara dapat dilihat di tabel 3.1 pada lampiran dan panduan wawancara dapat dilihat di tabel 3.2 pada lampiran.

3.3.2 Observasi

Observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang dijadikan sasaran pengamatan. Melalui kegiatan observasi dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial yang sukar diperoleh dengan metode lain (Mania, 2008).

Observasi merupakan metode yang sangat sesuai untuk merekam aktivitas yang bersifat proses. Dalam pelaksanaannya, observasi bisa bersifat langsung dan tidak langsung. Observasi tidak langsung yaitu, peneliti tidak terlibat secara langsung dalam proses kegiatan (tidak berinteraksi langsung dengan subjek yang diteliti) namun hanya merekam segala aktivitas sesuai fokus atau indikator yang diinginkan (Purnomo, 2011). Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan pada

bulan Februari sampai bulan April selama kegiatan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP). Penulis dilibatkan untuk melakukan observasi dalam metode karyawisata yaitu pada saat karyawisata ke Villa Kancil pada hari Kamis 27 Februari 2020.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tulisan yang berisi komunikasi tentang kenyataan yang esensial untuk menjaga kemungkinan-kemungkinan yang bisa terjadi untuk suatu periode tertentu. Dokumentasi juga mencakup kegiatan persiapan dan pemeliharaan akan kejadian-kejadian yang diperhitungkan melalui lembaran catatan dokumen (Pebrianti, 2016).

3.4 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *grounded theory*. *Grounded theory* adalah sebuah penemuan teori metodologi induktif yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan kajian teoritis yang umum dari suatu topik sekaligus sebagai landasan kajian pada pengamatan data empiris (Martin dan Tuner dalam Budiasih, 2014). Pengumpulan dan analisis dalam *grounded theory* adalah proses yang saling berkaitan erat dan harus dilakukan secara bergantian. Oleh karena itu, kegiatan analisis telah dikerjakan pada saat pengumpulan data sedang berlangsung (Charmaz, 2006). Penulis menggunakan *grounded theory* karena penulis ingin mengangkat salah satu metode yang ada di TK Plus Al- Wahab yaitu metode karyawisata.

Grounded theory menggunakan pengkodean atau *coding* dalam analisis datanya. Secara khusus, pengkodean atau *coding* teoritis yang terjadi selama fase akhir pengembangan *grounded theory* bisa sulit untuk dipahami secara konseptual dan diterapkan secara praktis. Teori pengkodean atau *coding* adalah proses di mana semua kategori dan sub-kategori menjadi terintegrasi ke dalam sebuah teori terakhir (Saldana dalam Bryant dan Charmaz, 2019). Maka pengkodean atau *coding* adalah aktivitas memberi kode terhadap data-data yang didapat dilapangan agar lebih ringkas. Adapun langkah-langkah analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Transkrip Data

Tabel 3.3 Transkrip Data**Data hasil wawancara**

No.	Pertanyaan	Hasil Jawaban
1.	Apa kelebihan dan kekurangan karyawan?	Kelebihan dari karyawan kita bisa mengajak anak-anak atau siswa untuk melihat langsung lapangan untuk meninjau atau mempelajari sesuatu dan bisa merangsang kreativitas anak dengan melihat sesuatu secara langsung. Kalau kekurangannya biasanya, kekurangan dari karyawan itu dari segi biayanya karena pasti memakan biaya yang besar. Kemudian yang keduanya persiapannya harus matang apabila kita mau mengadakan karyawan dan yang ketiganya biasanya dalam karyawan itu unsur rekreasinya lebih diutamakan dan unsur mempelajari sesuatu atau studinya dan belajarnya itu jadi terabaikan.

Adapun tabel lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Proses coding

Table 3.4 Coding line by line

<i>Line by line</i>	Kode
Apa kelebihan dan kekurangan karyawan? Kelebihan dari karyawan kita bisa mengajak anak-anak atau siswa untuk melihat langsung lapangan untuk meninjau atau mempelajari sesuatu dan bisa merangsang kreativitas anak dengan melihat sesuatu secara langsung. Kalau kekurangannya biasanya, kekurangan dari karyawan itu dari segi biayanya karena pasti	<ul style="list-style-type: none"> • Kelebihan metode karyawan dapat mengajak anak-anak langsung ke lapangan • Kekurangan metode karyawan memerlukan biaya besar • Persiapan harus matang • Unsur rekreasi lebih diutamakan dari unsur belajarnya

memakan biaya yang besar. Kemudian yang keduanya persiapannya harus matang apabila kita mau mengadakan karyawisata dan yang ketiganya biasanya dalam karyawisata itu unsur rekreasinya lebih diutamakan dan unsur mempelajari sesuatu atau studinya dan belajarnya itu jadi terabaikan.	
---	--

3. Focused Coding

Tabel 3.5 Pengelompokan dari kode-kode kecil ke kode-kode besar

Kode Kecil	Kode Besar
<ul style="list-style-type: none"> Kelebihan metode karyawisata dapat mengajak anak-anak langsung ke lapangan Kekurangan metode karyawisata memerlukan biaya besar Persiapan harus matang Unsur rekreasi lebih diutamakan dari unsur belajarnya 	<ul style="list-style-type: none"> Kelebihan metode karyawisata Kekurangan metode karyawisata

3.5 Isu Etik

Penulis mempertimbangkan dalam penelitian ini tidak akan terdapat dampak negatif secara fisik dan psikologis bagi anak yang menjadi partisipan dalam penelitian. Karena dalam kegiatan yang akan diteliti, anak melaksanakan metode karyawisata yang menyenangkan dan tidak menjadi beban bagi anak.