

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian dibutuhkan suatu metode yang tepat. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemecahan masalah dari suatu fokus yang sedang diteliti, agar mencapai target yang diharapkan. Pemilihan metode didasarkan pada rumusan masalah yang jawabannya akan dicari dan dibuktikan melalui penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*mixed methods research design*). Metode campuran (*Mixed methods research design*) adalah suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan "mencampur" metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam satu kajian untuk memahami sebuah masalah penelitian (Creswell, 2010:21). Asumsi dasarnya adalah bahwa penggunaan metode kuantitatif dan metode kualitatif, yang dikombinasikan, memberikan pemahaman yang lebih baik tentang masalah penelitian dan pertanyaan penelitian daripada hanya menggunakan salah satu metode saja.

Secara umum, sebuah penelitian dilaksanakan menggunakan metode campuran apabila kita mempunyai data kualitatif maupun data kuantitatif, dan kedua jenis data tersebut secara bersama-sama memberikan pemahaman yang lebih baik tentang masalah penelitian itu daripada jika kita hanya mempunyai salah satu dari kedua jenis data tersebut. Penelitian dengan metode campuran merupakan suatu desain yang baik digunakan jika kita ingin memanfaatkan kelebihan dari data kualitatif maupun data kuantitatif. Data kuantitatif, seperti skor pada suatu instrumen, menghasilkan angka-angka yang spesifik yang dapat dianalisis secara statistik, dapat memberikan hasil untuk mengukur frekuensi dan besarnya kecenderungan, dan dapat memberikan informasi yang bermanfaat jika kita perlu mendeskripsikan kecenderungan tentang sejumlah besar orang. Di pihak lain, data kualitatif, seperti wawancara mendalam yang menghasilkan

kata-kata yang sesungguhnya diucapkan oleh partisipan dalam penelitian,

LISTYA ANGGRAENI, 2013

PERMAINAN SOSIO DRAMA UNTUK MENGURANGI PERILAKU PELANGGARAN DISIPLIN PADA ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN PERILAKU DIKELOMPOK BERMAIN AL-HADI LEARNING CENTER
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menawarkan bermacam-macam perspektif tentang topik penelitian dan memberikan gambaran yang kompleks tentang situasi yang diteliti. Apabila kita mengkombinasikan data kuantitatif dan kualitatif, maka data yang diperoleh dari penelitian akan lebih valid, karena data yang kebenarannya tidak dapat divalidasi dengan metode kuantitatif akan divalidasi dengan metode kualitatif atau sebaliknya (Sugiyono, 2012:405).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan strategi eksplanatoris sekuensial (*explanatory sequential mixed methods research design*) dimana data kuantitatif diolah terlebih dahulu, kemudian dijabarkan dan dikuatkan dengan data kualitatif dari hasil pengamatan peneliti terhadap perilaku anak setelah diberi perlakuan dalam waktu yang terpisah dengan perlakuan. Strategi ini diterapkan dengan pengumpulan data kuantitatif pertama dan kemudian pengumpulan data kualitatif untuk membantu menjelaskan atau mengelaborasi hasil-hasil kuantitatif (Creswell, 2010:316). Alasan untuk pendekatan ini adalah bahwa data dan hasil-hasil kuantitatif menyediakan sebuah gambaran umum mengenai masalah penelitian; lebih banyak analisis, khususnya melalui pengumpulan data kualitatif, diperlukan untuk memperbaiki, memperluas, atau menjelaskan gambaran umum

Secara visual, bagan desain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut

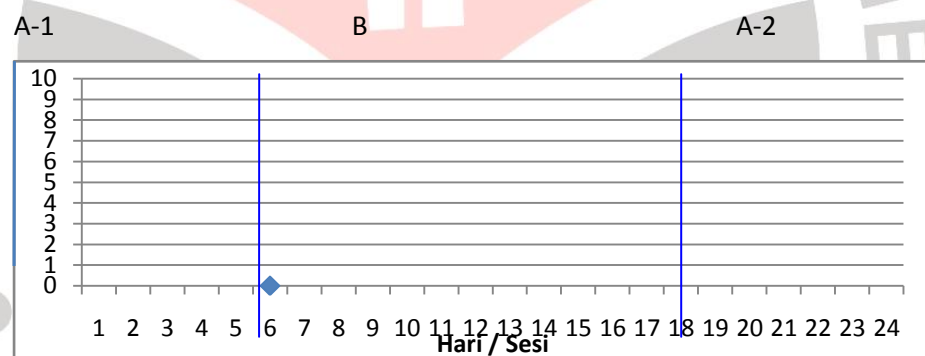
Gambar 3.1
Desain *Explanatory Mixed Methods*



Penelitian kuantitatif dilakukan melalui metode eksperimen dengan subjek tunggal (*Single Subject Research*) dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain A-B-A'. Desain A-B-A' merupakan penelitian yang pengolahan datanya diharapkan dapat dipergunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis terjadinya perubahan. Prosedur dasarnya adalah pengukuran pada kondisi Baseline1 (A-1) kemudian pada kondisi intervensi (B) dan pengukuran kembali pada kondisi Baseline 2 (A-2).

Desain yang digunakan adalah A-B-A'. Dimana (A-1) adalah kondisi baseline, (B) adalah intervensi dan (A-2) adalah pengulangan kondisi baseline. Desain A-B-A' merupakan pengembangan dari desain dasar A-B dengan pengukuran kondisi baseline diulang dua kali (Sunanto, 2006:49)

Gambar 3.2
Desain A-B-A



Keterangan :

A-1 = Suatu kondisi awal anak yang tidak mau mengenal dan mematuhi aturan kelas. Pada baseline 1 subjek peneliti tidak sama sekali diberikan intervensi, subjek peneliti diberikan pengenalan aturan kelas. Pada tahap ini dilakukan satu sebanyak satu sesi.

B = Subjek peneliti diberikan perlakuan atau intervensi, intervensi yang diberikan berupa permainan Sosiodrama. Permainan ini dilakukan sebanyak empat kali hingga terjadi perubahan perilaku dimana anak sudah mengenal aturan.

A-2 = Merupakan pengulangan kondisi awal atau kemampuan dasar subjek peneliti dalam mengenal aturan kelas, pada tahap ini pula diberikan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana intervensi dapat berpengaruh terhadap perilaku disiplin.

Penelitian kualitatif dilakukan dengan metode studi kasus (*Case study*). Sugiyono, (2011: 14) mengemukakan bahwa

studi kasus adalah merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan.

Penelitian kualitatif dilakukan untuk membuktikan, memperkuat, memperdalam, memperluas, memperlemah, dan menggugurkan data kuantitatif yang telah diperoleh pada tahap awal. Penggunaan metode kualitatif ini berangkat dari data hasil penelitian kuantitatif.

B. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

a. Permainan Sosiodrama

Permainan sosiodrama, yang juga dikenal dengan bermain pura-pura merupakan bentuk permainan simbolik dimana anak seolah-olah berada pada situasi tertentu, dan memainkan peran pada situasi tersebut. Permainan drama yang seringkali disebut “permainanpura-pura” adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui gerak dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya (Hurlock, 1978:329).

Permainan ini terbagi ke dalam dua sifat yaitu permainan drama bersifat reproduktif dan permainan drama bersifat produktif. Dalam permainan reproduktif, anak-anak berusaha mereproduksi situasi yang telah diamatinya dalam kehidupan sebenarnya atau media massa dalam permainannya. Sebaliknya, dalam permainan drama produktif, anak-anak menggunakan situasi,

tindakan, dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda. Dalam hal ini, sering juga disebut dengan proses kreatif.

b. Perilaku Disiplin

Istilah disiplin diturunkan dari kata latin : *disciplina* yang berkaitan langsung dengan dua istilah lain, yaitu *discere* (belajar) dan *discipulus* (murid). *Disciplina* dapat berarti apa yang disampaikan oleh seorang guru kepada murid. Disiplin menurut Riberu dalam Wedastama (2011). dapat juga diartikan sebagai : penataan , dan perihidup sesuai dengan ajaran yang dianut.

Perilaku adalah cara menjalankan atau berbuat sesuatu. Sementara disiplin merupakan perilaku mengikuti aturan, atau perilaku bersedia mengikuti seorang pemimpin (Hurlock, 1978:82). Tujuan seluruh disiplin adalah membentuk perilaku sedemikian rupa hingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang ditentukan oleh suatu kelompok budaya (Hurlock, 1987:82).

Disiplin dikelompokkan menjadi dua yaitu *internal dicipline* dan *eksternal dicipline*. Hal ini senada dengan Hurlock (1978:82) yang mengistilahkan pengelompokan disiplin pada disiplin positif dan negatif. Disiplin positif identik dengan pendidikan dan bimbingan karena menekankan pertumbuhan di dalam diri (*inner growth*) yang mencakup disiplin diri (*self dicipline*). Sedangkan disiplin negatif merupakan pengendalian disiplin dengan kekuasaan luar yang biasanya di lakukan secara terpaksa yaitu dengan cara yang kurang menyenangkan atau dilakukan karena takut akan hukuman.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent variable*)disebut juga variabel sebab. Sugiyono (1993:26) menyebutkan bahwa “variabel sebab adalah variabel yang diasumsikan menjadi sebab munculnya variabel lain”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan sosiodrama yaitu, sebuah permainan yang pada prinsipnya adalah bermain pura-pura (*pretend play*) atau yang juga dikenal

dengan bermain simbol (*symbolic play*). Permainan yang membutuhkan imajinasi anak dalam pelaksanaannya, dan memungkinkan anak untuk dapat memiliki pengalaman baru, belajar untuk bermain bergantian, menunggu, berbagi, dan nilai-nilai pengembangan lainnya. Dengan harapan, anak dapat menerapkan nilai-nilai baru dalam kehidupan sehari-harinya setelah memainkan permainan tersebut.

Dalam penelitian ini, permainan sosiodrama yang dimaksud adalah, permainan aktif yang melibatkan anak secara langsung dalam peran-peran yang menggambarkan suatu kondisi dengan menggunakan atribut atau alat dilingkungan kelompok bermain untuk dijadikan penunjang keberlangsungan permainan. Prosedur dalam permainan ini meliputi persiapan tema bermain, persiapan prosedur permainan, dan persiapan alat dan bahan. Berikut prosedur permainan sosiodrama yang dilakukan ada setiap sesi :

1. Menyampaikan tema permainan sebelum permainan dimulai
2. Mengadakan diskusi kecil dengan anak sebelum bermain mengenai aturan main
3. Membagi peran ke setiap anak dengan memosisikan anak pada peran utama secara bergantian dengan teman-teman yang lain.
4. Setelah permainan selesai, mengadakan evaluasi sebelum kegiatan berakhir.

b. Variabel terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) disebut juga dengan variabel akibat. Menurut Sugiyono (2011:61), “variabel terikat adalah variabel yang kemunculannya diasumsi disebabkan oleh variabel sebab”. Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah perilaku disiplin.

Dalam penelitian ini, Perilaku disiplin dimaksudkan sebagai perilaku dimana seseorang (dalam hal ini anak) memiliki perilaku sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan oleh tempat individu diidentifikasi. Perilaku disiplin yang

dimaksud terdiri dari disiplin internal dan disiplin eksternal. Secara operasional, indikator dari perilaku disiplin, tertuang pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Indikator Perilaku Disiplin

Aspek	Indikator	Bentuk perilaku
<i>Internal discipline</i> (disiplin yang berkaitan dengan diri sendiri)	Kesadaran diri	Menyimpan barang pada tempatnya
		Menunggu giliran
		Bicara dengan sopan
		Tidak menyela
Kemauan keras		Menyelesaikan permainan
		Bergabung dalam kelompok
<i>External Dicipline</i> (disiplin yang berkaitan dengan orang lain)	Mematuhi aturan	Mematuhi perintah guru
		Meminta izin ketika keluar kelas
		Tidak mencoret dinding
		Tidak mengganggu teman

Anak dikatakan disiplin ketika dapat menunjukkan bentuk-bentuk perilaku disiplin tersebut. Pengukuran perkembangan perilaku didasarkan pada frekuensi pelanggaran perilaku yang ditunjukkan oleh anak. Semakin tinggi frekuensi pelanggaran, menunjukkan bahwa anak tidak disiplin. Sebaliknya, jika frekuensi pelanggaran semakin berkurang, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku anak berkembang ke arah perilaku disiplin.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah seorang anak usia prasekolah di Kelompok Bermain Al Hadi Learning Center.

Nama : FS

Usia : 5 tahun 8 bulan

Karakteristik : Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan, terlihat bahwa anak sudah mengetahui aturan di kelompok bermain, namun secara sengaja tidak mau mematuhi aturan

tersebut. Seperti tidak mau ikut berbaris, tidak mau terlibat dalam kegiatan bersama. Ketika berada di satu kegiatan, anak mengacaukan kegiatan tersebut dengan berpura-pura sakit atau alasan lain yang memungkinkan anak untuk tidak dilibatkan dalam kegiatan. Pada kegiatan yang mengharuskan bergiliran, anak tidak mau menunggu gilirannya, namun ketika sudah mendapatkan gilirannya, kegiatan tersebut ditinggalkan begitu saja tanpa diselesaikan. Anak cenderung tidak aktif dalam mengekspresikan emosi, namun kemunculan emosinya disertai dengan tindakan yang menyakiti diri sendiri. Hal ini juga diungkapkan secara langsung oleh orangtua anak yang mengeluhkan sikap dan perilaku yang ditunjukkan. Menurut pengakuan orangtua FS bahwa anak tidak mau mematuhi aturan di rumah, seperti tidak mau berbagi, tidak mau diajari menulis atau pun membaca, tidak mau menjawab ketika ditanya, tidur selalu larut malam, dan tidak bisa sabar menunggu giliran.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Al Hadi Learning Center, Jalan Cijerah, Blok 2 Gang Mesjid No.16 Cimahi

D. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Kuantitatif

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa catatan perkembangan perilaku. Instrumen ini digunakan untuk mencatat setiap perkembangan perilaku anak sepanjang pengamatan yang dilakukan sebelum pemberian treatment, pada saat treatment yaitu saat anak melakukan permainan Sosiodrama, dan pengamatan setelah pemberian treatment.

Catatan perkembangan perilaku meliputi daftar perilaku yang dikembangkan dari aspek dan indikator kedisiplinan yang ingin dicapai. Dalam instrumen ini penskoran dilakukan berdasarkan perilaku pelanggaran yang dilakukan anak. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun instrumen penelitian.

a. Menentukan Aturan yang Akan dikenakan

Aturan yang diterapkan, disesuaikan dengan lingkungan tempat anak belajar, dan disesuaikan dengan kemampuan anak untuk mematuhi aturan tersebut.

b. Menentukan Kegiatan dan Permainan

Kegiatan dan permainan di design mengandung unsur-unsur pengenalan aturan. Permainan yang diciptakan pun sederhana, sehingga subjek penelitian dapat mengikuti permainan dengan mudah.

c. Penyusunan Catatan Perkembangan Perilaku

Penyusunan catatan perkembangan perilaku ini didasarkan pada aspek kedisiplinan, dan indikator perilaku disiplin yang telah ditentukan dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik dari subjek penelitian.

d. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk (*construct validity*) dengan meminta pendapat para ahli (*judgment experts*). Penilaian validitas instrument dilakukan oleh dua orang dosen dan seorang guru. Penilai tersebut mencocokkan indikator yang ada dalam kisi-kisi instrumen dengan butir pernyataan yang dibuat oleh peneliti. Apabila penilai menilai cocok diberi nilai 1 dan jika tidak cocok diberi nilai 0, kemudian dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100 \%$$

(Susetyo, 2010: 92)

Keterangan :

P = Skor / presentase

f = frekuensi cocok menurut penilai.

$\sum f$ = Jumlah Penilai

(perhitungan validitas instrumen terlampir)

Butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50% (Susetyo, 2010: 92). Dari hasil penilaian

LISTYA ANGGRAENI, 2013

PERMAINAN SOSIO DRAMA UNTUK MENGURANGI PERILAKU PELANGGARAN DISIPLIN PADA ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN PERILAKU DIKELOMPOK BERMAIN AL-HADI LEARNING CENTER Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

butir pernyataan dapat disimpulkan bahwa sebanyak 10 butir pernyataan instrument penelitian tersebut dikatakan valid karena penilaian banyak memberikan kriteria cocok, ada pun ditambahkan perubahan diksi pada butir pernyataan, sesuai dengan saran para penilai.

2. Instrumen Kualitatif

Dalam pengumpulan data kualitatif, peneliti menggunakan teknik triangulasi atau gabungan. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara berstruktur. Artinya wawancara yang dilakukan tidak berdasarkan pada pedoman wawancara yang baku. Pertanyaan yang akan diajukan berisi seputar perkembangan perilaku disiplin anak di kelompok bermain dari pandangan guru, orang tua, dan teman sebaya subjek penelitian.

Observasi dilakukan secara langsung. Peneliti turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas di lokasi penelitian. Dengan membawa pedoman pencatatan perilaku.

Dokumentasi dilakukan menggunakan alat visual dengan data berupa foto. Instrumen yang digunakan berupa sebuah kamera digital yang dapat memotret dan merekam serangkaian kegiatan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa pengamatan dan pengisian format pencatatan perubahan perilaku, yang terdiri dari pengamatan perilaku awal anak sebelum dan setelah diberi perlakuan melalui permainan sosiodrama.

1. Pengumpulan Data Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan observasi terstruktur. Data dihasilkan melalui kegiatan pengamatan dengan menggunakan instrumen berupa lembar pencatatan perilaku yang dikembangkan dari indikator perilaku disiplin

yang ingin dicapai. Adapun data yang diperoleh berupa frekuensi. Pencatatan dilakukan dengan cara memberikan tanda pada kertas yang telah disediakan setiap kali perilaku terjadi, sampai periode waktu observasi yang telah ditentukan.

2. Pengumpulan Data Kualitatif

Data kualitatif, diperoleh dengan cara menggabungkan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2011:330).

Observasi dilakukan dengan terstruktur. Peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas di lokasi penelitian. Dengan membawa pedoman pencatatan perilaku dalam observasi. Observasi secara langsung dapat menghasilkan data yang lebih akurat dengan melakukan pengamatan ketika ada informasi yang muncul. Selain itu aspek-aspek yang ganjil dapat terdeteksi selama observasi dilaksanakan.

Wawancara merupakan sumber yang penting dalam study kasus, melalui wawancara dapat terhimpun informasi yang menjabarkan permasalahan secara lebih rinci dari perspektif orang lain. Wawancara yang dilaksanakan merupakan wawancara tak berstruktur. Hal ini dikarenakan wawancara tak berstruktur dapat mengembangkan gagasan yang signifikan.

Selanjutnya pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi. Dokumentasi dilakukan menggunakan alat audio visual dengan data berupa foto dan video, dokumentasi dilakukan pada saat subjek diberi treatment. Dokumentasi secara visual ini dapat dijadikan sebagai data yang dapat diakses kapan saja, dan penyajian datanya berbobot karena dapat memberikan penafsiran yang lebih detail.

F. Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis data kuantitatif

Setelah semua data yang terkumpul, kemudian data diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara

jelas mengenai hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu. Penggunaan analisis grafik diharapkan akan lebih memperjelas gambaran stabilitas perkembangan perilaku disiplin, sebelum diberikan perlakuan ataupun sesudah.

Komponen-komponen penting dalam grafik menurut Sunanto (2006:41) adalah :

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya; sesi, hari, dan tanggal).
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya; persen, frekuensi, dan durasi).
3. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
4. Skala adalah garis-garis pendek pada sumbu X dan Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50% dan 75%).
5. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau intervensi.
6. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
7. Judul grafik adalah judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Sedangkan langkah-langkah yang dapat diambil dalam pengolahan data sebagai berikut :

1. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline -1 dari setiap subjek pada setiap sesi
2. Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi dari setiap subjek pada setiap sesi
3. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline -2 dari setiap subjek pada setiap sesi
4. Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase baseline -1, fase intervensi, dan fase baseline -2 dari setiap subjek pada setiap sesi

5. Menjumlah semua skor yang pada fase baseline -1, fase intervensi, dan fase baseline -2 dari setiap subjek pada setiap sesi.
6. Membandingkan hasil skor-skor pada fasebaseline -1. Fase intervensi, dan fase baseline -2 dari setiap subjek pada setiap sesi.
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut.

2. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan.

Kegiatan pengumpulan data yang benar dan tepat merupakan jantungnya penelitian, sedangkan analisis data akan memberi kehidupan dalam penelitian. Analisis merupakan usaha untuk memilih dan memilah, membuang, menggolongkan serta menyusun ke dalam kategorisasi, mengklasifikasi data untuk menjawab pertanyaan pokok (Arikunto, 2002:132). Data yang diambil merupakan data kualitatif yakni data yang berupa informasi yang berbentuk kalimat. Analisis data dilakukan segera setelah data diperoleh.

Sugiyono (2010:246) mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah penuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawin/ verification.

a. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data adalah proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi pemfokusan dan pengabstraksian data mentah menjadi informasi yang bermakna.

b. Paparan data (*data display*)

Paparan data adalah proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk naratif.

c. Penyimpulan (*conclusion drawing*)

Penyimpulan data adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat dan/atau formula yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian luas.

