

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan induktif atau hipotesis-induktif dimana dapat mewakili dua arah yang umum untuk pengetahuan yang digunakan dalam penelitian pendidikan. Hal ini dapat dikategorikan dengan pendekatan kualitatif, dimana pengumpulan data dan rangkuman data terutama menggunakan naratif atau metode verbal seperti : observasi, interview, dan analisis dokumen (Lodico et al., 2006).

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dari penelitian ini yaitu empat anak di Perumahan Taman Ciputri Indah, Lembang. Dipilihnya peserta didik anak di Perumahan Taman Ciputri Indah, Lembang dikarenakan seperti yang telah disebutkan oleh Nimroody, dkk bahwa anak dengan usia pra-latensi hingga latensi akan banyak terlibat permainan fantasi yang sering diungkapkan melalui fantasi yang tersamarkan dan mekanisme pertahanan yang dipilih oleh mereka akan terlihat dengan cepat (Nimroody et al., 2019). Tempat diselenggarakan penelitian ini berada di Yayasan Pengembangan Anak Indonesia biMBA AIUEO di Perumahan Taman Ciputri Indah, Lembang.

3.3 Pengumpulan Data

Telah dikembangkan oleh Nimroody, dkk yang dikenal dengan *Development of a Defense Mechanisms Manual for Children's Doll Play (DMCP)* dimana menggunakan alat bantu seperti boneka dalam pelaksanaan penelitian tersebut (Nimroody et al., 2019). Untuk tujuan mengumpulkan data, ada 11 cerita yang diambil dari MSSB (MacArthur Story Stem Battery) dengan judul ; *Birthday; Spilled Juice; Three's a Crowd; Mom's Headache; Lost Keys; Hot Stove, Bathroom Shelf; Monster in the Dark; Exclusion; Departure; and Reunion*. Pilihan 11 cerita ini telah dipilih oleh Robinson dan Mantz-Simmons (2003) dan

Oppenheim's (2003) yang menyatakan bahwa cerita ini dinilai sangat produktif dalam konten dan sangat mudah untuk reliabilitas pengkodean (Emde et al., n.d.).

3.4 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian dalam melaksanakan MSSB ini diantara lain (Emde et al., 2003):

- 1) Membangun hubungan. Membangun hubungan antara peneliti dan anak, sehingga enciptakan sebuah hubungan yang baik dan menyenangkan sebelum melibatkannya pada tugas penyelesaian cerita.
- 2) Alat Pendukung. Ada beberapa alat pendukung yang harus disediakan untuk melengkapi kegiatan ini. Bahan yang diperlukan yaitu Boneka keluarga yang dapat menggambarkan nenek, kakek, ayah, ibu, saudara perempuan, saudara laki-laki, orang tambahan yang bisa dijadikan sebagai teman dan juga anjing sebagai peliharaan. Selain itu, alat peraga "pemandangan" sebagai latar. Begitu pula dengan mobil-mobilan yang dapat menjadi alat dalam peragaan di cerita "*Reunion*". Tata letak alat-alat pendukung ini baiknya dilakukan secara manual agar memudahkan anak untuk mengikuti jalan cerita, hal ini dapat memfasilitasi interpretasi tanggapan anak.
- 3) Pemanasan. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dan anak di meja kecil dan melakukan pengenalan karakter boneka yang tersedia. Dari sini, peneliti harus memperhatikan apakah anak dapat menghafal setiap karakter bonekanya atau tidak, Jika sudah siap dengan alat-alat dan setting meja, maka dilakukanlak pemanasan dengan satu cerita yang berjudul "*Birthday*". Menyusun kue dan melakukan pemanasan cerita terlebih dahulu. Setelah stimulasi cerita awal, maka peneliti menanyakan pertanyaan "Lalu, apa yang akan terjadi selanjutnya?" dari sini, peneliti harus lebih tanggap saat anak menjawab. Bila tidak ada respon yang baik atau anak tidak menjawab apapun, maka untuk simulasi atau untuk pemanasan ini, peneliti boleh memberi contoh seperti, "Anak ini memakan kuenya, nyum nyum nyum enak" namun hal ini tidak diperbolehkan ketika pelaksanaan penyampaian cerita yang sebenarnya.

- 4) Reaksi Peneliti terhadap Penyelesaiab Cerita Anak. Hal ini sangat perlu perhatian dimana akan ada reaksi yang menghakimi pada anak. Reaksi seperti “Wah ceritanya sangat bagus” kepada anak yang membuat alur cerita yang begitu kasar akan dinilai sebagai templet yang buruk bagi anak, sehingga anak akan melakukan pengulangan cerita dengan kekerasan makna yang sama. Untuk menghindari hal itu, sebaiknya peneliti mengungkapkan reaksi yang tidak memihak dan netral, seperti “Wahh kamu sangat bekerja keras sekali ya dalam menyelesaikan cerita ini” paa sebuah cerita yang negative dan positif.
- 5) Anjuran. Perlakuan-perlakuan anak pada cerita bisa saja menemukan keambiguan, dimana semuanya tidak terlihat jelasatau ketika dialog, entah siapa yang mengatakannya. Pada hal ini, peneliti bisa menanyakan pada anak “Siapa yang mengatakan itu?” atau ketika dua bonek di pertemukan, entah itu melakukan jabat tangan atau berpelukan bahkan memukul, bisa diperjelas dengan “Apa yang mereka sedang lakukan?”. Adapun kemungkinan anak melakukan penghindaran, dimana anak ketika ditanya, akan menjawab “Saya tidak tahu” maka hal ini dapat dijadikan petunjuk bagi peneliti sejauh mana anak tersebut tidak mau menangani masalah cerita. Perbedaan antara penyelesaian spontan dan terdorong dapat diperhitungkan selama pengkodean.
- 6) Mengulangi Ucapan Anak. Hal ini dapat berguna pada anak dalam proses narasi. Melakukannya tidak hanya menyampaikan bahwa ia didengar, melainkan juga membantu untuk pembuatan transkrip dalam memahami narasi yang diucapkan anak.
- 7) Mengakhiri Cerita. Biasanya, anak akan menyatakan dengan “Selesai ceritanya” untuk mengakhiri sebuah batang cerita. Namun jika adanya cerita gantung, maka peneliti dapat bertanya seperti, “Lalu, akhir ceritanya gimana?” biasanya, hal ini sukses mengakhiri sebuah cerita. Jika anak menjawab “Cerita ini tidak pernah selesai” maka peneliti dapat bertanya untuk melanjutkan ke cerita selanjutnya, seperti “Baik, kalau begitu siap untuk cerita yang lain?” atau menggerakkan karakter untuk pergi dari setting tempat.

- 8) *Wind-Down*. Dimana peneliti mengundang semua peran dalam melakukan aktivitas menyenangkan pada cerita di akhir. Pada titik ini, anak diwawancarai dan diberi tahu bahwa ia dapat bermain dengan figure atau alat apapun yang dia inginkan.
- 9) Standarisasi dan Variasi. MSSB tidak dibuat untuk sebagai standar. Para peneliti dapat menggunakan dan menambahkan atau mengurangi cerita yang telah ada di MSSB. Jika ada perubahan dalam prosedur, perubahan tersebut harus dilaksanakan secara konsisten dan dijelaskan dengan hati-hati. Pada akhirnya, validitas tugas seperti ini bergantung pada (1) seberapa baik skrip cerita dibangun, (2) seberapa baik tugas tersebut dilaksanakan, (3) prosedur analisis apa yang digunakan, dan (4) apa hubungan eksternalnya.

3.5 Analisis Data

Dalam menganalisis data, pertama-tama yang dilakukan yaitu menganalisis hasil transkrip kegiatan yang telah dilaksanakan bersama partisipan. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis transkrip kegiatan pengumpulan data sebagai berikut :

1) Organisasi data

Dalam melakukan organisasi data, data yang telah didapatkan akan diorganisasikan secara sistematis. Hal ini dapat memudahkan peneliti dalam memperoleh kualitas pengumpulan data yang baik dan memudahkan dalam melakukan penelusuran data. Data akan diorganisasikan berdasarkan: (1) Data mentah berupa rekaman video, (2) Data yang dibuat transkrip verbatim disertai kode-kode, dan (3) Pengkategorian dari pengkodean yang dilakukan.

2) Pengkodean

Analisis dilakukan dengan sistem pengkodean dimana ada sepuluh cerita yang dipilih dari instrument MSSB yang mencakup 32 kode mekanisme pertahanan diri yang berbeda. Kode-kode tersebut akan dinilai dari setiap segmen, bukan dari setiap cerita dimana satu segmen terdiri dari 30 detik (Nimroody et al., 2019).

Kode-kode diberikan pada setiap bentuk mekanisme pertahanan diri yang muncul ketika kegiatan pengumpulan data berlangsung. Adapun kode-kode Mekanisme pertahanan diri yang digunakan sebagai berikut :

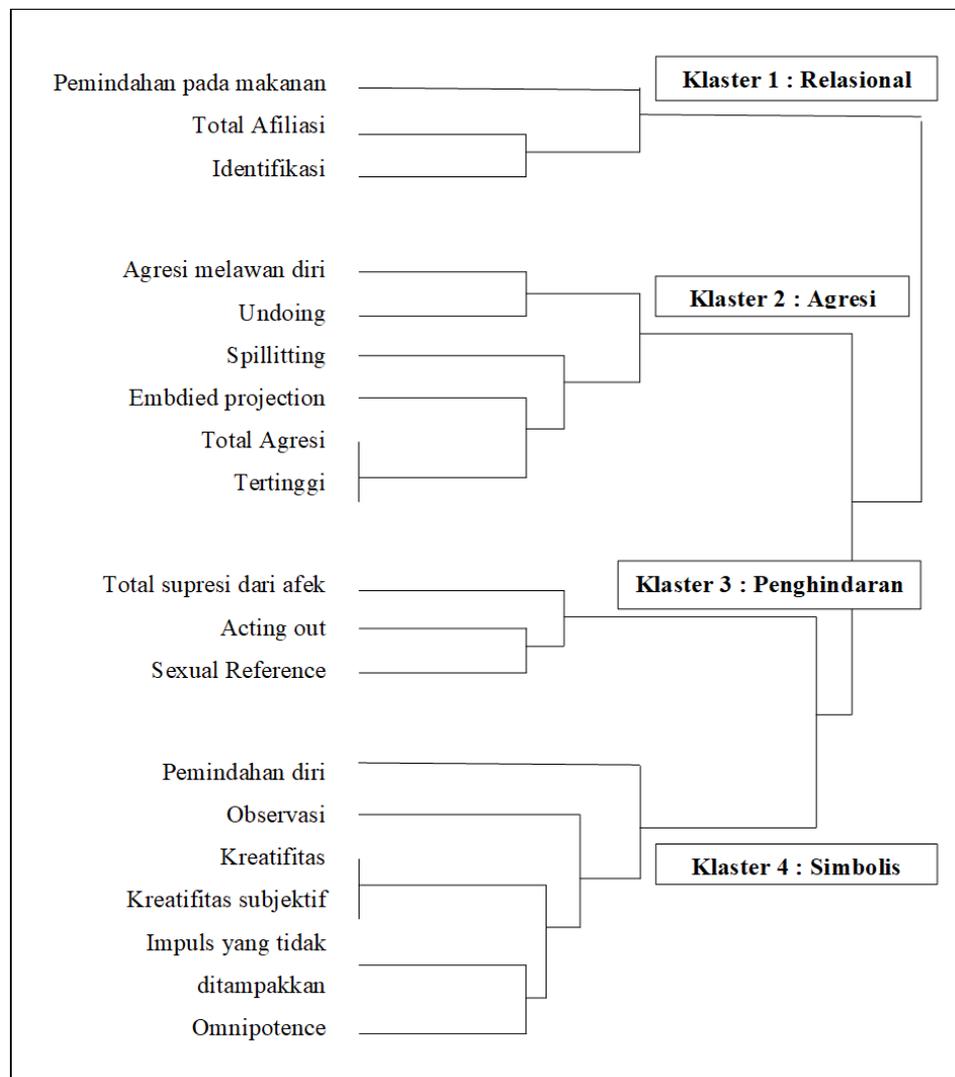
Tabel 3. 1

Kode Mekanisme Pertahanan Diri

No.	Mekanisme Pertahanan Diri	Kode
1.	Memerankan/ bertindak diluar permainanm (<i>Acting out/ Acting Outside of the Play</i>)	MPD 1.1
		MPD 1.2
2.	Afiliasi (A atau B) (<i>Affiliation</i>)	
	A) Aktifitas Afiliasi	MPD 2.1
	B) Afiliasi Sarat Konflik	MPD 2.2
	Afiliasi tipe segitiga	MPD 2.3
3.	Melawan Agresi (Sub kode A-F)	
	Sub Kode A	MPD 3.1
	Sub Kode B	MPD 3.2
	Sub Kode C	MPD 3.3
	Sub Kode D	MPD 3.4
	Sub Kode E	MPD 3.5
	Sub Kode F	MPD 3.6
4.	Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	MPD 4
5.	Penghindaran (<i>Avoidance</i>)	MPD 5
6.	Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	MPD 6
7.	Pemecahan masalah yang kreatif (<i>Creative problem-solving</i>)	MPD 7
8.	Penolakan (<i>Denial</i>)	MPD 8.1
		MPD 8.2
9.	Devolusi (<i>Devolution</i>)	MPD 9
10.	Pemindahan (<i>Displacement</i>)	MPD 10
11.	Pemindahan pada makanan (<i>Displacement to Food</i>)	MPD 11
12.	Disosiasi (<i>Dissociation</i>)	MPD 12
13.	Humor	MPD 13
14.	Idealisasi (<i>Idealization</i>)	MPD 14
15.	Identifikasi (Bersama orang tua)	MPD 15
16.	Manipulasi mekanis boneka/ properti	MPD 16
17.	Penyangkalan (<i>Negation</i>)	MPD 17
18.	Kemahakuasaan (<i>Omnipotence</i>)	MPD 18
19.	Agresi Pasif (<i>Passive Aggression</i>)	MPD 19
20.	Pasif menjadi aktif	MPD 20
21.	Impuls yang diwujudkan atau tidak dimiliki oleh proyeksi	
	Proyeksi yang diwujudkan	MPD 21.1
	Proyeksi impuls yang tidak ditunjukkan	MPD.21.2
22.	Rasionalisasi (<i>Rationalization</i>)	MPD 22
23.	Formasi Reaksi (<i>Formation Reaction</i>)	MPD 23
24.	Regresi (<i>Regression</i>)	MPD 24
25.	Repetisi (<i>Repetition</i>)	MPD 25
26.	Observasi diri (<i>Self-Observation</i>)	MPD 26
27.	Referensi Sosial (<i>Socai al Referencing</i>) (1 atau 2)	

No.	Mekanisme Pertahanan Diri	Kode
	1) Masuk	MPD 27.1
	2) Pencarian tanggapan	MPD 27.2
28.	Pemisahan citra diri atau Gambaran orang lain	MPD 28
29.	Tiba-tiba tidur didalam set	MPD 29
30.	Pengaruh Penekanan (<i>Suppression of Affect</i>)	MPD 30.1
		MPD 30.2
31.	<i>Undoing</i>	MPD 31

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nimroody dan timnya di tahun 2019, mereka membuat analisis kluster dimana hal ini dilakukan untuk mengeksplor sejauh mana berbagai tindakan diuraikan itu berkaitan satu sama lain. Berikut adalah kluster yang ditampilkan (Nimroody et al., 2019):



Gambar 3. 1 Pengelompokkan Ukuran Studi yang Diurutkan Berdasarkan Anak

Dapat disimpulkan bahwa ada empat klaster yang dapat mengelompokkan hasil identifikasi dari mekanisme pertahanan diri anak diantaranya :

- 3) Klaster 1 terdiri dari afiliasi, identifikasi, dan perpindahan pada makanan
- 4) Klaster 2 terdiri dari agresi terhadap diri, *undoing*, *splitting*, *embodied projection*, Total Agresi dan Agresi tertinggi
- 5) Klaster tiga terdiri dari *acting out*, *sexual reference*, dan *suppression of affect*
- 6) Klaster 4 terdiri dari perpindahan, observasi diri, kreatifitas, kreatifitas subjektif, impuls dan kemahakuasaan yang tidak diakui

3.6 Isu Etik

Dalam sebuah penelitian, peneliti diharuskan untuk mengantisipasi masalah etika yang mungkin terjadi selama kegiatan penelitian berlangsung (Creswell, 2014). Peneliti yang menggunakan pendekatan kualitatif menghadapi banyak masalah etika yang muncul selama pengumpulan data di lapangan, dalam analisis dan penyebaran laporan kualitatif (Creswell, 2007).

1) Isu Etik dalam Rumusan Masalah Penelitian

Untuk merumuskan rumusan masalah penelitian, peneliti hanya dapat mengidentifikasi masalah yang dapat menguntungkan bagi partisipan yang terlibat untuk dipelajari. Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang dirumuskan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk mekanisme pertahanan diri anak menggunakan permainan fantasi. Penelitian ini pun tidak meminggirkan atau melemahkan partisipan yang terlibat dalam penelitian ini.

2) Isu Etik dalam Tujuan Pernyataan dan Pertanyaan Penelitian

Tujuan pernyataan dan pertanyaan penelitian disampaikan secara transparan dengan orang tua/ wali partisipan yang terlibat dalam penelitian ini. Disampaikan latar belakang, beserta pengantar dan prosedur penelitian untuk menghindari pelanggaran isu etik ini pada orang tua/ wali untuk membangun kepercayaan dan kredibilitas penelitian.

3) Isu Etik dalam Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, tempat diselenggarakan pengumpulan data disepakati bersama dengan orang tua/ wali partisipan untuk mengurangi risiko, dan menghormati keputusan orang tua/ wali karena partisipan yang terlibat termasuk populasi rentan (5-6 tahun). Penelitian ini pun disetujui oleh orang tua/ wali partisipan dengan menandatangani surat persetujuan permohonan penelitian. Hak untuk berpartisipasi dalam penelitian ini pun dilakukan secara sukarela dan partisipan diberi hak untuk mengundurkan diri kapan saja.

4) Isu Etik dalam Analisis dan Interpretasi Data

Saat menganalisis dan menginterpretasi data, mengharuskan peneliti untuk menganalisis hal yang positif dalam penelitian. Isu etik dalam menganalisis pun bersangkutan dengan peneliti yang melindungi anonimitas partisipan dalam pemaparan laporan penelitian dengan menggunakan alias untuk melindungi identitas partisipan. Dalam menginterpretasi data pun, peneliti menggunakan alat analisis yang telah memiliki standarnya dalam menganalisis hasil pengumpulan data, yaitu dengan menggunakan Kode Manual DMCP sebagai acuan analisis hasil penelitian.

5) Isu Etik dalam Menulis dan Penyebaran Penelitian

Berkesinambungan dengan analisis dan interpretasi data, hasil data penelitian ditulis dengan tidak mengungkapkan atau menggunakan kata-kata yang bias terhadap orang karena jenis kelamin, orientasi seksual, kelompok rasa tau etnis, disabilitas, atau usia. Dalam penulisan penelitian pun tidak ada pemalsuan atau potensi menekan untuk memenuhi kebutuhan peneliti atau audiens. Penelitian ini pun dirancang hanya untuk keperluan penyelesaian program studi sarjana dan tidak untuk disebar luaskan ke khalayak yang memiliki intensi untuk menyalahgunakan identitas dari partisipan penelitian.