

BAB III METODOLOGI PENELITIAN



A. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Fraenkel & Wallen (1993) penelitian kualitatif lebih menekankan pada penggambaran secara holistik, yaitu berusaha menggambarkan sesuatu secara lebih detail terhadap semua yang terjadi, kegiatan khusus dan situasi tertentu dengan perlakuan khusus (seperti penelitian eksperimen), atau menggambarkan sikap atau tingkah laku orang-orang (seperti dalam penelitian survei).

Pemilihan penelitian kualitatif, didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena, mengenai keterampilan sosial anak, serta permainan tradisional. Data tersebut selanjutnya dijelaskan untuk kemudian dimaknai sehingga pada akhirnya dapat dirumuskan suatu program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Hal ini seiring dengan pendapat Mcmillan & Schumacher (2001) dalam Syaodih (2005), bahwa penelitian kualitatif mempunyai dua tujuan utama, yaitu pertama, menggambarkan dan mengungkap (*to describe and explore*) dan kedua, menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*).

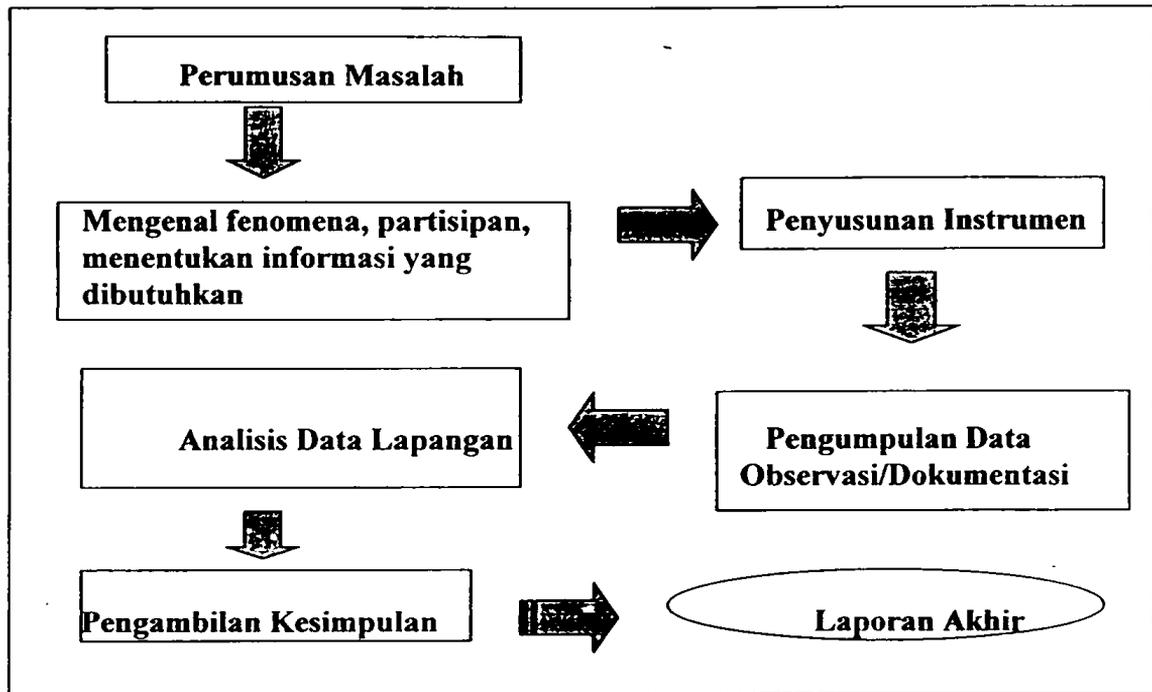
Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah deskriptif. Hal ini dilakukan agar dapat mendeskripsikan suatu gejala yang terjadi pada saat ini. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan secara jelas suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Hal ini mengandung arti bahwa

penelitian deskriptif mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini disebabkan karena penelitian ini menggabungkan beberapa macam metode penelitian dan umumnya penelitian yang menggabungkan beberapa studi pengamatan kemungkinan memilih *purposive sampling*, yaitu peneliti memilih sampel dari pengamatan mereka dengan anggapan bahwa sampel ini bisa mewakili terhadap apa yang akan mereka teliti. Dalam hal ini Anak-anak SD kelas 1, 2, 3 (kelas rendah) yang akan dijadikan sebagai sampel dan saat ini masih melakukan permainan tradisional. Penelitian juga dipusatkan pada sekolah yang berada di daerah transisi seperti kabupaten dan pedesaan bukan perkotaan. Hal ini dipengaruhi oleh dugaan bahwa saat ini hanya anak-anak yang masih berada di daerah kabupaten dan pedesaan yang saat ini masih sering melakukan permainan tradisional sementara di perkotaan diduga hampir tidak melakukannya lagi.

Dalam penelitian ini keaktifan dan keluasan eksplorasi dan analisis peneliti sangat mendominasi hasil dan pembahasan penelitian. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan yang digambarkan pada bagan 3.1 berikut ini.

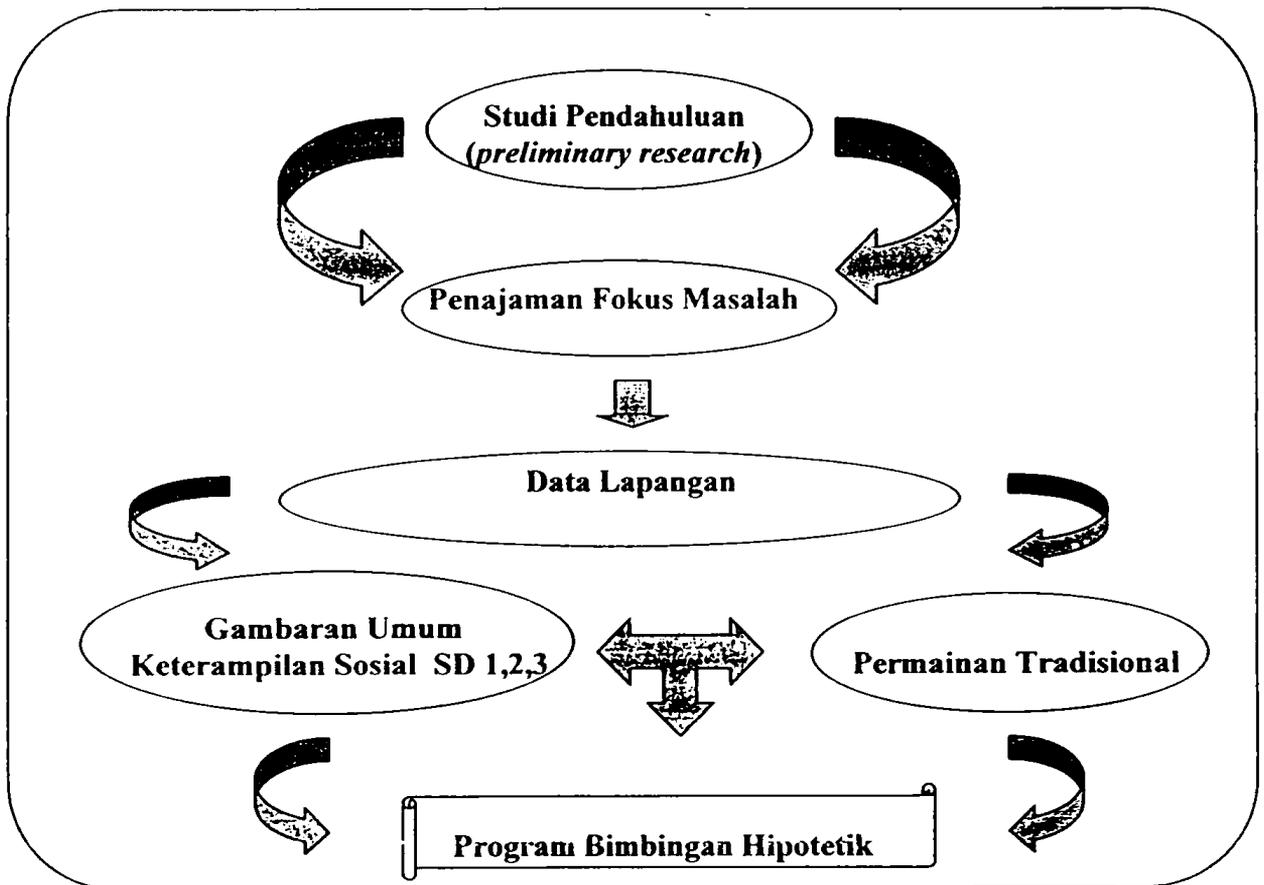


Bagan 3.1
Langkah-Langkah Penelitian

Alat/teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik komunikasi langsung, dengan studi dokumentasi, observasi, dan interviu sebagai alat pengumpul data.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian dirancang untuk memberikan gambaran yang utuh terhadap proses penelitian yang diawali pada studi pendahuluan sampai pada perumusan program bimbingan hipotetik. Desain penelitian secara lebih rinci dipaparkan pada bagan 3.2 berikut ini.



Bagan. 3.2
Desain Penelitian

D. Definisi Operasional

Berikut ini adalah definisi operasional yang merupakan inti dari penelitian.

1. Program bimbingan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program hipotetik yang merupakan rancangan kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan menggunakan serangkaian rencana kerja dan berisikan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam kerangka yang sistematis, terarah dan terpadu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat. Berikut ini merupakan aspek-aspek keterampilan sosial pada penelitian ini yaitu keterampilan dalam bekerjasama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan, dan keterampilan dalam menghargai orang lain.
3. PAUD dalam penelitian ini diartikan sebagai *Early childhood education involves any group program serving children from birth to 8 years of age that is designed to promote children's intellectual, social, emotional, language, and physical development and learning* (Bardekamp&Copple, 1997; NAEYC, 1995; Kostelnik, et.al, 1999)
4. Permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.
5. *Traditional play forms are those activities handed down from one generation to the next and continuously followed by most people* (Cooney, 1999; Ulker & Gu, 2004). *Traditional plays are developmentally appropriate and they would be very advantageous when teaching academic subjects.*
6. Permainan Tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktivitas permainan (*kaulinan budak*) yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda. Dari permainan ini anak-



anak usia dini akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

E. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah Siswa SD yang berada pada kelas rendah yaitu kelas 1, 2, 3 dan berada pada rentang usia 6 sampai 8 tahun. Masa ini disebut dengan usia dini.

Early childhood education involves children from birth to 8 years.

Subyek dipilih dengan asumsi bahwa anak-anak usia ini berada pada masa bermain. Masa ini juga akan memungkinkan munculnya interaksi sosial antara teman sebaya, dan anak-anak yang usianya lebih tinggi akan melakukan proses pembimbingan terhadap adik-adiknya begitu juga jika terdapat anak yang di luar dari rentang usia ini misalnya 5 tahun ke bawah, akan dibimbing oleh anak yang lebih tinggi usianya. Transmisi nilai-nilai budaya terjadi pada saat anak-anak yang usianya lebih tinggi memiliki kemampuan untuk membimbing anak-anak yang usianya lebih rendah. Masa ini merupakan masa bagi anak untuk mengembangkan hubungan positif dengan teman sebaya dalam kelompok, yang akan mendorong munculnya kerjasama serta interaksi sosial dengan teman sebaya. Interaksi ini membantu anak mengembangkan keterampilan sosial.

Penelitian dilakukan di SDN Bukanagara Lembang dan arena bermain di kampung Bukanagara Lembang. Hal ini dilakukan dengan asumsi bahwa daerah tersebut

merupakan daerah transisi yang masih memiliki lahan yang cukup luas bagi anak untuk melakukan berbagai permainan tradisonal serta diduga masih melakukan berbagai kegiatan permainan tradisonal. Di sekolah ini juga dirasakan munculnya berbagai permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan sosial di antaranya adalah siswa kelas 1 sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru.

Obyek pada penelitian ini adalah keterampilan sosial dan permainan tradisional. Informasi yang diperoleh dari lapangan kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan program bimbingan hipotetik untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional.

F. Proses Pelaksanaan Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut.

1. Pengurusan surat ijin untuk melakukan observasi kepada pihak Program Pasca Sarjana UPI yang ditujukan untuk SD Bukanagara, Ketua RT 05 Kp. Bukanagara dan Pimpinan Caraka Sundanologi Bandung.
2. Penajaman kembali permasalahan penelitian yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan yang muncul berkaitan dengan peranan permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan sosial anak. Permasalahan tersebut kemudian ditelaah lebih lanjut dengan mengenali fenomena-fenomena yang saat ini sedang terjadi.
3. Setelah mengenali fenomena yang terjadi di lapangan peneliti mengembangkan instrumen yang akan dijadikan alat untuk melakukan pengamatan lebih lanjut.

4. Langkah selanjutnya adalah proses pengumpulan data dalam penelitian ini. Untuk dapat melakukan pengamatan secara tepat maka peneliti mendokumentasikan hasil pengamatan melalui foto dan video.
5. Setelah data diperoleh peneliti kemudian melakukan analisis terhadap data tersebut. Dalam melakukan analisis ini, penguasaan peneliti terhadap teori-teori yang berkaitan dengan data yang dikumpulkan akan sangat mempengaruhi hasil penelitian.
6. Sebagai langkah terakhir dari penelitian ini adalah membuat kesimpulan yang diambil dari hasil analisis data yang telah diperoleh dari lapangan.

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Menurut Usman & Akbar (1996) instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Artinya, peneliti harus terjun langsung sendiri ke lapangan secara aktif. Namun untuk kepentingan observasi dan interviu terhadap guru kelas, tentang keterampilan sosial anak, maka disusun kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Aspek Keterampilan Sosial Anak

No	Aspek Keterampilan Sosial Anak
1.	Keterampilan dalam bekerja sama
2.	Keterampilan dalam menyesuaikan diri
3.	Keterampilan dalam berinteraksi
4.	Keterampilan dalam mengontrol diri
5.	Keterampilan dalam berempati
6.	Keterampilan dalam mentaati aturan (disiplin)
7.	Keterampilan dalam menghargai orang lain

Dari kisi-kisi yang dituliskan pada bagian sebelumnya maka dikembangkan menjadi beberapa butir item pernyataan sebagai berikut.

- 1) Keterampilan dalam bekerja sama, meliputi:
 - a. menunjukkan keterikatannya pada kelompoknya;
 - b. bersedia membantu teman yang berkesulitan dalam melakukan suatu kegiatan;
 - c. menunjukan sikap ingin menang sendiri;
 - d. menolak terlibat dalam suatu kelompok;
 - e. memberikan kesempatan kepada anak lainnya untuk memainkan permainan yang telah dilakukannya.
- 2) Keterampilan anak dalam menyesuaikan diri, mencakup:
 - a. bersedia ditempatkan dalam kelompok yang berbeda;
 - b. dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru tanpa mengalami kesulitan;
 - c. bersikeras terhadap pendapatnya sendiri;
 - d. memilih-milih teman dekatnya.
- 3) Keterampilan anak dalam berinteraksi, terdiri dari:
 - a. mengajak teman lainnya untuk bermain bersama
 - b. membantu teman lainnya dalam menyelesaikan tugas
 - c. berinisiatif dengan mengajak teman lain untuk bermain
- 4) Keterampilan anak dalam mengontrol diri, meliputi:
 - a. cepat merasa bosan dalam melakukan suatu kegiatan;
 - b. menahan diri dari keinginannya untuk melakukan kegiatan jika bukan gilirannya;
 - c. mampu menghindarkan diri dari kegiatan yang dapat membahayakan dirinya;

d. mampu menyelesaikan konflik yang dihadapinya dengan baik.

5) Keterampilan anak dalam berempati, mencakup:

a. menunjukkan rasa senang ketika temannya mencapai keberhasilan;

b. mencela temannya yang gagal mencapai prestasi;

c. menunjukkan kepedulian kepada orang lain yang sedang menghadapi permasalahan;

d. menunjukan rasa senang pada orang lain yang memiliki pengalaman yang menyenangkan.

6) Keterampilan anak dalam mentaati aturan (disiplin), terdiri dari:

a. melakukan semua prosedur kegiatan;

b. mengacak semua kegiatan tanpa beraturan;

c. mampu menunggu gilirannya untuk bermain;

d. membereskan alat permainan yang telah digunakannya.

7) Keterampilan anak dalam menghargai orang lain, meliputi:

a. Menghargai berbagai kemampuan yang dimiliki teman-temannya;

b. Meluangkan waktu untuk melihat permainan orang lain.

Setelah item pernyataan dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan penimbangan terhadap instrumen yang telah dibuat. Dalam hal ini peneliti meminta pertimbangan kepada pakar pendidikan anak usia dini di PGTK UPI. Dari hasil pertimbangan (*judgement*) dapat diambil kesimpulan bahwa pedoman ini dapat dipergunakan untuk mengamati proses pengembangan keterampilan sosial pada saat anak melakukan permainan tradisional.

H. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan teknik analisis data kualitatif. Fraenkel dan Wallen (1993) menjelaskan bahwa analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif secara mendasar dilakukan dengan cara mensintesis informasi yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber seperti hasil observasi, dan analisis dokumen ke dalam bentuk deskripsi yang berhubungan dengan apa yang diamati.

Data yang telah diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan didukung oleh hasil analisis dokumen yang diperoleh baik berupa foto maupun video. Langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan dengan menggunakan multi literatur agar dapat mendukung hasil kesimpulan yang dibuat oleh peneliti.

I. Validitas Data Kualitatif

Alwasilah (2003) menyatakan bahwa validitas adalah kebenaran dan kejujuran sebuah deskripsi, kesimpulan, penjelasan, tafsiran, dan segala jenis laporan. Untuk dapat memelihara validitas penelitian ini dilakukan dengan cara, sebagai berikut.

1. Triangulasi.

Teknik ini merujuk pada pengumpulan informasi atau data dari individu dan latar dengan menggunakan berbagai macam metoda. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi, interviu dan studi dokumentasi untuk menjamin kredibilitas. Observasi dilakukan untuk mendeskripsikan secara jelas perilaku yang ditunjukkan siswa, interviu untuk mengetahui penilaian guru terhadap keterampilan sosial anak didiknya serta pengamatannya terhadap permainan tradisional, dan studi dokumentasi untuk



merekam aktivitas permainan yang dilakukan oleh siswa tersebut. Selain itu, dalam hal tersebut, penelitian ini menggunakan latar lokasi yang berbeda yaitu tidak hanya di lingkup sekolah namun juga di arena bermain yang kerap digunakan siswa untuk bermain. Hal ini dilakukan untuk mengamati bahwa permainan yang dilakukan siswa SDN Bukanagara tidak hanya dilakukan di sekolah saja tetapi juga telah merupakan aktivitas keseharian mereka. Cara lain juga dilakukan dengan memeriksakan data yang telah diperoleh kepada pihak-pihak lain yang dapat dipercaya, dalam hal ini peneliti meminta analisis dari pakar budaya Sunda.

2. Masukan, Asupan atau *Feedback*

Meminta masukan, saran, kritik, dan komentar dari orang lain sangat dianjurkan untuk mengidentifikasi ancaman terhadap validitas, bias dan asumsi penelitian, serta kelemahan-kelemahan logika penelitian yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan hal tersebut hasil penelitian ini didiskusikan dengan dosen PGTK UPI.

3. Mengecek Ulang atau *Member Check*

Ada masukan atau *feedback* yang sangat penting dan tinggi harganya, yakni masukan yang diberikan oleh individu yang menjadi responden atau dikenal dengan *member check*. Teknik ini dianggap ampuh untuk menghindari salah tafsir terhadap perilaku responden sewaktu di interviu, menghindari salah tafsir sewaktu di observasi, dan mengkonfirmasi perspektif emik responden terhadap suatu proses yang sedang berlangsung.





