

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif didefinisikan sebagai sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial atau masalah manusia, berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik lengkap yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan pemberi informasi secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar alamiah (Cresswell, 2002: 1). Menurut Moleong, (2005: 6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Bogdan dan Taylor (1975: 5) dalam Moleong (2005: 4) mengatakan bahwa metode kualitatif sebagai prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Penelitian ini menggunakan format deskriptif kualitatif yang bersifat eksploratif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang memberikan gambaran yang menyeluruh dan jelas terhadap situasi sosial yang diteliti, komparatif berbagai peristiwa dari situasi sosial satu dengan situasi sosial yang lain dari waktu tertentu dengan waktu yang lain; atau dapat menemukan pola-pola

hubungan antara aspek-aspek tertentu dengan aspek yang lain, dan dapat menemukan hipotesis dan teori (Sugiyono, 2005: 21). Tujuan penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu (Bungin, 2008: 68).

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bersifat eksploratif karena dilakukan dengan studi yang mendalam dan mempertimbangkan kedalaman data. Alasan lain mengapa format penelitian ini bersifat eksploratif, yaitu dilakukan dalam latar alamiah, komprehensif, mendalam, dan detail mengenai fenomena yang diangkat dalam penelitian ini (Patton, 1990). Tujuannya adalah memberikan gambaran dan informasi yang mendalam pada sasaran penelitian, sehingga sampai pada tingkat makna. Makna adalah data dibalik yang tampak (Sugiyono, 2005: 7-8). Selain itu juga penelitian deskriptif bertujuan untuk mencoba menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu (Koentjaraningrat, 1983: 29).

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Data-data tersebut dapat berasal dari hasil pengamatan atau observasi, naskah wawancara, foto, *videotape*, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya (Moleong, 2005: 157).

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan (Bungin, 2008 : 115).

Baister, 1994 dalam Poerwandari, 1998, menyatakan bahwa observasi adalah kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut.

Tujuan observasi dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan *setting* yang diteliti, aktivitas yang berlangsung, orang yang terlibat dalam aktivitas tersebut dan penghayatan terhadap kejadian yang dilihat berdasarkan perspektif partisipan/subyek. Adapun metode observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat non-partisipan dan terstruktur.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi yang bersifat partisipasi pasif (*passive participation*). Susan Stainback (1988) dalam Sugiyono (2005: 66) menyatakan bahwa:

passive participation means the research is present at the scene of action but does not interact or participate

Jadi, dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

Observasi non-partisipan terstruktur adalah observasi yang dirancang sebelumnya karena sulit jika dengan situasi alami. (Shaughndessy, J.J, 2003). Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi terhadap permainan-permainan tradisional etnis Sunda yang dimainkan oleh subjek penelitian dan selanjutnya

direkam dengan menggunakan alat dokumentasi. Dalam pengambilan data tersebut, observer memberikan perlakuan terhadap urutan jalannya aturan main dalam setiap permainan tradisional yang direkonstruksi ulang agar hasilnya terlihat lebih jelas dengan urutan yang sistematis tanpa mengubah alur jalannya permainan.

Tahap-tahap observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan survey terhadap situasi sosial objek penelitian. Dalam kegiatan ini, peneliti melakukan penjelajahan umum dan menyeluruh serta melakukan deskripsi terhadap semua yang dilihat, didengar, dan dirasakan.
- 2) Peneliti memfokuskan observasi dengan cara melakukan rekonstruksi permainan tradisional etnis Sunda oleh subjek penelitian. Pada bagian ini, subjek penelitian, yaitu anak-anak yang memiliki kisaran usia 5-12 tahun memainkan berbagai permainan tradisional yang akan diteliti. Pada saat mereka bermain, peneliti mengobservasi bentuk perilaku yang ditampilkan oleh anak-anak dan merekam jalannya permainan, yang akan dituangkan dalam bentuk VCD/ DVD.
- 3) Peneliti melakukan observasi pendalaman melalui hasil rekaman pelaksanaan rekonstruksi permainan yang terrekam dalam sebuah VCD/ DVD.
- 4) Peneliti melakukan analisis komponensial terhadap fokus. Pada tahap ini, peneliti telah menemukan karakteristik, persamaan, dan perbedaan antar permainan, yang mencerminkan nilai-nilai perdamaian.

- 5) Peneliti mencatat dan membuat kesimpulan terhadap nilai-nilai perdamaian yang terdapat dalam setiap permainan.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu (Mulyana, 2003 : 180). Esterberg (2002) mendefinisikan wawancara sebagai,

a meeting two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic.

Susan Stainback (1988) mengemukakan bahwa,

interviewing provide a researcher a means to gain a deeper understanding of how the participant interpret a situation or phenomenon than can be gained through observation alone.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti akan melakukan metode wawancara mendalam (*in-depth interview*) terhadap para informan yang dipilih dalam penelitian lapangan (*field research*). Seperti yang telah dikemukakan oleh Bungin (2008: 108) bahwa, wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Maksudnya, pewawancara harus benar-benar mengetahui

bahwa informan yang dipilih adalah benar-benar orang yang tahu dan mengetahui tentang materi atau topik yang akan ditanyakan atau dibicarakan. Tujuan melakukan wawancara seperti yang dikemukakan oleh Lincoln dan Guba (1985: 266) dalam Moleong (2005: 135) antara lain, mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, dan kepedulian. Melalui wawancara peneliti bisa mendapatkan informasi yang mendalam (*in-depth information*) karena beberapa hal, antara lain;

- 1) Peneliti dapat menjelaskan atau mem-*parafrase* pertanyaan yang tidak dimengerti oleh responden.
- 2) Peneliti dapat mengajukan pertanyaan susulan (*follow-up questions*).
- 3) Responden cenderung menjawab apabila diberi pertanyaan.
- 4) Responden dapat menceritakan sesuatu yang terjadi di masa silam dan masa mendatang (Alwasilah, 2003: 154).

Dengan melakukan wawancara terhadap para informan atau responden diharapkan peneliti mendapatkan data-data yang lebih jelas dan tepat mengenai fenomena yang akan diteliti.

Metode wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah metode wawancara terbuka (*open-ended interview*) atau tidak terstruktur dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan dan melaksanakannya secara tatap muka (langsung). Keraf (1989: 161) mengemukakan bahwa, wawancara atau *interview* adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau seorang *authoritas* (seorang

ahli atau yang berwenang dalam suatu masalah). Tujuan melakukan wawancara tidak terstruktur adalah untuk memperoleh bentuk-bentuk tertentu informasi dari semua responden, tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap responden (Denzin dalam Mulyana, 2003: 181). Selain itu juga karena wawancara tidak terstruktur bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, termasuk karakteristik sosial budaya (agama, suku, gender, usia, tingkat pendidikan, pekerjaan, dsb.) responden atau informan yang dihadapi (Mulyana, 2003: 181).

Sebelum melakukan wawancara, peneliti membuat pedoman wawancara yang berisi pokok-pokok pemikiran atau pertanyaan yang akan ditanyakan langsung kepada informan. Menurut Manase Malo dan Sulastiawan (1986: 37), teknik wawancara tak berstruktur adalah wawancara yang dilakukan berdasarkan suatu pedoman atau catatan yang hanya berisi butir-butir atau pokok-pokok pemikiran mengenai hal yang akan ditanyakan pada waktu wawancara berlangsung. Adapun pedoman wawancara dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Pengetahuan responden tentang permainan tradisional dan bagaimana perkembangannya saat ini.
- 2) Jenis permainan yang berkembang di lingkungan anak-anak saat ini, tradisional atau modern.
- 3) Beda antara permainan tradisional dan permainan modern.
- 4) Manfaat yang didapatkan dari setiap permainan.
- 5) Permainan seperti apa yang layak diberikan kepada anak-anak saat ini, tradisional, modern, atau kombinasi di antara keduanya.

- 6) Pengaruh permainan pada perkembangan anak dan tingkah laku yang dimunculkan sehari-hari, banyak konflik atau bersahabat (damai).
- 7) Bagaimana pendapat responden tentang beragam konflik-konflik yang terjadi belakangan ini, yang melibatkan anak-anak sebagai korban. Tanggapan akan perkembangan anak-anak dan hak anak untuk bermain.
- 8) Peranan permainan tradisional dalam mendukung perdamaian.
- 9) Fenomena permainan tradisional dan kelestariannya, terkait dengan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.
- 10) Dukungan terhadap perkembangan permainan tradisional dan penelitian ini yang membahas tentang nilai-nilai perdamaian dalam permainan tradisional, khususnya permainan tradisional etnis Sunda.

Agar hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti dapat terungkap semua, maka peneliti menggunakan bantuan alat perekam berupa *tape recorder* atau *MP4* untuk merekam hasil wawancara. Tujuan peneliti penggunaan alat perekam dalam wawancara adalah agar peneliti dapat berkonsentrasi penuh terhadap informasi yang diberikan responden (tidak perlu repot menulis), dan data diperoleh juga lengkap, sehingga leluasa untuk merumuskan hasil wawancara (Mulyana, 2003: 185).

Adapun langkah-langkah wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, yaitu;

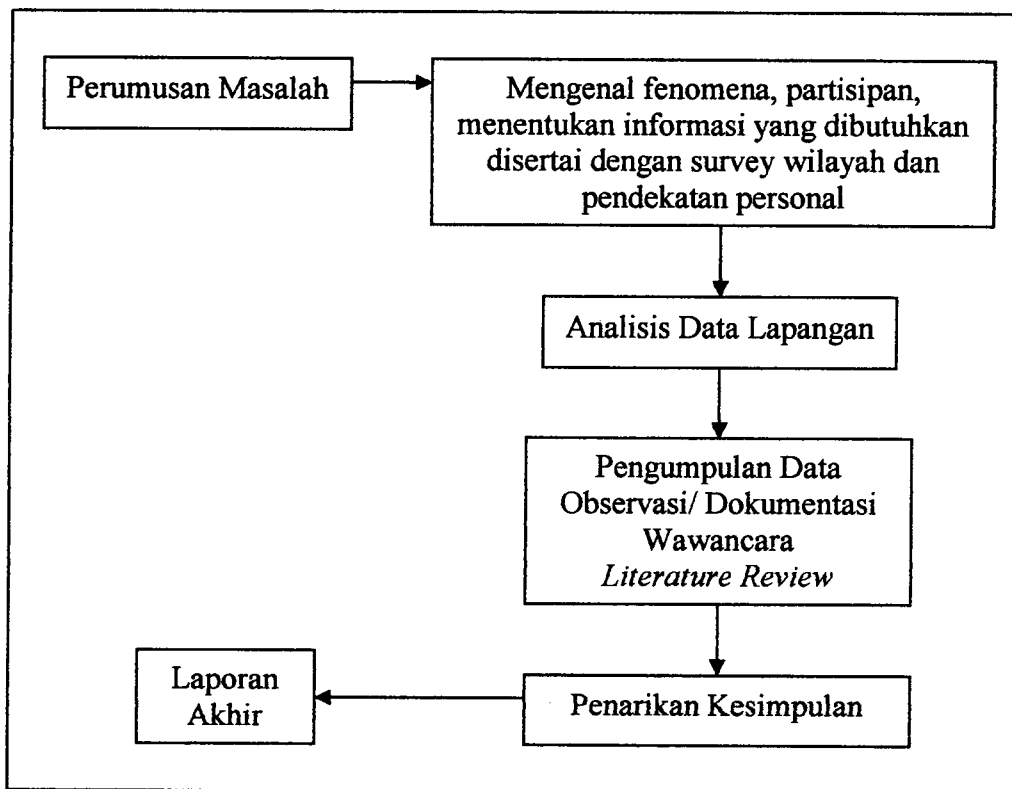
- a. Menetapkan kepada siapa wawancara itu dilakukan.
- b. Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan.
- c. Mengawali atau membuka alur wawancara.
- d. Melaksanakan alur wawancara.
- e. Mengkonfirmasi ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya.
- f. Menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan.
- g. Mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh.

(Lincoln dan Guba dalam Sugiyono, 2005: 76).

3. Literature Review (Studi Kepustakaan)

Literature review atau yang biasa disebut dengan studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari sumber-sumber kepustakaan yang menunjang penelitian (Alwasilah, 2003: 155-157). Sumber kepustakaan berupa buku-buku permainan tradisional di seluruh Indonesia yang diterbitkan departemen Pendidikan dan Kebudayaan, sumber dari majalah, buku-buku, hasil-hasil penelitian, artikel koran, artikel dan jurnal yang ada di situs atau *websites*, serta jurnal *cross-cultural* yang berkaitan dengan penelitian ini. Tujuannya adalah untuk memverifikasi data-data yang diperoleh dari sumber-sumber kepustakaan tersebut.

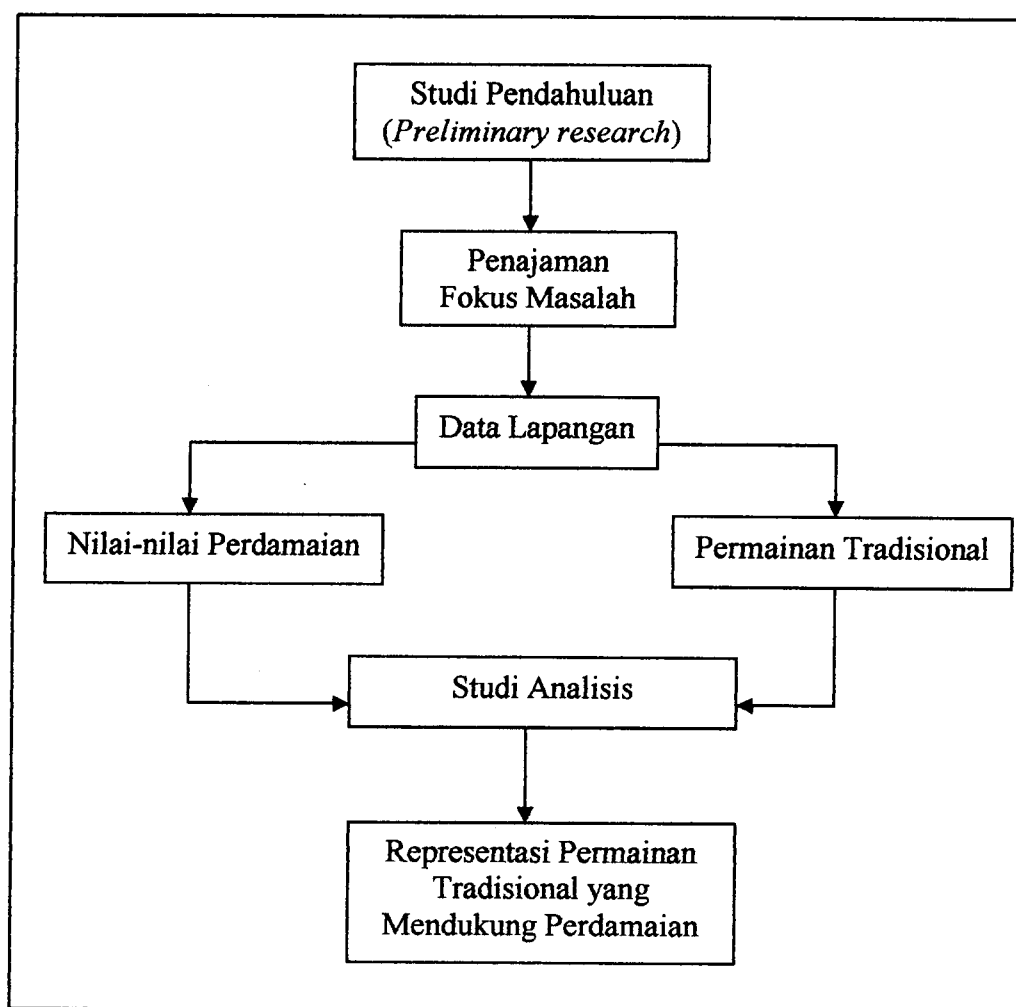
Berdasarkan penjelasan di atas, disusun secara singkat langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian untuk mengidentifikasi nilai-nilai perdamaian dalam permainan tradisional etnis Sunda, yang digambarkan pada bagan 3.1 berikut ini.



Bagan 3.1
Langkah-langkah Penelitian

C. Desain Penelitian

Desain penelitian dirancang untuk memberikan gambaran yang utuh terhadap proses penelitian yang dimulai dari studi pendahuluan sampai pada kesimpulan akhir dari analisa hasil penelitian. Adapun model desain penelitian yang digunakan dalam penelitian digambarkan dalam bagan 3.2 berikut ini.



Bagan 3.2
Desain Penelitian

D. Definisi Operasional

1. Nilai

Nilai adalah seperangkat pengetahuan yang meliputi pandangan hidup, keyakinan, norma, aturan, hukum yang menjadi milik suatu masyarakat melalui suatu proses belajar, yang kemudian dipergunakan untuk menata dan menginterpretasikan sejumlah kondisi atau peristiwa dalam aspek kehidupan sehari-hari (Wasisto, dkk, 2005: 14).

2. Nilai-nilai Perdamaian

Nilai-nilai perdamaian adalah nilai-nilai yang mengidentifikasi kecenderungan pribadi yang secara luas menentukan apakah tingkah laku atau tindakan seseorang itu mencerminkan sikap perdamaian yang sesuai dengan deklarasi UN (*United Nations*) dan nilai-nilai yang ada dalam pendidikan perdamaian. (Article 26, Universal Declaration of Human Rights).

Diketahui bahwa, terdapat 8 aspek nilai dan sikap perdamaian yang berhubungan erat dengan tujuan pendidikan perdamaian yang juga merupakan landasan dalam program pendidikan perdamaian se-dunia. Delapan aspek nilai dan sikap yang merefleksikan perdamaian antara lain, yaitu:

- 1) Menghargai kepedulian terhadap ras, gender, usia, suku bangsa, kelas, jenis kelamin, penampilan/ tampilan, politik atau sistem kepercayaan, kemampuan fisik maupun mental (*Respect for others regardless of race, gender, age, nationality, class, sexuality, appearance, political or religious belief, physical or mental ability*).
- 2) Empati; kemampuan untuk memahami pandangan orang lain dari pandangan orang lain itu (*Empathy - a willingness to understand the views of others from their standpoint*).
- 3) Kepercayaan terhadap perubahan positif yang dilakukan oleh individu dan sekelompok orang (*A belief in positive change by individuals and groups of people*).
- 4) Penghargaan dan apresiasi terhadap keberagaman (*Appreciation of and respect for diversity*).

- 5) *Self esteem*; menerima dan menghargai diri sendiri (*Accepting the intrinsic value of oneself*).
- 6) Komitmen untuk anti-kekerasan, kejujuran, dan keadilan sosial (*Commitment to nonviolence, equity and social justice*).
- 7) Memperhatikan lingkungan dan pemahaman terhadap tempat hidup manusia dalam sebuah ekosistem (*Concern for the environment and understanding of our place in the eco-system*).
- 8) Komitmen terhadap persamaan (*Commitment to equality*).

Dalam konteks budaya, etnis Sunda memiliki *world-view* “*Silih asuh, silih asuh, silih asih*”, yang di dalamnya mengandung nilai-nilai perdamaian, terutama *world-view silih asuh* dan *silih asih* (Suryalaga, 2006). *Silih asuh* mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin. *Silih asuh* memerlukan penghargaan, kesedarajatan, keadilan, keihlasan, kepercayaan, ksatria (kepemimpinan), pengorbanan, tanggung jawab, serta rasa senasib sepenanggungan. Sedangkan *silih asih* bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus. *Silih asih* memerlukan kejujuran, kebersamaan, kesabaran, pengorbanan, tanggung jawab, serta rasa damai. Menurut Suryalaga (2006), setelah terwujudnya proses *asih*, maka akan berdampak pada pemaknaan hubungan yang lebih dalam sehingga masing-masing pihak berupaya hidup rukun. Rukun diartikan sebagai hubungan baik antar manusia, alam, lingkungan di mana kita berada, dan Tuhan Yang Maha Esa yang disertai nilai damai (*peace*), penghargaan (*respect*), kasih

sayang (*love*), persatuan/ kesatuan, berbagi (*sharing*), perhatian (*caring*), persatuan/ kesatuan (*unity*).

3. Bermain

Bermain adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang (Santrock, 2002: 275).

4. Permainan

Permainan atau yang lebih populer disebut *games*, adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu (Tedjasaputra, 2001).

5. Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi (James Danandjaja, 2002: 171).

6. Permainan Tradisional Etnis Sunda

Permainan tradisional etnis Sunda merupakan suatu aktivitas permainan atau yang biasa dikenal dengan istilah *kaulinan barudak* yang tumbuh dan berkembang di tataran Sunda, daerah Jawa Barat yang sarat akan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda, termasuk di dalamnya nilai-

nilai perdamaian dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Adapun nama-nama permainan tradisional etnis Sunda yang diteliti yaitu, *Galah Asin*, *Karet*, *Jajampanaan*, *Jeblog Panto*, *Béklen*, *Sorodot Gaplok*, *Sondah/ Sonlah*, dan *Bebentengan/ Rerebonan/ Baren*.

E. Subjek, Objek, dan Informan Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang memiliki kisaran usia 5-12 tahun. Subjek dipilih secara random, yaitu anak-anak yang berdomisili di sekitar lokasi pengambilan data dan mengetahui tentang jenis-jenis permainan tradisional etnis Sunda, serta biasa memainkan permainan tradisional etnis Sunda dalam kegiatan bermainnya sehari-hari, baik di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah.

Penelitian ini dilakukan di wilayah RT 03 RW 08 Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap Bandung. Hal ini dilakukan dengan asumsi bahwa anak-anak yang tinggal di sekitar wilayah tersebut masih melakukan permainan tradisional etnis Sunda dalam kegiatan bermain bersama dengan teman-temannya. Dan sampai saat ini pun anak-anak yang tinggal di sekitar wilayah RT 03 RW 08 Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap Bandung masih memainkan permainan tradisional etnis Sunda, meskipun daerah ini termasuk ke dalam wilayah perkotaan yang memiliki lahan bermain yang terbatas.

Objek dalam penelitian ini adalah nilai-nilai perdamaian dan permainan tradisional etnis Sunda. Informasi yang diperoleh dari lapangan kemudian dijadikan dasar dalam menganalisa nilai-nilai perdamaian yang terkandung dalam

permainan tradisional etnis Sunda untuk selanjutnya menentukan nama-nama permainan tradisional etnis Sunda yang bisa dikembangkan untuk meredam konflik-konflik yang berdampak pada kondisi psikologis anak-anak.

Merujuk kepada kriteria informan sebagai sumber data, seperti yang dikemukakan oleh Faisal (1990) dalam Sugiyono (2007: 221), yaitu:

1. Mereka yang menguasai atau memahami sesuatu melalui proses enkulturasi, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayatinya.
2. Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.
3. Mereka yang mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi.
4. Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi hasil “kemasannya” sendiri.
5. Mereka yang pada mulanya tergolong “cukup asing” dengan peneliti sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan semacam guru atau narasumber.

Maka, informan/ narasumber utama dalam penelitian ini adalah pakar budaya etnis Sunda, yaitu Bapak H. R. Hidayat Suryalaga.

F. Proses Pelaksanaan Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut ini, yaitu:

1. Pengurusan surat izin penelitian kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) untuk dilanjutkan ke Rektor Universitas Pendidikan Indonesia melalui Kepala BAAK.
2. Pengurusan surat izin penelitian ke Badan Kesatuan Bangsa, Perlindungan, dan Pemberdayaan Masyarakat, Jalan Wastukencana No. 2 Telepon (022) 4230393 Bandung.
3. Pemberitahuan Penelitian kepada Camat Cidadap dan Lurah Hegarmanah Kota Bandung.
4. Penajaman kembali permasalahan penelitian yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan yang muncul berkaitan dengan nilai-nilai perdamaian di dalam permainan tradisional dan peranan permainan tradisional dalam mengatasi dampak psikis anak-anak. Permasalahan tersebut kemudian ditelaah lebih lanjut dengan menggali fenomena-fenomena relevan yang terjadi.
5. Setelah mempertajam fenomena yang terjadi di lapangan peneliti merancang metode pengambilan data melalui observasi dan wawancara, serta kelengkapan yang diperlukan, dan juga dilengkapi dengan *literature review*.
6. Proses pengumpulan data, yaitu melakukan rekonstruksi permainan tradisional, mengobservasi jalannya permainan, dan mendokumentasikannya dalam bentuk rekaman video dan foto.

7. Melakukan pengamatan mendalam terhadap rekaman video hasil permainan tradisional yang telah direkonstruksi.
8. Melakukan analisis data (analisis sementara).
9. Melengkapi data analisis dengan melakukan wawancara kepada beberapa informan/ responden, terutama pakar budaya Sunda untuk memverifikasi analisis data yang telah dilakukan.
10. Melakukan analisis data berdasarkan hasil verifikasi.
11. Langkah terakhir, yaitu membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dibuat.

G. Instrumen Penelitian

Karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti, yang berperan sebagai pengamat dan alat pengumpul data untuk mengidentifikasi nilai-nilai perdamaian dalam permainan tradisional etnis Sunda yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif "*the researcher is the key instrument.*"

Jadi, peneliti adalah merupakan instrumen kunci dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2005: 60).

Dalam hal instrumen penelitian kualitatif, Lincoln & Guba (1986) menyatakan bahwa:

The instrument of choice in naturalistic inquiry is the human. We shall see that other forms of instrumentation may be used in later phases of the inquiry, but the human is initial and continuing mainstay. But if the human instrument has been used extensively in earlier stages of inquiry, so that instrument can be constructed that is grounded in the data that the human instrument has product.

Nasution (2002: 55) menyatakan bahwa:

Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu. Dalam keadaan yang serba tak pasti dan tidak jelas itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri satu-satunya alat yang dapat menghadapinya.

Ciri-ciri umum manusia sebagai instrumen, yaitu:

1. Responsif
2. Dapat menyesuaikan diri
3. Menekankan keutuhan
4. Mendasarkan diri atas perluasan pengetahuan
5. Memproses data secepatnya
6. Memanfaatkan kesempatan untuk mengklarifikasikan dan mengikhtisarkan
7. Memanfaatkan kesempatan untuk mencari respons yang tidak lazim atau idiosinkratik (Moleong, 2005: 169-172).

Dengan berada secara pribadi dalam lapangan, maka peneliti mempunyai kesempatan mengumpulkan data yang kaya, yang dapat dijadikannya dasar untuk memperoleh data yang lebih banyak, lebih terperinci, dan lebih cermat.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Dalam hal ini analisa dilakukan dengan cara melakukan interpretasi terhadap hasil yang didapat dari observasi, wawancara yang mendalam, catatan-catatan, serta dokumentasi.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting, dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2007: 244). Sedangkan Nasution (2003: 142) menyatakan bahwa, analisis data merupakan proses menyusun, mengkategorisasikan data, mencari pola atau tema, dengan maksud untuk memahami maknanya. Jadi, dalam analisis data peneliti mengolah dan menggabungkan data-data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara di lapangan, catatan, serta dokumentasi untuk selanjutnya melakukan sintesa dan analisis untuk mendapatkan makna dari objek yang diteliti.

Tujuan yang ingin dicapai dalam analisis data kualitatif dalam penelitian ini yaitu menganalisis proses berlangsungnya suatu fenomena sosial dan

memperoleh suatu gambaran yang tuntas terhadap proses tersebut, serta menganalisis makna yang ada di balik informasi, data, dan proses suatu fenomena sosial itu. Berdasarkan tujuan-tujuan analisis data tersebut, maka analisis data yang dilakukan oleh peneliti berupa analisis kinerja dan pengalaman individual, serta perilaku institusi, dengan teknik penggunaan bahan visual. Analisis kinerja dan pengalaman individual, serta perilaku institusi adalah alat analisis yang digunakan untuk menganalisis suatu kinerja dan pengalaman individual, serta perilaku institusi untuk melihat *output* yang dihasilkan dari kinerja tersebut, yang dilakukan oleh objek dan informan penelitian, serta bagaimana objek dan informan penelitian memaknai *output* kinerja tersebut (Bungin, 2008: 154). Sedangkan bahan visual yang akan dianalisis berupa visualisasi film rekonstruksi permainan tradisional etnis Sunda yang telah dituangkan dalam bentuk VCD/DVD.

Karena analisis data dalam penelitian kualitatif adalah analisis induktif, maka peneliti melakukan analisis data secara bertahap dan interaktif, serta berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas. Miles dan Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, dianalisis. Proses analisis dilakukan menggunakan dokumen yang diperoleh, yaitu rekaman video dan foto, serta dukungan dokumen lainnya, seperti buku, jurnal, artikel koran/ majalah, dan artikel/ berita di internet. Analisis data yang diperoleh ini masih bersifat

sementara. Sebab, analisis data dilanjutkan setelah memperoleh verifikasi data melalui wawancara dengan beberapa informan/ responden/ narasumber, terutama kepada pakar budaya Sunda, yaitu H. R. Hidayat Suryalaga. Selanjutnya, membuat analisa akhir berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dan masukan-masukan dari para informan/ responden/ narasumber. Dan diakhiri dengan menarik kesimpulan.

I. Validitas Data Kualitatif

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji kredibilitas, yaitu melalui bahan referensi, triangulasi, dan mengadakan *member check*.

1. Menggunakan Bahan Referensi

Maksud bahan referensi di sini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti, contohnya data hasil wawancara didukung oleh adanya rekaman wawancara, data tentang interaksi manusia atau gambaran suatu keadaan perlu didukung oleh foto-foto.

Sugiyono (2007: 275) menyatakan bahwa,

alat bantu perekam data dalam penelitian kualitatif, seperti kamera, *handycam*, alat rekam suara sangat diperlukan untuk mendukung kredibilitas data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian, sebaiknya data-data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto-foto atau dokumen autentik, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau

sebagai pembandingan terhadap data itu (Moleong, 2005: 330). Teknik ini merujuk pada pengumpulan informasi atau data dari individu dan latar dengan menggunakan berbagai macam metoda. Dalam hal ini, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk menjamin kredibilitas. Observasi dilakukan untuk mendeskripsikan secara jelas perilaku yang ditunjukkan anak-anak pada saat melakukan permainan tradisional untuk mengetahui, mendapatkan, dan menganalisa nilai-nilai perdamaian yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. Selanjutnya, melakukan wawancara untuk mengetahui penilaian dan pengamatan warga sekitar, yang diwakili oleh Ketua RT 03 dan RW 8 Kelurahan Hegarmanah terhadap permainan tradisional. Dan terakhir studi dokumentasi untuk merekam aktivitas permainan yang dilakukan oleh anak-anak. Selain hal tersebut, cara lain juga dilakukan dengan memeriksakan keabsahan data yang telah diperoleh kepada pihak-pihak lain yang dapat dipercaya, dalam hal ini peneliti meminta analisis/ penilaian dari pakar budaya Sunda.

3. Mengadakan *Member Check*

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan *member check* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh para pemberi data berarti data tersebut valid, sehingga semakin kredibel/ dipercaya. Tetapi, jika data yang ditemukan peneliti dengan berbagai penafsirannya tidak disepakati oleh pemberi

data, maka peneliti perlu melakukan diskusi dengan pemberi data, dan apabila perbedaannya tajam, maka peneliti harus merubah temuannya, dan harus menyesuaikan dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Alwasilah (2003: 178) menyatakan bahwa, tujuan melakukan *member check* antara lain:

1. Menghindari salah tafsir terhadap jawaban responden sewaktu diwawancara
2. Menghindari salah tafsir terhadap perilaku responden sewaktu diobservasi
3. Mengkonfirmasi perspektif emik responden terhadap suatu proses yang sedang berlangsung.

Jadi, tujuan *member check* adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.

Pelaksanaan *member check* dilakukan setelah satu periode pengumpulan data selesai atau setelah mendapatkan suatu temuan atau kesimpulan. Caranya, yaitu dilakukan secara individual, dengan cara peneliti datang ke pemberi data. Guna menjaga keotentikan data dan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan *member check*, setelah data disepakati, maka pemberi data diminta untuk menandatangani hasil analisis data/ temuan. Adapun manfaat pelaksanaan *member check* bagi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Responden dapat memverifikasi bahwa peneliti telah merefleksikan perspektif emik.

2. Responden dapat memberi tahu peneliti bagian mana dari laporan penelitian yang mungkin menimbulkan masalah politik atau etis manakala dipublikasikan.
3. Responden dapat membantu peneliti menemukan interpretasi baru.
(Hammersley & Atkinson, 1983; Maxwell, 1996; Guba & Lincoln, 1989; Glesne & Peshkin, 1992) dalam Alwasilah (2003: 178).

