

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dan metode deskriptif ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan terkait bagaimana perencanaan dan proses kegiatan pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional untuk membentuk karakter sosial dan budaya peserta didik di SD Negeri 02 Junrejo 02 Batu. Data yang diperoleh bersumber dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapang dengan pihak terkait, kemudian disajikan secara tertulis oleh peneliti.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran dan peran peneliti di lapangan ialah sebagai pengamat untuk memperoleh data-data penelitian yang akan dideskripsikan melalui metode pemerolehan data yang sudah dipilih. Penelitian juga perlu hadir di lapangan untuk melihat secara langsung sumber data yang akan diambil dan mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari hadirnya peneliti di lapangan secara langsung. Pada penelitian kualitatif, kehadiran peneliti sebagai instrument sekaligus pengumpul data. Sebelum melakukan penelitian, tahap awal yang dilakukan peneliti hadir di lapangan untuk melakukan observasi melihat kondisi awal lingkungan sekolah. Selanjutnya yaitu wawancara terkait penelitian kepada kepala sekolah dan guru. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang valid dan lengkap. Selanjutnya hasil wawancara

disajikan secara deskriptif oleh peneliti. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini ialah sebagai pengamat partisipan yang berperan, maksudnya ialah peneliti mengadakan pengamatan dan juga mendengarkan yang disampaikan oleh subyek penelitian melalui wawancara dan observasi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri Junrejo 02 Batu di Jl. R. A Kartini No. 27, Junrejo, Kec. Junrejo, Kota Batu, Prov. Jawa Timur. Kode pos 65327.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan bulan Februari – April 2024. Penelitian ini telah mendapatkan izin dari pihak sekolah. Penelitian dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan memperoleh data yang akan disajikan dalam bentuk laporan deskriptif.

D. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu : (1) data primer, dan (2) data sekunder, untuk penjelasan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Data primer, ialah data yang diperoleh informan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah, guru dan 10 peserta didik terkait program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional untuk membentuk karakter peserta didik di SD Negeri Junrejo 02 Batu.

2. Data sekunder, ialah dokumen yang ada di sekolah seperti tata tertib, jumlah peserta didik, program pembiasaan, SOP program pembiasaan berbahasa Jawa, dan rencana kegiatan program.

E. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini mencakup 4 metode, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapang. Pengumpulan data penelitian ini dapat diperoleh dengan cara sebagai berikut :

1. Wawancara, sebuah metode dialog tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (sumber informasi). Jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara terbuka, yakni responden mengetahui maksud dan tujuan dilakukannya wawancara. Wawancara dilakukan kepada 2 narasumber, yakni kepala sekolah dan guru. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan dan pelaksanaan program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional untuk membentuk karakter sosial dan budaya peserta didik di SD Negeri Junrejo 02 Batu.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Awal

No.	Indikator	Sumber Data
1.	Waktu pelaksanaan program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	Kepala Sekolah
2.	Tujuan program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	
3.	Keterkaitan materi dan permainan tradisional	
4.	Perencanaan terstruktur	
5.	a. Waktu pelaksanaan permainan tradisional b. Macam-macam permainan tradisional	
6.	Harapan pelaksanaan program pembiasaan	

(Sumber: Olahan peneliti)

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Perencanaan program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	a. Penyusunan program b. Tim penyusunan program c. Hambatan penyusunan program d. Target pelaksanaan e. Evaluasi program f. Sarana dan prasarana g. Faktor pendukung dan penghambat	a. Kepala Sekolah b. Guru
2.	Pelaksanaan program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	Penerapan pembiasaan berbahasa Jawa dalam membentuk karakter sosial dan budaya a. Materi pembiasaan berbahasa Jawa (kata sapaan, perangane awak) b. Karakter sosial dan budaya yang terdapat. Penerapan permainan tradisional dalam membentuk karakter sosial dan budaya a. Macam-macam permainan tradisional (cublak-cublak suweng, engklek, dakon, lompat tali, gobak sodor) b. Karakter sosial dan budaya yang terdapat.	a. Guru b. Peserta didik
3.	Karakter sosial dan budaya melalui pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	a. Sopan dan santun b. Berbudaya/ cinta budaya c. Tanggung jawab d. Disiplin e. Berakhlak mulia f. Berkebhinekaan global g. Gotong royong h. Kreatif	a. Guru b. Peserta didik

(Sumber : Olahan peneliti)

2. Observasi, metode penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan.

Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat data-data yang ada di lapangan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Observasi ini dilakukan untuk mendeskripsikan proses perencanaan dan pelaksanaan program

pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional untuk membentuk karakter sosial dan budaya peserta didik di SD Negeri Junrejo 02 Batu.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Observasi Awal

No.	Indikator	Sumber Data
1.	Keterkaitan materi program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	Kepala Sekolah
2.	Perencanaan terstruktur program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	
3.	Waktu penggunaan permainan tradisional	
4.	Tim penyusun dan pelaksanaan program	
5.	Permainan tradisional dalam membentuk karakter	

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
1.	Perencanaan pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional.	a. Penyusunan program b. Tim penyusunan program c. Hambatan penyusunan program d. Bentuk perencanaan terstruktur e. Proses pelaksanaan program f. Target pelaksanaan g. Evaluasi program h. Sarana dan prasarana i. Faktor pendukung dan penghambat	a. Kepala Sekolah b. Guru
2.	Pelaksanaan pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional.	Penerapan pembiasaan berbahasa Jawa dalam membentuk karakter sosial dan budaya a. Materi pembiasaan berbahasa Jawa (kata sapaan, perangane awak) b. Karakter sosial dan budaya yang terdapat. Penerapan permainan tradisional dalam membentuk karakter sosial dan budaya a. Macam-macam permainan tradisional	a. Kepala sekolah b. Guru

No.	Aspek	Indikator	Sumber Data
		b. (cublak-cublak suweng, engklek, dakon, lompat tali, gobak sodor)	
		c. Karakter sosial dan budaya yang terdapat.	
3.	Karakter sosial dan budaya melalui pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	a. Sopan dan santun b. Berbudaya/ cinta budaya c. Tanggung jawab d. Disiplin e. Berakhlak mulia f. Berkebhinekaan global g. Gotong royong h. Kreatif	a. Peserta didik

(Sumber : Olahan peneliti)

3. Dokumentasi, catatan dokumen yang bisa berbentuk tulisan, gambar, dan karya seseorang. Dokumentasi yang diambil bertujuan sebagai penguat keaslian data. Dokumentasi pada penelitian ini berupa dokumen SOP, dokumen penyusunan program per semester/ rencana kegiatan, dan foto-foto kegiatan program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Dokumentasi

No.	Aspek	Indikator	Sumber data
1.	Perencanaan terstruktur program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	a. Dokumen SOP program b. Rencana kegiatan program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	a. Dokumen b. Foto
2.	Pelaksanaan pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	a. Kegiatan yang dilakukan peserta didik	

(Sumber : Olahan peneliti)

4. Catatan Lapang, berisi temuan peneliti ketika berada di lapangan secara tak terduga melalui mendengar, melihat, dan hal yang dialami penulis

ketika mengumpulkan data di lapangan. Data catatan harus diambil dengan kejadian nyata.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Catatan Lapang

No.	Indikator	Sumber Data
1.	Waktu pelaksanaan pembiasaan berbahasa Jawa	a. Kepala sekolah b. Guru
2.	Tujuan pelaksanaan pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional	a. Kepala sekolah b. Guru
3.	Permainan tradisional yang digunakan	a. Kepala sekolah b. Guru
4.	Faktor pendukung dan penghambat dari pembiasaan berbahasa Jawa	a. Kepala sekolah b. Guru
5.	Karakter-karakter sosial dan budaya yang terbentuk selama proses kegiatan	a. Guru b. Peserta didik

(Sumber : Olahan peneliti)

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini melalui 4 tahapan, yaitu : (1) tahap pra lapangan, (2) tahap pekerjaan lapangan, (3) tahap analisa data, (4) tahap penulisan laporan. Adapun penjelasan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Tahap pra lapangan

Pada tahap awal penelitian ini ialah menentukan topik penelitian yang kemudian menentukan judul penelitian dan lokasi penelitian. Setelah mendapatkan persetujuan oleh dosen pembimbing 1 dan 2, peneliti melakukan kunjungan ke sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan membawa surat izin observasi penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Untuk pengumpulan data, peneliti

menggunakan 4 metode yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapang.

3. Tahap analisa data

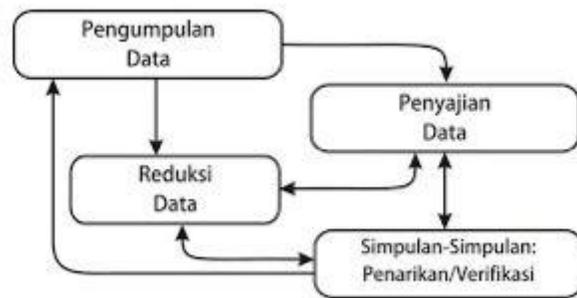
Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui pengumpulan data, kemudian peneliti melakukan analisis data untuk disederhanakan dan di deskripsikan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

4. Penulisan laporan

Pada tahap ini penulis mengolah data yang sudah disederhanakan dan kemudian peneliti menyusun laporan proposal yang disusun sesuai dengan ketentuan format yang telah ditentukan. Proposal yang telah disusun kemudian dikonsultasikan bersama dosen pembimbing untuk mendapatkan hasil penulisan skripsi dengan baik.

G. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan kurun waktu tertentu dan pengambilan data menggunakan 4 teknik yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknis analisis data model dari Miles dan Huberman yang didalamnya memiliki beberapa tahap, yaitu : *data collection*, *data display*, *data reduction*, dan *conclusions : drawing/verification*. Menurut Sugiyono (2016) teknik analisis data model ini dilaksanakan secara kontinyu dan bersifat interaktif hingga tuntas.



Gambar 3.1 Teknik Analisis Data

(Sumber: Internet)

1. *Data Collection* (Pengumpulan data)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh selama penelitian. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti melakukan pengumpulan data wawancara dengan kepala sekolah dan guru, hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait program pembiasaan berbahasa Jawa menggunakan permainan tradisional sebagai dasar untuk membentuk karakter sosial dan budaya peserta didik di SD Negeri Junrejo 02 Batu. Peneliti juga melakukan observasi secara langsung ke lapangan untuk melihat kesesuaian hasil wawancara dengan keadaan nyata.

2. *Data Reduction* (Reduksi data)

Pada tahap ini peneliti melakukan seleksi informasi yang penting dan fokus pada masalah penelitian dan mereduksi data. Reduksi data merupakan proses pemilihan dan penyederhanaan data kasar catatan yang tertulis di lapangan (Rijali, 2018).

3. *Data Display* (Penyajian data)

Pada tahap ini, peneliti menyusun sajian data secara terstruktur berbentuk uraian singkat maupun bagan sehingga peneliti mendapatkan informasi yang didapat dan akan lebih mudah dipahami. Kemudian peneliti menyusun langkah selanjutnya yang berupa isi data mencakup hasil wawancara dan observasi kepada kepala sekolah dan guru.

4. *Conclusion : Drawing/Verification* (Menarik kesimpulan)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari analisis data. Data dan informasi yang didapat peneliti pada tahap sebelumnya kemudian peneliti akan membuat kesimpulan sebagai bentuk jawaban dari rumusan masalah penelitian.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian harus bisa dipertanggungjawabkan keabsahannya. Dengan demikian triangulasi adalah pengecekan keabsahan data, triangulasi yang digunakan yaitu : triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi sumber, dilakukan dengan cara peneliti membandingkan data yang diperoleh dari wawancara kepala sekolah dan guru dengan data yang diperoleh dari observasi dan disesuaikan juga dengan dokumen yang diperoleh.
2. Triangulasi teknik, dilakukan dengan empat teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapang. Kemudian keempat teknik tersebut harus disesuaikan isi datanya sehingga mendapatkan data yang sesuai dan serasi.

I. Pengkodean Data

Tabel 3.7 Pengkodean Data

No.	Aspek Pengkodean	Kode
1.	Teknik Pengumpulan Data	
	a. Wawancara	W
	b. Observasi	O
	c. Dokumentasi	D
	d. Catatan Lapangan	CL
2.	Sumber Data	
	a. Kepala Sekolah	KS
	b. Guru Penanggung Jawab	GP
	c. Peserta Didik	PD
3.	Indikator Perencanaan Program Pembiasaan	
	a. Penyusunan program	PP
	b. Tim penyusunan program	TPP
	c. Hambatan penyusunan	HP
	d. Bentuk perencanaan	BP
	e. Proses pelaksanaan program	PPP
	f. Target pelaksanaan	TP
	g. Evaluasi program	EP
	h. Sarana dan prasarana	SP
	i. Faktor pendukung dan penghambat	FPP
4.	Indikator Pelaksanaan Program Pembiasaan	
	a. Materi pembiasaan	MP
	b. Karakter sosial dan budaya bahasa Jawa	KBJ
	c. Macam permainan tradisional	MPT
	d. Karakter sosial dan budaya permainan tradisional	KPT
5.	Indikator karakter sosial dan budaya	
	a. Sopan dan santun	SS
	b. Cinta budaya	CB
	c. Disiplin	D
	d. Tanggung jawab	TJ
	e. Berakhlak mulia	BM
	f. Berkebhinekaan global	BG
	g. Gotong-royong	GR
	h. Kreatif	K