

Desain Penelitian Kualitatif

Bagaimana memilih desain penelitian kualitatif yang tepat untuk penelitian tugas akhir

Presented By:
Sigit Priatmoko

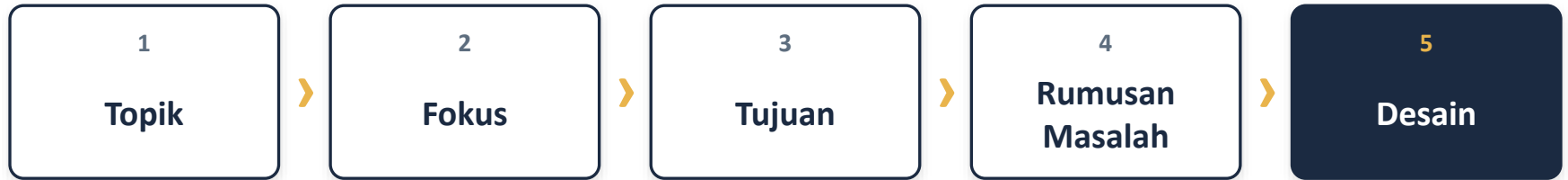


Prinsip Dasar Pemilihan Desain



Desain kualitatif **tidak ditentukan oleh topik**, tetapi oleh **fokus tujuan penelitian** dan **jenis pertanyaan** yang ingin dijawab.

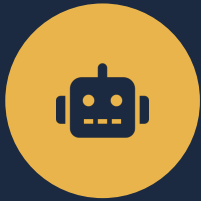
Alur berpikir yang dianjurkan



Desain adalah muara dari rangkaian keputusan, bukan titik awal.

Satu Topik, Banyak Kemungkinan Desain

Contoh topik: penggunaan AI oleh mahasiswa



**Penggunaan AI
oleh Mahasiswa**

Topik yang sama



Ingin memahami pengalaman

→ **Phenomenology**



Ingin memahami budaya penggunaan AI dalam kelompok

→ **Ethnography**



Ingin memahami satu kelas tertentu

→ **Case Study**



Ingin membangun teori tentang proses adopsi AI

→ **Grounded Theory**



Ingin memahami perjalanan seseorang menggunakan AI dari waktu ke waktu

→ **Narrative Inquiry**



Phenomenology

FOKUS UTAMA

Memahami pengalaman hidup seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena tertentu.

PERTANYAAN KUNCI

Bagaimana seseorang mengalami dan memaknai fenomena tertentu?

Ciri Utama

- Fokus pada lived experience
- Mencari esensi atau makna pengalaman
- Partisipan mengalami fenomena yang sama
- Data umumnya melalui wawancara mendalam
- Hasil berupa tema-tema pengalaman dan makna

pengalaman

makna

esensi

lived experience

pemaknaan

Contoh Tujuan: Memahami pengalaman mahasiswa calon guru dalam menghadapi kegagalan pada praktik mengajar pertama.

Rumusan Masalah: *Bagaimana mahasiswa calon guru memaknai pengalaman kegagalan pada praktik mengajar pertama?*



Jangan tertukar dengan Narrative Inquiry: Phenomenology: apa makna pengalaman terhadap fenomena ini? • Narrative: bagaimana cerita seseorang berkembang dari waktu ke waktu?



Ethnography

FOKUS UTAMA

Memahami budaya, nilai, norma, kebiasaan, bahasa, praktik, dan pola interaksi dalam suatu kelompok.

PERTANYAAN KUNCI

Bagaimana budaya suatu kelompok terbentuk dan dijalankan dalam kehidupan sehari-hari?

Ciri Utama

- Ada kelompok atau komunitas
- Fokus pada budaya bersama
- Peneliti terlibat cukup lama di lapangan
- Observasi menjadi sumber data penting
- Wawancara, catatan lapangan, artefak, dokumentasi

budaya

komunitas

norma

nilai

kebiasaan

simbol

bahasa

praktik bersama

Contoh Tujuan: Memahami budaya berbagi pengetahuan digital dalam komunitas guru madrasah.

Rumusan Masalah: *Bagaimana nilai, kebiasaan, dan pola interaksi membentuk praktik berbagi pengetahuan digital di antara guru?*



Pembeda utama: Kalau fokusnya pada budaya kelompok, arah desainnya ethnography.



Case Study

FOKUS UTAMA

Memahami satu kasus atau beberapa kasus tertentu secara mendalam dalam konteksnya.

PERTANYAAN KUNCI

Bagaimana suatu kasus tertentu berlangsung dalam konteks nyata?

Ciri Utama

- Memiliki bounded system atau batas kasus
- Batas: tempat, waktu, program, kelas, organisasi, peristiwa
- Menggunakan banyak sumber data
- Fokus pada kedalaman pemahaman kasus
- Konteks sangat penting

kasus tertentu

bounded case

konteks

satu program

satu kelas

multi-sumber data

Contoh Tujuan: Memahami secara mendalam implementasi Program Green School pada satu Madrasah Ibtidaiyah.

Rumusan Masalah: Bagaimana Program Green School diimplementasikan dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah tersebut?



Kesalahan umum: Tidak semua penelitian di satu sekolah otomatis case study. Harus ada kasus yang jelas dan dibatasi.



Grounded Theory

FOKUS UTAMA

Mengembangkan teori, model konseptual, atau penjelasan proses yang muncul dari data.

PERTANYAAN KUNCI

Bagaimana suatu proses terjadi dan bagaimana hubungan antar-konsep dapat menjelaskannya?

Ciri Utama

- Fokus pada proses
- Pengumpulan dan analisis data berlangsung iteratif
- Menggunakan constant comparison
- Menghasilkan kategori dan mencari kategori inti
- Hubungan antarkategori menghasilkan model/teori

proses

kategori

kategori inti

constant comparison

hubungan konseptual

teori dari data

Contoh Tujuan: Mengembangkan penjelasan konseptual mengenai proses terbentuknya self-regulated learning mahasiswa.

Rumusan Masalah: *Bagaimana proses terbentuknya self-regulated learning mahasiswa selama pembelajaran berbasis proyek?*



Catatan penting: Bukan sekadar "penelitian kualitatif yang punya tema". Yang dicari: proses → kategori → hubungan → teori/model.



Narrative Inquiry

FOKUS UTAMA

Memahami cerita atau perjalanan hidup seseorang dari waktu ke waktu.

PERTANYAAN KUNCI

Bagaimana pengalaman hidup seseorang berkembang melalui rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu?

Ciri Utama

- Berfokus pada satu atau beberapa individu
- Pengalaman disusun secara kronologis
- Perhatian pada episode kehidupan dan turning points
- Melihat perubahan identitas
- Wawancara, foto, dokumen, catatan personal

cerita

kisah hidup

kronologis

perjalanan

turning point

episode kehidupan

identitas

Contoh Tujuan: Memahami perjalanan profesional seorang guru menjadi penggerak transformasi digital.

Rumusan Masalah: *Bagaimana perjalanan profesional guru tersebut berkembang dari awal karier hingga menjadi penggerak transformasi digital?*



Ciri pembeda: Ada dimensi waktu: awal, titik balik, dan perubahan identitas tersusun sebagai alur cerita.



Participatory Action Research (PAR)

FOKUS UTAMA

Memahami dan memecahkan masalah sosial bersama komunitas yang terdampak, melalui kolaborasi peneliti dan partisipan pada semua tahap penelitian.

PERTANYAAN KUNCI

Bagaimana peneliti dan komunitas dapat berkolaborasi untuk memahami sekaligus mengubah kondisi sosial yang dihadapi?

Ciri Utama

- Peneliti dan partisipan berkolaborasi sebagai mitra setara
- Berorientasi pada aksi dan perubahan sosial, bukan hanya pemahaman
- Melibatkan siklus refleksi-aksi yang berulang dan berkelanjutan
- Mengutamakan pengetahuan dan pengalaman komunitas yang terdampak
- Hasil penelitian ditujukan untuk memberdayakan partisipan

aksi

kolaborasi

komunitas

partisipasi

perubahan

Contoh Tujuan: Berkolaborasi dengan guru dan orang tua untuk mengidentifikasi dan mengatasi hambatan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring.

Rumusan Masalah: *Bagaimana peneliti dan komunitas sekolah dapat bersama-sama merancang serta menerapkan solusi atas hambatan tersebut?*



Jangan tertukar dengan Grounded Theory: PAR: peneliti dan partisipan bertindak bersama untuk mengubah kondisi sosial • Grounded Theory: peneliti membangun teori dari data tanpa upaya mengubah kondisi.



Netnografi

FOKUS UTAMA

Memahami budaya dan interaksi sosial dalam komunitas atau ruang daring, melalui observasi partisipatif di lingkungan digital.

PERTANYAAN KUNCI

Bagaimana pola interaksi, nilai, dan makna terbentuk dalam komunitas daring tertentu?

Ciri Utama

- Adaptasi etnografi untuk konteks komunitas daring/digital
- Data berupa teks, gambar, dan interaksi di forum, media sosial, atau platform daring
- Peneliti dapat berperan sebagai observer atau partisipan aktif
- Memperhatikan etika riset daring: privasi, persetujuan, anonimitas
- Hasil berupa pemahaman budaya, norma, dan makna komunitas virtual

komunitas

daring

digital

forum

interaksi

Contoh Tujuan: Memahami bagaimana komunitas penggemar K-pop di media sosial membangun identitas dan solidaritas kelompok.

Rumusan Masalah: *Bagaimana identitas dan solidaritas kelompok dibangun dalam interaksi komunitas penggemar K-pop di media sosial?*



Jangan tertukar dengan Ethnography konvensional: Netnografi: data dan observasi berlangsung di ruang daring/digital • Ethnography: observasi dilakukan di lokasi fisik/lapangan langsung.

Tabel Pembeda Lima Desain

Desain	Fokus	Unit yang Dikaji	Pertanyaan Utama	Luaran
Phenomenology	Pengalaman hidup	Individu yang mengalami fenomena sama	Bagaimana pengalaman dimaknai?	Esensi/tema pengalaman
Ethnography	Budaya kelompok	Komunitas/kelompok	Bagaimana budaya dipraktikkan?	Pola budaya
Case Study	Kasus tertentu	Bounded case	Bagaimana kasus berlangsung dalam konteksnya?	Pemahaman mendalam kasus
Grounded Theory	Proses	Individu/kelompok dalam proses	Bagaimana proses terjadi?	Teori/model konseptual
Narrative Inquiry	Cerita hidup	Individu	Bagaimana perjalanan hidup berkembang?	Narasi kronologis

Cara Cepat Menentukan Desain

Jika tujuan penelitian memakai kata...

"memahami pengalaman"



Phenomenology

"memahami budaya kelompok"



Ethnography

"memahami satu kasus tertentu"



Case Study

"membangun teori/proses"



Grounded Theory

"memahami perjalanan hidup"



Narrative Inquiry



Tetapi hati-hati

Jangan menentukan desain hanya dari satu kata. Selalu lihat keseluruhan tujuan dan fokus penelitian.

Miskonsepsi yang Perlu Diluruskan



"Kalau wawancara berarti fenomenologi."



"Kalau hanya satu sekolah berarti case study."



"Kalau ada cerita berarti narrative inquiry."



"Kalau ada tema berarti grounded theory."



"Etnografi berarti harus meneliti suku."



Salah. Wawancara digunakan hampir di semua desain kualitatif.



Belum tentu. Harus ada kasus yang dibatasi dan dikaji mendalam.



Belum tentu. Perlu struktur perjalanan atau cerita dari waktu ke waktu.



Salah. Harus menghasilkan kategori dan hubungan konseptual menuju teori/model.



Tidak. Bisa pada komunitas guru, mahasiswa, sekolah, organisasi, atau kelompok profesional.

Kriteria Memilih Desain Penelitian

Pemilihan desain bergantung pada asumsi filosofis peneliti dan pertimbangan praktis di lapangan.

Asumsi Filosofis

- **Ontologis** — apa hakikat realitas yang diteliti?
- **Epistemologis** — bagaimana pengetahuan tentang realitas itu diperoleh?
- **Aksiologis** — peran nilai peneliti dalam proses penelitian.
- **Metodologis** — bagaimana proses penelitian dijalankan?
- **Retoris** — bagaimana temuan dikomunikasikan dalam tulisan?

Faktor Praktis

- Keakraban pembaca/audiens dengan desain penelitian tertentu
- Tingkat pelatihan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan desain
- Kenyamanan peneliti dengan struktur yang lebih tersusun atau lebih terbuka
- Produk akhir yang diinginkan (tesis naratif, teori, deskripsi budaya, dsb.)

Tidak ada desain yang “benar” secara mutlak — pilih yang paling sesuai dengan pertanyaan dan konteks penelitian Anda.

Bawa Pulang



Phenomenology

= *experience*



Ethnography

= *culture*



Case Study

= *bounded case*



Grounded Theory

= *process to theory*



Narrative Inquiry

= *story over time*

PRINSIP UTAMA

Pilih desain dari pertanyaan penelitian, bukan dari topik atau teknik pengumpulan data.

Terima kasih