BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia selalu hidup dengan strategi. Jika ia seseorang yang intelektual maka ia tidak hanya mengandalkan intuisi dalam kehidupannya namun ia pun mengandalkan logikanya dalam berfikir. Strategi lahir dari logika manusia yang menginginkan segala sesuatunya berjalan sesuai dengan apa yang telah ia rencanakan, karena strategi berfungsi sebagai *guide* mengenai langkah apa yang akan dilakukan agar tujuannya bisa tercapai.

Strategi diperlukan dalam kehidupan manusia karena melalui strategi diharapkan suatu kegiatan akan berjalan dengan seharusnya. Sebagai manusia yang bermoral tentunya strategi yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari adalah strategi yang positif, baik dan tidak merugikan orang lain demi terciptanya kenyamanan bersama serta kondisi yang lebih baik lagi atau kondusif.

Creative adalah suatu lembaga yang bergerak dibidang pengembangan diri dan karakter anak-anak. *Creative* ini mengkhususkan diri untuk mengajari anak-anak yang kurang mampu, memiliki " kelebihan " dalam bersikap atau berinteraksi serta ketertinggalan dalam menerima pelajaran di sekolah. *Creative* juga mengkhususkan diri untuk mengajari anak-anak sekolah dasar rentang kelas

1 hingga kelas 3, karena karakter anak-anak di usia tersebut mulai terbentuk dan terbangun yang jika negatif kemungkinan besar akan terbawa hingga dewasa nanti.

Secara garis besar, *Creative* berdiri pada tahun 2007 dan berlokasi di Jln. Padjajaran No 68 Bandung. *Creative* ini didirikan oleh **Caroline Christian** yang hingga kini menjabat sebagai *Executive Director* atau bisa juga disebut *School Manager* dari *Creative.* Kala itu, *Creative* sudah mengkhususkan diri untuk mengajari para anak jalanan dari kelas 1 SD hingga kelas 3 SMP.

Strategi pengajaran yang diterapkan oleh *Creative* memiliki kesamaan dengan cara pengajaran yang dilakukan oleh para guru sekolah dasar pada umumnya. Lembaga ini lebih mengembangkan berbagai pendekatan yang telah ada kepada anak-anak sehingga timbullah kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan yang diharapkan mampu memotivasi para murid agar lebih rajin, semangat dan menyukai belajar.

Strategi pengajaran yang dilakukan oleh para pengajar tentunya berbeda antara satu pengajar dengan pengajar yang lainnya. Dalam prakteknya para pengajar di *Creative* memerlukan kegiatan *sharring*, *meeting* dan *coaching* bersama para pengajar lainnya, *senior teacher* dan *teacher advisor*. Hal ini dilakukan agar para pengajar semakin *professional* dalam mengajar terutama dalam menghadapi atau mengajari para siswa yang tergolong *challenging behavior*.

Strategi pengajaran yang diterapkan tentunya harus memiliki dorongan yang besar dan kuat dari diri pengajar untuk memiliki rasa sabar, *control* diri atau *self management* yang baik dan rasa kasih sayang yang besar untuk mengubah sekelompok anak murid dalam kelasnya agar mereka mampu menjadi pribadi yang seharusnya dan pelajaran yang diberikan oleh pengajar pun bisa diterima dengan baik oleh anak-anak yang tergolong *challenging behavior* tersebut.

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya terjadi proses interaksi yang dilakukan antara pengajar di *Creative* dengan anak muridnya begitu pula sebaliknya. Interaksi dilakukan secara alamiah, apa adanya dan mengalir begitu saja dimana diharapkan dari proses interaksi ini, kedekatan, ketertarikan, keakraban dan rasa saling memiliki bisa terbangun.

Hubungan yang seperti inilah yang akan menjurus kepada terciptanya rasa hormat kepada pengajar, rasa senang untuk belajar dan terkendalinya sikap para murid yang tergolong *challenging behavior*. Proses interaksi yang dilakukan menunjukkan pola-pola tertentu dimana melalui proses interaksi inilah para pengajar menjadi tahu apa yang sebenarnya diinginkan dan dibutuhkan oleh anak-anak.

Melalui pengamatan pra penelitian yang telah dilakukan, proses interaksi berjalan fleksibel dimana pengajar bisa melakukan aktivitas yang dimodifikasi walaupun rangkaian kegiatan telah tertera pada *form* pengajaran. Hal ini dilakukan demi terciptanya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Kefleksibelan

ini tentunya memiliki aturan dan batasan dimana pengajar tetap memegang kendali agar situasi kelas tetap kondusif.

Anak-anak yang tergolong *challenging behavior* di *Creative* tidak diperlakukan secara khusus dimana ruang belajar mereka tidak perlu dipisahkan dengan anak-anak yang lainnya. Anak-anak ini pun tidak perlu perhatian super seperti halnya para siswa yang tergabung di Sekolah Luar Biasa yang membutuhkan perhatian ekstra agar pelajaran yang diberikan bisa diserap oleh mereka.

Anak-anak yang tergolong *challenging behavior* ini membutuhkan perhatian, pengertian dan kesabaran dari pihak pengajar pada saat menghadapi mereka. Anak-anak *challenging behavior* ini memiliki energi yang banyak dalam tubuhnya namun tidak dipergunakan dengan baik di tempat yang seharusnya.

Hal ini yang memicu anak menjadi *challenging behavior* dimana mereka menyalurkan energinya di tempat lain. Contohnya terjadi dalam fakta pra penelitian, ketika belajar anak-anak yang tergolong *challenging behavior* ini melakukan *salto* di dalam kelas dimana hal ini bisa mengecoh perhatian anak-anak yang lainnya sehingga anak-anak yang sedang belajar pun ikut melakukan *salto.*

Setelah melakukan beberapa pengamatan dalam pra penelitian, bahwasannya anak-anak yang tergolong *challenging behavior* yang tergabung dalam *Creative* ini bukanlah anak dengan sifat atau sikap *challenging behavior* yang tergolong parah bahkan cenderung membahayakan orang lain.

Dalam **Nuraeni** pada tahun 2010 *, challenging behavior* merupakan suatu kondisi yang menunjukkan karakteristik anak dalam jangka waktu yang panjang dan pada suatu tingkatan tertentu yang mempengaruhi performa pendidikan anak. Secara garis besar**,** *challenging behavior* merupakan ketidak mampuan untuk belajar seorang anak yang tidak dapat dijelaskan oleh faktor-faktor intelektual, sensorik atau kesehatan.

Berdasarkan fakta pra penelitian, aktifitas ini harus dikontrol karena anak-anak yang tergolong *challenging behavior* ini tidak bisa duduk dengan tenang dimana seharusnya ia duduk dengan tenang dan ada saja kegiatan yang ingin ia lakukan disaat seharusnya ia belajar.

Melalui *sharring* dengan *teacher advisor*, *challenging behavior* bisa disebabkan oleh adanya emosi negatif yang terpendam di diri anak, dimana hal ini ditandai dengan adanya ketidak mampuan anak dalam memusatkan perhatiannya pada sesuatu yang dihadapi. Kelainan ini dapat mengganggu perkembangan anak dalam hal kognitif, perilaku, sosialisasi maupun komunikasi.

Contoh konkritnya adalah **M** (peneliti menggunakan inisial huruf untuk melindungi identitas serta *privacy* anak tersebut), salah satu murid di *Creative* yang tergolong pandai dan cepat tanggap namun ia tidak bisa diam, emosinya meledak-ledak, suka menentang, sulit bekerjasama dan sering melakukan aktivitas yang berlebihan.

Jika *challenging behavior* ini tidak bisa ditanggulangi dengan baik maka sikap ini akan terbawa pada anak-anak hingga mereka dewasa dimana mereka bisa mengganggu ketentraman orang lain. Menyelamatkan anak-anak adalah tugas mulia para pengajar, karena anak-anak tersebut adalah generasi penerus bangsa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut **" Bagaimana Strategi Pengajaran Lembaga *Creative* Bandung Dalam Berinteraksi Dengan Siswa *Challenging Behavior* (Berperilaku Menantang) (Studi Deskriptif Mengenai Strategi Pengajaran Yang Dilakukan Para Pengajar *Creative* Bandung Dengan Para Siswanya Yang Tergolong *Challenging Behavior)* " .**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti menarik beberapa indikator untuk dijadikan identifikasi masalah. Dimana identifikasi masalah akan dijabarkan seperti dibawah ini sesuai dengan definisi strategi yang dikemukakan oleh **James Brian Quin** dalam buku **Yosal Iriantara**.

1. Bagaiman **Rencana** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior* ?

2. Bagaimana **Tujuan** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior* ?

3. Bagaimana **Kebijakan** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior*?

4. Bagaimana **Kegiatan** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior* ?

5. Bagaimana **Tindakan** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior*?

6. Bagaimana **Strategi** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior* ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk mengetahui, menjabarkan dan menjelaskan **" Bagaimana Strategi Pengajaran Lembaga *Creative* Bandung Dalam Berinteraksi Dengan Siswa *Challenging Behavior* (Berperilaku Menantang) "**

1.3.2 Tujuan Penelitian

Suatu penelitian tentunya memiliki tujuan, dimana tujuan dari penelitian yang dilakukan akan dijelaskan seperti yang tertera di bawah ini. Tujuan-tujuan penelitian itu meliputi :

1. Untuk mengetahui **Rencana** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

2. Untuk mengetahui **Tujuan** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

3. Untuk mengetahui **Kebijakan** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

4. Untuk mengetahui **Kegiatan** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

5. Untuk mengetahui **Tindakan** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

6. Untuk mengetahui **Strategi** pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Penelitian Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai bahan masukan dan wawasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya sehingga mampu menunjang perkembangan dalam bidang Ilmu Komunikasi.

Penelitian ini pun mampu berguna sebagai referensi pengetahuan dan pengalaman bagi seluruh pihak yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa.

1.4.2 Kegunaan Penelitian Praktis

1. Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan dapat berguna bagi peneliti yaitu sebagai aplikasi dari keilmuan yang selama perkuliahan hanya diterima secara teoritis.

2. Kegunaan Bagi Akademik

Penelitian yang dilakukan dapat berguna bagi mahasiswa Unikom secara umum dan khususnya bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi sebagai *literature*. *Literature* ini pun bisa berguna, terutama bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang dan kajian yang sama.

3. Kegunaan Bagi Lembaga yang Diteliti

Penelitian yang dilakukan dapat berguna bagi lembaga yang diteliti sebagai bahan masukan dan pertimbangan mengenai bagaimana strategi pengajaran yang harus dilakukan oleh pengajar dalam berinteraksi dengan para siswa yang tergolong *challenging behavior* / berperilaku menantang.

1.5 Kerangka Pemikiran

1.5.1 Kerangka Pemikiran Teoritis

Pada kerangka pemikiran teoritis, peneliti mengambil dan memilih beberapa teori dan definisi yang sesuai dengan apa yang diteliti oleh peneliti. Teori-teori dan definisi tersebut dijadikan bahan pandangan dalam penelitian ini. Teori-teori dan definisi tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

Menurut **James Brian Quinn**, strategi merupakan :

> " Pola atau rencana yang mengintergrasikan tujuan pokok, kebijakan, dan rangkaian tindakan sebuah organisasi kedalam satu kesatuan yang kohesif " . (Iriantara, 2003)

Secara garis besar, **rencana** merupakan konsep, rancangan, niat dan catatan yang akan dilaksanakan dengan merujuk pada suatu aturan yang telah disepakati dan digaris bawahi dengan harapan sesuatu yang telah dirancang terlebih dahulu tersebut bisa tercapai dan terlaksana dengan baik.

Tujuan adalah arah, haluan, maksud dan tuntutan yang akan dituju. **Kebijakan** didefinisikan sebagai rangkaian konsep dan azaz yang menjadi garis besar dan dasar rencana dalam pelaksanaan suatu pekerjaan, kepemimpinan dan cara bertindak, pernyataan cita-cita, tujuan, prinsip atau maksud sebagai garis pedoman untuk manajemen dalam usaha untuk mencapai sasaran.

Tindakan adalah perbuatan, sesuatu yang dilakukan atau sesuatu yang dilaksanakan untuk mengatasi sesuatu. **Kegiatan** merupakan aktivitas, usaha, pekerjaan, kekuatan, ketangkasan dalam berusaha dan kegairahan.

Interaksi dalam ranah komunikasi menurut **Goffman** yang dikutip oleh **Dedy Mulyana** bahwasannya :

> " Interakasi mirip dengan upacara keagamaan yang sarat dengan berbagai ritual. Orang-orang yang terlibat dalam interaksi tampak otomatis menunjukan pola-pola tertentu yang fungsional ". (Mulyana, 2004 : 233)

Dalam definisi secara lengkapnya interaksi merupakan hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan dengan orang perseorangan, antara perseorangan dengan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok. Secara *verbal* interaksi bisa juga diartikan sebagai hubungan antara orang yang satu dengan yang lainnya dengan menggunakan bahasa.

Challenging behavior atau perilaku menantang menurut Klass, Guskin dan Thomas adalah :

> *" Interferes with children's learning, development, and success at play, is harmful to the child, other children, or adults and puts a child at high risk for later social problems or school failure"* (Perilaku yang mengganggu cara belajar, perkembangan serta keluwesan anak – anak saat bermain / bergaul, hal yang membahayakan anak tersebut, anak – anak yang lainnya serta orang dewasa dan menempatkan anak pada resiko yang sangat tinggi pada masalah sosial dan kegagalan di sekolah). [1]

[1] http://www.education.com/reference/article/what-challenging-behavior/ diposting oleh B. Kaiser dan JS Rasminsky pada tahun 2007

1.5.2 Kerangka Pemikiran Konseptual

Dibawah ini peneliti akan menjelaskan konseptualisasi dari penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan. Hasil konseptualisasi peneliti dengan judul " **Strategi Pengajaran Lembaga *Creative* Bandung Dalam Berinteraksi Dengan Siswa *Challenging Behavior* (Berperilaku Menantang) "** adalah sebagai berikut :

Para pengajar memiliki **rencana** yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Disini rencana adalah *guide* para pengajar dimana ketika rencana itu tidak berjalan dengan baik, para pengajar harus memutar otak agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, berkualitas dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau direncanakan.

Rencana yang dimiliki pengajar *Creative* tidak menutup kemungkinan menjadi berubah karena berbagai faktor terutama faktor-faktor yang berasal dari para muridnya. Jika rencana yang telah ditetapkan tidak berjalan dengan baik, para pengajar memiliki rencana yang lain seperti menjalankan rencana lain yang telah dipersiapkan dengan merujuk pada aktivitas yang dimodifikasi.

Dalam mengajar tentunya para pengajar memiliki **tujuan** yang ingin dicapai dimana tujuan tersebut mampu menguntungkan pihak pengajar dan anak murid. Tujuan tersebut adalah tujuan yang positif dimana secara garis besar tujuan-tujuan tersebut merupakan maksud dari niatan yang ingin dituju oleh pihak pengajar demi sesuatu yang lebih baik lagi yang dampaknya ditujukan untuk para siswa.

Dalam suatu organisasi tentunya memiliki **kebijakan** yang dijadikan suatu garis pedoman untuk mencapai cita-cita bersama. Kebijakan selalu diidentikan dengan sesuatu yang memberatkan, namun sesuatu yang memberatkan tersebut akan menghasilkan buah-buah yang manis di kemudian hari yang berimbas pada keberlangsungan hidup suatu organisasi dan masa depan yang lebih baik lagi untuk para siswanya.

Para pengajar memegang kendali penuh atas kondisi di kelas agar suasana dan situasi kelas tetap kondusif. Pengajar harus mampu memprediksi adanya kejadian yang terjadi di dalam kelas yang diperbuat oleh **tindakan** para siswa. Disini pengajar harus mampu bertindak untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengajar pun harus tahu tindakan apa yang tepat untuk mengatasi para siswa yang berulah di dalam kelas dimana para siswa ini berkemungkinan untuk mengganggu kenyamanan di kelas.

Di *Creative* banyak sekali **kegiatan** yang diciptakan dan dilakukan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan tersebut tidak semata-mata hanya kegiatan belajar yang monoton namun kegiatan hasil dari modifikasi. Seperti hasil modifikasi antara *education* dan *entertainment*. Kegiatan *edutainment* ini diharapkan mampu menjadi stimuli bagi para siswa agar mereka semakin menyukai belajar.

1.6 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan pengembangan dari indikator dalam bentuk pertanyaan sebagai *point – point* yang akan diajukan kepada para informan penelitian saat melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti, sehingga apa yang akan diteliti bisa menemukan benang merahnya.

a. Rencana pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

1. Bagaimana konsep yang dipersiapkan para pengajar *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior* ?
2. Seperti apa trik khusus yang digunakan oleh para pengajar *Creative* Bandung untuk mengatasi siswa *challenging behavior* ?
3. Apa *alternative* cara yang digunakan oleh para pengajar *Creative* Bandung untuk mengatasi siswa *challenging behavior* ?
4. Bagaimana cara pengajar menghadapi atau mengajari para siswa *challenging behavior* ?

b. Tujuan pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

1. Bagaimana cara pengajar *Creative* memberikan arahan kepada para siswa *challenging behavior* ?

2. Apa maksud pengajar *Creative* memberikan arahan kepada para siswanya yang tergolong *challenging behavior* saat mereka berinteraksi ?

3. Pencapaian yang seperti apa yang diharapkan oleh pengajar *Creative* dari para siswanya yang tergolong *challenging behavior* ?

4. Apa yang dilakukan oleh pengajar ketika tujuan yang ingin dicapai ternyata tidak berhasil ketika direalisasikan ?

c. Kebijakan pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

1. Bagaimana cara pengajar *Creative* mengkomunikasikan rangkaian aturan kepada para siswa *challenging behavior* ?

2. Bentuk kebijakan yang seperti apa yang diminati oleh para siswa *challenging behavior* ?

3. Bagaimana teknik para pengajar *Creative* dalam mempertahankan aturan yang telah dibuat dan disepakati kepada para siswa *challenging behavior* ?

4. Bagaimana hasil dari diterapkannya kebijakan-kebijakan yang telah dibuat tadi (baik dampak untuk para siswa , pihak pengajar dan kondisi kelas) ?

d. Kegiatan pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

1. Aktivitas yang seperti apa yang efektif demi terciptanya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan ?

2. Usaha apa yang dilakukan oleh pengajar *Creative* untuk mengubah sikap dan perilaku siswa *challenging behavior* ?

3. Kegiatan yang seperti apa yang mampu merangsang siswa *challenging behavior* agar bisa menyalurkan bakatnya ke arah yang positif ?

4. Kegiatan yang seperti apa yang digemari oleh para siswa *challenging behavior* ?

e. Tindakan pengajaran Lembaga *Creative* Bandung dalam berinteraksi dengan siswa *challenging behavior.*

1. Tindakan apa yang dilakukan oleh para pengajar *Creative* untuk mengatasi para siswa yang berulah di dalam kelas ?

2. Bagaimana cara pengajar *Creative* dalam menyikapi, mengatur dan mengatasi para siswa *challenging behavior* ?

3. Tindakan yang seperti apa yang tepat untuk mengatasi para siswa *challenging behavior* ?

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi deskriptif. Dalam definisi yang dikemukakan **Bogdan dan Taylor** (1975 : 5) seperti yang dikutip dalam buku **Lexy J Moleong** bahwasannya :

> “ Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara *holistic* (utuh). Dalam hal ini tidak boleh mengisolasikan individu atau organisasi kedalam variabel atau hipotesis tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan. (Moleong, 2007 : 4)

Menurut definisi yang dikemukakan oleh **Djalaludin Rakhmat** bahwasannya metode penelitian deskriptif adalah :

> “ Memaparkan situasi atau peristiwa, mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, mengidentifikasikan masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, membuat perbandingan atau evaluasi dan menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang “. (Rakhmat, 1998 : 25)

Definisi mengenai penelitian deskriptif juga dijelaskan oleh **Sukmadinata** dimana :

> “ Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya“. (Sukmadinata, 2006 : 72)

1.8 Subyek dan Informan Penelitian

1.8.1 Subyek Penelitian

Subyek penelitian menurut **Tatang Manguny** seperti yang dijelaskan dalam blognya adalah sebagai berikut :

" Sesuatu baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi) , yang sifat keadaannya akan diteliti dengan kata lain subyek penelitian adalah sesuatu yang dalam dirinya melekat atau terkandung obyek penelitian." [2]

Dalam penelitian ini subyek penelitian adalah seluruh staf dan karyawan ataupun pengajar yang tergabung di Lembaga *Creative* untuk diteliti oleh peneliti**.**

1.8.2 Informan Penelitian

Menurut **Kuswarno**, informan penelitian adalah seseorang yang memberikan informasi kepada orang lain yang belum mengetahuinya. Dalam hal ini, informan merupakan sumber data penelitian utama yang memberikan informasi dan gambaran mengenai pola perilaku dari kelompok masyarakat yang diteliti.

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut **Kriyantono** adalah teknik yang digunakan dalam penelitian observasi eksploratoris atau wawancara mendalam dimana teknik ini dipilih untuk penelitian yang lebih mengutamakan kedalaman data daripada untuk tujuan yang *representative* yang dapat digeneralisasikan.

---

[2] www.tatangmanguny.wordpress.com (diposting oleh Tatang Manguny pada 21 April 2009)

Dalam penelitian ini yang menjadi informan penelitian adalah orang-orang pilihan peneliti yang dianggap terbaik dalam memberikan informasi yang dibutuhkan kepada peneliti. Para informan penelitian tersebut akan disaji8kan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 1.1

Daftar Para Informan Penelitian

	Nama	**Jabatan**
1	**Kristiani Wahyupuspitarini**	***Senior Teacher and Advisor of Education and Development*** **Lembaga** ***Creative*** **Bandung**
2	**James**	***Volunteer Teacher Creative*** **Bandung**
3	**Amirinisa Atrisandi**	***Volunteer Teacher Creative*** **Bandung**
4	**Triani Mustika**	***Volunteer Teacher Creative*** **Bandung**

Sumber : Agenda Peneliti 2011

1.9 Teknik Pengumpulan Data dan Analisa Data

1.9.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Wawancara Mendalam atau *In-depth Interview*

Menurut **Burhan Bungin** wawancara mendalam merupakan 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, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.

Wawancara mendalam menurut **Masri Singarimbun** dan **Sofian Effendi** dijelaskan sebagai percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dengan cara menyampaikan pertanyaan kepada responden, merangsang responden untuk menjawabnya, menggali jawaban lebih jauh bila dikehendaki dan mencatatnya. Untuk itu dibutuhkan keterampilan mewawancarai, motivasi yang tinggi dan rasa aman, artinya tidak ragu dan takut menyampaikan pertanyaan**.**

2. Observasi

Menurut **Nasution** dalam buku **Sugiyono** (2009 : 310) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih,

sehingga benda-benda yang sangat kecil (proton dan elektron) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas .

3. Dokumentasi

Menurut **Robert C. Bogdan** seperti yang dikutip **Sugiyono** dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dari seseorang. Kata dokumen berasal dari bahasa latin yaitu *docere* yang bermakna mengajar.

Menurut **Burhan Bungin**, metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data *histories.* Maka dapat ditarik benang merahnya bahwa dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto) dan karya-karya monumental yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

4. Studi Pustaka

Menurut penjelasan **Rosady Ruslan**, studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan materi data atau informasi melalui jurnal ilmiah, buku-buku referensi, dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan.

Studi kepustakaan menurut **Nawawi Hadari** adalah cara pengumpulan data dan teori yang diperoleh melalui literatur-literatur, kamus, majalah, buku-buku dan jurnal-jurnal yang mendukung dan relevan untuk digunakan dalam penelitian

5. *Internet Searching*

Internet searching merupakan teknik pengumpulan data melalui bantuan teknologi yang berupa alat / mesin pencari di *internet* dimana segala informasi dari berbagai *era* tersedia didalamnya.

Internet searching sangat memudahkan dalam rangka membantu peneliti menemukan suatu *file /* data dimana kecepatan, kelengkapan dan ketersediaan data dari berbagai tahun tersedia. Mencari data di *internet* bisa dilakukan dengan cara *searching, browsing, surfing* ataupun *downloading*.

1.9.2 Teknik Analisa Data

Menurut definisi yang dikemukakan oleh **Sugiyono,** analisis data diartikan sebagai proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain ". (Sugiyono, 2005 : 89)

Setelah mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian ini maka langkah-langkah selanjutnya yang peneliti tempuh akan dijelaskan seperti dibawah ini :

1. Penyeleksian Data

Penyeleksian data adalah memilah dan memilih data yang didapatkan untuk dijadikan bahan laporan dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar data yang didapatkan sesuai dengan kebutuhan penelitian dan dianggap relevan untuk dijadikan hasil laporan penelitian agar terjadi sinkronisasi. Data yang diperoleh bisa saja tidak sesuai dengan tujuan penelitian maka dari itu dibutuhkanlah proses penyeleksian data.

2. Klasifikasi Data

Klasifikasi data merupakan pengkategorian data yang diperoleh berdasarkan bagian-bagian penelitian yang telah ditetapkan. Klasifikasi data dilakukan agar terdapat suatu batasan mengenai bahasan yang akan diteliti. Pengklasifikasian data akan membuat data-data menjadi tersusun secara sistematis yang nantinya bisa sangat membantu peneliti dalam proses penelitian.

3. Merumuskan Hasil Penelitian

Data-data yang diperoleh akan dirumuskan sesuai dengan pengklasifikasian data yang telah ditetapkan. Perumusan hasil penelitian ini akan beragam dan akan dituangkan pada suatu bentuk laporan yang sistematis dan terarah.

4. Menganalisa Hasil Penelitian

Tahap akhir dari proses yang telah berjalan adalah proses analisa hasil penelitian. Dalam proses ini peneliti akan membandingkan beberapa teori yang telah ada atau dengan penelitian sejenis yang telah terlebih dahulu dilakukan. Hasilnya peneliti akan menemukan jawaban atas masalah yang ditelitinya dan mampu menghasilkan ide berfikir yang baru dan bisa saja ide yang yang didapatkan mampu menguatkan hasil penelitian yang telah ada.

1.10 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.10.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian mengenai **" Strategi Pengajaran Lembaga *Creative* Bandung Dalam Berinteraksi Dengan Siswa *Challenging Behavior* "** dilakukan di Lembaga ***Creative*** Bandung di Jln. Padjajaran No. 68 Bandung – Jawa Barat.

1.10.2 Waktu Penelitian

Proses penelitian ini dilakukan selama 6 bulan terhitung sejak bulan Februari 2011 hingga Juli 2011. Secara terperinci, maka jadwal kegiatan penelitian akan dijelaskan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1.2

Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																							
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
1	TAHAP PERSIAPAN																								
	Pengajuan Judul																								
	Persetujuan Judul																								
2	SEMINAR USULAN PENELITIAN																								
3	TAHAP PENELITIAN																								
	Wawancara																								
3	TAHAP PENYUSUNAN																								
	Pengolahan Data																								
	Analisis Data																								

	Penyusunan																							
4	**SIDANG**																							

Sumber : Agenda Peneliti 2011

1.11 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai penulisan skripsi ini, maka ringkasan secara sistematis dapat dijelaskan melalui beberapa bab seperti yang akan dijelaskan dibawah ini :

BAB I : PENDAHULUAN

BAB I berisi mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaaan Penelitian, Kerangka Pemikiran, Pertanyaan Penelitian, Metode Penelitian, Subyek dan Informan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisa Data, Lokasi dan Waktu Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

BAB II berisi tentang berbagai tinjauan dan teori-teori tentang Ilmu Komunikasi, tinjauan tentang *Challenging Behavior,* tinjauan tentang Strategi dan tinjauan tentang Interaksi.

BAB III : OBYEK PENELITIAN

BAB III berisi mengenai tinjauan umum Lembaga *Creative* Bandung yang meliputi Sejarah Lembaga *Creative* Bandung, Visi, Misi dan Tujuan Lembaga *Creative,* Struktur Organisasi *Creative*, Logo Lembaga *Creative*, *Job Descriptions* Lembaga *Creative* serta Sarana dan Prasarana yang dimiliki Lembaga *Creative*.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB IV berisi tentang analisa deskriptif mengenai identitas responden, analisa deskriptif mengenai hasil penelitian serta pembahasan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisisnya.

BAB V : PENUTUP

BAB V berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta pemberian saran.