

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. menurut Strauss & Corbin dalam (Farida, 2014), penelitian kualitatif tidak menghasilkan hasil dengan hitungan atau teknik statistik, tetapi penelitian kualitatif mengacu pada analisis data yang tidak matematis. Data yang didapat dapat dikumpulkan melalui tes, wawancara, dokumen atau arsip, dan pengamatan. Sedangkan menurut Bogdan & Taylor dalam (Farida, 2014), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, serta perilaku dari orang yang telah diteliti. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data berupa deskriptif yang mendalam, pengambilan dapat diperoleh melalui tes, wawancara, dokumen atau arsip, serta observasi. Tujuan dari penelitian kualitatif yaitu untuk mendapatkan pemahaman mengenai kondisi tertentu secara alami (*natural setting*) melalui penjelasan menyeluruh dan mendalam sesuai dengan yang terjadinya dilapangan. Pendekatan ini cocok untuk meneliti “implementasi penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini”.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus. Pada metode ini peneliti memahami kelompok, Lembaga dan individu secara menyeluruh serta mendalam pada suatu kasus. Studi kasus berasal dari kata *case* yang memiliki arti kajian, kasus, peristiwa, menurut John W Creswell Assyakurrohim et al., (2022) studi kasus adalah penelitian yang mengharuskan peneliti menggali suatu peristiwa atau fenomena pada kasus tertentu dan mengumpulkan informasi secara mendalam melalui prosedur pengumpulan data selama periode tertentu, studi kasus bertujuan untuk mengungkapkan suatu kekhasan dan keunikan dari suatu fenomena tersebut (Stake dalam Assyakurrohim et al., 2022).

3.2 Penjelasan Istilah

3.2.1 Matematika Anak Usia Dini

Dalam mengajarkan matematika pada anak dapat dikenalkan melalui kegiatan sehari-hari, kegiatan sehari-hari dapat menjadi pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan konsep matematika, karena anak dapat mengeksplorasi dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Pembelajaran matematika pada anak usia dini dapat dilakukan secara menarik dan menyenangkan, dalam penelitian ini matematika yang dimaksud adalah standar matematika yang muncul pada anak ketika pembelajaran berlangsung

3.2.2 *Loose Parts*

Loose parts merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak untuk membantu mengembangkan kemampuan yang mereka miliki. *Loose parts* mudah ditemukan dan tidak perlu mengeluarkan biaya yang mahal. Pada Lokasi penelitian *loose parts* yang digunakan sangat banyak dan bervariasi jenisnya ada bahan plastik, bahan alam, barang bekas, dan lain-lain, sehingga dapat mendorong semangat anak untuk mengikuti pembelajaran yang sudah dirancang.

3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di TK Negeri Centeh Bandung yang beralamat di jalan pacar no 5 Samoja, Kec. Batununggal, Kota Bandung Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian karena TK Negeri centeh merupakan TK Negeri yang berada di Bandung dan sudah terakreditasi A serta mempunyai tenaga pendidik yang profesional. Subjek dari penelitian ini akan dilakukan pada satu kelas yaitu, kelompok B dan akan melakukan wawancara kepada dua guru yang mengajar dikelompok B tersebut.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi dan studi dokumentasi

3.4.1 Wawancara

Pengumpulan data pada penelitian ini akan mewawancarai secara individual kepada guru wali kelas dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan untuk menggali informasi terkait implementasi media loose part dalam mengembangkan kemampuan matematika. Wawancara merupakan sebuah Teknik pengumpulan data melalui percakapan yang melibatkan dua orang atau lebih. Orang yang terlibat disebut sebagai pewawancara (*interviewer*) dan yang diwawancarai (*interview*). Pewawancara merupakan orang yang memberikan pertanyaan, sedangkan *interview* dapat disebut juga sebagai narasumber yang bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Tujuan dari wawancara adalah agar mendapatkan sebuah informasi yang mendalam serta relevan mengenai topik atau masalah tertentu.

wawancara yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Pada wawancara semi struktur ini interviewer sudah menyiapkan daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada interview, tapi urutan pertanyaan bersifat fleksibel sesuai dengan arah pembicaraan (nietzel, et al dalam Fadhallah,2020). Menurut Neuman (Fadhallah, 2020), langkah-langkah wawancara terdiri atas , 1) pembukaan, berisikan tentang pengenalan serta penjelasan tujuan dari wawancara kepada interview, 2) proses, kegiatan tanya jawab antara interviewer dengan interview dengan memberikan dan menerima informasi, selama kegiatan wawancara interviewer harus melakukan penyelidikan untuk memperjelas maksud dari jawaban yang telah diberikan, 3) penutup, interviewer menyimpulkan hasil dari wawancara dan mengucapkan terimakasih kepada interview. Dengan melalui wawancara ini peneliti mendapatkan informasi mendalam mengenai implementasi media loose parts dalam mengembangkan kemampuan matematika.

Tabel 3. 1 Contoh Kutipan Wawancara

No	Pertanyaann	Jawaban
1.	Assalamualaiku wr,wb, sebelumnya finna izin wawancara kepada ibu mengenai implementasi penggunaan media <i>loose parts</i> dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini. Saat P3k saya melihat di kelas ini sering memakai <i>loose parts</i> pada pembelajaran matematika seperti, pengukuran, bilangan dan penjumlahan. Menurut ibu apa tujuan pembelajaran dengan menggunakan media <i>loose parts</i> dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini?	Bismillahirrohmanirohim, terimakasih kepada bu Finna yang sudah mempercayai kepada kami TK Negei Centeh untuk melakukan skripsinya tentang <i>loose parts</i> . Berawal dari media <i>loose parts</i> itu kita ingin memberikan pemahaman kepada anak bahwa media <i>loose parts</i> itu benda lepas, jadi supaya anak mengerti pembelajaran itu bisa menggunakan apapun medianya tidak perlu mahal. Jadikan <i>loose parts</i> itu kita mencari benda-benda alam, jadi anak-anak bisa menggunakan benda-benda alam supaya anak mengetahui benda-benda alam bisa digunakan untuk pembelajaran seperti matematika berhitung, penjumlahan, pengurangan dan untuk melihat kreativitas anak, dari <i>loose part</i> itu banyak bereksplorasi selain ke matematika bisa ke imajinasi. Dari <i>loose part</i> itu bisa digunakan eumm dia, misalkan membentuk rumah,

		<p>geometri, penjumlahan, pengurangan, atau bermain estimasi terus bermain banyak sedikit, tekstur juga, tekstur kasar halus yang kaya gitu. Selain menghitung anak-anak bisa berimajinasi membentuk lingkaran, segitiga, segi Panjang, lalu berekpresi membuat misalkan membentuk rumah, dari segitiga itu bisa dibentuk rumah, dari lingkaran bisa dibentuk menjadi mobil misalkan gitu jadi imajinasinya lebih berkembang lagi, karena <i>loose parts</i> itu benda lepas yang bisa digabungkan, dilepas ya, bendanya juga banyak kan tidak hanya batu jadi bermacam-macam ada batu daun dari bahan yang lain juga banyak, kancing juga atau dari bahan-bahan bekas. semua itu jangan sampai kebuang kita manfaatkan itu untuk pembelajaran anak usia dini.</p>
2.	Media loose parts yang bahan bekas berasal dari mana bu?	<p>Kadang kita kerja sama bareng orang tua, anak anak dirumah punya apa, misalkan ada bekas botol air mineral kaya gitu jadi anak-anak pada bawa. Terus dus dus bekas misalkan bekas susu, make up mamahnya jaadi dibawa gitu, ada juga sebagian kita beli, terus bu guru juga ngumpulin</p>

		<p>misalkan kita ikut seminar dihotel kan banyak tuh ya, nah jadi kita juga sebagai pemulung kaya tutup botol terus kan lucu ya warna warni terus kita juga bilang ke orang tua “mamah-mamah kalau misal ada bekas air mineral jangan dibuang dibawa kesekolah dus dus bekas, kalender bekas kaya gitu, ahamdulillah kerja sama dengan orang tua.</p>
3.	<p>Apa saja materi pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui media <i>loose parts</i>?</p>	<p>Materinya banyak, materi yang pembelajaran kaya matematika terus baca tulisnya, membuat nama anak bisa pake <i>loose parts</i> ya, misalkan nama, kalau menulis itu tidak harus melalui pensil dan spidol. Nama Alya, A-l-y-a disusun ada yang pakai kancing, batu, atau pake apapun ya bisa menyusun nama. Jadi materinya banyak dapat mencakup semua kaya, seninya juga dapet, matematikanya dapet, bahasanya mereka menceritakan hasil dari membuat itu apa, nanti diceritakan juga. Terus kesabarannya juga terutama dari karakternya anak itu bersabar, percaya diri bahwa dia bisa menggunakan <i>loose parts</i> itu , mandiri</p>

		terus tanggung jawab setelah bermain dibereskan kembali
--	--	---

3.4.2 Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data dengan mengamati subjek untuk mendapatkan suatu informasi. Observasi yang dilakukan seperti mengamati sesuai keterkaitan masalah penelitian, dengan melakukan observasi peneliti dapat merefleksi, mendokumentasi dan hasil yang didengar oleh peneliti dalam observasi dapat dicatat serta direkam (Farida, 2014). Peneliti dapat menganalisis dan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku individu atau suatu kelompok secara langsung. Observasi yang dilakukan peneliti terdapat dua, peneliti mengobservasi kegiatan implementasi penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini dan mengobservasi kemampuan matematika anak usia dini.

Tabel 3. 2 Contoh Catatan Lapangan

Observasi Hari Ke-1

Hari/tanggal : Senin, 5 Agustus 2024 Kelas : Kelas B
Peneliti datang kesekolah pukul 08.00, semua kelas sedang melaksanakan kegiatan upacara. Setelah upacara selesai, peneliti masuk kedalam kelas B. ketika masuk kedsalam kelas, anak-anak sedang melakukan pembukaan dengan membuat lingkaran diatas karpet. Setelah itu, guru kelas memperkenalkan peneliti kepada anak-anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya kepada peneliti. Setelah perkenalan, guru mengajak <i>ice breaking</i> anak dengan berjalan setelah itu guru memberikan instruksi untuk berpasangan 2 orang, 3 orang atau bahkan 6 orang. Setelah itu, guru meminta anak untuk melompati nomor angka sambil menyebutkan angkanya yang ada pada lantai, terlihat beberapa anak ada yang masih belum bisa menyebutkan angka sesuai

urutan. Setelah itu anak dipersilahkan untuk minum dulu dan setelah minum duduk kembali diatas karpet.

Ketika anak-anak sudah duduk diatas karpet, guru mulai masuk kedalam inti kegiatan, kegiatan yang dilakukan mengenal huruf vocal a,i,u,e,o dengan pembelajaran yang menyenangkan. Sebelum menempelkan huruf vokal guru memberi tahu hewan atau benda yang berawalan dari huruf vokal, seperti a untuk apel, i untuk ikan, u untuk ular, e untuk ember, dan o untuk orang utan. Setelah itu guru menyiapkan media huruf vokal yang sudah di gunting kotak-kotak untuk ditempelkan kepada punggung anak, anak akan menempelkan huruf vokal sesuai dengan hurufnya dengan cara mengambil huruf vokal yang ada pada punggung temannya. Setelah semua anak selesai menempelkan huruf vokalnya guru menghitung setiap jumlah huruf vokal dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitungnya, lalu guru membandingkan banyak sedikit dengan huruf vokal. Setelah pembelajaran anak diberikan waktu untuk istirahat makan, sebelum makan anak cuci tangan dan mengambil alas makannya masing-masing, lalu berdoa bersama.

Setelah waktu makan habis, anak membereskan tempat makannya dan diberikan waktu untuk bermain sebentar. Setelah waktu bermain habis, guru melakukan kegiatan penutup dengan menanyakan perasaan anak dan mengulas pembelajaran yang sudah dilakukan. Setelah itu anak berdoa pulang, salam dan keluar kelas untuk memakai sepatu, setelah memakai sepatu anak berbaris untuk pulang.

Tabel 3. 3 Contoh Observasi Kemampuan Matematika Anak Usia Dini

No	Standar Matematika	Indikator	Deskripsi
1.	Bilangan dan Operasi Bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan bilangan sesuai dengan urutannya 2. Anak dapat mencocokkan atau menghubungkan angka dengan jumlah benda 3. Anak dapat membandingkan kelompok benda 	<p>Hasil observasi kemampuan matematika anak pada kelompok B, anak-anak sudah dapat menyebutkan angka 1-15 dengan benar dan masih terdapat beberapa anak yang masih mengalami kesulitan. Pada indikator pertama guru meminta anak untuk menyebutkan angka sambil berdiri di atas angka tersebut. Anak mampu menyebutkan bilangan 1-15 sambil berlari di atas angka tersebut sesuai dengan urutannya. Indikator ketiga anak mampu membandingkan kelompok sedikit dan banyak, ketika anak sudah menempelkan huruf vocal a,i,u,e,o guru meminta anak untuk menghitung dan membandingkan huruf vocal mana yang banyak dan sedikit.</p>

2.	Aljabar	<ol style="list-style-type: none"> 4. Anak dapat mengelompokkan atau menyortir benda berdasarkan ukuran, bentuk dan warna 5. Anak dapat mengikuti pola yang sudah diberikan 6. Korelasi dan fungsi, memahami konsep kesetaraan dan perbandingan melalui pengukuran dan pengamatan 7. Perubahan kualitatif dan kuantitatif, 	<p>Hasil observasi matematika mengenai aljabar, terlihat semua anak sudah mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna. Guru meminta anak untuk mengelompokkan <i>loose parts</i> yang sudah digunakan mempunyai bentuk, ukuran, dan warna yang berbeda, ketika sudah selesai memakainya anak-anak langsung mengelompokkan <i>loose parts</i> tersebut sesuai dengan ukuran, bentuk, dan warna dengan tepat, sedangkan untuk pola, masih ada beberapa anak yang belum mampu mengikuti pola yang sudah diberikan. Anak sudah dapat memahami kesetaraan dengan melihat kesamaan jumlah benda</p>
----	---------	--	--

3.4.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan salah satu Teknik pengumpulan data dengan menganalisis dokumen untuk menguatkan data yang sudah terkumpul dengan wawancara dan observasi. Studi dokumentasi yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran dari sisi pandang subjek melalui media tertulis dan dokumen yang dibuat langsung oleh subjek penelitian. Dokumen yang dapat dijadikan menjadi studi dokumentasi terdapat dokumen pribadi dan dokumen resmi (Baba,2017). Pada penelitian ini peneliti akan menganalisis dokumentasi pribadi seperti penilaian yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran, sedangkan dokumen resmi yang akan dianalisis meliputi modul ajar untuk mengetahui perencanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Tabel 3. 4 Contoh Studi Dokumentasi

No	Aspek	Indicator	Bentuk Dokumentasi	
			Ada	Tidak Ada
1	Perencanaan Pembelajaran (modul ajar)	1. Tujuan pembelajaran 2. Materi pembelajaran 3. Media pembelajaran 4. Evaluasi pembelajaran	✓ ✓ ✓ ✓	

2	Evaluasi Pembelajaran	1. Teknik evaluasi yang digunakan	✓	
---	-----------------------	-----------------------------------	---	--

3.5 Instrumen Penelitian Data

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara. Pedoman wawancara berisi berupa pertanyaan yang berkaitan dengan implemntasi media loose parts. Berikut merupakan kisi-kisi wawancara yang dapat dijadikan acuan saat proses pengambilan data ;

Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen Penelitian tentang Implementasi Penggunaan Media Loose Parts Dalam mengembangkan Kemampuan Matematika Anak usia Sini

No	Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Alat Pengukuran Data	Sumber Data
1.	Perencanaan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan Pembelajaran 2. Materi Pembelajaran 3. Strategi Pembelajaran 4. Media Pembelajaran 5. Evaluasi pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara 2. Studi Dokumentasi (Modul Ajar) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pedoman wawancara 2. Pedoman studi dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Modul Ajar
2.	Pelaksanaan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan <ol style="list-style-type: none"> a. Apersepsi 2. Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Metode pembelajaran Loose parts 3. Penutup <ol style="list-style-type: none"> a. Refleksi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara 2. Obseervasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pedoman wawancara 2. Pedoman observasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Anak
3.	Evaluasi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik/metode penilaian yang di gunakan 2. Waktu penilaian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara 2. Studi dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pedoman wawancara 2. Pedoman observasi 	Guru
4.	Kemampuan matematika yang diminati pada anak melalui pembelajaran dengan menggunakan media loose parts		Observasi	Pedoman observasi	Anak

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, data dianalisis untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan teknik *thematic analysis* atau Teknik data tematik. Braun & Clarre dalam (Heriyanto,2019) *Thematic analysis* adalah teknik menganalisis data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau menemukan tema melalui data yang telah didapat oleh peneliti. Setelah itu data di kodefikasi atau dikelompokkan sesuai dengan kategorinya (Ahmad,2019). Menurut Heriyanto, (2019) dalam melakukan Teknik *thematic analysis* terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan, diantaranya;

3.6.1 Memahami Data

Dalam tahap pertama peneliti perlu memahami data yang sudah didapatkan. Peneliti dapat melakukan kembali membaca transip wawancara dan mendengarkan ulang hasil rekaman wawancara, dalam tahap ini peneliti diharapkan benar-benat memahami data secara mendalam agar tidak terjadinya kesalahan pada hasil data.

3.6.2 Menyusun Kode

Pada tahap ini peneliti mulai meng-*coding* data, kode adalah label atau fitur yang mewakili aspek penting dari pertanyaan penelitian. apabila kode semua telah selesai, peneliti mengelompokkan kode-kde sesuai dengan makna yang sama. Menurut Sitasari, (2022) dalam melakukan *coding* terdapat dua tahapan yaitu *intital coding* atau *open coding* dan *axial coding*. *Intital coding* atau *open coding* (pengkodean awal) adalah pemberian label atau makna yang tertulis dengan kata-kata atau frasa sesuai dengan data yang didapat, sedangkan *axial coding* adalah penentuan kategori atau tema yang dihasilkan dari *intital coding* atau *open coding*.

Tabel 3. 6 Contoh Hasil Coding

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1	Assalamualaiku wr,wb, sebelumnya finna izin wawancara kepada ibu mengenai implementasi penggunaan media <i>loose parts</i> dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini. Saat P3k saya melihat di kelas ini sering memakai <i>loose parts</i> pada pembelajaran matematika seperti, pengukuran, bilangan dan penjumlahan. Menurut ibu apa tujuan pembelajaran dengan menggunakan media <i>loose parts</i> dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini?	Bismillahirrohmanirohim, terimakasih kepada bu Finna yang sudah mempercayai kepada kami TK Negei Centeh untuk melakukan skripsinya tentang <i>loose parts</i> . Berawal dari media <i>loose parts</i> itu kita ingin memberikan pemahaman kepada anak bahwa media <i>loose parts</i> itu benda lepas, jadi supaya anak mengerti pembelajaran itu bisa menggunakan apapun medianya tidak perlu mahal. Jadikan <i>loose parts</i> itu kita mencari benda-benda alam, jadi anak-anak bisa menggunakan benda-benda alam supaya anak mengetahui benda-benda alam bisa digunakan untuk pembelajaran seperti matematika berhitung, penjumlahan, pengurangan dan untuk melihat kreativitas anak, dari <i>loose part</i> itu banyak bereksplora selain ke matematika bisa ke imajinasi. Dari <i>loose part</i> itu bisa	<ul style="list-style-type: none"> • Benda-benda alam • Imajinasi • Kreatif • Anak mengetahui pembelajaran matematika dapat menggunakan benda alam • Mengenal tekstur

		<p>digunakan eumm dia, misalkan membentuk rumah, geometri, penjumlahan, pengurangan, atau bermain estimasi terus bermain banyak sedikit, tekstur juga, tekstur kasar halus yang kaya gitu. Selain menghitung anak-anak bisa berimajinasi membentuk lingkaran, segitiga, segi Panjang, lalu berekpresi membuat misalkan membentuk rumah, dari segitiga itu bisa dibentuk rumah, dari lingkaran bisa dibentuk menjadi mobil misalkan gitu jadi imajinasinya lebih berkembang lagi, karena <i>loose parts</i> itu benda lepas yang bisa digabungkan, dilepas ya, bendanya juga banyak kan tidak hanya batu jadi bermacam-macam ada batu daun dari bahan yang lain juga banyak, kancing juga atau dari bahan-bahan bekas. semua itu jangan sampai kebuang kita manfaatkan itu untuk pembelajaran anak usia dini.</p>	
2	<p>Seperti apa ibu contoh dari kreatif menggunakan media loose parts</p>	<p>Dengan menggunakan loose part anak dapat membuat kreasi dari barang bekas, misal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Barang bekas

		membuat mobil"an dari dus bekas,dsb	
3	Media loose parts yang bahan bekas berasal dari mana bu?	Kadang kita kerja sama bareng orang tua, anak anak dirumah punya apa, misalkan ada bekas botol air mineral kaya gitu jadi anak-anak pada bawa. Terus dus dus bekas misalkan bekas susu, make up mamahnya jaadi dibawa gitu, ada juga sebagian kita beli, terus bu guru juga ngumpulin misalkan kita ikut seminar dihotel kan banyak tuh ya, nah jadi kita juga sebagai pemulung kaya tutup botol terus kan lucu ya warna warni terus kita juga bilang ke orang tua “”mamah-mamah kalau misal ada bekas air mineral jangan dibuang dibawa kesekolah dus dus bekas, kalender bekas kaya gitu, ahamdulillah kerja sama dengan orang tua.	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama degan orang tua • Barang bekas

3.6.3 Mencari Tema

Pada tahap ini peneliti diharapkan mencari tema yang sesuai dengan tujuan penelitian. tema ini menggambarkan sesuatu yang penting dan ada di dalam data serta berhubungan dengan pertanyaan penelitian (Braun &Clarke dalam Heriyanto,2019).

Tabel 3. 7 Contoh Klasifikasi Kode kedalam tema

Tema	Subtema	Kode
Perencanaan pembelajaran	Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatif • Imajinasi lebih berkembang • Mengenal bilangan
	Media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Benda-benda alam • Daun kering atau biji • Barang bekas • Berbagai jenis <i>loose parts</i> • bumbu dapur • berbagai media
	Materi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Seni • Bahasa • Menyusun nama • Kesabaran, mandiri, dan bertanggung jawab • sesuai tema • delapan jalur matematika • percaya diri • macam-macam bilangan • pola, geometri • literasi dan matematika • berdiskusi dengan anak • Anak mengetahui pembelajaran matematika dapat menggunakan benda alam • Mengenal tekstur fleksibel • Displin • Mandiri

		<ul style="list-style-type: none"> • menghargai karya teman
	Metode pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Bercerita • Bernyanyi • Permainan • Menonton video • Buka cakrawala dengan menonton video • Tiap Kelompok berbeda • Terjadwal • 3 area
	Hambatan perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • berbeda pendapat
	Solusi perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • mencoba kedua ide lalu dievaluasi • didiskusikan dengan guru
	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • assessment awal • direkam atau dicatat

3.7 Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan aspek terpenting dalam penelitian kualitatif, keabsahan merujuk sejauh mana hasil penelitian dapat dipercaya (Susanto et al., 2023). Pada penelitian ini keabsahan data menggunakan *member check* dan triangulasi sumber.

3.7.1 Member Check

Member check adalah proses pengecekan data kepada narasumber, tujuan dari member check agar informasi yang didapatkan dalam laporan penelitian memiliki kesesuaian dari narasumber. Untuk melakukan member check

peneliti akan bertemu secara langsung dengan narasumber untuk berdiskusi. Setelah hasil diskusi selesai, data yang didapat akan dikurangi, ditolak, atau ditambahkan sesuai dengan kesepakatan Bersama (Mekarisce, 2020)

3.7.2 Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dapat memastikan keakuratan dan keandalan temuan dalam penelitian kualitatif. Melakukan triangulasi sumber dapat melalui berbagai sumber yang tersedia (Mekarisce, 2020). Pada penelitian ini, peneliti akan menguji kredibilitas data mengenai implementasi penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini, dengan melalui sumber yang berbeda. Sumber yang didapat yaitu guru tk dan hasil observasi.

3.8 Isu Etik

Isu etik dalam penelitian perlu diperhatikan oleh peneliti untuk memastikan penelitian dilakukan menghormati hak individu yang terlibat dalam penelitian. menurut Singleton dalam Muslim, (2007), terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan oleh peneliti diantaranya, peneliti itu sendiri, komunitas disekeliling peneliti, dan subjek peneliti. Berbicara tentang subjek penelitian terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan oleh peneliti yaitu

3.8.1 Perlindungan Partisipan

Perlindungan partisipan memberikan lindungan kepada narasumber agar tidak mengalami kerugian fisik, emosional atau sosial. Peneliti dapat memberikan perlindungan dengan menjaga kerahasiaan identitas subjek penelitian.

3.8.2 Informed Consen (kesediaan yang disadari)

Peneliti perlu memperhatikan kesediaan dari subjek penelitian. Peneliti dapat menjelaskan kepada partisipan tujuan, manfaat, dan proses penelitian yang akan dilakukan. Peneliti dapat memberikan surat izin untuk melakukan penelitian di TK Centeh, sehingga subjek penelitian tidak keberatan dalam pengambilan data.