

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III ini akan dijelaskan mengenai metode penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan validitas dan realibilitas. Adapun secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena mengkaji dan meneliti suatu objek secara ilmiah dan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2005; Creswell, 2010). Hal ini sejalan dengan pendapat Bogdan dan Biklen (1982, hlm. 3) menjelaskan bahwa dalam bidang pendidikan cenderung dengan penelitian kualitatif-naturalistik. Karena penelitian ini berada di tempat dimana peristiwa-peristiwa yang menarik perhatian terjadi secara alamiah.

Tujuan dari penelitian ini adalah memahami subjek penelitian secara mendalam dan bersifat interpretatif artinya mencari temuan makna atau esensi terhadap subjek yang diteliti. Dengan melakukan analisis secara rinci terhadap subjek penelitian. Dimana dalam melakukan penelitian ini lebih melihat proses bukan hasil. Terkait dengan hal ini Creswell (2013) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan makna mendalam dari sesuatu fenomena yang unik. Karena penelitian ini mengkaji sebuah implementasi program pembelajaran melalui permainan tradisional, dimana peneliti tidak berintervensi. Akan tetapi melihat dalam setting yang alami dan apa adanya. Maka pendekatan kualitatif dianggap sesuai untuk penelitian ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan *case study*. Menurut Yin (2009) *Case study* sebagai pendekatan yang melakukan eksplorasi terhadap suatu fenomena dalam konteksnya dengan menggunakan data dan berbagai sumber. Nasution (1998, hlm. 27) berpendapat bahwa studi kasus merupakan bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di

dalamnya. Studi kasus dapat dilakukan terhadap seseorang, sekelompok orang, segolongan manusia, lingkungan hidup manusia, lembaga sosial dan suatu peristiwa.

Case study menyiratkan bahwa peneliti melakukan analisis secara intensif pada suatu unit analisis yang diteliti *case* dan sebuah *Case* dapat berupa satu individu, satu organisasi, peristiwa, satu periode atau sistem yang dapat dipelajari secara menyeluruh Thomas (2011). Kekhasan dari studi kasus adalah meneliti suatu obyek yang terbatas, sehingga dalam praktiknya studi kasus meneliti obyek yang spesifik dari suatu topik secara mendalam. Seperti yang diungkapkan Arikunto (1998, hlm. 131) bahwa ditinjau dari wilayahnya, maka penelitian kasus hanya meliputi daerah atau subyek yang sangat sempit.

Kecenderungan peneliti memilih *case study* untuk menjawab permasalahan penelitian yaitu bagaimana proses pengembangan program melalui permainan tradisional dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Hal ini sesuai dengan pendapat Myers (dalam Sarosa, 2012) yang menyatakan bahwa fokus *utama Case Study* adalah menjawab permasalahan penelitian dengan menjawab kata bagaimana dan mengapa. Selain itu, *case study* digunakan untuk meneliti kejadian nyata di masa kini (kontemporer) dimana peneliti tidak dapat mengendalikannya dan mungkin saja semua kejadian yang diamati terjadi secara bersamaan.

C. Lokasi Penelitian, Subjek penelitian dan Sumber Data

Adapun lokasi penelitian dilakukan di Kp. Krajan RT.10 RW.04 Desa Wanayasa kecamatan Wanayasa kabupaten Purwakarta, dengan kondisi lingkungan yang cukup nyaman, jauh dari kebisingan dan kondusif bagi pelaksanaan pendidikan sementara subjek penelitian adalah seluruh komponen dan warga di TK Al-akhyar Purwakarta

Adapun sumber data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan yang dilakukan oleh warga di TK Al-akhyar Purwakarta yang menjadi subyek penelitian ini. Selain itu data tambahan juga diperlukan seperti dokumen resmi (program tahunan, semester, minggugan dan RPPH) buku sumber, profile sekolah. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Moleong (2011, hlm. 157-158) bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Selebihnya

adalah data tambahan seperti dokumen, sumber data tertulis lainnya, foto dan statistik.

Berdasarkan hal tersebut peneliti membagi sumber data ke dalam dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari subyek penelitian yaitu warga sekolah yang terdiri atas kepala sekolah, guru, dan siswa. Sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen resmi maupun tidak resmi yang berhubungan dengan materi penelitian dan mendukung data primer. Adapun jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dibedakan ke dalam 3 tema yaitu perencanaan pengembangan program pembelajaran melalui Permainan Tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta, pelaksanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta dan penilaian pelaksanaan program pembelajaran melalui permainan tradisional tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti dalam melakukan pengumpulan data di lapangan menggunakan beberapa teknik, di antaranya teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

Menurut Alwasilah (2009, hlm. 201) mengungkapkan observasi penelitian adalah pengamatan sistematis dan terencana yang diniati untuk perolehan data yang dikontrol validitas dan reliabilitasnya. Lebih lanjut Alwasilah (2009, hlm. 154-155) menjelaskan bahwa teknik observasi memungkinkan peneliti menarik kesimpulan (*inferensi*) ihwal makna dan sudut pandang responden, kejadian, peristiwa, atau proses yang diamati. Selain itu Hughes (2005) menyatakan observasi sebagai pengamatan manusia pada “habitatnya”. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan pada proses pelaksanaan pengembangan program melalui permainan tradisional dimana “habitat” nya disini adalah tempat asli atau lokasi subjek penelitian yang akan diamati dimana peneliti mengamati proses apa adanya di lapangan.

Observasi merupakan teknik penelitian yang sangat tepat dilakukan dalam penelitian kualitatif. Keuntungan yang dapat diperoleh melalui observasi adalah.

Peneliti dapat melihat langsung bahkan berperan serta dalam batas tertentu terhadap aktivitas yang dilakukan responden dalam hal ini kepala sekolah, guru dan siswa.

Secara intensif teknik observasi ini, digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai seluruh proses kegiatan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta. di mana peneliti berhubungan secara langsung dengan subyek penelitian. lewat observasi peneliti melihat sendiri pemahaman yang tidak terucapkan (*tacit understanding*), dan sudut pandang responden yang mungkin tidak terungkap lewat wawancara (Creswell 2013; Alwasilah, 2009)

Jenis observasi yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah observasi non sistematis, yakni tidak menggunakan pedoman buku, berisi sebuah daftar hal-hal yang mungkin dilakukan oleh guru dan anak, tetapi pengamatan dilakukan secara spontan, dengan cara mengamati apa adanya pada saat guru melaksanakan permainan tradisional

Tabel 1.2
Contoh catatan lapangan hasil observasi

Hasil Observasi	
Hari/tanggal/bulan/tahun	: Kamis/ 18 Februari 2016
Waktu pengamatan	: 08.15
Lokasi/tempat	: Lapangan sekolah
Kegiatan	: Permainan Gagandonan
<p>Deskripsi Pengamat:</p> <p>Pagi itu anak-anak sudah berkumpul di halaman sekolah, keadaan cuaca pada hari ini juga sangat mendukung untuk anak beraktivitas di pagi ini Sebelum bu guru memulai kegiatan pagi hari ini, bu guru memberikan aktivitas <i>Warming Up</i> terlebih dahulu, anak-anak mengikuti gerakan bu guru. Setelah selesai, bu guru menyapa anak-anak.</p> <p>Baiklah, pagi ini kita akan melakukan senam pagi. Tapi sebelum kita senam. Kita bermain dulu bagaimana? Kemudian anak-anak menjawab “iya bu”. Hari ini kita bermain sebuah permainan, dan mungkin sudah ada yang tahu dengan permainan ini Anak –anak menjawab “ tidak bu”. Baiklah ibu akan mencoba memberikan contoh bagaimana cara mainnya. Kemudian bu guru meminta bantuan guru lain untuk menjadi pasangan teman berpegangan. Ketika posisi tangan bu guru sudah berada pada posisi yang benar dan sudah terasa kuat bepegangannya kemudian salah seorang anak diminta naik diatas pegangan tangan buguru tersebut dan buguru membawa dari garis start sampai garis finish. Setelah bu guru telah memberikan</p>	

contoh cara bermainnya. Anak-anak diminta untuk mencobakannya dengan teman-teman dan ibu guru meminta agar bisa bergantian setelah menjadi pembawa harus jadi yang dibawa. Kemudian anak-anak pun mencobakan permainan tersebut dengan teman-temannya, anak-anak terlihat senang melakukan permainan ini ada yang berhasil membawa temannya. dan ada juga yang terjatuh, semua anak terlibat aktif dan semuanya ikut bermain ketika semua telah berhasil mencobakannya, bu guru membagi kedalam dua tim. Yaitu tim A dan tim B. untuk mebuat permainan ini semakin menarik dan mengasyikan. Kemudian bu guru telah membagi kedalam dua kelompok. Anak-anak yang tergabung kedalam kelompok A akan melawan anak-anak yang tergabung kedalam kelompok B. sementara teman-teman yang belum berkemampuan main, maka mereka membantu menyemangati masing-masing tim mereka. Terdengar sorak dan teriakan dari suara anak-anak yang terus menyemangati teman-temannya agar lebih dulu sampai kegaris finish. Permainan ini pun menjadi semakin asyik dan menyenangkan bagi anak. setelah semua mendapat kesempatan bermain. Permainan pun selesai. Setelah itu anak-anak diminta duduk santai sambil meluruskan kaki mereka dan minum air putih. Sambil anak beristirahat, bu guru sedikit menjelaskan apa nama dari permainan yang dimainkan tadi. Ada sebagian anak sudah mengetahui nama permainan ini dan ada yang tidak tau. Kemudian ibu guru menjelaskan bahwa nama permainan ini adalah permianan gagendongan dan ini merupakan permainan tradisional.

Berdasarkan tabel 1.1 di atas merupakan catatan lapangan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti selama peneliti melakukan observasi di lapangan. Temuan-temuan dari hasil pengamatan peneliti catat. Untuk lebih jelas dan lengkapnya catatan lapangan peneliti bisa dilihat pada lampiran D

2. Teknik Wawancara

Menurut Kahn & chanel (dalam Sarosa, 2012) wawancara merupakan diskusi antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Sementara Bungin (2007, hlm.108) mengemukakan metode wawancara mendalam (*in-dept interview*) adalah sama seperti metode wawancara lainnya, hanya peran pewawancara, tujuan wawancara, peran informan, dan cara melakukan wawancara dilakukan berkali dan membutuhkan waktu yang lama bersama informan di lokasi penelitian. Melalui teknik wawancara peneliti dapat mengumpulkan informasi yang mendalam serta banyak serta memperoleh banyak data yang berguna bagi peneliti Leedy & Ormond, *et. Al* (dalam Sarosa, 2012)

Jenis wawancara yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Hal ini dipilih peneliti karena dengan menggunakan dua jenis wawancara ini. Lebih memudahkan peneliti dalam melakukan proses wawancara dan tidak terlalu kaku serta tidak terkesan formal sekali. Peneliti akan memperoleh data sebanyak-banyaknya dari responden, kemudian wawancara ini juga bersifat fleksibel dan sewaktu-waktu bisa berubah sesuai dengan perkembangan data yang terjadi di lapangan. Namun, tetap focus terhadap permasalahan yang diteliti Sugiyono (2006).

Tabel 1.3
Cuplikan Catatan lapangan
Hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Al-akhyar Purwakarta

Bagaimana rancangan kegiatan permainan tradisional yang dilaksanakan disini, bu?	Rancangan permainan sudah kita susun didalam program tahunan kita dengan menggunakan kurikulum yang berasal dari pusat dan kita memakai KTSP dan materi pembelajaran pun masih terikat dengan tema-tema. Namun untuk pengembangannya kita bersama tim majelis guru melakukan pengkombinasian, pengintegrasian pada setiap proses pembelajaran dan tentu saja hal ini juga kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kapabilitas di sekolah kita.
Seperti apa contoh pengintegrasian nya, bu?	Seperti tema tanah air ku kita melaksanakan permainan tradisional anjang-anjangan yang memakai tema perjuangan tanah air ku. anak-anak melakukan peran sesuai dengan apa yang telah dikonsep oleh gurunya
Apakah hanya diintegrasikan saja permainan tradisional yang dilaksanakan disini bu?	Tentu saja tidak permainan tradisional juga kita terapkan kedalam bidang pengembangan yang kita laksanakan setiap hari kamis. Karena pada hari kamis kegiatan kita lebih mengarah pada kegiatan yang meningkatkan perkembangan fisik motorik anak atau olahraga. jadi sekalian kita gabungkan dengan permainan tradisional karena hampir sebagian permainan tradisional juga membantu perkembangan anak pada bidang fisik motorik disamping perkembangan yang lain. Selain permainan tradisional telah disusun dalam program tahunan kita dan bidang pengembangan. disini kita berusaha

	<p>mengarahkan anak-anak untuk tetap melakukan permainan tradisional dengan cara pengintegrasian permainan sesuai dengan tema apa yang sedang dibahas. Tidak hanya itu setiap ada kesempatan atau waktu untuk bermain bebas. Kita lebih menawarkan kepada anak-anak untuk memainkan permainan tradisional, sehingga anak terbiasa memainkannya ketika anak memiliki kesempatan bermain seperti waktu menunggu jemputan dari orangtua yang telat menjemput anak. anak-anak memanfaatkan keadaan itu untuk bisa bermain bersama teman-teman yang telat dijemput oleh orangtua mereka</p>
--	--

Berdasarkan tabel 1.3 di atas terlihat peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan fokus permasalahan peneliti, untuk lebih jelas dan lengkapnya dapat dilihat pada lampiran E

3. Teknik Dokumentasi

Selain wawancara dan observasi, data juga dapat diperoleh dengan cara menelaah dokumen. Menurut Esterberg (2002) dokumen adalah segala sesuatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh manusia. Dokumen tersebut bisa berupa segala catatan baik berbentuk kertas (*hardcopy*) maupun elektronik (*softcopy*)

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang tidak terungkap melalui wawancara dan bersifat dokumen, data tersebut berupa photo, arsip-arsip sekolah, bulletin, perangkat pembelajaran, piagam dan lain sebagainya. Dokumen dan *record* digunakan untuk keperluan penelitian, menurut Guba dan Lincoln (dalam Moleong, 2011, hlm. 217) alasannya adalah (1) Dokumen dan *record* digunakan karena merupakan sumber yang stabil, kaya dan mendorong, (2) Berguna sebagai bukti untuk suatu pengujian, (3) Keduanya berguna dan sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks, (4) Keduanya tidak reaktif sehingga sukar ditemukan dengan teknik kajian isi, (5) Hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas Pengetahuan

E. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik tematik analisis. Menurut Daly, Kellehear & Glikzman (dalam Fereday & Cochrane, 2006) analisis tematik “...is a search for themes that emerge as being important to the description of the phenomenon” pernyataan tersebut memiliki arti bahwa analisis tematik merupakan suatu teknik yang digunakan dengan cara mencari tema-tema yang muncul dalam data penelitian dan merupakan bagian penting untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi. Sementara menurut Boyatzis (1998) analisis tematik adalah “a method for identifying, analyzing and reporting Patterns (themes) within data. And further than this, and interprets various aspects of the research topic” pernyataan tersebut memiliki arti bahwa tematik analisis adalah sebuah metode untuk mengidentifikasi, menganalisa dan melaporkan pola-pola (tema) yang terdapat pada data, dan lebih jauh lagi dapat menginterpretasikan aspek beragam dari topik penelitian.

Pengidentifikasian tema dalam analisis ini dilalui dengan membaca hasil temuan yang terjadi secara berulang sehingga membentuk suatu pola atau kategori yang akan dijadikan bahan untuk dianalisis. Hal serupa juga dinyatakan oleh Naughton & Hughes (2009) bahwa analisis tematik ini dilakukan dengan cara melihat dan menemukan tema-tema dan kategori yang diperoleh dalam data yang telah dikodekan terlebih dahulu. Selain itu Hancock & Algozzine (2006) mengungkapkan bahwa analisis tematik adalah memberikan pelaporan dengan menekankan pada jawaban-jawaban atas pertanyaan penelitian, sehingga menghasilkan tema-tema pelaporan yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Menurut Clark & Braun (2006) ada beberapa tahapan dalam melakukan analisis tematik. Adapun tahapan sebagai berikut:

1. Mengakrabkan diri dengan data

Aktivitas analisis terkait dengan kegiatan mengumpulkan data atau data telah diberikan kepada peneliti yang dikumpulkan melalui sarana interaktif selain itu juga menganalisis dengan beberapa pengetahuan sebelumnya dari data yang didapatkan. Hal ini juga merupakan menjadi beberapa kepentingan analisis awal atau pikiran.

Apapun temuan yang ada dilapangan menjadi sangat penting. Karena peneliti melibatkan diri dalam data dan sudah familiar dengan kedalaman dan keluasan konten. Kemudian adanya immersion yang berarti "membaca ulang" dari data, dan membaca data dengan cara aktif - mencari arti, pola dan sebagainya. Ini sangat ideal untuk membaca seluruh data yang ditetapkan setidaknya sekali sebelum memulai pengkodean sebagai munculnya ide-ide, identifikasi pola mungkin akan terbentuk dalam setelah membaca data.

2. Menghasilkan kode awal

Pada tahap ini, peneliti telah membaca dan terbiasa dengan data, dan telah menghasilkan daftar awal dari ide-ide tentang apa yang ada dalam data dan apa yang menarik tentang data tersebut. Fase ini kemudian melibatkan produksi kode awal dari data. Kode mengidentifikasi fitur dari data (konten semantik atau laten) yang muncul menarik untuk analisis, dan merujuk pada "segmen yang paling dasar, atau elemen, dari data mentah atau informasi yang dapat dinilai dengan cara yang berarti mengenai fenomena" (Boyatzis, 1998: 63). Proses coding merupakan bagian dari analisis (Miles & Huberman, 1994), seperti mengatur data ke dalam kelompok-kelompok yang bermakna. Namun, data dikodekan berbeda dengan unit analisis (tema) yang (sering) dan yang lebih luas. tema mulai dikembangkan dalam tahap berikutnya. Dimana analisis interpretatif data terjadi, dan dalam hubungannya dengan argumen tentang fenomena yang sedang diperiksa (Boyatzis, 1998)

Coding akan sampai batas tertentu tergantung pada tema apakah bisa "data-driven" atau "teori-driven". Tema akan tergantung pada data, tetapi dalam tahap terakhir, tema akan mendekati data dengan pertanyaan spesifik di pikiran peneliti. Hal ini juga akan tergantung pada tujuan apakah untuk kode isi seluruh himpunan data, atau apakah coding untuk mengidentifikasi fitur tertentu (dan mungkin terbatas) dari kumpulan data. Coding dapat dilakukan secara manual atau melalui program perangkat lunak.

3. Pada tahap ini dimulai ketika semua data awal telah dikodekan & susun sehingga peneliti memiliki daftar kode panjang yang berbeda setelah mengidentifikasi seluruh set data. Pada fase ini kembali memfokuskan analisis pada tingkat yang lebih luas dari tema dan kode. Pemilahan kode yang berbeda ke dalam tema potensial, dan menyusun semua data yang relevan dengan kode ke dalam tema yang telah diidentifikasi. Pada dasarnya, peneliti mulai menganalisis kode dan mempertimbangkan bagaimana kode yang berbeda dapat bergabung membentuk

sebuah tema yang menyeluruh. Dalam hal ini penggunaan representasi visual akan membantu peneliti menyortir kode yang berbeda ke dalam tema. Peneliti bisa menggunakan tabel, pikiran-peta, atau menulis nama masing-masing kode (dan deskripsi singkat) pada selembar kertas terpisah dan bermain-main dengan mengorganisir mereka ke dalam tumpukan tema. Beberapa kode awal mungkin membentuk tema utama, sedangkan yang lain dapat membentuk sub-tema dan yang lainnya dapat dibuang. Pada tahap ini peneliti mungkin juga memiliki satu set kode yang tampaknya tidak punya tempat, dan itu bisa diterima untuk menciptakan sebuah "tema" yang disebut *miscellaneous* untuk rumah kode . yang mungkin sementara tidak tampak cocok dengan tema utama.

4. Meninjau tema

Pada tahap ini dimulai ketika peneliti telah menyusun satu set tema kandidat, dan itu melibatkan penyempurnaan dari tema tersebut. Selama fase ini, itu akan menjadi jelas bahwa beberapa calon tema tidak benar-benar tema (misalnya, jika tidak ada cukup data untuk mendukung mereka, atau data terlalu beragam), sementara yang lain mungkin runtuh ke dalam satu sama lain (misalnya, dua rupanya terpisah tema mungkin membentuk satu tema). Fase ini melibatkan dua tingkat yaitu meninjau dan menyempurnakan tema . Tingkat satu melibatkan tinjauan data ekstrak yang dikodekan sehingga peneliti harus membaca semua data ekstrak yang dikumpulkan untuk setiap tema, dan mempertimbangkan apakah data tersebut muncul untuk membentuk pola yang koheren. Jika calon tema tampak membentuk pola yang koheren maka dilanjutkan pada fase kedua. Perlu mempertimbangkan apakah tema itu sendiri bermasalah, atau apakah beberapa dari ekstrak data di dalamnya tidak cocok dalam hal ini. peneliti akan mengolah tema lagi sehingga menciptakan tema baru, menemukan rumah untuk ekstrak data yang tidak cocok.

5. Mendefinisikan dan penamaan tema

Pada fase ini dimulai ketika peneliti memiliki peta. Pada titik ini peneliti menentukan dan lebih menyempurnakan tema yang akan hadir untuk dianalisis dengan "mendefinisikan dan menyempurnakan" . Mengidentifikasi berarti "esensi" dari masing-masing tema yang ada (serta tema keseluruhan), dan menentukan aspek apa dari data setiap tema yang ditangkap. Hal ini penting untuk tidak mencoba dan mendapatkan tema yang terlalu banyak, atau terlalu beragam dan kompleks. Peneliti melakukan ini dengan kembali ke ekstrak data yang

dikumpulkan untuk setiap tema dan mengorganisir ke dalam kumpulan yang koheren dan konsisten secara internal dengan disertai narasi. Hal ini sangat penting dilakukan karena tidak hanya mengutip isi ekstrak data yang disajikan akan tetapi mengidentifikasi apa yang lebih menarik

6. Menghasilkan laporan

Pada tahap ini dimulai ketika peneliti telah memiliki satu set tema yang telah rampung yang telah melibatkan analisis akhir. Selanjutnya adalah pelaporan dari analisis tematik. Apakah untuk publikasi atau untuk tugas penelitian atau disertasi.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tahapan analisis tematik adalah pengakraban diri dengan data, menghasilkan kode awal, menyusun kode awal, meninjau tema, mendefinidikan dan penamaan tema dan menghasilkan laporan. Sementara dalam penelitian ini, terkait untuk menjawab pertanyaan penelitian bagaimana gambaran mengenai pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional meliputi proses perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Tahapannya mengacu pada tahapan analisis menurut Alwasilah (2010) yaitu:

1. Melakukan Pengodean Data (*coding*)

Data yang telah diperoleh penulis selama melakukan penelitian diberikan kode-kode tertentu dengan tema yang didasarkan pada rumusan pertanyaan penelitian. Hal tersebut memudahkan penulis melakukan interpretasi data. Saldana(2009). Dalam tahap ini penulis mengidentifikasi data dari hasil observasi berupa catatan lapangan dan dari hasil wawancara berdasarkan kode-kode tertentu yang dapat membantu penulis untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini, yaitu berkaitan dengan perencanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional, pelaksanaan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional, dan penilaian pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional.

Tabel 1.4
Contoh pengkodean data hasil wawancara

No.	Data	kode
1	<i>Rancangan permainan tradisional sudah kita susun didalam program tahunan</i> (RK).kita	RK= Rancangan kegiatan

	dengan menggunakan kurikulum yang berasal dari pusat dan kita memakai KTSP dan materi pembelajaran pun masih terikat dengan tema-teman.	permainan tradisional
2	Namun untuk <i>pengembangannya kita bersama tim majelis guru melakukan pengkombinasian, pengintegrasian pada setiap proses pembelajaran (PP)</i> dan tentu saja hal ini juga kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kapabilitas di sekolah kita	PP= Pengembangan program
3	Iya <i>seluruh kegiatan dan program sekolah kita sampaikan dan lakukan sosialisasi dengan orangtua</i> (SP) di awal akan dimulainya kegiatan pembelajaran di sekolah.	SP= Sosialisasi program

Proses coding terhadap hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini dapat dilihat selengkapnya pada lampiran F.

2. Kategorisasi kode kedalam tema

Tahapan yang kedua adalah penulis melakukan kategorisasi kode-kode yang muncul pada data dengan tema yang didasarkan pada pertanyaan penelitian. Proses kategorisasi kode kedalam penelitian antara lain sebagai berikut:

Tabel 1.5
Kategorisasi Kode

No	Tema	Kode yang muncul
1	Perencanaan pengembangan program melalui permainan tradisional	RK=Rancangan kegiatan permainan tradisional TK=Tujuan kegiatan melalui permainan tradisional LA=Landasan atau acuan dilaksanakannya permainan tradisional JK=Jenis kegiatan permainan/materi SM=Strategi atau metode dalam pelaksanaan SP=Seleksi permainan SPP=Sosialisasi program pembelajaran dan kegiatan
2	Pelaksanaan program pembelajaran melalui permainan tradisional	Nilai dan sikap yang terkandung dalam permainan tradisional

		<p>SBB= Sikap bermain bersama dan berinteraksi dengan teman sebaya</p> <p>SMT=Sikap senang membantu teman atau orang lain</p> <p>SEP=Sikap memiliki empati dan kepedulian terhadap teman atau orang lain</p> <p>SBM=Sikap berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu (menghargai teman atau orang lain)</p> <p>SBJ=Bekerjasama</p>
3	Penilaian program pembelajaran melalui permainan tradisional	<p>BP=Bentuk penilaian</p> <p>PP=Pihak yang melakukan penilaian</p>

Berdasarkan tahapan pengodean dan pengembangan tema seperti yang diuraikan di atas, hasil analisis data dalam penelitian ini akan digambarkan secara naratif pada hasil penelitian dan pembahasan dalam bab IV.

F. Isu Etik dalam penelitian

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang pertimbangan penulis terhadap potensi dampak dari penelitian terhadap partisipan, terutama karena penelitian ini melibatkan manusia yaitu guru dan anak. beberapa prosedur yang dilakukan oleh penulis didasarkan pada pernyataan Creswell (2013) antara lain sebagai berikut:

1. Penentuan masalah penelitian

Penentuan masalah dalam sebuah penelitian harus diidentifikasi dari segi pentingnya penelitian dan manfaat yang dapat diberikan pada partisipan, bukan hanya menguntungkan peneliti saja. Berdasarkan hal tersebut masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu terkait dengan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional. Tidak hanya untuk kepentingan penelitian saja, namun juga merupakan suatu upaya dan strategi menciptakan pembelajaran yang berkesan bagi anak melalui permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta.

2. Penentuan tujuan penelitian dan rumusan masalah

Penentuan tujuan penelitian dan rumusan masalah peneliti perlu menjelaskan tujuan penelitian kepada para partisipan dalam hal ini, peneliti menyampaikan terlebih dahulu kepada partisipan dan pihak sekolah terkait dengan tujuan penelitian yang penulis laksanakan. Penulis menyampaikan tujuan dari penelitian yaitu memperoleh gambaran dan informasi empiris mengenai program pembelajaran melalui permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Al-akhyar Purwakarta.

3. Pengumpulan data

Beberapa prosedur yang perlu diperhatikan penulis ketika melakukan proses pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Persetujuan dari partisipan

Persetujuan dari partisipan merupakan hal yang harus dilakukan seorang peneliti ketika akan melaksanakan suatu penelitian Creswell (2013). dalam hal ini penulis mengajukan perizinan secara formal pada pihak sekolah dan partisipan. Penulis menyertai pangajuan izin penelitian tersebut dengan surat izin yang dikeluarkan oleh pihak kampus. Peneliti juga memastikan para guru dan kepala sekolah tidak keberatan untuk terlibat dalam penelitian dan akan sedikit meminta kesediaan waktu untuk memperoleh informasi lebih.

b. Kehatian-hatian dalam pengumpulan data melalui wawancara

Menurut Creswell (2013) proses wawancara dalam sebuah penelitian kualitatif sudah dipandang sebagai penelitian moral, sehingga peneliti harus berhati-hati dalam melakukan proses wawancara. Penulis menghindari pertanyaan-pertanyaan yang sensitive yang dapat menyinggung perasaan partisipan. Penulis lebih menekankan proses wawancara untuk memperoleh data terkait dengan pengembangan program pembelajaran melalui permainan tradisional.

c. Memproteksi anonimitas partisipan

Sebuah penelitian harus mampu memperoleh anonimitas individu, peran-peran dan peristiwa yang diteliti Creswell (2013). Berdasarkan hal tersebut, penulis tidak memasukan nama-nama partisipan selama proses coding dan penulisan hasil penelitian. Penulis menggunakan nama samara atau inisial dari partisipan penelitian. Terkait dengan pencatuman nama lokasi penelitian serta profil kelembagaan. Pihak

lembaga memebrikan izin untuk dicantumkan dalam penelitian, sehingga penulis menuliskan nama lembaga sekolah yang dijadikan lokasi penelitian

d. Memastikan informasi yang diperoleh benar-benar akurat

Proses interpretasi data yang dilakukan dnegan selalu memastikan bahwa informasi yang diperoleh benar-benar akurat Creswell (2013). Dalam hal ini penulis memastikan dengan melakukan member cheking atau diskusi ulang terhadap data yang diperoleh penulis selama penelitian, sehingga interpretasi data diharapkan banar-benar diakui kebenarannya dan bukan merupakan suatu modifikasi yang dianggap menguntungkan bagi penulis

e. Melaporkan hasil penelitian dengan detail dan menghindari penggunaan bahasa yang mengandung bias

Seorang peneliti perlu mengekspos detail-detail penelitian secara jelas agar kredibilitas penelitian dapat diketahui oleh pembaca Creswell (2013). Dalam hal ini, penulis berupaya menggambarkan berbagai teknik pengumpulan data yang mendukung dna juga menggunakan prosedur yang sesuai pada tiap bab. Selain itu, laporan penelitian juga hendaknya tidka menggunakan bahasa atau kata-kata yang mengandung bias pada orang-orang tertentu, baik itu bias gender, ras etnis atau usia.

G. Validitas dan Realibilitas

Validitas merupakan upaya pemeriksaan terhadap akurasi haisl penelitian dengan menerpakan prosedur-prosedur tertentu.(Creswell, 2010, hlm285). Sedangkan realibilitas mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan konsisten jika diterapkan oleh peneliti-peneliti lain, untuk proyek-proyek yang berbeda (Gibbs, 2007; Creswell 2010) Peneliti harus fokus dalam pengambilan data yang mendalam sehingga akan membantu peneliti untuk melakukan dan mengetahui bahwa data yang diteliti *valid* dan *reliable*. Pada penelitian kualitatif pemeriksaan keabsahan data bertujuan untuk melaksanakan keinkuirian yang sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuan dapat dicapai dan mempertunjukan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan temuan yang diteliti. Maka dari itu validitas dan realibilitas sangatlah penting dalam sebuah penelitian karena penelitian yang baik adalah penelitian yang dapat dipercaya, akurat

dapat dipertanggungjawabkan dan autentik. berikut adalah proses validitas dan realibilitas yang dilakukan penelitian ini, yaitu:

1. Triangulasi

Triangulasi yaitu proses memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber-sumber data yang berbeda dan menggunakannya untuk membangun justifikasi tema-tema secara koheren (Creswell, 2010, hlm. 286) maka proses ini menggunakan berbagai macam data yang telah peneliti dapatkan dilapangan dengan menggabungkannya agar mendapatkan justifikasi secara menyeluruh

Penelitian ini menggunakan triangulasi data yang diperoleh dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi melalui video dan foto. Selain itu, penulis juga memperoleh data dari sumber yang beragam yaitu dari guru dan anak di TK AL-akhyar Purwakarta. Dalam triangulasi ini juga, penulis menguji setiap sumber informasi dan bukti-bukti temuan agar lebih akurat.

2. Membercheck,

Membercheck adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data (Creswell, 2013) tujuan dari membercheck adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Selain melakukan membercheck kembali kepada partisipan. Penulis membawa hasil yang telah dianalisis kepada partisipan dengan melakukan wawancara tindak lanjut dengan partisipan atau subjek serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk berkomentar tentang hasil penelitian.

3. Refleksitas

Refleksitas menurut Creswell (2013) adalah proses dimana peneliti mengklarifikasi bias yang mungkin dibawa peneliti ke dalam penelitian sehingga dapat dipertanggung jawabkan dan bersifat objektif.

Refleksitas yang dilakukan penulis dalam penelitian ini salah satunya terkait posisi penulis sebagai peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-akhyar Purwakarta. Alasan penulis memilih lokasi ini karena TK AL-akhyar adalah salah satu TK yang secara rutin melaksanakan program pembelajaran melalui permainan tradisional. Penulis terkadang merasa canggung karena sebagai orang baru dan belum

pernah sebelumnya berkunjung. Peneliti menyadari perasaan canggung tersebut hilang setelah beberapa kali melakukan observasi. Kemudian peneliti mulai memasukan diri secara perlahan kepada guru-guru dan anak-anak. refleksi lainnya yaitu terkait dengan teknik analisis yang dibutuhkan untuk mengolah lapangan. Pada awalnya penulis menggunakan pengolahan data secara kualitatif namun tanpa ada pemisahan dan pemilahan data-data. Namun setelah dipelajari lebih lanjut teknik yang sesuai adalah analisis tematik. Selain itu, penulis juga melakukan upaya agar proses pengolahan data yang di lapangan dapat berjalan sesuai dengan harapan dan ketentuan yang seharusnya