

## BAB III

### METODE PENELITIAN

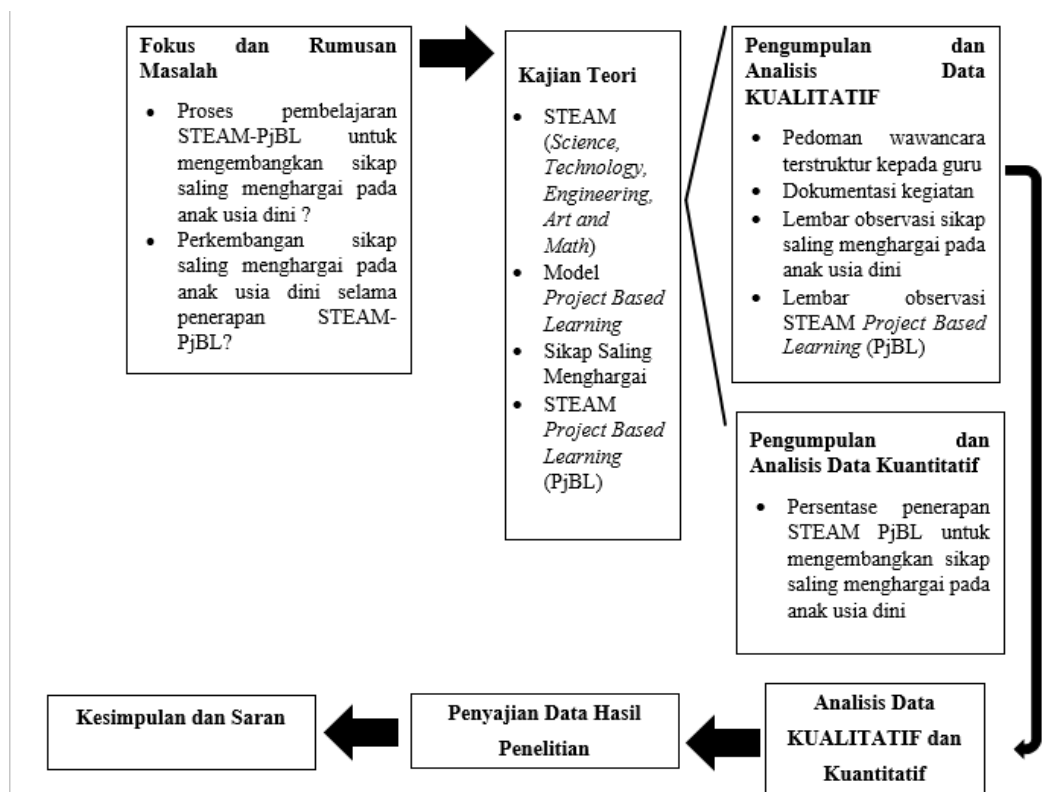
#### 3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*). Penelitian campuran merupakan jenis penelitian yang melibatkan penggabungan atau penyatuan penelitian dan data kualitatif serta kuantitatif dalam penelitian (Creswell, 2016, hlm. 19). Definisi penelitian campuran juga diungkapkan Sugiyono (2014, hlm. 19) bahwa pendekatan campuran (*mixed methods*) atau biasa disebut metode kombinasi, metode kombinasi merupakan pendekatan dengan menggabungkan atau menghubungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode campuran (*mixed methods*) merupakan metode penelitian yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *concurrent embedded*. Desain penelitian *concurrent embedded* atau campuran tidak seimbang merupakan metode penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif secara tidak seimbang, dalam satu kegiatan penelitian 70% menggunakan metode kuantitatif dan 30% menggunakan metode kualitatif ataupun sebaliknya (Sugiyono, 2014, hlm. 537).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Peneliti akan meneliti tentang model pembelajaran STEAM *Project Based Learning* untuk mengembangkan sikap menghargai anak usia dini. Penelitian ini menyajikan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Di dalam data kualitatif peneliti akan menggali mengenai proses pembelajaran STEAM di kelas, beberapa hal yang diamati yaitu berkaitan dengan kejadian apa saja yang terjadi di dalam kelas, yang dirasakan dan dipikirkan yang bersumber dari partisipan atau sumber data. Hasil dari data yang diperoleh peneliti kemudian diuraikan secara narasi dengan menggunakan indikator-indikator sikap saling menghargai yang akan dikembangkan dalam penelitian. Data kualitatif tersebut dikonversasi data menjadi bentuk persentase dalam bentuk tabel maupun grafik untuk dapat melihat angka

atau persentase dari hasil penelitian. Berikut ini desain penelitian *concurrent embedded* menurut Sugiyono (2014, hlm. 551) yaitu:



**Gambar 3.1 Desain Penelitian *Concurrent Embedded***

### 3.2. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berusia 5-6 Tahun di sekitar rumah tempat tinggal peneliti yaitu di Sumedang.

### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan diantaranya yaitu:

#### 3.3.1. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi yang diambil pada saat kegiatan berlangsung bertujuan untuk melihat kembali dan menganalisis kejadian yang muncul. Selain itu juga, dokumentasi dapat mempermudah peneliti dalam melengkapi catatan yang mungkin saja terlewatkan, sehingga dalam penyusunan hasil pengamatan data yang diperoleh pun akan lengkap. Dokumentasi ini berupa foto dan video.

### 3.3.2. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan ada dua yaitu lembar observasi proses dan lembar observasi sikap menghargai.

3.3.2.1. Lembar observasi proses terkait dengan pelaksanaan penerapan STEAM-PjBL di dalam kelas dengan menggunakan tahapan yang sesuai dengan yang dikemukakan oleh Laboy-Rush. Terdapat lima tahap yaitu tahap a) *Reflection*, tahap ini membawa siswa untuk menyelidiki suatu masalah, dengan cara menghubungkan apa yang diketahui oleh anak dengan apa yang sedang dipelajari; tahap b) *Research*, pada tahap ini anak melakukan penelitian. Guru memberikan pembelajaran sains, memilih bacaan, atau metode lain untuk mengumpulkan sumber informasi yang relevan. Anak berusaha untuk mengonkritkan pembelajaran yang abstrak. Guru memberikan bimbingan terhadap anak, apakah anak sudah mengembangkan pemahaman konseptual dan relevan terhadap *project*; tahap c) *Discovery*, tahap ini merupakan tahap yang menjembatani antara *research* dan informasi. Anak berkolaborasi, bekerjasama dalam sebuah kelompok; tahap d) *Application*, pada tahap ini anak menguji produk/ solusi dari permasalahan yang ada atau merancang untuk mendesain; tahap e) *Communicating*, pada tahap ini anak mengomunikasikan dengan teman atau lingkup kelas. Anak mempresentasikan hasil *project* yang telah dibuat. Kegiatan pengamatan dilakukan dengan melihat indikator pembelajaran STEAM-PjBL.

3.3.2.2. Lembar observasi sikap saling menghargai. Dengan menggunakan lembar observasi ini guru dapat mengetahui apakah selama kegiatan berlangsung, sikap menghargai anak sudah muncul apa belum dengan memperhatikan indikator sikap menghargai pada anak usia dini.

Kedua Lembar observasi ini digunakan untuk mendapatkan data perkembangan sikap menghargai anak usia dini dengan menggunakan STEAM *Project Based Learning*. Lembar observasi ini digunakan untuk anak kelompok B usia 5-6 Tahun yang diobservasi pada saat pembelajaran berlangsung. Di bawah ini indikator penerapan STEAM *Project Based Learning* dan Sikap Saling Menghargai pada Anak Usia dini.

Berikut ini kisi-kisi instrumen STEAM *Project Based Learning*, yaitu:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen STEAM *Project Based Learning***

<b>Instrumen</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Aspek yang diamati menurut Laboy-Rush</b>	<b>Indikator menurut Laboy-Rush</b>	<b>Pernyataan</b>
Lembar Observasi Sikap Menghargai Anak Usia Dini	Teknik: Observasi  Subjek: Anak usia 5-6 tahun  Observer: Teman Sejawat  Waktu: pada saat proses pembelajaran penerapan model STEAM-PjBL  Alat bantu yang digunakan untuk membantu observasi: video dan foto	<i>Reflection</i>	Membawa siswa ke dalam konteks masalah dan memberikan inspirasi kepada siswa inspirasi agar dapat mulai menyelidiki/ investigasi	Anak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan kontekstual yang diberikan oleh guru
		<i>Research</i>	Anak melakukan penelitian mengenai <i>project</i> atau sebuah permasalahan	Anak mengumpulkan informasi mengenai <i>project</i> yang akan dibuatnya
		<i>Discovery</i>	Proses menjembatani <i>research</i> dan informasi yang masih belum diketahui anak dalam penyusunan <i>project</i>	Anak membuat desain dan memilih bahan-bahan yang diperlukan
		<i>Application</i>	Anak menguji produk/ solusi yang telah dirancang dalam memecahkan masalah	Anak membuat atau merancang sebuah <i>project</i>

<b>Instrumen</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Aspek yang diamati menurut Laboy-Rush</b>	<b>Indikator menurut Laboy-Rush</b>	<b>Pernyataan</b>
		<i>Communication</i>	Mengomunikasikan antar teman maupun lingkup kelas mengenai <i>project/</i> solusi yang telah dibuat	Anak mempresentasikan atau memaparkan hasil yang telah diperoleh di depan teman-temannya yang lain

Berikut ini Instrumen lembar observasi STEAM *Project Based Learning*, yaitu:

**Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi STEAM *Project Based Learning* (PjBL)**

<b>Nama Anak</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aspek Pencapaian Perkembangan</b>				<b>Ket</b>
		<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	
	Anak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan kontekstual yang diberikan oleh guru					
	Anak mengumpulkan informasi mengenai <i>project</i> yang akan dibuatnya					
	Anak membuat desain dan memilih bahan-bahan yang diperlukan					
	Anak membuat atau merancang sebuah <i>project</i>					
	Anak mempresentasikan atau memaparkan hasil yang telah diperoleh di depan					

Nama Anak	Indikator	Aspek Pencapaian Perkembangan				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
	teman-temannya yang lain					

Berikut ini kisi-kisi instrumen sikap saling menghargai anak usia dini, yaitu:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Sikap Saling Menghargai Anak Usia Dini**

Instrumen	Teknik Pengumpulan Data	Aspek yang diamati	Indikator menurut Pupuh Faturohman & Retnowati
Lembar Observasi Sikap Saling Menghargai Anak Usia Dini	Teknik: Observasi  Subjek: Anak usia 5-6 Tahun  Observer: Saudara  Waktu: Pada saat dan sebelum proses penerapan model STEAM-PjBL  Alat bantu yang digunakan untuk membantu observasi: video dan foto	Sikap Saling Menghargai Anak Usia Dini	Terbiasa mendengarkan pembicaraan teman atau orang lain
			Tidak meremehkan orang lain
			Tidak mencela pendapat orang lain
			Terbiasa memperhatikan kemauan/perkataan orang lain dengan sungguh-sungguh
			Menghindari sikap apatis
			Selalu menaruh minat dan perhatian apabila diajak berbicara
			Selalu bersikap dan bertindak positif terhadap lawan bicara
			Selalu menghindari sikap sombong
			Selalu menghindari kebiasaan memotong pembicaraan yang belum selesai

Instrumen	Teknik Pengumpulan Data	Aspek yang diamati	Indikator menurut Pupuh Faturahman & Retnowati
			Tidak mengejek apabila teman melakukan kesalahan
			Terbiasa mengucapkan terimakasih apabila mendapatkan pemberian dari orang lain

Berikut ini instrumen lembar observasi sikap saling menghargai, yaitu:

**Tabel 3.4 Instrumen Lembar Observasi Sikap Saling Menghargai**

Nama Anak	Indikator	Aspek Pencapaian Perkembangan				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
	Mendengarkan Pembicaraan Teman atau Orang Lain dengan Baik					
	Tidak Mencela Pendapat Teman					
	Tidak Sombong					
	Tidak Memotong Pembicaraan Teman					
	Terbiasa Mengucapkan Terimakasih Apabila Mendapatkan Apresiasi/ Bantuan dari Teman					

### 3.4. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif menggunakan analisis model dari Miles dan Huberman. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *analysis*

Melasari, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP SALING MENGHARGAI PADA ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*interactive*. Model ini membagi langkah-langkah dalam kegiatan analisis data dengan beberapa bagian yaitu pengumpulan data (*data collection*) pengumpulan data tersebut dilakukan dari hasil observasi yang telah dilakukan dengan sebelum diterapkannya model STEAM-PjBL dan sesudah diterapkan kepada beberapa anak yang dijadikan sampel oleh peneliti kemudian setiap anak akan ditanya satu persatu oleh guru mengenai *project* yang telah dibuat, kemudian jawaban setiap anak direkam dan ditranslasikan ke dalam bentuk teks masing-masing anak. Setelah itu reduksi (*data reduction*) yaitu menyeleksi mana saja poin-poin yang berhubungan dengan STEAM-PjBL dan sikap saling menghargai pada anak usia dini. Selanjutnya yaitu penyajian data (*data display*) yaitu mendeskripsikan proses penerapan model STEAM-PjBL dan proses perkembangan sikap saling menghargai pada anak usia dini dengan STEAM-PjBL. Yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*) yaitu untuk menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

#### 3.4.1 Aktivitas belajar siswa

Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran STEAM-PjBL untuk mengembangkan sikap saling menghargai anak usia dini, maka peneliti melakukan observasi aktivitas belajar siswa sebelum, pada saat dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan adanya dokumentasi berupa foto dan video.

#### 3.4.2 Hasil observasi perkembangan sikap saling menghargai pada anak usia dini

Hasil observasi ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan sikap saling menghargai pada anak usia dini melalui penerapan *STEAM Project Based Learning* (PjBL). Agar mengetahui perkembangannya maka data yang diambil dari indikator kemampuan sikap saling menghargai pada anak usia dini dianalisis secara kualitatif dengan cara dinarasikan. Setelah dinarasikan dilakukan pengategorian dengan kategori sebagai berikut: BB artinya belum berkembang, apabila anak melakukan sesuatu harus dengan bimbingan dan dicontohkan guru, MB artinya mulai berkembang, apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, BSH artinya berkembang sesuai dengan harapan, apabila anak sudah melakukannya sendiri dan konsisten tanpa diingatkan dan dibantu oleh gurunya dan BSB artinya berkembang sangat baik, apabila anak sudah mandiri dan



membantu temannya yang belum mencapai keterampilan sesuai indikator yang telah diharapkan.

Berikut ini terdapat tabel pra pembelajaran STEAM-PjBL, saat pembelajaran STEAM-PjBL, dan pasca pembelajaran STEAM-PjBL, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Pra Pembelajaran STEAM-PjBL**

Indikator	STEAM-PjBL			
	Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 4
Mendengarkan pembicaraan teman atau orang lain dengan baik				
Tidak mencela pendapat teman				
Tidak bersikap sombong				
Tidak memotong pembicaraan teman				
Terbiasa mengucapkan terimakasih apabila mendapatkan apresiasi/ bantuan dari teman				

**Tabel 3.6 Saat Pembelajaran STEAM-PjBL**

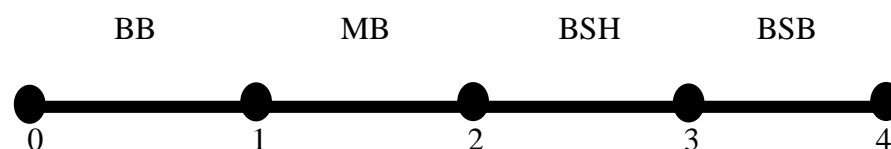
Indikator	Nama Anak				Skor	Ket
	Kriteria					
	BB	MB	BSH	BSB		
Mendengarkan pembicaraan teman atau orang lain dengan baik						
Tidak mencela pendapat teman						
Tidak bersikap sombong						
Tidak memotong pembicaraan teman						
Terbiasa mengucapkan terimakasih apabila mendapatkan apresiasi/ bantuan dari teman						
Jumlah						
Rata-rata						

**Tabel 3.7 Pasca Pembelajaran STEAM-PjBL**

Indikator	STEAM-PjBL			
	Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 4
Mendengarkan pembicaraan teman atau orang lain dengan baik				
Tidak mencela pendapat teman				
Tidak bersikap sombong				
Tidak memotong pembicaraan teman				
Terbiasa mengucapkan terimakasih apabila mendapatkan apresiasi/ bantuan dari teman				

Data kuantitatif diolah menggunakan teknik skala likert yang dilakukan pada setiap pertemuan dengan kriteria BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Setelah diperoleh data tersebut sesuai kategori penilaian di atas, kemudian dilakukan konversi ke dalam bentuk skor, yaitu:

- BB : 1  
 MB : 2  
 BSH : 3  
 BSB : 4

**Gambar 3.2 Teknik Skala Likert**

Setelah dirubah konversi menjadi bentuk skor kemudian dilakukan analisis skor total, disesuaikan dengan rumus persentase menurut Sugiyono (2011. hlm 43) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = *number of class* (jumlah responden yang dijadikan sampel penelitian)

Jumlah persentase tersebut akan diinterpretasikan dalam kriteria menurut Dirjen Mandas Diknas 2010 (dalam Ayudia, 2017, hlm. 65), yaitu:

**Tabel 3.8 Presentase Kategori Penilaian**

No	Nilai persentase	Jenis penilaian
1.	0%-25%	BB (Belum Berkembang)
2.	26%-50%	MB (Mulai Berkembang)
3.	51%-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4.	76%-100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)