

BAB III

METODE PENELITIAN

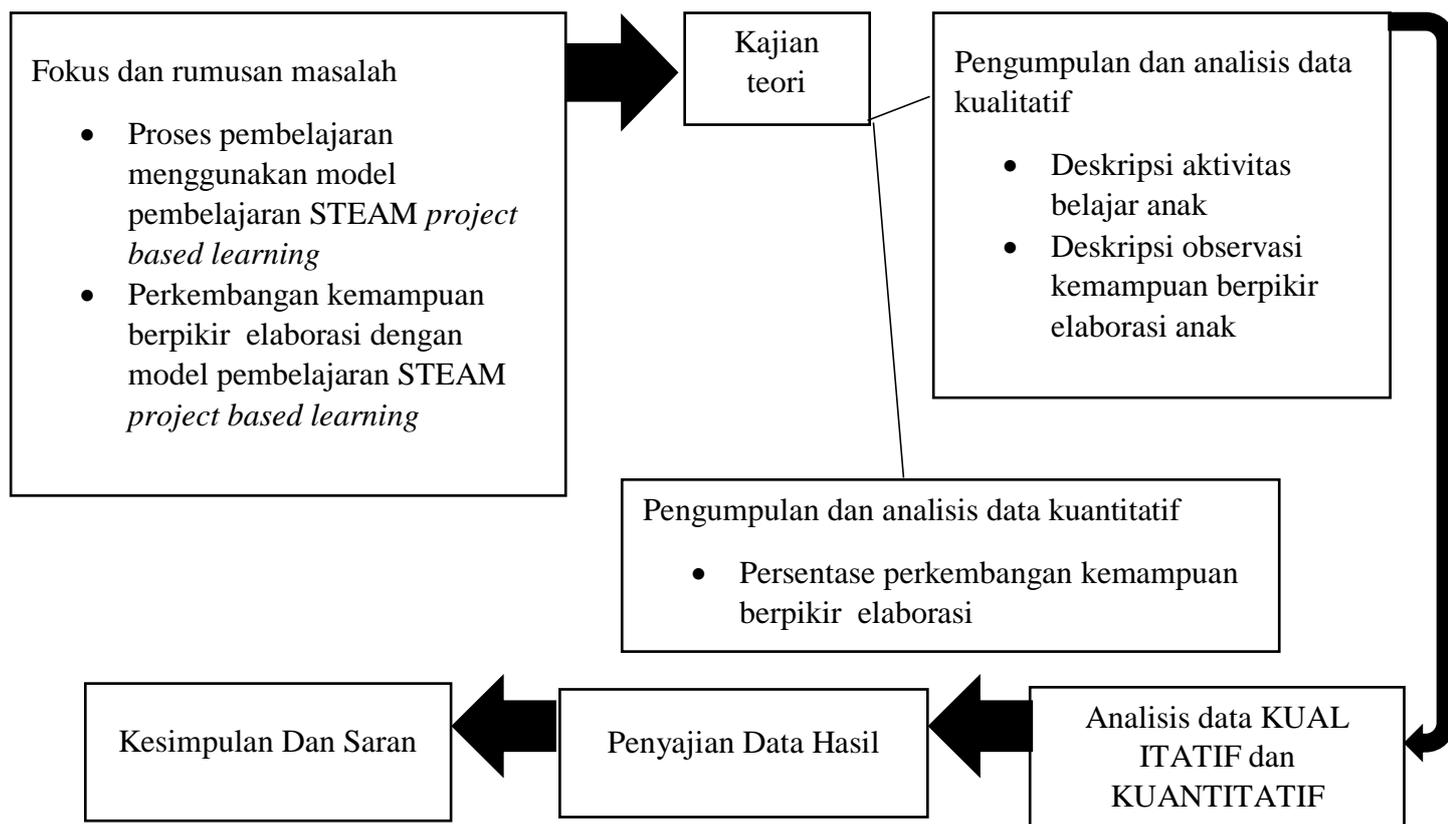
3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan campuran (*mixed methods*) atau biasa di sebut metode kombinasi. Metode kombinasi merupakan pendekatan yang menggabungkan atau menghubungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif (Creswell dalam Sugiyono 2014, hlm 19). Sugiyono (2014, hlm. 19), menyebutkan bahwa metode penelitian ini menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan metode kuantitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif.

Desain penelitian yang digunakan adalah *concurrent embedded*. Desain penelitian *concurrent embedded* atau campuran tidak berimbang adalah metode penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan cara mencampurkan kedua metode tersebut secara tidak seimbang, dalam satu kegiatan peneliti mungkin 70% menggunakan metode kuantitatif dan 30% menggunakan metode kualitatif atau sebaliknya. Metode tersebut digunakan secara bersama-sama, dalam waktu yang sama, tetapi independen untuk menjawab rumusan masalah yang sejenis (Sugiyono 2014, hlm. 537).

Pada penelitian ini peneliti akan meneliti mengenai model pembelajaran STEAM *project based learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir elaborasi pada anak usia dini. Penelitian ini akan menyajikan dua jenis data yang sifatnya kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk menggali kejadian apa saja yang ada dikelas, yang dialami oleh anak, dirasakan oleh anak dan terlihat dari partisipan atau sumber data. Hasil dari data yang diperoleh peneliti akan diuraikan secara narasi dengan menggunakan indikator-indikator kemampuan berpikir elaborasi yang akan dikembangkan dalam penelitian. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk tabel maupun grafik agar dapat melihat angka maupun presentase dari hasil penelitian yang diperoleh dari indikator-indikator kemampuan berpikir elaborasi pada anak usia dini.

Berikut merupakan *concurrent embedded design* sugiyono (2014, hlm. 38)



Gambar 3. 1 Desain Penelitian Concurrent Embedded

3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Partisipan penelitian ini adalah anak-anak yang berusia 5-6 tahun dalam satu RT dan RW

3.2.2 Tempat penelitian

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah blok kedung jambe RT/RW 23/08 desa Palimanan Timur kecamatan Palimanan kabupaten Cirebon

3.3 Pengumpulan Data

Pada bagian pengumpulan data ini akan dipaparkan mengenai jenis instrumen yang dilakukan dan teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada saat penelitian nanti, berikut merupakan pemaparan mengenai pengumpulan data yang dilakukan saat penelitian.

- 3.3.1 Dokumentasi dalam proses pembelajaran menggunakan *STEAM Project Based Learning* ini diperlukan untuk melihat kembali dan menganalisis kejadian-kejadian yang muncul dan terlewatkan, dokumentasi yang peneliti gunakan adalah foto dan video.
- 3.3.2 Lembar observasi kemampuan berpikir elaborasi digunakan untuk mendapatkan data perkembangan kemampuan berpikir elaborasi anak dengan menggunakan model pembelajaran *STEAM project based learning*, lembar observasi ini digunakan untuk anak kelompok TK B, pada saat proses pembelajaran penerapan model *STEAM Project Based Learning* dan mengukur kemampuan berpikir elaborasi pada anak dengan aspek Observasi (*observation*), mengumpulkan data dan informasi (*collecting*), mengolah informasi (*analyze*), mengkomunikasikan informasi (*communicating*) untuk lebih ringkas lagi dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 3. 1 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Elaborasi Pada Anak Usia Dini

Instrumen	Teknik pengumpulan data	Indikator	Kata kerja operasional
Lembar observasi perkembangan kemampuan berpikir elaborasi	Teknik : Observasi Subjek: Anak yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 5 anak	Mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> Anak menambahkan gagasan yang di ajukan oleh teman ataupun guru
	Observer: Teman sejawat Waktu: Pada saat proses pembelajaran penerapan model <i>STEAM Project Based Learning</i> Alat yang digunakan untuk membantu observasi: Rekaman video	Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh	<ul style="list-style-type: none"> Anak menguji produk yang telah dibuat

Instrumen	Teknik pengumpulan data	Indikator	Kata kerja operasional
		Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak pernah dengan penampilan yang kosong atau sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menambahkan unsur-unsur seni dalam proyek
		Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain	<ul style="list-style-type: none"> Anak menambahkan detail-detail atau bagian-bagian dalam mengerjakan gambarnya sendiri atau gambar temannya

Tabel 3. 2 Instrumen Observasi Kemampuan Berpikir Elaborasi Anak Usia Dini

Nama Anak :

Indikator	Kata Kerja Operasional	Aspek Pencapaian Perkembangan				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
Mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> Anak menambahkan gagasan yang di ajukan oleh teman ataupun guru 					
Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh	<ul style="list-style-type: none"> Anak menguji produk yang telah dibuat 					
Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak pernah dengan penampilan yang kosong atau sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menambahkan unsur-unsur seni dalam proyek 					
Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya	<ul style="list-style-type: none"> Anak menambahkan detail-detail atau bagian-bagian dalam mengerjakan gambarnya sendiri atau gambar temannya 					

sendiri atau gambar orang lain						
--------------------------------	--	--	--	--	--	--

3.4 Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada saat penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis model dari miles dan huberman

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *analysis interactive*. Model dari Miles dan Huberman, yang 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 Project Based Learning* dan sesudah diterapkan kepada beberapa anak yang dijadikan sampel oleh peneliti kemudian setiap anak akan ditanya satu persatu oleh guru mengenai proyek yang sedang dikerjakannya, lalu jawabannya setiap anak-anak akan direkam setelah itu akan di translasikan kedalam bentuk teks masing-masing anak , kemudian yaitu reduksi data (*data reduction*) reduksi data ini menyeleksi mana saja point-point yang berhubungan dengan *STEAM Project Based Learning* dan kemampuan berpikir elaborasi pada anak, kemudian masuk kepada penyajian data (*data display*) dengan mendeskripsikan proses penerapan model *STEAM Project Based Learning* dan proses perkembangan kemampuan berpikir elaborasi dengan *STEAM Project Based Learning* , yang terakhir adalah penarikan kesimpulan atau veriifikasi (*conclutions*) yaitu untuk menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

2) Hasil lembar observasi kemampuan berpikir elaborasi pada anak

Hasil lembar observasi ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berpikir elaborasi pada anak usia dini dengan menggunakan *STEAM Project Based Learning* , agar mengetahui perkembangan kemampuan berpikir elaborasi pada setiap pertemuannya, maka data yang diambil dari indikator kemampuan berpikir elaborasi yang telah dianalisis secara kualitatif dan dengan cara dinarasikan terlebih dahulu sesuai kriteria 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 kemampuan berpikir sesuai indikator yang telah diharapkan.

Setelah diperoleh data tersebut sesuai kategori penilaian diatas, kemudian dilakukan konversi terhadap kategori tersebut menggunakan skala likert, yaitu:

BB: Belum Berkembang	diberi skor 1
MB: Mulai Berkembang	diberi skor 2
BSH: Berkembang Sesuai Harapan	diberi skor 3
BSB: Berkembang Sesuai Baik	diberi skor 4

Tabel 3. 3 Rekapitulasi Perkembangan Berpikir Elaborasi Pada Anak Usia Dini

Indikator Kemampuan berpikir elaborasi	Kata kerja operasional	Nama Anak						
Mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> Anak menambahkan gagasan yang diajukan oleh teman ataupun guru 							
Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh	<ul style="list-style-type: none"> Anak menguji produk yang telah dibuat 							
Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak pernah dengan penampilan yang kosong atau sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menambahkan unsur-unsur seni dalam proyek 							
Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian)	<ul style="list-style-type: none"> Anak menambahkan detail-detail atau bagian-bagian 							

Tabel 3. 4 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)

