

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Methods*. Creswell (2014) menyatakan bahwa Metode campuran atau *mixed methods* adalah pendekatan penelitian yang dalam pengumpulan datanya menggunakan hasil data kuantitatif dan hasil data kualitatif yang menghasilkan hasil penelitian atau pemahaman yang lebih lengkap dalam menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Menurut Sugiyono dalam (Sugiyono, 2014, hlm.400) berpendapat bahwa, **pertama**, kedua metode tersebut dapat digabungkan tetapi dalam penggunaannya bergantian. Pada tahap pertama menggunakan metode kualitatif untuk menemukan hipotesis, selanjutnya hipotesis tersebut diuji menggunakan metode kuantitatif. **Kedua** metode penelitian tidak dapat digabungkan dalam waktu yang bersamaan, tetapi teknik pengumpulan datanya yang dapat digabungkan. Misalnya penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang utama menggunakan kuesioner, selanjutnya untuk mengecek dan memperbaiki kebenaran data dari kuesioner itu dilakukanlah pengumpulan data dengan teknik lainnya, yaitu observasi dan wawancara.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kombinasi atau *mixed methods* adalah suatu metode penelitian yang menggabungkan atau mengkombinasikan metode kuantitatif dengan metode kualitatif yang dalam penggunaannya bergantian, tetapi teknik pengumpulan datanya dapat digabungkan untuk mendapatkan hasil data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan obyektif.

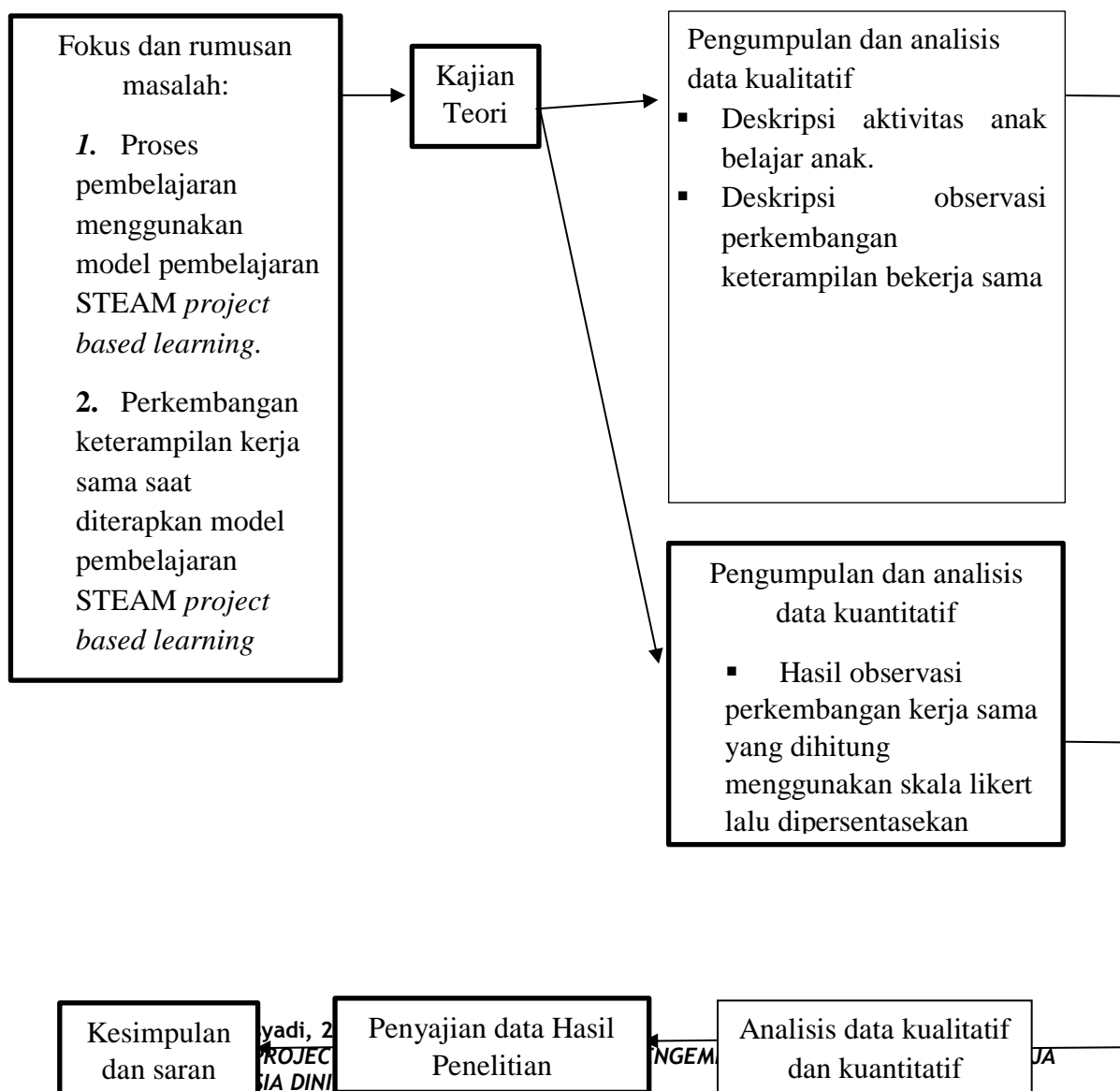
3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak usia dini, berusia 5-7 tahun. Penelitian ini dilakukan disalah satu RT di Kabupaten Karawang. Jumlah seluruh anak usia 5-7 tahun disalah satu desa dikarawang tersebut ada 9 anak tetapi yang hadir dari

awal hingga akhir project hanya 4 anak. 4 anak tersebut dijadikan subjek penelitian

3.3 Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah *Concurrent embedded*. Model penelitian kombinasi model *embedded* merupakan metode penelitian yang mengkombinasikan penggunaan metode kuantitatif dan metode kualitatif secara bersama-sama, tetapi bobot metodenya berbeda. Pada model ini terdapat metode primer dan metode sekunder. Metode primer digunakan untuk memperoleh data yang utama, sedangkan metode sekunder digunakan untuk memperoleh data pendukung dan melengkapi data utama. Terdapat beberapa langkah-langkah apa bila penelitian metode kualitatif sebagai metode primer, yaitu :



Tabel 3.1 Metode penelitian kombinasi *concurrent embedded*, metode kualitatif sebagai metode primer

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian yang sudah ditetapkan, selanjutnya mengumpulkan data kualitatif di lapangan. Bersamaan dengan pengumpulan data kualitatif sebagai metode primer, peneliti juga melakukan pengumpulan data kuantitatif sebagai metode sekunder untuk memperluas dan meningkatkan akurasi data kualitatif yang telah ditemukan. Setelah pengumpulan dan analisis data kualitatif dan kuantitatif secara terpisah, selanjutnya analisis tersebut digabungkan, sehingga dapat diketahui mana yang dapat memperluas dan meningkatkan akurasi data kualitatif.

Apabila data kualitatif dan kuantitatif sudah dianalisis maka jadilah data yang utuh, selanjutnya dilakukanlah penyajian seluruh data yang diperoleh dari hasil kombinasi tersebut. Langkah terakhir yaitu membuat laporan yang tersusun secara sistematis, sehingga pembaca dapat memahami seluruh kegiatan penelitian yang telah dilakukan. Pada bab akhir laporan berisi kesimpulan yang merupakan jawaban singkat terhadap rumusan masalah dan berdasarkan kesimpulan tersebut dibuatlah saran.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Lembar Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik utama dalam penelitian ini, karena dalam penelitian ini akan meneliti mengenai keterampilan kerja sama anak usia dini dengan cara mengamati dan menggunakan acuan lembar observasi . Dalam penggunaan teknik observasi peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterampilan kerja sama anak usia dini dalam pembelajaran *STEAM Project based Learning*.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi lembar Observasi Aktivitas Belajar Anak Pada Penerapan STEAM Project Based Learning

| Aspek yang Diamati (Langkah-langkah STEAM PjBL) | Indikator |
|--|---|
| <i>Reflection</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat memahami pertanyaan berupa masalah yang diajukan oleh guru • Anak dapat memecahkan masalah bersama guru |
| <i>Research</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mengidentifikasi informasi- |

| Aspek yang Diamati (Langkah-langkah STEAM PjBL) | Indikator |
|--|--|
| | informasi yang diberikan guru, baik dari gambar atau video untuk menemukan solusi dari masalah yang diangkat |
| <i>Discovery</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mendesain perencanaan proyek dalam bentuk gambar bersama kelompoknya • Anak dapat memilih alat dan bahan yang diperlukan dalam pengerjaan proyek |
| <i>Application</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat bekerja sama dengan kelompoknya dalam pembuatan produk. • Anak dapat menguji coba produk hasil proyek yang telah dikerjakan bersama-sama. |
| <i>Communications</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menceritakan dan menjelaskan kembali mengenai produk yang telah dibuat bersama kelompoknya. |

Sedangkan lembar observasi keterampilan kerja sama digunakan untuk mendapatkan data perkembangan keterampilan kerja sama anak pada saat pembelajaran menggunakan model *STEAM project based learning* berlangsung di kelas. Indikator yang digunakan dalam kemampuan kerja sama, yaitu: anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman., anak mau berbagi dengan teman yang lain, anak mau menghadapi masalah bersama-sama, mau menunggu giliran., belajar mengendalikan diri.

Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar Observasi Keterampilan Kerja sama

| Indikator | Pernyataan |
|--|--|
| Anak mau menghadapi masalah bersama-sama | Anak mampu mendesain proyek bersama-sama |

| | |
|---|--|
| Anak mau berbagi dengan teman yang lain. | Anak dapat berbagi alat dan bahan dengan kelompok lain. Anak dapat berbagi tugas dengan temannya dalam pembuatan produk |
| Mau menunggu giliran | Anak dapat sabar saat bergiliran mengambil alat dan bahan |
| Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman | Anak dapat mengikuti <i>project</i> dari awal hingga akhir bersama dengan kelompoknya |
| Belajar mengendalikan diri | Anak dapat terbuka dalam menerima pendapat atau saran dari kelompok/orang lain |

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh atau mengetahui suatu data dengan buku-buku atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi yang peneliti dapatkan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti atau sekolah yaitu berupa foto-foto kegiatan maupun video pada saat penelitian.

3.5 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan *Analysis interactive* untuk menganalisis. Model Miles dan Huberman yang membagi langkah-langkah dalam kegiatan analisis data dengan beberapa bagian, yaitu pengumpulan data (*data collection*), pengumpulan data ini didapatkan dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelum penggunaan STEAM PjBL dalam pembelajaran dan sesudah diterapkannya STEAM PjBL dalam pembelajaran kepada beberapa anak yang dijadikan sampel, hasil pengumpulan data pada pengamatan lembar observasi, rekaman video selama pembelajaran berlangsung dan dokumentasi foto. Kemudian mereduksi data (*data reduction*). Reduksi data ini dilakukan untuk menyeleksi mana saja *point* yang berhubungan dengan STEAM PjBL dan kemampuan kerja sama pada anak. Setelah data direduksi maka data disajikan (*data display*) dengan mendeskripsikan proses penerapan model STEAM PjBL

Tamara Tri Risyadi, 2020

STEAM PjBL (PROJECT BASED LEARNING) DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA ANAK USIA DINI

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

dan proses perkembangan kemampuan kerja sama dengan STEAM PjBL, yang terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*) yang digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Tujuan dari analisis data adalah untuk mengetahui adakah perubahan atau peningkatan kemampuan bekerja sama yang terjadi pada anak sebelum diterapkannya model pembelajaran STEAM PjBL dengan sesudah diterapkannya model pembelajaran STEAM PjBL sebanyak 3 kali project. Data diambil dari indikator kemampuan kerja sama yang telah dianalisis secara kualitatif dengan dinarasikan terlebih dahulu dengan kriteria: BB (Belum Berkembang), MB (Masih Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Setelah data dianalisis secara kuantitatif dengan memberikan skor pada setiap kriteria, yaitu:

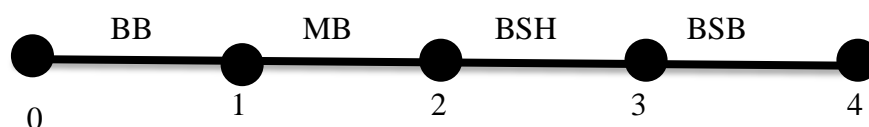
BB (Belum Berkembang) diberikan skor 1

MB (Masih Berkembang) diberikan skor 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) diberikan skor 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) diberikan skor 4

Gambar 3. 1 Teknik Skala Likert



Setelah menggunakan skala likert , lalu hasil dikonversi menjadi bentuk persentase menggunakan metode persentase menurut Sudijono (2011, hlm. 43) sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : angka presentase

f : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n : jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Jumlah persentase tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Persentase kriteria penilaian

| Nilai Presentase | Jenis Penilaian |
|------------------|---------------------------------|
| 0% - 25% | BB (Belum Berkembang) |
| 26% - 50% | MB (Mulai Berkembang) |
| 51% - 75% | BSH (Berkembang Sesuai Harapan) |
| 76% - 100% | BSB (Berkembang Sangat Baik) |

3.6 Isu Etik

Etika merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian. Maka dari itu peneliti berusaha menciptakan rasa percaya dan menjaga kenyamanan partisipan peneliti dengan cara melihat kondisi serta situasi partisipan ketika akan melakukan penelitian.

3.6.1 Izin

Creswell (2015) mengatakan bahwa untuk memperoleh dukungan dari partisipan, peneliti kualitatif menyampaikan kepada partisipan bahwa mereka sedang berpartisipasi dalam studi, menjelaskan tujuan dari studi tersebut, dan tidak berbohong tentang watak dari studi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti meminta izin kepada pihak berwenang, karena penelitian ini tidak dilakukan di sekolah maka peneliti hanya meminta izin kepada orang tua partisipan. Bentuk perizinan berupa surat tertulis beserta informasi lamanya waktu penelitian dan tujuan dari penelitian tersebut.

Peneliti meminta izin kepada partisipan yang terlibat tentang pengambilan dan penggunaan foto dan dokumentasi. Peneliti mencantumkan foto dengan menyamarkan wajah anak dalam foto tersebut.

3.6.2 Kerahasiaan

Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu menjaga kerahasiaan informasi, kerahasiaan identitas, dan kerahasiaan data. Kerahasiaan dilakukan untuk menghindari kemungkinan pelaporan informasi yang melanggar hak-hak orang lain dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini nama anak diganti dengan inisial dan identitas lainnya tidak dicantumkan. Seorang peneliti melindungi kerahasiaan identitas dari para informan, misalnya dengan memberikan nomor atau nama samaran untuk para informan tersebut (Creswell, 2015).

