

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *mix method*, Creswell (dalam Putranto, 2013, hlm.14) menjelaskan *mixed method*, yakni menerapkan kombinasi dua pendekatan sekaligus (kuantitatif-kualitatif). Dengan kata lain, Penelitian metode campuran adalah penelitian yang melibatkan penggunaan dua metode, yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif dalam studi tunggal (satu penelitian). Desain penelitian yang digunakan adalah *concurrent embedded*, menurut Sugiyono (2014, hlm.537) metode kombinasi (*mix method*) dengan desain penelitian campuran tidak berimbang (*concurrent embedded*) merupakan “metode penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan cara mencampur kedua metode tersebut secara tidak seimbang”. Metode penelitian kombinasi adalah suatu metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk digunakan bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang komprehensif, valid, reliabel dan obyektif.

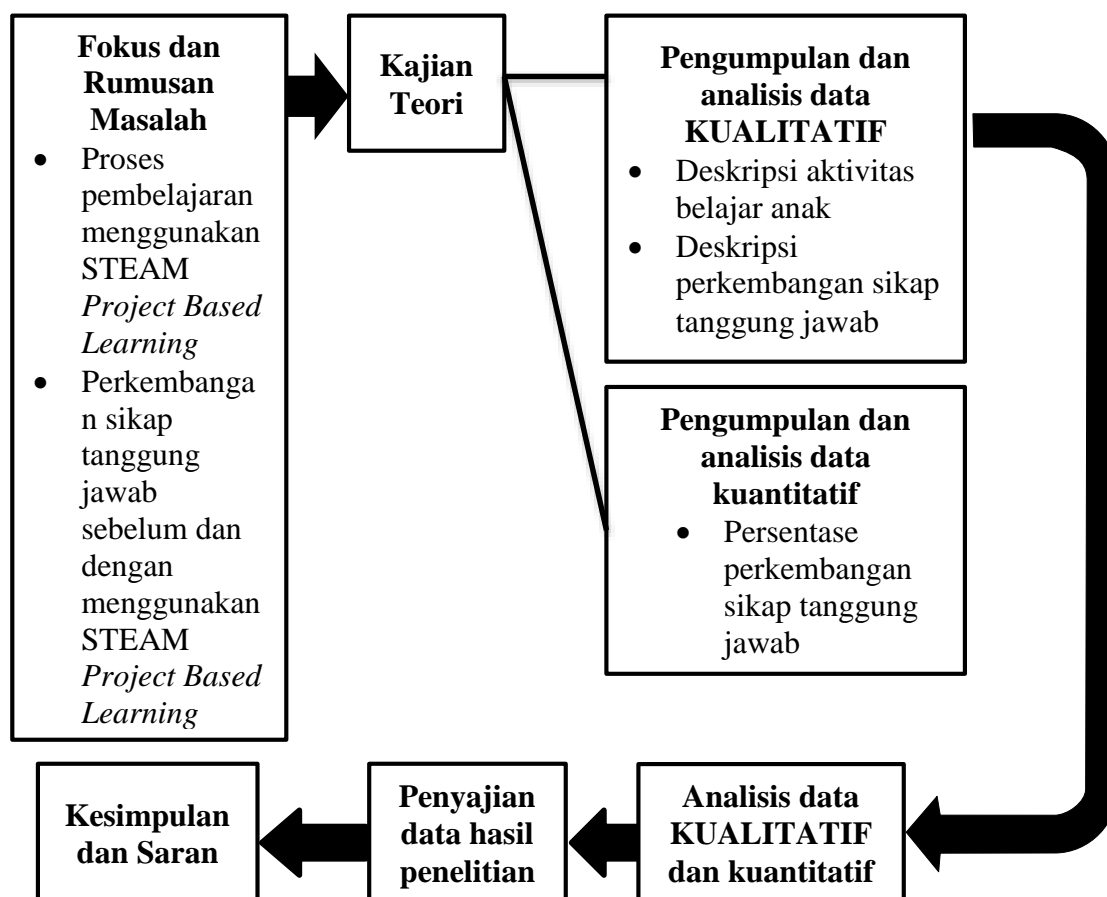
Data yang komprehensif adalah data yang lengkap serta merupakan kombinasi antara data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun data yang valid merupakan data yang memiliki derajat ketepatan yang tinggi antara data yang sesungguhnya terjadi dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data reliabel merupakan data yang konsisten dari waktu ke waktu, dan dari orang ke orang. Data yang obyektif, dengan menggunakan metode kombinasi data yang didapat dari metode kualitatif bersifat subyektif dapat ditingkatkan obyektivitasnya pada sampel yang lebih luas dengan metode kuantitatif. Selain itu dengan menggunakan metode kombinasi data yang tidak dapat divalidasi oleh metode kuantitatif dapat diuji kevalidasiannya dengan metode kualitatif. Pada penelitian ini peneliti akan meneliti mengenai model pembelajaran STEAM *Project Based Learning* untuk mengembangkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yang bersifat

Rochmatussa'adiyah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

Kualitatif dan kuantitatif. Sugiyono (2014, hlm.38) menjelaskan data kualitatif digunakan untuk menggali kejadian apa saja yang ada di kelas, yang dialami dan dirasakan oleh anak, serta terlihat dari partisipan atau sumber data. Hasil dari data yang diperoleh peneliti di sekolah akan diuraikan secara narasi dengan menggunakan indikator-indikator mengembangkan sikap tanggung jawab yang akan dikembangkan dalam penelitian. Sedangkan data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel ataupun diagram agar dapat melihat angka maupun persentase dari hasil penelitian yang diperoleh dari indikator-indikator mengembangkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini. Berikut merupakan bagian *concurrent embedded* menurut Sugiyono.



Gambar 3.1 Metode penelitian kombinasi concurrent embedded, metode kualitatif sebagai metode primer

3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun. Lokasi dalam penelitian ini adalah di Kelurahan Cibogo yang terletak di daerah Karawang.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat pengumpulan data dalam sebuah penelitian yang akan memudahkan peneliti dalam menyusun dan mengumpulkan data. Seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (2000, hlm.134) dalam jurnalnya bahwa “instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut tersusun secara sistematis dan mempermudah peneliti”. Sedangkan menurut Sugiyono (2010, hlm. 305), berpendapat bahwa “dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya akan terjun ke lapangan”.

Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi serta dokumentasi yang berupa foto dan rekaman video/suara.

3.3.1 Lembar Observasi

Observasi dipilih sebagai instrumen utama dalam penelitian ini, karena peneliti akan menyaring informasi tentang proses pembelajaran *STEAM Project Based Learning* dan mengidentifikasi perkembangan sikap tanggung jawab anak usia dini. Lembar observasi ini digunakan untuk anak usia 5-6 tahun pada saat proses penerapan model pembelajaran *STEAM PjBL* dan melihat serta mengukur perkembangan sikap tanggung jawab pada anak. Berikut diuraikan instrumen dalam ruang lingkup model pembelajaran *STEAM project based learning* menurut *Laboy-Rush* (dalam Afriana, 2015, hlm.13).

Tabel 3.1
Instrumen Model Pembelajaran STEAM Project Based Learning

Tahapan	Indikator	Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
<i>Reflection</i>	Siswa dapat memahami dan menjawab pertanyaan serta memecahkan masalah yang diberikan oleh guru secara bersama-sama.					
<i>Research</i>	Siswa dapat memahami dan mencari kembali informasi yang diberikan oleh guru melalui penayangan video atau gambar untuk menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan oleh guru.					
<i>Discovery</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu membuat desain perencanaan proyek yang akan dikerjakan dengan sebuah gambar • Siswa dapat memilih dan merencanakan alat serta 					

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

Tahapan	Indikator	Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
	bahan yang akan digunakan untuk membuat proyek.					
<i>Aplication</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan proyeknya secara berkelompok dan dengan adanya pengawasan dari guru. Siswa mampu mengukur atau menguji coba proyek yang sedang dibuat agar dapat mencapai tujuan pemecahan masalah. 					
<i>Communication</i>	Siswa menyelesaikan proyeknya sesuai dengan rencana yang sudah dibuat serta mempresentasikan atau menceritakan proyek yang telah dibuat di depan kelompok lainnya.					

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

Observasi yang ingin peneliti ketahui selama kegiatan belajar mengajar adalah penerapan model pembelajaran *project based learning* pada sikap tanggung jawab anak. Berikut diuraikan kisi-kisi instrumen dalam ketercapaian sikap tanggung jawab anak menurut Syamsuddin (2012, hlm.23).

Tabel 3.2
Instrumen Ketercapaian Sikap Tanggung Jawab Anak

Indikator	Sub Indikator	Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
Merapihkan peralatan atau mainan yang telah digunakan	Anak merapihkan peralatan atau bahan yang telah selesai digunakan.					
Menjaga barang miliknya sendiri, orang lain dan umum	Anak memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga suatu barang atau benda.					
Senang menjalankan tugas yang diberikan guru.	Anak dapat menyelesaikan proyek yang telah diberikan sesuai dengan tahapannya.					

Skala instrumen harus memiliki skala pengukuran agar data yang diperoleh akurat, adapun skala pengukuran yang digunakan dalam peneliiian ini menggunakan skala likert. Sugiyono (2010, hlm.134) mengungkapkan bahwa “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Skala likert dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk checklist, yaitu:

- a. BSB = Berkembang Sangat Baik diberi skor 4
- b. BSH = Berkembang Sesuai Harapan diberi skor 3

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

- c. MB = Mulai Berkembang diberi skor 2
- d. BB = Belum Berkembang diberi skor 1

3.3.2 Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar atau foto, video, dan hasil karya. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya seperti catatan harian atau catatan lapangan, dokumentasi yang berbentuk gambar atau foto meliputi foto atau video saat dilapangan. Dokumentasi yang peneliti dapatkan secara langsung dari lapangan yaitu berupa foto-foto kegiatan maupun video pada saat penelitian.

3.4 Teknik Analisis Data

Sugiyono (2010, hlm.335) mengemukakan bahwa "analisis data adalah proses mencari, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain".

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada proses dan hasil pembelajaran, dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk mengembangkan sikap tanggung jawab anak usia dini. Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Selanjutnya data tersebut dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

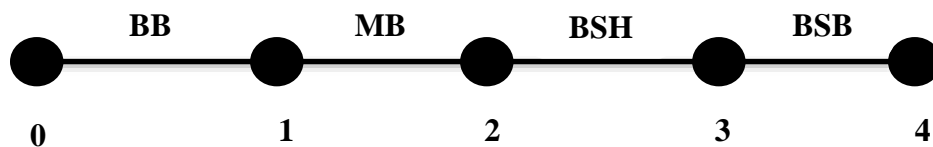
3.4.1 Aktivitas Belajar Siswa

Untuk mengetahui kegiatan belajar siswa pada saat pembelajaran STEAM PjBL peneliti melakukan observasi langsung dan tidak langsung. Secara langsung peneliti mengobservasi pada saat pembelajaran STEAM PjBL dilaksanakan, dan secara tidak langsung melalui foto dan rekaman video.

3.4.2 Hasil Lembar Observasi Perkembangan Sikap Tanggung Jawab Anak

Peneliti menggunakan indikator pada lembar observasi untuk mengetahui perkembangan sikap tanggung jawab anak pada penerapan model pembelajaran STEAM PjBL.

Data kuantitatif diolah menggunakan teknik skala likert yang dilakukan pada setiap pertemuan dengan kriteria: BB (Belum Berkembang), MB (Masih Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Setelah diperoleh data tersebut sesuai kriteria penilaian, kemudian diberikan skor pada kriteria, yaitu: BB = 1 MB = 2 BSH = 3 BSB = 4.



Gambar 3.2 Teknik Skala Likert

Setelah diubah menjadi bentuk skor, kemudian dilakukan analisis skor total, disesuaikan dengan rumus sebagai berikut (Purwanto, 2008).

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

Keterangan :

p = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = jumlah responden yang dijadikan sampel

Jumlah persentase tersebut dapat diinterpretasikan kedalam kriteria sebagai berikut.

**Tabel 3.3
Kriteria Persentase**

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

**Tabel 3.4
Pra Pembelajaran STEAM PjBL**

	STEAM PjBL
--	-------------------

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

Sikap Tanggung Jawab	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Merapihkan peralatan atau mainan yang telah digunakan.				
Menjaga barang miliknya sendiri, orang lain, dan umum.				
Senang menjalankan tugas yang diberikan guru.				

Tabel 3.5
Saat Pembelajaran STEAM PjBL

Indikator Sikap Tanggung Jawab	Nama Siswa					
	Kriteria	Skor	Kriteria	Skor	Kriteria	Skor
Merapihkan peralatan atau mainan yang telah digunakan.						
Menjaga barang miliknya sendiri, orang lain, dan umum.						
Senang menjalankan tugas yang diberikan guru.						
Jumlah						
Rata-rata						
Keterangan						

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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