

## BAB III

### METODE PENELITIAN

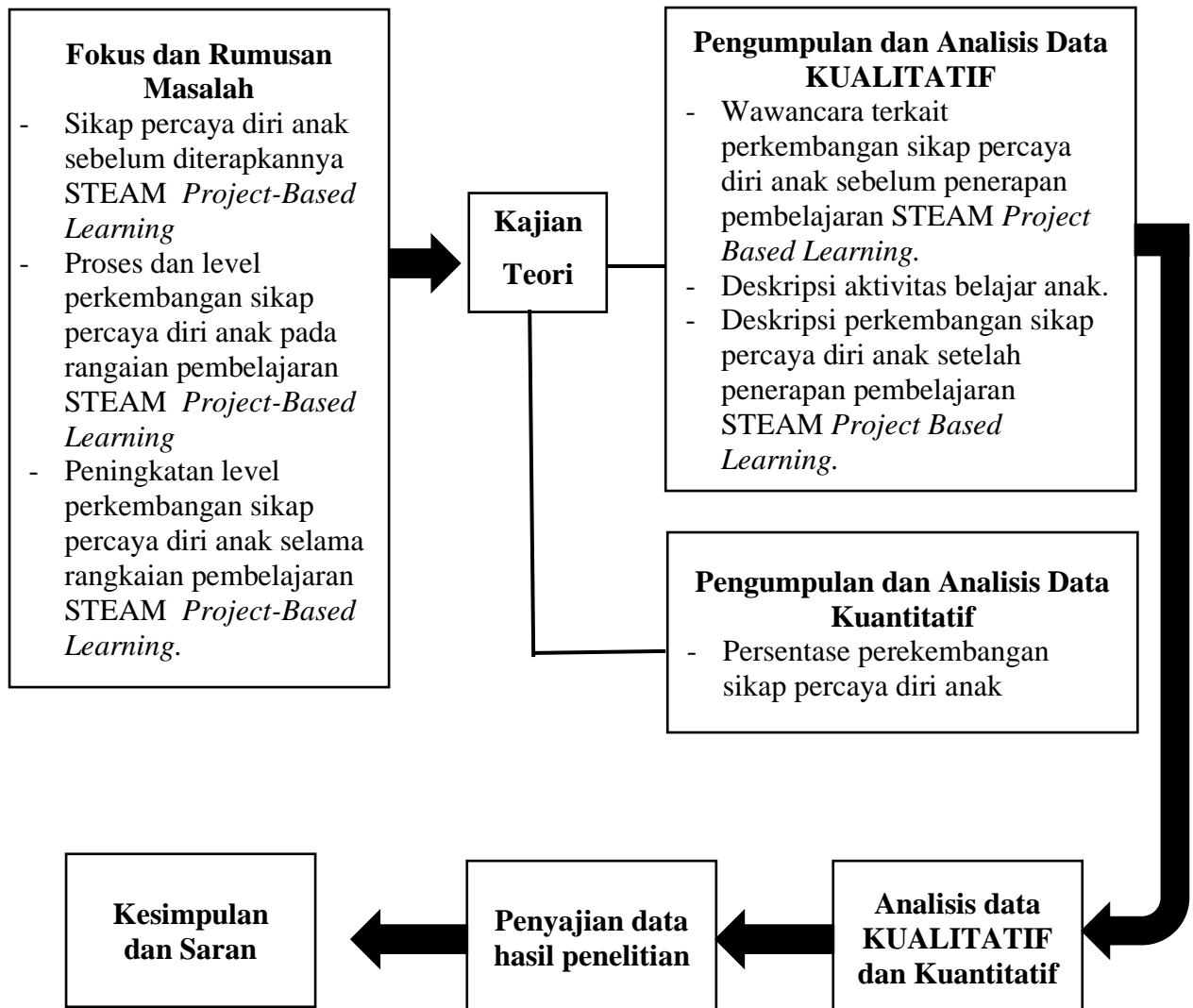
#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Mix Method* yaitu gabungan antara metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian kualitatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa:

“*Mix Method* atau penelitian kombinasi adalah suatu metode penelitian yang mengombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif”.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *concurrent embedded* (campuran tidak seimbang), yaitu gabungan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan cara mencampur kedua metode tersebut secara tidak seimbang (Sugiyono, 2017, hlm. 404-537).

Pada penelitian ini peneliti akan meneliti tentang *STEAM Project Based Learning* untuk mengembangkan sikap percaya diri anak usia dini. Penelitian ini akan menyajikan dua jenis data yaitu, kualitatif sebagai data primer dan kuantitatif sebagai data sekunder. Data kualitatif digunakan untuk menggali data berdasarkan apa yang terjadi di lapangan, yang dialami, dirasakan dan dipikirkan oleh partisipan/ sumber data yang diuraikan secara narasi. Sedangkan data kuantitatif disajikan ke dalam bentuk tabel dan diagram agar dapat melihat sebuah angka maupun persentase dari hasil penelitian yang diperoleh melalui indikator-indikator sikap percaya diri anak yang akan dikembangkan dalam penelitian. Langkah-langkah penelitian dengan pendekatan kualitatif sebagai data primer dan pendekatan kuantitatif sebagai data sekunder akan ditunjukkan sebagai berikut:



**Gambar 3. 1 Metode penelitian kombinasi *concurrent embedded*, model metode kualitatif sebagai metode primer**

## 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

### 3.2.1 Partisipan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun, di mana partisipan dalam penelitian ini berjumlah 4 orang anak yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki.

### 3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Rt. 11/ Rw. 05, Des. Wanayasa, Kab. Purwakarta, Jawa Barat.

## 3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Berikut merupakan penjelasan mengenai instrumen-instrumen yang digunakan:

### 3.3.1 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengetahui perkembangan sikap percaya diri anak sebelum penerapan pembelajaran *STEAM Project Based Learning*, peneliti melakukan wawancara secara terstruktur kepada orang tua. Selanjutnya hasil data tersebut dianalisis secara kualitatif, dengan cara dinarasikan kemudian disimpulkan sesuai dengan data wawancara yang didapat.

**Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sikap percaya diri anak ? apakah anak percaya diri atau tidak ?	
2	Bisa dijelaskan bagaimana sikap percaya diri yang muncul pada anak ?	
3	Apakah ada kegiatan atau cara khusus yang dilakukan orang tua untuk mengembangkan sikap percaya diri anak ?	
4	Apakah anak berani dalam menyatakan pendapat ?	
5	Apakah anak dapat mengendalikan emosinya ?	

Ana Rosiana, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

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

### 3.3.2 Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran STEAM *Project Based Learning*, adapun tahapan dalam proses pembelajaran ini menurut Laboy-Rush (2010) yaitu, *Reflection, Research, Discovery, Application*, dan *Communication*. Selain itu, lembar observasi ini juga digunakan untuk menjangkau data mengenai sikap percaya diri anak setelah diterapkannya pembelajaran STEAM *Project Based Learning*. Adapun aspek percaya diri yang diamati yaitu pendapat yang dikemukakan Lautser di antaranya, kemandirian, komitmen, pemahaman diri, penyesuaian diri, tegas dan berani menyatakan pendapat (Deni & Ifdil, 2016, hlm. 47).

Berikut diuraikan lembar observasi tahapan pembelajaran STEAM *Project Based Learning* menurut Laboy-Rush (2010) dan lembar observasi untuk mengukur perkembangan sikap percaya diri anak dengan indikator sikap percaya diri menurut Lautser (dalam Deni & Ifdil, 2016, hlm. 47).

**Tabel 3. 2 Lembar Aktivitas Belajar Anak Pada Penerapan Pembelajaran STEAM *Project Based Learning***

Instrumen	Tahapan Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i>		Keterangan
Lembar Observasi Pembelajaran STEAM <i>Project Based Learning</i>	<i>Reflection</i>	Membawa anak ke dalam konteks masalah dan memberikan inspirasi kepada anak agar dapat segera mulai menyelidiki/investigasi	- Bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab mengenai tema yang berkaitan dengan proyek
	<i>Research</i>	Anak melakukan penelitian mengenai proyek/ sebuah permasalahan	- Guru memberikan sebuah permasalahan melalui pertanyaan - Anak mencari atau memberikan solusi untuk masalahnya
	<i>Discovery</i>	Proses menjembatani hasil penelitian dan informasi yang diketahui anak dalam penyusunan proyek	- Membuat desain dan memilih alat-bahan yang diperlukan

Ana Rosiana, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI

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

			- Mempresentasikan hasil desain yang telah dibuat
	<i>Application</i>	Anak menguji produk/solusi yang telah dirancang guna untuk memecahkan masalah	- Mematuhi peraturan dan persyaratan untuk membuat proyek yang diberikan oleh guru - Membuat dan mengujicobakan sebuah proyek - Membuat proyek secara mandiri tanpa bantuan dari guru
	<i>Communication</i>	Mengkomunikasikan antar teman maupun lingkup kelas mengenai produk/ solusi yang didapat	- Mempresentasikan atau memaparkan hasil yang telah diperoleh di depan teman-temannya yang lain

**Tabel 3. 3 Lembar Observasi Perkembangan Sikap Percaya Diri**

N O	Nama Anak	Indikator Percaya Diri	Sub Indikator	Penilaian				Ket
				BB	MB	BSH	BSB	
		Tegas dan berani menyampaikan pendapat	Anak mampu memberikan pendapat atau masukan					
		Komitmen	Anak dapat mematuhi peraturan atau syarat yang telah disepakati					

		Pemahaman diri	Anak berani berbicara di depan orang lain					
		Penyesuaian diri	Anak dapat berinteraksi sosial atau bekerja sama dengan teman-temannya					
		Kemandirian	Anak mampu mengerjakan tugasnya sendiri tanpa bantuan orang dewasa					

### 3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan gambaran pelaksanaan pembelajaran *STEAM Project Based Learning* di sekolah. Dokumentasi dapat diperoleh dalam bentuk video atau gambar. Hasil video dan gambar ditranskripsikan dalam bentuk narasi yang memaparkan proses pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir.

### 3.4 Analisis Data

Untuk menganalisis penelitian ini, peneliti menggunakan dua cara yaitu, analisis model dari Miles dan Huberman; dan analisis lembar observasi yang akan dipaparkan sebagai berikut:

#### 3.4.1 Analisis model dari Miles dan Huberman

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 334-343) mengemukakan bahwa analisis kualitatif data ini dilakukan secara interaktif dan dibagi menjadi beberapa langkah dalam analisis datanya. Pengumpulan data (*data collection*) ini dilakukan dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi; langkah pertama yaitu melakukan analisis data melalui reduksi data (*data reduction*) yaitu memilih data yang berhubungan dengan *STEAM Project Based*

Ana Rosiana, 2020

**STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI**

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

*Learning* dan sikap percaya diri anak; selanjutnya penyajian data (*data display*) tahap ini yaitu mendeskripsikan proses pembelajaran *STEAM Project Based Learning* dan proses perkembangan sikap percaya diri anak; yang terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclutions*) yaitu menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 3.4.2 Analisis Lembar Observasi

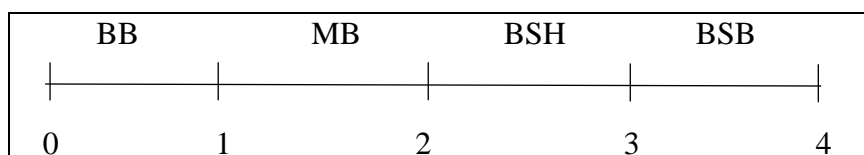
Hasil lembar observasi ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan sikap percaya diri anak setelah penerapan pembelajaran *STEAM Project Based Learning*. Untuk mengetahui perkembangan sikap percaya diri anak pada setiap pertemuannya, maka data diambil dari indikator perkembangan sikap percaya diri yang telah dianalisis secara kualitatif dengan cara dinarasikan terlebih dahulu sesuai kriteria sebagai berikut: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan untuk mengukur data secara kuantitatif, analisis data ini menggunakan rumus persentase menurut Purwanto (2008) dan skala *likert*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

Pertama-tama kriteria penilaian di atas diberi skor, misalnya:

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

Setelah diubah ke dalam bentuk skor kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus skala *likert* dan rumus persentase menurut Purwanto (2008).

Interval Skala *Likert*:



**Tabel 3. 4 Identifikasi Level Perkembangan Sikap Percaya Diri Anak Menggunakan Skala Likert**

Indikator yang dicapai (*	Jumlah Anak	Rata-rata	Persentase (%)	Keterangan

Rumus persentase menurut Purwanto (2008):

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

Dengan keterangan :

P : Persentase munculnya perilaku yang menunjukkan sikap percaya diri

f : frekuensi yang sedang dicari persentase

n : Jumlah responden yang dicari persentase

100 : Bilangan tetap

Jumlah persentase tersebut kemudian di interpretasikan ke dalam kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Persentase Kriteria Penilaian**

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)



### 3.5 Isu Etik

Penelitian “*STEAM Project Based Learning* untuk Mengembangkan Sikap Percaya Diri Anak Usia Dini” ini dilakukan dengan prosedur yang telah direncanakan, sehingga terlaksana sebagai mestinya. Penelitian ini tidak menimbulkan kerugian atau dampak negatif untuk semua pihak baik itu pihak orang tua maupun anak.