

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan metode penelitian studi kasus *eksplanatory* dengan *single case embedded design*. Menurut Yin (2003), Penelitian studi kasus adalah metode empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer atau kasus secara mendalam dan dalam konteks dunia nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan konteks mungkin tidak jelas. Dengan kata lain penulis ingin melakukan studi kasus karena penulis ingin memahami kasus dunia nyata. Menurut Prihatsanti (2018), penelitian studi kasus berfokus pada kasus tertentu secara mendalam sehingga dapat mengidentifikasi hubungan sosial, proses, dan kategori yang secara bersamaan dapat dikenali, khas, dan unik. Sehingga diperlukan detail yang cukup untuk memberikan gambaran tentang sebuah kasus. Studi kasus biasanya spesifik, namun bukan berarti tidak dapat diterapkan pada kasus yang lebih luas. Menurut Creswell (2013), bahwa fokus sebuah studi kasus adalah spesifikasi kasus dalam suatu protret kehidupan.

Desain Penelitian studi kasus terdiri dari penyelidikan yang terperinci, data dikumpulkan pada periode waktu, fenomena dan konteks tertentu yang tujuannya untuk memberikan analisis tentang konteks dan proses yang berkaitan dengan isu teoritis yang sedang dipelajari. Fenomena ini tidak dapat dipisahkan dari konteksnya, tetapi menjadi menarik ketika tujuannya memahami perilaku yang dipengaruhi oleh konteks tertentu (Hartley, 2004). Uraian tersebut sejalan dengan permasalahan yang penulis ambil pada penelitian ini, yaitu untuk mengidentifikasi kemampuan motorik halus anak dalam pembelajaran STEAM di TK Al-Kahfi kelompok B.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus jenis *eksplanatory*. Studi kasus *eksplanatory* bertujuan untuk menjawab pertanyaan ‘bagaimana’ atau ‘mengapa’, ketika penulis hampir tidak

memiliki kendali atas peristiwa yang dijelaskan. Jenis studi kasus ini berfokus pada fenomena dalam konteks situasi kehidupan nyata (Hayati, 2019). Pada penelitian ini penulis menggunakan *Single case embedded design*. *Single case desing* adalah suatu penelitian studi kasus yang menekankan penelitian hanya pada sebuah unit kasus saja. *Single case design* digunakan bila penulis menemukan kasus tertentu yang unik, kasus yang kritis (Yona, 2006).

3.2 Partisipan Penelitian

TK Al-Kahfi merupakan salah satu TK di Kota Bandung. Al-Kahfi membuka 2 cabang yaitu terdiri dari TK Al-Kahfi cabang Bandung Indah Raya dan TK Al-Kahfi cabang Adipura. Penulis melakukan penelitian di TK AL-Kahfi cabang Adipura. TK AL-Kahfi cabang Adipura terdiri dari 3 kelas diantaranya yaitu kelompok bermain (kober) usia 3-4 tahun terdapat 6 anak, kelompok A 4-5 tahun terdapat 2 anak, dan kelompok B 5-6 tahun terdapat 12 anak. Namun dikarenakan jumlah anak kelompok A hanya terdapat 2 anak, sehingga kober dan kelompok A disatukan menjadi satu kelas.

Partisipan pada penelitian ini yaitu 2 guru kelas dengan subjek penelitian yaitu anak kelas TK B usia 5-6 tahun, di TK Al-Kahfi cabang Adipura yang terdapat di kota Bandung daerah Gedebage. Dengan anak berjumlah 12 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penulis memilih kelas TK B karena ingin mengetahui pengaruh pembelajaran STEAM pada perkembangan motorik halus anak. Selain itu, anak usia kelas TK B adalah anak yang seharusnya sudah siap masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar. Sehingga diharapkan motorik halusnya sudah berkembang secara optimal. TK ini sudah menerapkan pendekatan STEAM selama 2 tahun, maka hasilnya akan terlihat jika memang pendekatan STEAM ini berpengaruh terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Pendekatan STEAM

Pendekatan STEAM kepanjangan dari *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*. Pendekatan STEAM merupakan pendekatan kontekstual, dimana anak akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi dekat dengan diri anak. Dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM dibantu dengan media penunjang berupa media *loose parts*. Media *loose parts* ini dapat membantu anak untuk belajar melalui bahan alam dan barang bekas yang ada disekitar anak. Biasanya dalam satu kelas minimal terdapat 3 *display loose parts* yang guru sajikan untuk anak, setiap *display loose parts* mempunyai kegiatan yang berbeda namun satu topik sesuai dengan tema yang sedang digunakan. Pada setiap sudut terdapat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan aspek STEAM.

3.3.2 Motorik Halus Anak Usia Dini

Motorik halus merupakan kemampuan sekelompok otot-otot kecil atau otot-otot halus seperti jari-jemari dan gerakan pergelangan tangan, gerakan ini menuntut koordinasi mata, tangan dan kemampuan pengendalian gerak yang baik yang memungkinkan untuk melakukan ketepatan, kecermatan dan kecepatan gerakan. Motorik halus merupakan bagian dari sensorimotorik yaitu golongan dari rangsang sensori (indera) dengan reaksi yang berupa gerakan-gerakan otot. Kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus bagi anak usia dini contohnya seperti melukis, menggambar, menulis, meremas, menyusun, menggenggam, dan mencetak. Semakin banyak stimulus yang diberikan maka semakin meningkat motorik halus anak. Selain itu motorik halus anak dapat berkembang dengan baik dan sempurna perlu dilakukan stimulus yang terarah dan terpadu.

3.4 Tahap Pelaksanaan Penelitian

3.4.1 Persiapan Penelitian

Penulis melakukan persiapan penelitian dimulai pada bulan Februari. Tanggal 1 Februari yang bertepatan dengan dimulainya pelaksanaan program PPLSP, penulis mendatangi TK Al-Kahfi untuk melakukan acara penyambutan mahasiswa PPLSP sekaligus meminta izin kepada kepala sekolah agar penulis dapat melakukan penelitian sekaligus melaksanakan praktik mengajar. Selain itu, penulis melakukan observasi dan menentukan topik atau isu yang menarik untuk penulis teliti lebih dalam.

3.4.2 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian studi kasus ini berlangsung selama empat bulan dari bulan Februari sampai Juni 2020. Kegiatan yang dilakukan yaitu berupa observasi di dalam kelas, mengumpulkan dokumentasi sebagai bukti pendukung dari data yang sudah diperoleh, dan melakukan wawancara kepada dua guru perempuan.

(1) Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada dua guru kelompok B di TK Al-Kahfi yang menjadi subjek penelitian dengan mengacu pada pedoman lembar wawancara. Dalam penelitian ini penulis membuat jadwal wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.1

JADWAL WAWANCARA

No.	Tanggal	Subjek Penelitian	Materi
1.	Rabu, 13 Mei 2020	BHN (Guru Kelompok B)	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi pendekatan STEAM • Implikasi pendekatan STEAM di TK AL-Kahfi • <i>Setting</i> pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi

			<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Definisi media <i>loose parts</i> • Peranan media <i>loose parts</i> dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM
2.	Rabu, 13 Mei 2020	BIC (Guru Kelompok B)	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi pendekatan STEAM • Implikasi pendekatan STEAM di TK AL-Kahfi • <i>Setting</i> pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi • Media pembelajaran dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Definisi media <i>loose parts</i> • Peranan media <i>loose parts</i> dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM
3.	Kamis, 2 Juli 2020	BHN (Guru Kelompok B)	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat pendekatan STEAM • Contoh kegiatan dari pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Penataan Lingkungan main dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Hambatan dalam penerapan pendekatan

			<p>STEAM dalam proses pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hambatan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM
4.	Kamis, 2 Juli 2020	BIC (Guru Kelompok B)	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat pendekatan STEAM • Contoh kegiatan dari pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Penataan Lingkungan main dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Hambatan dalam penerapan pendekatan STEAM dalam proses pembelajaran • Hambatan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM
5.	Selasa, 7 Juli 2020	BHN (Guru Kelompok B)	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang menstimulus keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Penilaian perkembangan keterampilan motorik halus

			<p>anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hambatan dalam penyesuaian topik pembelajaran • Media <i>loose parts</i> sebagai media penunjang dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Manfaat media <i>loose parts</i> bagi guru dan anak • Hambatan dalam penggunaan media <i>loose parts</i>
6.	Selasa, 7 Juli 2020	BHN (Guru Kelompok B)	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang menstimulus keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Penilaian perkembangan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM • Hambatan dalam penyesuaian topik pembelajaran • Media <i>loose parts</i> sebagai media penunjang dalam pembelajaran dengan

			pendekatan STEAM <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat media <i>loose parts</i> bagi guru dan anak • Hambatan dalam penggunaan media <i>loose parts</i>
--	--	--	--

(2) Dokumentasi

Dokumentasi penulis peroleh selama kegiatan PPLSP berlangsung dan pada saat jadwal praktik mengajar. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar berupa foto dan catatan lapangan. Gambar diambil untuk melengkapi data yang penulis peroleh selama observasi agar data lebih akurat karena adanya bukti berupa gambar konkrit. Catatan lapangan dibutuhkan untuk melihat data hasil observasi selama proses pembelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode penelitian studi kasus *eksplanatory*, instrumen penelitian dalam studi kasus adalah peneliti itu sendiri (Charmaz, 2006). Menurut Guba dan Lincoln (1981) dalam jurnal Sudira (2009), terdapat tujuh karakteristik yang menjadikan manusia sebagai instrument penelitian dengan kualifikasi baik diantaranya yaitu memiliki sifat responsive, adaptif, lebih holistic, kedadaran pada konteks tak terkatakan, mampu memproses segera, mampu mengejar klarifikasi, mampu meringkas sesegera mungkin, dan mampu menjelajahi mengejar pemahaman yang lebih dalam terhadap sesuatu. Menurut Yin (2008) dalam jurnal Asmara (2013), pengumpulan data untuk studi kasus berupa dokumen, rekaman arsip, wawancara, observasi dan perangkat fisik. Adapun dalam proses pelaksanaan penelitian dibantu dengan yaitu diantaranya:

3.5.1 Panduan Wawancara

Panduan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.2
PANDUAN WAWANCARA

Nama Narasumber :
Tanggal/Waktu :
Pukul :
Via :

No.	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Menurut ibu pendekatan pembelajaran STEAM itu apa?	
2.	Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran STEAM?	
3.	Bagaimana cara ibu menyesuaikan pembelajaran STEAM dengan tema yang digunakan?	
4.	Apakah pembelajaran STEAM diterapkan setiap harinya?	
5.	Menurut ibu media <i>loose parts</i> itu apa?	
6.	Apa peranan media <i>loose parts</i> dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM?	
7.	Bagaimana cara ibu menyesuaikan penggunaan media <i>loose parts</i> dengan tema yang digunakan?	
8.	Apakah media <i>loose parts</i> selalu digunakan setiap harinya?	
9.	Bagaimana perkembangan keterampilan motorik halus anak TK Al-Kahfi khususnya kelompok B?	
10.	Apakah ada anak yang memiliki gangguan	

	keterampilan motorik halus padaa anak kelompok B? Bagaimana cara guru mengatasinya?	
11.	Apakah pendekatan pembelajaran STEAM mampu meningkatkan motorik halus anak?	
12.	Seperti apa kegiatan pembelajaran dengan pendekatan STEAM yang mampu membantu menstimulus keterampilan motorik halus anak?	
13.	Apakah media <i>loose parts</i> mampu menstimulus keterampilan motorik halus anak?	
14.	Apa hambatan yang ibu alami dalam meningkatkan motorik halus anak melalui pendekatan STEAM ataupun media <i>loose parts</i> ?	
15.	Bagaimana cara ibu dalam melakukan penilaian perkembangan anak dalam pembelajaran STEAM?	
16.	Bagaimana cara ibu untuk menilai perkembangan motorik halus anak dalam pembelajaran STEAM?	

3.4.2 Dokumentasi

Pada penelitian ini alat dokumentasi yang akan digunakan yaitu gambar dan video selama kegiatan berlangsung. Sebagaimana menurut Creswell (2016), bahwa materi audio atau visual kualitatif bisa berupa foto, objek seni, videotape atau segala jenis suara/ bunyi. Dengan begitu, foto dan video bisa membantu penulis untuk melihat kejadian-kejadian yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Wawancara

Fitriyani, 2020

STUDI KASUS PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM SEBAGAI STIMULASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

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

Teknik wawancara dilakukan untuk membantu penulis dalam memperdalam informasi dari narasumber. Wawancara berbeda dengan percakapan atau ngobrol biasa, karena wawancara merupakan salah satu cara penulis untuk menggali informasi dan pengetahuan dari narasumber dengan serius yang dirancang secara khusus dan melibatkan sesi tanya jawab. Tujuan lain dari wawancara yaitu untuk menguji kebenaran dan kemantapan suatu informasi yang telah diperoleh dari observasi dan dokumentasi (Soegijono, 1993).

3.6.2 Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk membantu penulis dalam memperkuat hasil observasi yang telah penulis dapatkan. Dan juga dengan adanya dokumen baik berbentuk tulisan, gambar ataupun sebuah karya yang telah dihasilkan, maka akan memperkuat bukti untuk penelitian ini. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan. Dokumen juga bisa berupa foto saat proses kegiatan berlangsung dan data berupa catatan lapangan. Untuk penelitian ini akan menggunakan dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan selama observasi (Sugiyono. 2013 & Yusuf. 2014).

Teknik observasi dilakukan untuk membantu penulis mengetahui proses penerapan pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai stimulasi motorik halus anak usia dini, untuk mengetahui cara guru memilih dan menyediakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan STEAM, dan untuk mengetahui perkembangan keterampilan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Kahfi cabang Adipura. Sutrisno dan Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Kemudian kelebihan dari observasi yaitu penulis mendapatkan pengalaman langsung dari partisipan, penulis dapat melakukan perekaman ketika ada informasi

yang muncul, aspek-aspek yang tidak biasa, ganjil, atau aneh bisa terdeteksi selama observasi, dan bermanfaat dalam menggali topik-topik yang mungkin kurang menyenangkan bagi anak ketika kegiatan berlangsung kemudian data di buat berupa catatan lapangan (Creswell, 2016).

3.7 Teknik Analisis Data

Analisa data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data guna memperoleh hasil penelitian dalam rangka menarik kesimpulan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Eksplanan Building*. *Eksplanan Building* adalah teknik analisis data dalam penelitian studi kasus dilakukan dengan membangun penjelasan terhadap suatu kasus. Teknik analisis ini biasanya digunakan untuk penelitian dengan metode studi kasus eksplanatori. Tujuan dari teknik *ekspalanation building* yaitu untuk membangun eksplanasi tentang kasus tertentu dan untuk menganalisis data studi kasus dengan membangun penjelasan yang masuk akal terhadap kasus tersebut kemudian mengembangkan ide untuk studi kasus lebih lanjut (Yin, 2003).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik kualitatif. Menurut Pardjono (2007) kualitatif yaitu menggambarkan data menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci, Sedangkan kuantitatif yaitu data yang berupa bilangan, nilainya dapat berubah-ubah atau bersifat variatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan STEAM.

Dalam penelitian kualitatif, penulis memulai penelitiannya dengan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari para partisipan lalu membentuk informasi menjadi kategori tertentu, kemudian dikembangkan menjadi pola, teori atau generalisasi untuk nantinya diperbandingkan dengan pengalaman pribadi atau dengan literatur yang ada. Prosedur penelitian kualitatif yaitu terdiri dari pengambilan sampel secara sengaja, pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, penyajian informasi

dalam bentuk gambar dan table, serta interpretasi pribadi atas temuan-temuan di lapangan (Creswell, 2016).

Penulis dalam penelitian kualitatif mencoba mengerti makna suatu kejadian atau peristiwa dengan mencoba berinteraksi dengan orang-orang dalam situasi/fenomena tersebut. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inquiry* yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode bersifat alami dan holistik. Mengutamakan kualitas menggunakan beberapa cara serta disajikan secara naratif. Dari sisi lain dan secara sederhana dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif (Yusuf, 2014).

Teknik analisis data yang penulis lakukan yaitu dengan cara *coding*. *Coding* adalah proses menelaah dan menguji data mentah yang ada dengan melakukan pemberian label dalam bentuk kata-kata, frase atau kalimat (Junaid, 2016). Teknik *coding* yang dilakukan berdasarkan tahapan analisis data sesuai dengan teknik *eksplanation building* menurut Yin (2003), sebagai berikut:

- 1) Membuat pernyataan teoritis awal atau proposisi awal tentang perilaku sosial kebijakan.
- 2) Membandingkan temuan kasus awal terhadap pernyataan pernyataan atau proposisi tersebut. Merevisi pernyataan atau proposisi.
- 3) Membandingkan perincian lain dari kasus dengan revisi.
- 4) Membandingkan revisi dengan fakta-fakta dari kasus kedua, ketiga, atau lebih.
- 5) Mengulangi proses ini sebanyak yang diperlukan dalam pengertian ini, penjelasan akhir mungkin tidak.

3.8 Validitas dan Reliabilitas

Hal penting yang merupakan bagian dari proses penelitian adalah soal validitas dan reliabilitas data. Pengujian validitas dan reliabilitas pada penelitian kualitatif disebut dengan pemeriksaan keabsahan data. Di bawah ini adalah proses validitas dan reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

3.8.1 Triangulasi

Dalam penelitian ini triangulasi menjadi teknik yang digunakan untuk mengecek validitas dan reliabilitas data yang diperoleh. Triangulasi adalah suatu pendekatan analisa data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Triangulasi menyatukan informasi dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Triangulasi pada hakikatnya merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan penulis pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Untuk pengecekan dan perbandingan data adalah sumber, waktu, metode, dan teori (Hadi, 2016; Bachri, 2010).

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara *cross-check* data dengan fakta dari sumber lainnya dan menggunakan kelompok informan yang berbeda. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mencari orang-orang yang terlibat pada proses penelitian. Triangulasi waktu digunakan untuk validitas data yang berkaitan dengan perubahan suatu proses dan perilaku manusia, karena perilaku manusia mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Triangulasi metode dilakukan dengan cara menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data seperti dilakukannya obeservasi untuk memastikan kondisi sebenarnya. Triangulasi teori dilakukan dengan mengecek sumber-sumber teori yang diambil dan disinkronkan untuk melihat kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari dua teori untuk dipadu agar mendapatkan hasil yang lebih konfrehensif (Hadi, 2016; Bachri, 2010).

Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu triangulasi dengan tiga teknik pengumpulan data:

1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara penulis untuk menggali informasi dan pengetahuan dari narasumber dengan serius yang

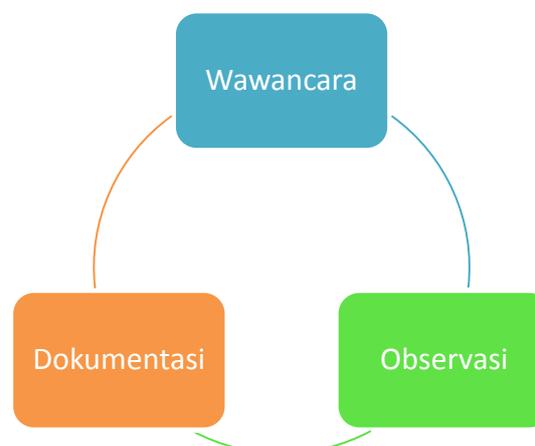
dirancang secara khusus dan melibatkan sesi tanya jawab. Tujuan dari wawancara yaitu untuk menguji kebenaran dan kemantapan suatu informasi yang telah diperoleh dari observasi dan dokumentasi (Soegijono, 1993).

2) Observasi

Observasi menurut Sutrisno dan Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Kemudian kelebihan dari observasi yaitu penulis mendapatkan pengalaman langsung dari partisipan, penulis dapat melakukan perekaman ketika ada informasi yang muncul, aspek-aspek yang tidak biasa, ganjil, atau aneh bisa terdeteksi selama observasi, dan bermanfaat dalam menggali topik-topik yang mungkin kurang menyenangkan bagi anak ketika kegiatan berlangsung kemudian data di buat berupa catatan lapangan. (Creswell, 2016).

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk membantu penulis dalam memperkuat hasil observasi yang telah penulis dapatkan dengan data berupa tulisan, gambar ataupun sebuah karya yang telah dihasilkan, maka akan memperkuat bukti untuk penelitian ini. Untuk penelitian ini akan menggunakan dokumentasi berupa foto dan catatan anekdot anak. (Sugiyono. 2013 & Yusuf. 2014).



Gambar 3.1 Triangulasi Data

3.8.2 Refleksivitas

Refleksivitas menurut Creswell (2013) dalam jurnal Putri (2014) dilakukan bertujuan agar hasil penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan sehingga bersifat objektif dari interpretasi penulis. Penulis melakukan reflektivitas bertujuan agar bila mana ada kemungkinan munculnya kebiasaan dalam penelitian, penulis mampu membuat narasi yang terbuka dan jujur bagi pembaca. Reflektivitas yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu posisi penulis di TK Al-Kahfi.

Alasan penulis melakukan penelitian di TK Al-Kahfi karena saat penulis sedang melakukan kegiatan PPLSP dan saat pelaksanaan program PPLSP berlangsung, penulis ingin mengetahui lebih dalam mengenai perkembangan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM khususnya di kelompok B usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini penulis berperan sebagai observer dan guru PPLSP, tidak mempunyai jabatan apapun di TK Al-Kahfi. Partisipan dalam penelitian ini yaitu 2 guru kelas di TK Al-Kahfi cabang Adipura yang bertugas mengajar di kelompok B.

3.9 Isu Etik

Penulis harus menjaga etika saat melakukan penelitian agar tidak menimbulkan dampak negative baik secara fisik maupun nonfisik, karena hal ini menyangkut hubungan dengan partisipan yaitu guru. Hendaknya, dilaksanakan secara baik agar penelitian dapat berjalan dengan lancar, serta mempermudah penulis dalam mengumpulkan data penelitian. Dengan menjaga etika diharapkan terciptanya suatu kerjasama yang menyenangkan diantara penulis dan partisipan. Beberapa prosedur yang dilakukan oleh penulis didasarkan pada pernyataan Creswell (2013) yaitu sebagai berikut:

3.9.1 Penentuan Masalah Penelitian

Dalam memnetukan maslah penulis perlu mengidentifikasi tujuan dari penelitiannya dan manfaat yang dapat diberikan bagi partisipan, bukan hanya menguntungkan bagi penulis saja. Dengan begitu, permasalahan yang penulis ambil yaitu dengan melakukan studi kasus pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagi stimulasi keterampilan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Kahfi cabang Adipura. Masalah ini dipilih bukan hanya untuk kepentingan penelitian saja, namun untuk mengetahui sejauh mana perkembangan keterampilan motorik halus anak kelompok B dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM.

3.9.2 Penentuan Tujuan Penelitian dan Rumusan Masalah

Untuk menentuka tujuan dan rumusan masalah penulis menyampaikan dan menjelaskan terlebih dahulu kepada guru sebagai partisipan dan pihak sekolah mengenai tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan. Penulis menyampaikan bahwa penulis akan melakukan studi kasus penelitian studi kasus pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai stimulasi keterampilan motorik halus anak kelompok B TK Al-Kahfi cabang Adipura melalui proses diskusi dengan guru sehingga terdapat masukan-masukan yang diberikan untuk dipertimbangkan kembali terkait rumusan penelitian yang akan digunakan.

3.9.3 Pengumpulan Data

Beberapa prosedur yang perlu penulis perhatikan ketika melakukan proses pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Persetujuan Dari Partisipan

Penulis merupakan mahasiswi UPI di Cibiru yang melakukan program PPLSP di TK AL-Kahfi cabang Adipura. Sehingga penulis melakukan praktik mengajar sekitar 2 bulan. Untuk melakukan penelitian penulis melakukan proses perizinan secara formal dengan memberikan surat izin dari lembaga kampus kepada pihak sekolah yaitu kepada kepala sekolah dan kepada partisipan yaitu guru kelas. Hal ini dilakuakn untuk mengantisipasi kekhawatiran terkait dengan persetujuan partisipan karena penulis praktik mengajar dilokasi penelitian. Penulis menjelaskan kepada pihak sekolah dan partisipan bahwa penelitian ini

sumber data utamanya yaitu wawancara, hal ini bertujuan agar guru mengetahui bahwa penulis akan melakukan wawancara kepada pihak sekolah ataupun guru selama proses penelitian berlangsung. Sebelum melakukan wawancara partisipan sudah menyetujui surat persetujuan menjadi informan. Sehingga diharapkan guru melakukannya proses wawancara tidak ada unsur pemaksaan. Hal ini berdasarkan teori menurut Creswell (2013), bahwa persetujuan dari partisipan merupakan hal mutlak yang harus dilakukan oleh peneliti ketika akan melakukan suatu penelitian.

2) Respek Pada Lokasi yang diteliti

Lokasi praktik mengajar program PPLSP yang sama dengan lokasi penelitian tidak serta merta menjadikan penulis bisa seenaknya melakukan penelitian dengan mengambil beberapa data tanpa persetujuan pihak sekolah, seperti mengambil foto dan meminta catatan lapangan pada guru. Penulis tetap melakukan perizinan terlebih dahulu pada pihak sekolah dan guru kelas terkait ketika akan meminta dokumentasi dan melakukan wawancara pada guru.

3) Mutualitas Antara Peneliti dan Partisipan

Bukan hanya penulis yang memperoleh manfaat dari penelitian ini, namun partisipan juga memperoleh manfaat tersendiri dengan adanya penelitian ini. Manfaat dari penelitian ini bukan hanya untuk penulis menyelesaikan studi tetapi juga untuk mengetahui sejauh mana perkembangan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM. Penelitian ini dapat memberikan solusi untuk masalah atau hambatan yang dialami partisipan (Creswell, 2013).

4) Kehati-hatian dalam Pengumpulan Data Melalui Wawancara

Dalam proses pengambilan data melalui wawancara penulis harus lebih hati-hati ketika memberikan pertanyaan. Penulis dalam hal ini menghindari pertanyaan-pertanyaan yang sensitive dengan tujuan tidak menyinggung partisipan. Penulis lebih mengutamakan proses wawancara untuk memperoleh data terkait dengan pelaksanaan kegiatan

pembelajaran dengan pendekatan STEAM baik dalam pelaksanaannya, media pembelajarannya, perkembangan keterampilan motorik halusya, ataupun hambatan yang guru alami dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan STEAM di TK Al-Kahfi cabang Adipura. Sebagaimana menurut Creswell (2013), bahwa proses wawancara dalam sebuah penelitian kualitatif sudah dipandang sebagai penelitian moral.

3.9.4 Analisis dan Interpretasi Data

Berikut ini merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan oleh penulis ketika melakukan proses analisis data dan interpretasi data yaitu sebagai berikut:

1) Menjaga Kepemilikan Data

Menurut Creswell (2013), bahwa sebagai peneliti perlu melakukan proteksi terhadap data yang telah ditemukan dilapangan agar tidak sembarangan diberikan pada pihak lain. Dengan begitu, mentah yang diperoleh dilapangan baik itu dokumentaasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil wawancara guru hendaknya dijaga semaksimal mungkin agar tidak jatuh kepada pihak yang akan menyalah gunakan data tersebut.

2) Memastikan Informasi yang Diperoleh Benar-benar Akurat

Untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan itu akurat, dalam hal ini penulis melakukan diskusi ulang dan mengkonfirmasi kembali data yang penulis dapatkan selama penelitian kepada partisipan. Sehingga diharapkan data yang diperoleh benar-benar diakui kebenarannya dan bukan merupakan suatu modifikasi yang dianggap menguntungkan bagi penulis. Sebagaimana menurut Creswell (2013), bahwa perlu dilakukan proses interpretasi data dengan selalu memastikan bahwa informasi dan data yang diperoleh benar-benar akurat.

3.9.5 Menulis dan Melaporkan Hasil Data

Berikut ini hal-hal yang perlu diperhatikan oleh penulis ketika proses penulisan dan membuat laporan hasil penelitian antara lain sebagai berikut:

- 1) Tidak menggunakan kata-kata yang mengandung bias
Penulis melakukan upaya untuk tidak menggunakan kata-kata yang mengandung bias atau bahasa yang mengandung unsur bias. Sebagaimana menurut Creswell (2013), bahwa penelitian hendaknya tidak menggunakan bahasa atau kata-kata yang mengandung bias pada orang-orang tertentu, baik itu bias gender, ras etnis, status sosial atau usia.
- 2) Mengekspos detail-detail penelitian
Penulis berupaya untuk menggambarkan dan menjabarkan berbagai teknik pengumpulan data yang mendukung dan juga menggunakan prosedur yang sesuai pada setiap bab. Sebagaimana menurut Creswell (2013), bahwa seorang peneliti perlu mengekspos detail-detail penelitian secara jelas agar kredibilitas penelitian dapat diketahui oleh pembaca.