

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian adalah proses ilmiah untuk mendapatkan data sesuai dengan maksud tujuan dan kepentingan yang sudah ditentukan (Sugiyono, 2013). Maka dari itu, berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif yang merupakan penelitian dengan menggunakan strategi *inquiry* dengan menekankan pada pencarian makna, konsep, karakteristik, pengertian, gejala, maupun gambaran fenomena yang terjadi pada suatu lingkungan tertentu (Risti, 2018).

Sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS di Pendidikan Anak Usia Dini maka peneliti menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui lebih dalam akan fenomena sosial dari perspektif atau sudut pandang partisipan (Siyoto & Sodik, 2015 hlm 29). Seperti halnya fokus penelitian yang dicari dari penelitian ini yaitu informan dari lembaga pendidikan baik itu guru ataupun kepala sekolah (Sugiyono, 2015). Selain itu juga menurut Kurniawan (2018 hlm 29) dengan menggunakan penelitian kualitatif akan mendapatkan temuan lapangan yang apa adanya sesuai dengan kondisi di lapangan. Kemudian lebih lanjut beliau menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif di dunia pendidikan bertujuan untuk menggambarkan dan mengungkap proses kegiatan pendidikan sesuai dengan data yang ditemukan untuk menjadi bahan kajian sehingga bisa ditetapkan upaya untuk menganalisis atau memperbaiki suatu peristiwa, gejala dan fakta pendidikan yang ada di lapangan.

Adapun untuk jenis penelitian kualitatif yang digunakan yaitu studi kasus karena subjek penelitian yang digunakan adalah guru dari suatu lembaga, dengan demikian jenis kualitatif ini berguna untuk mempelajari secara intensif tentang interaksi lingkungan, posisi atau keadaan lapangan suatu unit penelitian secara apa adanya (Harahap, 2020).

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu sehingga subjek penelitian diambil berdasarkan fenomena yang dialaminya dan sesuai dengan yang diharapkan peneliti serta memudahkan peneliti untuk mengamati objek atau situasi sosial yang sedang diteliti (Sugiyono, 2013 hlm 218).

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan pada salah satu TK Kabupaten Bandung Barat dengan pertimbangan TK tersebut telah menggunakan Pembelajaran STEAM berbasis HOTS, sehingga dirasa guru yang mengajar telah mempunyai pengalaman yang cukup untuk membangun persepsi terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS. Adapun subjek penelitian ini terdapat 6 orang responden yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 5 guru. Dalam proses penelitian, subjek berhak untuk dijaga kerahasiaan identitasnya, untuk keamanan subjek maka peneliti memberikan nama samaran sebagai pengganti identitas responden.

Tabel 3.2 Inisial Responden Penelitian

No.	Inisial Responden Guru
1.	LN
2.	RN
3.	SR
4.	FA
5.	WD
6.	NY

3.3 Pengumpulan Data

3.3.1 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (*human instrumen*) yang berguna untuk menetapkan fokus dari penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuan di lapangan (Sugiyono, 2015). Dengan demikian

instrumen penelitian akan dikembangkan dengan sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data yang ditemukan melalui teknik pengumpulan data yang telah ditentukan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Persepsi Guru terhadap Pembelajaran STEAM Berbasis HOTS di PAUD

Jenis Data	Variabel (indikator)	Item pernyataan	Sumber Informasi
Persepsi guru terhadap Pembelajaran STEAM berbasis HOTS di Pendidikan anak usia dini	Pendapat, Kesan, Tanggapan	Pendapat, pandangan, kesan, tanggapan guru terhadap pengertian/ konsep pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD.	Guru
		Pendapat, pandangan, kesan, tanggapan guru terhadap urgensi/ manfaat pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD.	
		Pendapat, pandangan, kesan, tanggapan guru terhadap proses perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD.	
		Pendapat, kesan, tanggapan guru terhadap kendala dalam pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD.	
Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi guru	Motivasi dan minat	Motivasi guru untuk menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD.	Guru

terhadap Pembelajaran STEAM		Minat guru menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD	
berbasis HOTS di Pendidikan anak usia dini	Sumber informasi	Perolehan informasi tentang pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD.	
	Perasaan/ Kesan	Perasaan/ kesan guru menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS dalam proses belajar di PAUD.	
	Harapan	Harapan guru dalam menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD	
	Kebutuhan	model pembelajaran STEAM berbasis HOTS kebutuhan guru untuk pendidikan zaman sekarang.	
	Kepribadian	Kecocokan menggunakan model pembelajaran dengan kepribadian mengajar guru.	

3.3.2 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan proses untuk mendapatkan data di lapangan sehingga hasil dari penelitian dapat bermanfaat dan mendapatkan temuan baru. Penelitian ini akan menggunakan wawancara semi-terstruktur dengan jenis wawancara *in-dept interview* yaitu dalam pelaksanaan wawancara akan lebih bebas dengan tujuan untuk menemukan persoalan secara lebih terbuka terhadap pendapat dari pihak yang diwawancarai sehingga peneliti mendengarkan secara saksama dan mencatat pendapat yang diberikan informan (Sugiyono, 2015).

Tabel 3.4 Panduan Wawancara Semi-terstruktur
Persepsi Guru terhadap Pembelajaran STEAM berbasis HOTS di Pendidikan anak
usia dini

Rumusan Masalah	Tujuan	Item Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD?	Untuk mengetahui persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD.	Menurut ibu apa itu pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD?	
		Menurut Ibu apa manfaat pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD?	
		Bagaimana menurut Ibu: 1. Perencanaan pembelajaran STEAM berbasis HOTS? 2. Pelaksanaan pembelajaran STEAM berbasis HOTS? 3. Penilaian/ evaluasi pembelajaran STEAM berbasis HOTS?	
		Apakah ada kendala yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS Adakah faktor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD?	
Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi	Untuk mengetahui Faktor-faktor yang	Apa yang memotivasi Ibu untuk menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD?	

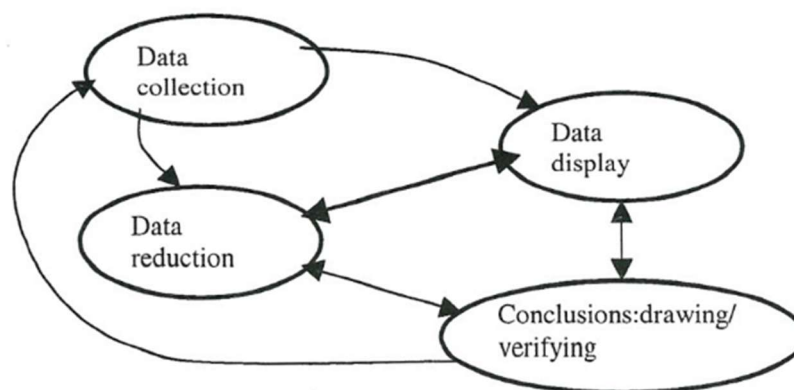
guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD?	mempengaruhi persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD.	Kenapa Ibu berminat untuk menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD?	
		Bagaimana Ibu memperoleh informasi tentang pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD?	
		Bagaimana perasaan/ kesan Ibu menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS dalam proses belajar di PAUD?	
		Bagaimana harapan Ibu menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS dalam proses belajar di PAUD?	
		Apakah menurut Ibu pembelajaran STEAM berbasis HOTS ini merupakan penunjang kebutuhan dalam perkembangan pendidikan abad 21? berikan alasannya!	
		Setelah Ibu menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di PAUD apakah cocok dengan kepribadian mengajar ibu?	

3.4 Analisis Data

Analisis data adalah pencarian dan penyusunan secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan ataupun dari bahan-bahan pengumpulan data lainnya sehingga penemuannya dapat diinformasikan kepada orang lain agar mudah dipahami dengan melakukan beberapa proses seperti mengorganisasi data, menerangkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis,

menyusun pola, pemilihan data yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan dari hasil penelitian (Sugiyono, 2013 hlm.244).

Penelitian ini menggunakan analisis data model analisis interaktif Miles and Huberman. Berikut langkah-langkah analisis data model interaktif:



Gambar 3.4 Komponen dalam Analisis Data (*interactive model*)

(Sugiyono, 2013 hlm. 247)

1. Reduksi Data

Proses penyusunan data penelitian ini akan mencatat secara teliti dan rinci data yang telah ditemukan di lapangan. Selanjutnya akan mereduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih dan memfokuskan hal-hal yang pokok dan penting, serta dicari tema dan polanya. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan memberikan kemudahan untuk peneliti dalam melakukan pencarian dan pengumpulan data.

2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi selanjutnya disajikan melalui berbagai bentuk. Untuk penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Untuk penyajian data dalam penelitian ini akan menguraikan berupa teks yang bersifat naratif mengenai persepsi guru terhadap pembelajaran STEAM berbasis HOTS di Pendidikan Anak Usia Dini.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Peneliti membuat kesimpulan dengan memverifikasi data yang didukung oleh bukti yang kuat pada pengumpulan data.

3.5 Isu Etik

Penelitian ini dilakukan dengan memegang prinsip-prinsip etika penelitian agar penelitian yang dilakukan tidak merugikan pihak terkait yang akan diteliti. Berikut uraian isu etik dalam penelitian ini:

a. Izin Penelitian

Peneliti mengupayakan izin pemberitahuan pelaksanaan penelitian kepada lembaga atau institusi yang akan dilaksanakan. Izin pemberitahuan penelitian ini untuk memperoleh izin dan kerja sama dari subjek-subjek yang akan membantu dalam penelitian dan orang-orang penting lainnya yang akan memberikan fasilitas penelitian.

b. Menghormati privasi dan kerahasiaan

Untuk menghormati privasi subjek penelitian, maka terdapat prosedur untuk meminta kesediaan partisipan untuk terlibat dalam penelitian ini (*inform consent*) serta penelitian ini menjamin bahwa peneliti tidak akan menampilkan informasi mengenai identitas baik nama maupun alamat asal subyek dalam alat ukur apa pun untuk menjaga anonimitas dan kerahasiaan identitas subjek. Peneliti akan menggunakan nama samaran sebagai pengganti identitas responden.

c. Privasi Akses Publikasi

Hasil dari penelitian ini digunakan untuk perkembangan dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini dalam bentuk penulisan skripsi.