

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan geometri anak. Sehingga penulis menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku orang, peristiwa lapangan, serta kegiatan terperinci dan mendalam. Prosedur penelitian kualitatif menghasilkan temuan yang diperoleh dari data yang dikumpulkan dengan menggunakan pengamatan wawancara, kaset, video, buku, dan bahkan data yang telah dihitung. mencakup dokumen. Metode kualitatif memiliki beberapa sifat khasnya, yaitu alamiah, induktif, fleksibel, pengalaman langsung, kedalaman, proses, menangkap arti, partisipasi aktif dari partisipan dan penafsiran. Kualitatif menekankan pada lingkungan yang alami berarti data diperoleh dengan cara berada di tempat tersebut sehingga peneliti adalah alat pengumpulan data. Peneliti terlibat langsung baik dalam pengumpulan data melalui wawancara atau observasi, sampai dengan analisa dan interpretasi data.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan, proses penelitian kualitatif melibatkan upaya-upaya seperti mengajukan pertanyaan dan prosedur, mengumpulkan data spesifik dari partisipan, menganalisis data, dan menafsirkan makna data Creswell dalam Kusumastuti A., & Khoiron A.M.(2019). Hasil kesimpulan Suryana A (2007) Ada beberapa tahapan secara garis besar penelitian kualitatif yaitu; 1) Persiapan/pralapanngan 2) Pekerjaan lapangan 3) Analisis data. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang berkaitan dengan *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri. Data deskriptif bahwa data tersebut berupa teks. Penekanan metode ini adalah pada proses yang melihat fakta, realita, gejala dan peristiwa terjadi dan persepsi partisipan merupakan kunci utama.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang akan diteliti yaitu anak usia dini di TK X kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang dengan jumlah 14 anak dan 2 orang guru kelas, diharapkan peneliti menemukan temuan baru untuk permasalahan yang akan diteliti. Sedangkan untuk objek penelitian permasalahan yang diteliti adalah kegiatan *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Informasi yang didapatkan disampaikan oleh partisipan dengan mengumpulkan ide yang disampaikan partisipan melalui wawancara kemudian dicari tema yang membangun suatu gagasan atau pemikiran baru. Data penelitian dapat berupa foto, cerita, gambar, teks. Kegiatan penelitian yang melibatkan partisipan sebagai data merupakan teknik pengumpulan data. Menurut (Kusumastuti A & Khoiron A.M., 2019) pengumpulan data merupakan suatu proses pengukuran nilai penelitian. Prosedur dalam pengukuran penelitian didapatkan dari suatu objek atau subjek penelitian.

Langkah awal penelitian ini adalah dengan pengumpulan data melalui observasi. Observasi dilakukan karena perlu perhatian yang terfokus pada kejadian dilapangan agar dapat memperoleh data secara jelas. Langkah selanjutnya adalah wawancara. Wawancara dilakukan secara tatap muka langsung dengan partisipan yang nantinya partisipan akan menjawab langsung pertanyaan dari peneliti. Langkah terakhir adalah dokumentasi kegiatan yang berkaitan dengan penelitian saat itu.

3.4 Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk memperoleh informasi dan mengumpulkan data dengan tujuan memecahkan masalah atau mencapai tujuan penelitian adalah *instrument* penelitian. Instrumen penelitian menjadi salah satu peranan penting dalam penelitian karena mutu suatu penelitian sering dinilai dari kualitas *instrument* yang digunakan (Kusumastuti A & Khoiron A.M., 2019). Dalam penelitian kali ini menggunakan 2 jenis *instrument* penelitian, sebagai berikut:

3.4.1 Wawancara terstruktur (*structured*)

Wawancara dilakukan setelah peneliti menetapkan dan mendesain penelitian sehingga wawancara yang dilakukan dapat direkam. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang belum didapatkan melalui observasi. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada partisipan agar dapat menangkap persepsi, pikiran, pendapat, perasaan tentang gejala, peristiwa dan realita. Dengan wawancara peneliti akan mendapatkan pengalaman partisipan secara langsung sehingga mendapatkan pengalaman hidup orang lain secara mendalam (*indepth* interview). Hasil wawancara yang sudah diperoleh dan direkam menjadi bukti asli dan otentik. Data yang diperoleh selanjutnya ditulis kembali dan diringkas untuk dianalisis dan diinterpretasikan. Teknik wawancara yang baik lakukan secara nyaman, aman, bebas dan *open ended* (J.R. Raco, 2010).

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Guru

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|---------|
| 1. | Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK X? | |
| 2. | Kendala apa yang dihadapi anak dalam mengenal geometri di TK X? | |
| 3. | Apa saja upaya yang digunakan untuk stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK X? | |
| 4. | Apakah di TK X pernah menggunakan kegiatan <i>fun cooking</i> untuk stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri? | |
| 5. | Bagaimana perencanaan <i>fun cooking</i> sebagai bentuk stimulasi kemampuan geometri anak di TK X? | |
| 6. | Bagaimana penerapan <i>fun cooking</i> sebagai bentuk stimulasi kemampuan geometri anak? | |
| 7. | Apa saja media yang digunakan dalam penerapan <i>fun cooking</i> sebagai bentuk stimulasi kemampuan geometri anak di TK X? | |
| 8. | Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal geometri setelah melaksanakan kegiatan <i>fun cooking</i> di TK X? | |
| 9. | Apakah kegiatan <i>fun cooking</i> dapat menstimulasi | |

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--|---------|
| | kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK X? | |
| 10. | Saran dan rekomendasi untuk perbaikan pembelajaran kegiatan <i>fun cooking</i> dalam upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK X? | |

3.4.2 Metode Observasi

Observasi merupakan bagian dari pengumpulan data, observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Dalam proses observasi dimulai dengan indentifikasi tempat penelitian dan pemetaan sehingga diperoleh gambaran umum terkait sasaran penelitian. Peneliti berada langsung bersama partisipan. Dengan berada bersama partisipan akan membantu memperoleh banyak informasi. manfaat yang diperoleh dari observasi adalah mengerti suatu gejala, peristiwa, fakta, masalah atau realita di tempat aslinya. Maksud utama dari observasi adalah menggambarkan keadaan yang sebenarnya.

3.4.2.1 Observasi Kegiatan *Fun Cooking*

Tabel 3. 2 Instrumen Observasi Kegiatan *Fun Cooking*

| No | Aspek yang diobservasi | Kemunculan | | Komentar |
|----|--|------------|-------|----------|
| | | Ya | Tidak | |
| 1. | Melibatkan anak untuk pengalaman langsung | | | |
| 2. | Menggunakan media yang sesuai kebutuhan anak | | | |
| 3. | Menyampaikan materi yang sesuai dengan perkembangan anak | | | |
| 4. | Melaksanakan pembelajaran yang interaktif dengan anak | | | |
| 5. | Mengembangkan kecakapan anak | | | |

3.4.2.2 Observasi Kemampuan Anak Mengenal Geometri

Mengacu pada NCTM (2000) keterampilan geometri yang dimaksud untuk standar anak usia dini adalah mengenal suatu bentuk dan mempresentasikan ke bentuk lainnya, maka disusun lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Observasi Perkembangan Anak

| No | Indikator Penilaian | BB | MB | BSH | BSB |
|----|---|----|----|-----|-----|
| 1 | Anak dapat menyebutkan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) sesuai dengan kegiatan <i>fun cooking</i> yang sedang dilakukan | | | | |
| 2 | Anak dapat menunjukkan benda konkret yang ada di lingkungan sesuai dengan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) | | | | |
| 3 | Anak dapat menyebutkan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) sesuai dengan gambar simbolnya | | | | |

Indikator penilaian

- 1) Anak dapat menyebutkan bentuk benda sesuai dengan kegiatan *fun cooking*
 - a) BB (Belum Berkembang): Anak tidak dapat menyebutkan bentuk benda sesuai dengan kegiatan *fun cooking*
 - b) MB (Mulai Berkembang): Anak dapat menyebutkan menyebutkan salah satu bentuk benda sesuai kegiatan *fun cooking* secara tepat
 - c) BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Anak dapat menyebutkan dua bentuk benda sesuai kegiatan *fun cooking* secara tepat
 - d) BSB (Berkembang Sangat Baik): Anak dapat menyebutkan tiga/empat bentuk benda sesuai dengan kegiatan *fun cooking* secara tepat
- 2) Anak dapat menunjukkan benda konkret yang ada di lingkungan sesuai dengan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang)
 - a) BB (Belum Berkembang): Anak tidak dapat menunjukkan benda konkret yang ada di lingkungan sesuai dengan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang)

- b) MB (Mulai Berkembang): Anak dapat menunjukkan salah satu benda konkret yang ada di lingkungan sesuai dengan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) secara tepat
 - c) BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Anak dapat menunjukkan dua benda konkret yang ada di lingkungan sesuai dengan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) secara tepat
 - d) BSB (Berkembang Sangat Baik): Anak dapat menunjukkan tiga atau lebih benda konkret yang ada di lingkungan sesuai dengan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) secara tepat
- 3) Anak dapat menyebutkan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) sesuai dengan gambar simbolnya
- a) BB (Belum Berkembang): Anak tidak dapat menyebutkan bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) sesuai dengan gambar simbolnya
 - b) MB (Mulai Berkembang): Anak dapat menyebutkan salah satu bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) sesuai dengan gambar simbolnya secara tepat
 - c) BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Anak dapat menyebutkan dua bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) sesuai dengan gambar simbolnya secara tepat
 - d) BSB (Berkembang Sangat Baik): Anak dapat menyebutkan tiga atau empat bentuk benda (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) sesuai dengan gambar simbolnya secara tepat

3.4.3 Dokumentasi

Informasi atau data yang sudah didapatkan melalui observasi dan wawancara dianalisis dan dikumpulkan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akurat. Dokumentasi yang dikumpulkan adalah data yang diperoleh berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian deskriptif kualitatif dokumentasi yang dikumpulkan yaitu berupa data-data dokumen sekolah yang dibutuhkan dan foto-foto kegiatan yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

3.4.4 Validasi Instrumen

Validasi *instrument* atau lembar *expert judgment* (lembar uji ahli) bertujuan untuk menyatakan validasi/penilaian terhadap *instrument* yang dibuat oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Ahli membaca, menelaah, dan mencermati *instrument* yang dibuat oleh peneliti untuk menyatakan dan bertandatangan bahwa *instrument* yang dibuat layak digunakan untuk penelitian. Berikut merupakan format validasi *instrument* atau lembar *expert judgment*:

LEMBAR UJI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

NIP :

Setelah membaca, menelaah dan mencermati *instrument* wawancara guru/kegiatan *fun cooking*/observasi kemampuan anak dalam mengenal geometri (*rating scale*) dalam penelitian yang berjudul *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri, dengan keterangan sebagai berikut:

Nama : Alfara Anita Cahyani

NIM : 1900795

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)

Dengan ini menyatakan validasi/penilaian terhadap *instrument* tersebut:

(*lampiran instrument yang akan di validasi*)

Catatan:

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 2023

Validator

Nama Lengkap+Gelar

NIP.

LEMBAR EXPERT JUDGEMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
 NIP :
 Jabatan :

Setelah membaca, menelaah dan mencermati media *instrument* wawancara guru/kegiatan *fun cooking*/observasi kemampuan anak dalam mengenal geometri (*rating scale*) yang akan digunakan untuk penelitian berjudul “**Fun Cooking sebagai Upaya Stimulasi Kemampuan Anak dalam Menenal Geometri**” yang dibuat oleh:

Nama : Alfara Anita Cahyani
 NIM : 1900795
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)

Dengan ini menyatakan *instrument* tersebut (√)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
 Tidak Layak

Setelah memperhatikan karakteristik *instrument* dengan anak usia dini maka masukan untuk peneliti adalah:

.....

Bandung, 2023
 Validator

Nama Lengkap+Gelar
 NIP.

3.5 Prosedur Penelitian

Melaksanakan kegiatan penelitian harus mengetahui prosedur penelitian. Prosedur penelitian adalah langkah atau tahapan yang dilakuakn selama kegiatan penelitian. Dalam penelitian deskriptif kualitatif ada beberapa tahapan yang dikemukakan oleh Suryana (2007).

3.5.1 Persiapan



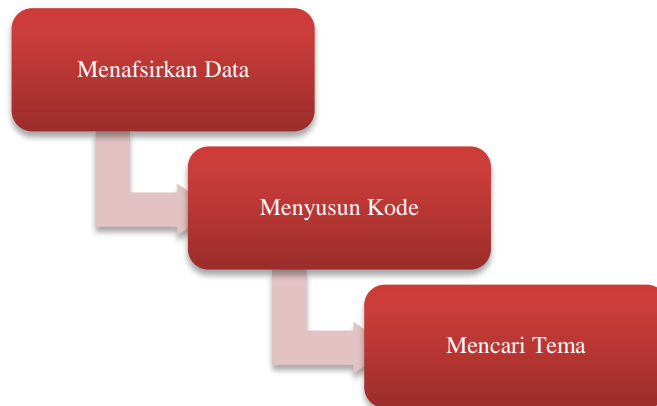
Gambar 3.1 Bagan Tahap Persiapan Penelitian

3.5.2 Lapangan



Gambar 3.2 Bagan Tahap Lapangan

3.5.3 Pengolahan Data



Gambar 3.3 Bagan Tahap Pengolahan Data

3.6 Teknik Analisis Data

Proses sistematis yang dikumpulkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan materi lainnya yang telah diperoleh untuk meningkatkan pemahaman mengenai hasil tersebut serta memungkinkan peneliti menyajikan temuan kepada orang lain merupakan kegiatan analisis data. Dalam penelitian kualitatif analisis data dilakukan dengan membaca dan *review* hasil catatan dari observasi dan wawancara yang bertujuan untuk menelaah kembali pengalaman partisipan yang terlibat. Dalam penelitian deskriptif kualitatif *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri adalah dengan teknik analisis *thematic analysis*. *Thematic analysis* digunakan karena bertujuan menyampaikan data yang telah dihimpun oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006; Heriyanto, 2018). Ada beberapa tahapan melakukan analisis data dengan *thematic analysis*, menurut Heriyanto (2018) sebagai berikut:

3.6.1 Menafsirkan Data

Menafsirkan data adalah memahami dengan membaca secara berulang transkrip informasi wawancara, observasi, dokumentasi selama proses pengumpulan data. Membuat rangkuman pribadi selama membaca ulang data yang telah diperoleh. Membuat data poin penting yang berkapasitas menarik perhatian. Selain menafsirkan dan memahami, fungsi selanjutnya adalah menemukan makna yang ada dalam data tersebut.

3.6.2 Menyusun Kode

Menyusun kode atau meng-*coding* maksudnya adalah menemukan pokok utama dari sebuah *paragraph*. Proses kode ini adalah peneliti menentukan data yang perlu di kode selama pengumpulan data. Kode yang dibuat sebaiknya menggambarkan interpretasi dari deskriptif data.

3.6.3 Mencari Tema

Tentukan tema yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tema mendeskripsikan hal penting yang ada dalam data terkait. Mencari tema dapat dilakukan dengan menalaah kembali semua kode yang sudah dibentuk dan selanjutnya dibuat tema.

3.7 Isu Etik

Penelitian ini fokus pada kegiatan *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri. Praktik etis dilibatkan dalam seluruh proses penelitian terutama dengan pengumpulan data dan pelaporan hasil penelitian. Selama penelitian partisipan dihargai secara utuh yang tentunya memiliki hak-hak yang harus dipenuhi. Peneliti mempertimbangkan dalam penelitian ini tidak akan terdapat dampak negatif secara fisik maupun psikologis. Karena dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri.

Pentingnya isu etik dalam praktik penelitian untuk melindungi peneliti dan partisipan, lembaga yang bersangkutan, organisasi atau komunitas yang terlibat dengan harapan penelitian dapat terlaksana dengan etis baik. Berikut merupakan beberapa standar etika dalam prosedur penelitian (Creswell, 2013; Creswell&Poth, 2016; Lichtman, 2013; Merriam&Tisdell, 2016; Wa-Mbaleka, 2019):

1. Perlindungan bagi partisipan, peneliti, lembaga, komunitas atau organisasi yang terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri melibatkan guru, anak dan lembaga sekolah yang perlu peneliti lindungi selama penelitian berlangsung.
2. Dapat mencegah dan menghindari dari segala jenis bahaya fisik, emosional, dan spiritual. Keamanan serta kenyamanan partisipan selama proses penelitian perlu

diutamakan sehingga tidak berbahaya bagi partisipan penelitian *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri.

3. Menggunakan situasi timbal balik (*win-win*). Baik peneliti atau partisipan mendapatkan manfaat yang sama selama penelitian berlangsung.
4. Peneliti dan partisipan bersama membangun pengetahuan melalui penelitian
5. Melindungi dan menghormati hak, budaya, dan pandangan partisipan.
6. Izin melakukan penelitian dari partisipan tanpa paksaan apa pun. Melakukan perizinan baik formal ataupun non formal dan verbal maupun non verbal sebelum melakukan pengumpulan data selama penelitian. Dapat berupa surat resmi dan lisan langsung kepada partisipan.
7. Memastikan privasi dan kerahasiaan partisipan terlindungi. Peneliti merahasiakan nama instansi dan nama partisipan dengan inisial.