

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan berdasarkan dari lokasi sumber datanya. Penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan di suatu tempat atau lokasi yang dipilih untuk meneliti atau menyelidiki sesuatu yang terjadi di tempat tersebut (Fathoni, 2006). Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala peristiwa yang terjadi pada saat ini dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian menjadi pusat perhatiannya untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya dalam bentuk deskripsi yang memberikan suatu gambaran jelas. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif memerlukan keterangan langsung dari narasumber tentang keadaan subjek dan objek penelitian yang akan diteliti (Azwar, 2013). Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan mengenai unit soal tertentu yang meliputi individu, kelompok, maupun lembaga dan masyarakat (Moleong, 2018).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya (Moleong, 2018). Metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat deduktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2016). Penelitian kualitatif instrumennya adalah peneliti itu sendiri. Menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan secara mendalam bagaimana pembelajaran berbasis STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya pada kelompok B anak usia 5-6 tahun.

N. Siti Sopiah, 2023

ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI TK JOY KIDS NASIONAL PLUS TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2022/2023

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

3.2 Tempat dan Waktu

Guna memahami dan memotret fenomena yang ada, peneliti mengambil lokasi serta waktu berikut:

a. Tempat

Tempat penelitian ini dilakukan di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya yang berlokasi di jalan Empang Sari No.50, Empangsari, Kec. Tawang, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46113 Jawa Barat, dengan alasan sekolah TK tersebut merupakan sekolah penggerak merdeka belajar dan salah satu sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis STEAM. TK Joy Kids Nasional Plus juga menyelenggarakan ekstrakurikuler coding robotik STEAM dalam memfasilitasi anak-anak yang berminat dalam pembelajaran tambahan. Pembelajaran STEAM yang dilakukan di TK Joy Kids Nasional Plus juga banyak menyediakan Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang siswa dalam pembelajaran berbasis STEAM.

b. Waktu

Penelitian dikerjakan dalam beberapa bulan yaitu secara langsung datang ke lokasi penelitian yang berada pada tabel 3.1 Waktu Penelitian, selain itu peneliti juga melakukan telaah dokumen melalui data google drive dan WhatsApp bersama guru TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya.

Tabel 3.1

Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian			Waktu Penelitian
1.	Izin Penelitian			Senin, 06 Maret 2023
2.	Studi Pendahuluan	(Pengenalan Lingkungan Sekolah)		Selasa, 07 Maret 2023 (08.00 – 10.30 WIB)
3.	Observasi Pembelajaran	Berbasis STEAM		Rabu, 08 Maret 2023 (06.30 – 10.30 WIB)
4.	Observasi Ekstrakurikuler	Robotik STEAM	Koding	Rabu, 08 Maret 2023 (10.30 – 12.00 WIB)
5.	Observasi Ekstrakurikuler	robotik STEAM	koding	Rabu, 12 April 2023 (10.30 – 12.00 WIB)
6.	Wawancara Guru KG B TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya ke-1			Kamis, 13 April 2023 (09.00 – 09.30 WIB)

7.	Wawancara Kepala Sekolah TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya ke-1	Kamis, 13 April 2023 (09.30 – 10.10 WIB)
8.	Observasi Pembelajaran berbasis STEAM	Selasa, 02 Mei 2023 (07.30 – 10.30 WIB)
9.	Wawancara Wakil Kepala sekolah TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya	Jumat, 19 Mei 2023 (11.00 – 12.40 WIB)
10.	Wawancara Guru KG B TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya ke-2	Jumat, 19 Mei 2023 (13.30 – 14.00 WIB)
11.	Telaah Dokumen RPPH, Modul Ajar, Evaluasi Pembelajaran	Maret - Mei
12.	Wawancara, observasi pembelajaran, dan telaah dokumen terakhir	Kamis, 20 Juli 2023 (07.30 – 12.00 WIB)

3.3 Sumber Data

Data menjadi penjelas akan informasi yang sumber guna menjawab pertanyaan mengenai fenomena yang diteliti. Data diberikan oleh seseorang yang menjadi responden ataupun melalui arsip yang ada dan memiliki kaitan dengan fenomena yang ada. Oleh (Subagyo, 2011) data dibedakan berdasarkan sumbernya, yakni:

- a. Data primer, yakni data yang diberikan oleh sumber terwawancara, dalam hal ini merupakan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, wali kelas, serta fasilitator coding robotik STEAM. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.2 Data Informan Penelitian.

Tabel 3.2

Data Informan Penelitian

No.	Nama	Jabatan
1.	Meiliana Tandani, S.E.	Kepala Sekolah
2.	Erna, S.S., S.Pd.	Wakil Kepala Sekolah
3.	Rissa Layadi, S.Sn., S.Pd.	Guru KG B dan Fasilitator Ekstrakurikuler Koding Robotik STEAM

- b. Sumber sekunder, yakni data hasil olahan pustakaan yang berkaitan dengan fenomena atau masalah. Adapun data yang berkaitan ialah seperti Sejarah

N. Siti Sopiah, 2023

ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI TK JOY KIDS NASIONAL PLUS TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2022/2023

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

berdirinya sekolah, tujuan dirikannya sekolah, keadaan pengajar dan siswa, struktur organisasi, modul ajar, dan lainnya.

N. Siti Sopiah, 2023

***ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI TK JOY KIDS NASIONAL PLUS
TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2022/2023***

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

3.4 Variabel

Variabel yang diteliti ialah Penerapan Pembelajaran STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam mengumpulkan data merupakan Langkah yang dijalankan agar data mampu diperoleh secara strategis dan lengkap. Peneliti tak akan mampu menjalankan penelitian tanpa mengetahui tentang teknik untuk mengumpulkan data. Dikarenakan penelitian ini berjenis penelitian lapangan, maka teknik yang dilakukan guna memperoleh data yang relevan ialah dengan:

3.5.1 Observasi

Observasi oleh Nasition dijelaskan sebagai dasar memperoleh setiap ilmu pengetahuan. Fakta yang nyata mampu ditemukan melalui observasi (Zuriah, 2006). Kegiatan ini kemudian dibedakan menjadi langsung dan tidak langsung (Sugiyono, 2016). Adapun pada penelitian ini, observasi dilakukan penelitian dengan mengamati fenomena secara langsung dengan menggali data dari objek, yang dalam penelitian ini ialah penerapan pembelajaran STEAM pada siswa kelas B dengan rentang usia 5-6. Peneliti berupaya melihat kegiatan pengajaran berbasis STEAM yang diberikan pada kelas tersebut secara langsung, berpartisipasi secara pasif, sebab peneliti hanya mengamati dan tidak secara langsung melakukan pengajaran.

3.5.2 Wawancara

Esterberg mendefinisikan kegiatan wawancara sebagai pertemuan yang ditujukan untuk melakukan pertukaran ide ataupun informasi melalui tanya jawab sehingga menemukan makna atas topik tertentu. Pada penelitian berikut, wawancara dilakukan secara terstruktur, yakni tiap pertanyaan yang peneliti miliki telah disiapkan beserta dengan kemungkinan jawabannya. Wawancara semi terstruktur juga dilakukan. Wawancara ditujukan guna mampu menggali informasi mengenai kegiatan pembelajaran berbasis STEAM yang dijalankan di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, wali kelas, serta, fasilitator ekstrakurikuler coding robotik STEAM menjadi subjek yang ditanyakan.

N. Siti Sopiah, 2023

ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI TK JOY KIDS NASIONAL PLUS TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2022/2023

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

1. Kepala Sekolah ditanyai mengenai penerapan pembelajaran STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus
2. Wakil Kepsek menjadi narasumber untuk ditanyai mengenai penerapan pembelajaran STEAM di kelas, dan partisipasi guru yang ikut pelatihan STEAM, serta mengenai ekstrakurikuler coding robotik STEAM.
3. Wali kelas sekaligus fasilitator coding robotik STEAM, materi wawancara mengenai RPPH pembelajaran STEAM, Modul ajar pembelajaran STEAM, dan materi ekstrakurikuler coding robotik STEAM.

3.5.3 Dokumentasi

Studi dokumentasi oleh Creswell (2015) dijelaskan sebagai proses pengumpulan data melalui dokumen pribadi ataupun publik. Dokumen yang dimaksud bisa berupa tulisan, monument, ataupun gambar. Adapun dokumen yang dikumpulkan guna meneliti ini ialah:

1. Informasi mengenai TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya
2. Struktur organisasi TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya.
3. Denah lokasi TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya.
4. Data milik kepala sekolah, pengajar, serta siswa TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya.
5. Dokumen mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian akhir mengenai pengajaran.
6. Kegiatan ekstrakurikuler coding robotik STEAM.

Guna menjangkau dan mengumpulkan data penelitian yang dibutuhkan serta pedoman/instrumen data yang digunakan yang melibatkan sumber-sumber data dalam penelitian ini, secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3

Penjaringan Data Penelitian

No	Masalah Penelitian	Sumber Data/Informasi	Bentuk Pedoman/Instrumen
1	Bagaimana perencanaan	• Kepala sekolah TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya	• Pedoman wawancara.

N. Siti Sopiah, 2023

ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI TK JOY KIDS NASIONAL PLUS TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2022/2023

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

<p>pembelajaran berbasis STEAM (science, technology, engineering, art, and mathematic) di TK Joykids Nasional Plus?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wakil kepala sekolah TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya • Guru KG B TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya • Dokumen berupa modul ajar pembelajaran STEAM • Dokumen berupa program intrakurikuler atau biasa disebut program semester • Dokumen <i>weekly plan</i> • Dokumen berupa RPPH (Karena TK Joy Kids Nasional Plus masih memadukan antara kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka) • Media pembelajaran berupa loose part dan mobis • Ekstrakurikuler koding robotik STEAM 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman studi dokumentasi. • Pedoman Observas <p>Dengan alat bantu berupa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - alat perekam suara. - kamera photo (<i>handphone</i>).
<p>2 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM (science, technology, engineering, art, and</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala sekolah TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya • Guru KG B TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya • Pelaksanaan pembelajaarn STEAM pada intrakurikuler • Pelaksanaan pembelajaran STEAM pada ekstrakurikuler koding robotik STEAM 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman Wawancara • Pedoman Observasi • Pedoman studi dokumentasi berupa foto foto ragam main pembelajaran STEAM <p>Dengan alat bantu berupa:</p>

mathematic) di TK Joykids Nasional Plus?	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumentasi dari foto dan video TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat perekam suara - Kamera photo (<i>handphone</i>) - Catatan observasi
3 Bagaimana evaluasi pembelajaran berbasis STEAM (science, technology, engineering, art, and mathematic) di TK Joykids Nasional Plus Tasikmalaya ?	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya • Dokumen berupa Catatan anekdot • Dokumen berupa Format Ceklis pada Capaian Pembelajaran (CP) • Dokumen berupa Foto berseri • Dokumen berupa Catatan Hasil Karya 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman Observasi. • Pedoman studi dokumentasi. • Pedoman wawancara. <p>Dengan alat bantu berupa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera photo (<i>handphone</i>). - Lembar Observasi. - Alat perekam.

3.6 Uji Keabsahan Data

Menguji data dapat dilakukan melalui triangulasi, yakni teknik penggabungan data dari berbagai cara serta sumber yang ada. Hal ini oleh Stainback dijelaskan adalah dengan tujuan mencari kebenaran mengenai fenomena yang ada serta atas fenomena yang telah diamati. Data akan lebih konsisten serta pasti ketika dilakukan dengan triangulasi, sebab data diuji dan dicek kredibilitasnya melalui berbagai cara serta sumber.

a. Triangulasi Sumber

Jenis triangulasi ini mengartikan bahwa data dicek secara berulang atau dibandingkan dengan temuan-temuan dari sumber yang berbeda walaupun teknik pengumpulannya yang sama. Adapun pada penelitian ini adalah

N. Siti Sopiiah, 2023

ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DI TK JOY KIDS NASIONAL PLUS TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2022/2023

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

membandingkan jawaban dari para narasumber penelitian yang terlibat di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya. Adapun yang peneliti lakukan ialah membandingkan jawaban milik kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan wali kelas sekaligus fasilitator ekstrakurikuler coding robotik STEAM terkait penerapan pembelajaran STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi jenis ini dilakukan dengan menguji kredibilitas data melalui cara-cara pengumpulan data yang berbeda. Seperti membandingkan hasil jawaban dari informan dengan hasil amatan di kelas KG B yang kelas objek penelitian. Kemudian membandingkan jawaban wakil kepala sekolah dengan pengecekan jawaban milik wawancara fasilitator ekstrakurikuler coding robotik STEAM. Apabila hasil yang didapat pada tiap teknik berbeda, maka perlu adanya penggalan Kembali serta peneliti perlu memahami Kembali makna dari tiap data sehingga mampu menemukan kesamaan data.

3.7 Teknik Analisis Data

Data perlu dianalisis, artinya mulai dari pencarian, penyusunan dengan mengorganisasikan tiap temuan dalam kelomponya, menjabarkan unit-unit pada data, Menyusun pola, hingga menarik simpulan hasil temuan sehingga dapat dipahami (Sugiyono, 2016). Analisis dengan data kualitatif dilakukan secara induktif, artinya data dianalisis sesuai dengan napa yang diperoleh dan dikembangkan menjadi hipotesis. Proses analisis ini dilakukan terus menerus hingga datanya menjadi jenuh. Adapun tahapan yang dilewati ialah:

1. Pengumpulan Data

Tahapan ini data yang diperoleh melalui berbagai cara serta sumber kemudian dicatat. Data yang ditulis dari hasil amatan disebut sebagai catatan alami, sedangkan hasil temuan dari pendapat seseorang ataupun tafsiran penelitian disebut dengan catatan reflektif.

2. Reduksi Data

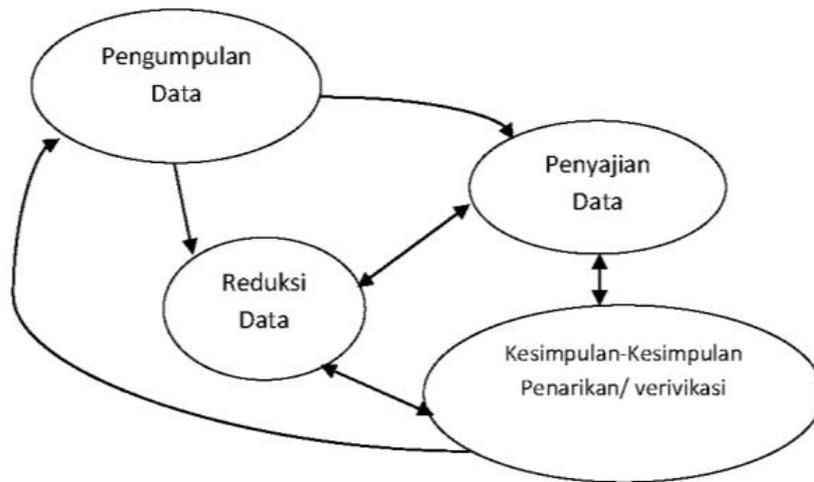
Tahapan ini ialah dimana data yang masih kasar hasil catatan lapangan, temuan yang masih janggal serta belum dipahami sebelumnya disusun dengan rapih, yakni guna mampu membentuk pola dan mampu membantu peneliti untuk fokus hingga membantu peneliti lebih mudah menganalisis temuan data mengenai pembelajaran STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya pada siswanya yang berusia 5-6 tahun.

3. Penyajian Data

Miles dan Huberman menjelaskan proses penyajian data sebagai kegiatan Menyusun hasil temuan agar dapat disimpulkan dan diambil Tindakan melalui data yang telah terkumpul. Tahapan ini dapat dikatakan sebagai proses analisis sebab bentuk data dapat berubah, dari bentuk naratif menjadi gambar ataupun grafik sehingga lebih mudah dipahami dan lebih terpadu.

4. Penarikan Simpulan serta Verifikasi

Simpulan dibuat guna menjabarkan temuan yang sifatnya baru. Penjabaran temuan ini dalam penelitian kualitatif dibuat dalam bentuk naratif dengan memberi gambaran yang rinci. Adapun dalam halnya penelitian berikut, simpulan haruslah menggambarkan mengenai penerapan pembelajaran STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya yang diterapkan pada siswa usia 5-6 tahun. Berikut merupakan Gambar 3.1 Model Analisis Interaktif Miles & Huberman.



Gambar 3.1 Model Analisis Interaktif Miles & Huberman.

(Sumber : Model Miles & Huberman : 1992:20)