

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam kelayakan skripsi ini sebagai karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, peneliti menggunakan metode untuk memperoleh data tertentu sebagai suatu cara pendekatan ilmiah.

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian kualitatif yang mendeskripsikan hasil dari pengumpulan data yang yang diperoleh di lapangan. Dengan menggunakan jenis penelitian lapangan (*field reseach*) yang dilakukan di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati untuk mengetahui penerapan media pembelajaran loose parts berbasis steam dalam meningkatkan kreativias anak usia dini.

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Artinya metode penelitian berlandaskan filsafat pospositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, kebalikannya yaitu eksperimen dimana peneliti-peneliti merupakan sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data dengan *triangulasi* atau gabungan, analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi.¹

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) yang dilakukan didalam masyarakat yang sebenarnya untuk menemukam realitas apa yang tengah terjadi mengenai masalah tertentu.² Menurut sumber data atau informasi yang diperoleh dalam kegiatan penelitian, maka jenis penelitian ini yaitu penelitian lapangan. Penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan sasaran penelitiannya masyarakat, baik masyarakat secara umum maupun masyarakat secara khusus. Tujuannya yaitu mempelajari secara intensif latar belakang, status terakhir, dan interaksi lingkungan yang terjadi pada suatu satuan sosial seperti individu, kelompok, lembaga, atau komunitas.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 9.

² Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Ekonisia, 2005), 14.

Dari pemaparan diatas, penelitian ini merupakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan objek secara alamiah dengan sebenarnya tentang kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati. Dengan menggunakan studi analisis bukan dengan angka statistik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti secara wajar sebagaimana adanya, dengan kehadiran peneliti tidak mengubah suasana yang ada. Peneliti hanya sebagai perekam, melihat, mendengar tidak ikut serta dalam melakukan kegiatan yang berlangsung.

B. Setting Penelitian

Peneliti menetapkan lokasi penelitian di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati. Karena di sana terdapat masalah yang ditemukan peneliti yaitu kurangnya memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, hal tersebut dapat mendukung proses penelitian yang dilakukan peneliti di lembaga tersebut.

C. Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian atau responden dalam penelitian ini adalah peserta didik usia 3-4 tahun, Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati. Dengan jumlah 12 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Peneliti merekrut 4 anak yang menjadi fokus penelitian karena sesuai dengan kriteria anak kreatif dengan menggunakan media *loose parts* berbasis steam.

D. Sumber Data

Data-data yang dijadikan acuan dari berbagai sumber dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data utama atau tangan pertama yaitu data yang dikumpulkan langsung dari individu-individu yang bersangkutan secara langsung atau

diselidiki.³ Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari observasi secara langsung maupun wawancara dengan objek yang bersangkutan yaitu guru dan peserta didik di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh data tentang penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

2. Data sekunder

Data sekunder atau data kedua setelah data utama (data tanga kedua) merupakan data yang ada dalam pustaka-pustaka.⁴ Data sekunder yang diperoleh berupa dokumentasi maupun catatan. Misalnya data tertulis yang berupa sumber dari arsip, buku, dokumen pribadi ataupun dokumen resmi. Sedangkan sumber data tambahan yang digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari daftar kegiatan kelas, media pembelajaran yang digunakan dan juga data dari tenaga pendidik yang mendidik di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati, diantaranya keadaan pendidik, keadaan peserta didik, serta keadaan sarana dan prasarana.

E. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan penelitian adalah mendapatkan data. Dalam hal ini teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan tidak dapat bekerja apabila tidak berdasarkan data tentang fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 23.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 23.

atau fenomena kejadian atau peristiwa secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan⁵.

Dalam hal ini peneliti mengamati secara langsung pembelajaran di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan karena masih pada masa pandemi.

Peneliti melakukan penelitian sebanyak tujuh kali dengan observasi secara langsung. Mengamati semua kegiatan dalam proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan pembahasan yang peneliti teliti. Dari tujuh kali observasi, peneliti hanya memilih empat kali hasil observasi yang sesuai dengan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini

2. Wawancara

Wawancara yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan dan mencatat/merekam jawaban dari responden.⁶ Wawancara yang digunakan dalam bentuk bebas terpimpin, dimana saat wawancara peneliti membawa pedoman atau panduan yang hanya merupakan garis besar tentang hal yang akan ditanyakan.⁷ Wawancara ini diajukan kepada kepala, guru dan peserta didik di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

Pertama peneliti menemui kepala sekolah dengan meminta ijin penelitian disekolah Al Azhar Rogomulyo Pati. Peneliti memberi tahu pembahasan yang akan dilakukan peneliti mengenai penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini kelompok B yang berusia 3-4 tahun. Kemudian kepala sekolah mengarahkan kepada peneliti, menyerahkan kepada guru kelas KB B yang usianya sama yang akan peneliti teliti.

⁵ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 168.

⁶ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, 178.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2012), 194.

Kelas KB B terdapat dua guru yaitu guru kelas dan guru pendamping. Penulis mewawancarai guru KB B karena mereka berperan penting sebagai pelaksana guru yang mengajar dalam penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam.

Selain kepala sekolah dan guru, peneliti juga mewawancarai peserta didik setelah pembelajaran selesai (waktu istirahat). Dengan data observasi yang disinkronkan atau dimintakan kejelasan yang sebenarnya melalui wawancara, nantinya akan menjadi data yang valid dan relevan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu sebuah teknik pengumpulan data yang tidak langsung melalui dokumen yang ditujukan kepada partisipan penelitian. Dokumen yaitu sebuah catatan tertulis yang isi didalamnya merupakan sebuah pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang maupun lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, sebagai informasi kealiamahan yang sukar diperoleh, bukti, dan berguna bagi sumber data, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diteliti.⁸ Metode ini digunakan untuk mendapatkan segala informasi dan keterangan mengenai semua hal yang berkaitan dengan penelitian ini, sejarah berdirinya, data pendidik, data siswa dan fasilitas yang digunakan, struktur organisasi, serta dokumen-dokumen lain yang relevan dengan pembahasan diantaranya penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

Peneliti melakukan dokumentasi melalui catatan-catatan kecil dari proses observasi dan wawancara, serta mengambil foto secara langsung dalam proses pembelajaran yang mendukung dalam penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

⁸ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, 183.

Foto hasil dokumentasi yaitu sebagai berikut: foto media *loose parts* dari hari pertama sampai hari keempat, foto guru bercerita dan menunjukkan gambar dalam menstimulus anak dalam prose pembelajaran, foto hasil karya anak hari pertama membuat bentuk burung bertelur dalam sarang, foto hari kedua anak membuat bentuk kupu-kupu, foto hari ketiga anak membuat bentuk bintang laut, dan foto hari keempat anak membuat restoran sate kelinci bersama teman-temannya, serta foto penyimpanan dan penataan *loose parts* yang mendukung pembahasan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steamdalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

F. Pengujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data dilakukan setelah data yang didapatkan terkumpul.. Uji keabsahan data yaitu tingkat ukuran suatu kebenaran atas data yang terkumpul serta kecocokan data antara konsep penelitian dengan hasil penelitian. Data yang telah dikumpulkan bersifat kualitatif, maka peneliti menggunakan analisa deskriptif dalam menganalisa. Uji keabsahan data tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Perpanjangan pengamatan

Peneliti kembali ke lapangan, kemudian melakukan pengamatan lagi, melakukan wawancara lagi atau mengkonfirmasi kembali dengan sumber data yang sama maupun dengan sumber data yang baru merupakan perpanjangan pengamatan. Dengan melakukan perpanjangan pengamatan, hubungan peneliti dapat terjalin dengan baik dengan narasumber, rasa percaya terjalin dan semakin terbuka sehingga tidak akan ada lagi yang disembunyikan.⁹

Peneliti melakukan perpanjangan pengamatan dengan cara kembali lagi ke sekolah Al Azhar, penelitian dilakukan tujuh hari dalam tiga minggu, tetapi yang digunakan data hanya empat hari karena sesuai dengan pembahasan mengenai penerapan media pembelajaran *loos*

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 369.

parts. Di mulai dengan melakukan wawancara pribadi dan observasi tentang sekolah, kemudian observasi proses kegiatan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam, dan dokumentasi kegiatan yang mendukung dalam kegiatan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan merupakan usaha peneliti dalam mengamati lebih teliti dan cermat serta berkesinambungan. Kepastian data dan urutan peristiwa akan terekam secara pasti dan sistematis dengan cara meningkatkan ketekunan.¹⁰ Peneliti membaca seluruh catatan penelitian secara cermat dalam pengujian kredibilitas dengan meningkatkan ketekunan, sehingga dapat diketahui apa saja kesalahan dan kekurangannya. Dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis mengenai apa yang diamati di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

Peneliti meningkatkan ketekunan dengan beberapa kali mencatat, merekam semua hal yang dibutuhkan dalam penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam sehingga hasil yang diperoleh dapat akurat dan relevan.

3. Triangulasi

Pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu merupakan pengertian dari triangulasi.¹¹ Triangulasi yang dilakukan peneliti ada dua macam dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Triangulasi Sumber

Pengujian terhadap sahnya dan kredibilitas data triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.¹²

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*, 370.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D* 372.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D* 373.

Dalam kaitannya dengan pengujian sahny data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan cara mengajukan wawancara kepada kepala sekolah, guru yang mengajar pada kelas kelompok B dan peserta didik kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

b. Triangulasi Waktu

Waktu juga mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara pada pagi hari saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.¹³ Karena waktu juga sering mempengaruhi keabsahan data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari belum tentu dengan siang dan sore. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

Dalam triangulasi waktu ini, dimaksudkan untuk melihat apakah yang dikatakan dari waktu ke waktu itu benar-benar dari realitas atau sesuatu yang dibuat-buat, atau untuk mempertajam informasi yang telah didapatkan dalam penelitian di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati.

Pada kaitannya dengan waktu peneliti melakukan wawancara pada pagi hari pada hari anak-anak belajar daring. Jadi suasana wawancara pada saat itu santai dan berjaan apa adanya. Selain itu, guru-guru masih *fresh* dan semangat.

G. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian merupakan bagian penting dalam proses penelitian karena dengan analisis inilah, data yang ada akan tampak manfaatnya, terutama dalam memecahkan masalah penelitian dan mencapai tujuan akhir penelitian.¹⁴

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D* 374.

¹⁴ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, 189.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹⁵

Analisis data dalam penelitian kualitatif sejak sebelum memasuki lapangan, dan setelah selesai dilapangan dalam hal ini, Nasution dalam Sugiono mengatakan “analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.” Namun, dalam penelitian kualitatif analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga tuntas dan datanya sampai jenuh. Aktivitas analisis data yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dari tiga alur dibawah ini diharapkan dapat membuat data menjadi bermakna.¹⁶

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung.¹⁷ Data yang direduksi memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh bila diperlukan. Dalam mereduksi data dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D* 335.

¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D* 336-337.

¹⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D* 338.

- a. Meringkas data kontak langsung dengan orang lain, kejadian dan situasi di lokasi penelitian.
- b. Pembuatan catatan objektif yaitu mencatat sekaligus mengklarifikasikan dan mengedit jawaban atau situasi seperti bagaimana adanya.
- c. Membuat catatan reflektif yaitu apa yang terangan dan terpikir oleh peneliti yang bersangkutan dengan catatan objektif.
- d. Penyimpanan data dengan cara diberi label, memperhatikan normalisasi tertentu.
- e. Pembuatan memo yakni catatan teoritisasi dan konseptual data yang muncul di lapangan.
- f. Pembuatan rangkuman sementara.¹⁸

Peneliti mereduksi data yang yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, dimana data yang tidak diperlukan atau yang tidak sesuai dengan pembahasan penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini tidak digunakan sebagai data yang relevan.

Catatan hasil observasi kemudian dicermati di pilah yang sesuai dengan pembahasan, yang sesuai dijadikan data dan dideskripsikan dan yang tidak sesuai tidak dipakai.

2. Penyajian Data

Penyajian data dimaksudkan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan serta memberikan tindakan. Penyajian data dan penelitian ini juga dimaksudkan untuk menemukan suatu makna dari data-data yang diperoleh, kemudian disusun secara sistematis, dibentuk informasi yang kompleks menjadi sederhana namun selektif. Dalam hal ini peneliti mendeskripsikan tentang kegiatan-kegiatan yang sudah menjadi tujuan dari adanya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

Penyajian data yang dilakukan oleh peneliti dengan tabel klasifikasi berdasarkan pelaksanaan observasi setiap

¹⁸Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin,2002), 45-46.

harinya. Hasil dari catatan yang dilakukan peneliti dibuat menjadi tabel supaya memudahkan dalam memahami dan menentukan hasil dari kesimpulan.

3. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan cara interpretasi dengan merenungkan semua data yang diperoleh, kemudian mengklasifikasikannya sehingga menjadi temuan pada analisis.

Jadi, dari data yang telah disajikan dan didukung dengan data-data yang dapat dipertanggungjawabkan akan dapat menghasilkan kesimpulan tentang penerapan media pembelajaran *loose parts* berbasis Steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati