

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif yang mempunyai arti penggambaran atas data dalam sebuah kata atau kalimat. Pendekatan kualitatif dapat digunakan pada jenis penelitian yang memahami tentang fenomena sosial, peran, interaksi, seseorang maupun kelompok. Secara sederhana, bisa diartikan sebagai penelitian yang lebih sering digunakan untuk mengamati keadaan atau situasi si objek penelitian (Sugiono, 2015). Menurut Sofaer (1999) Dalam penelitian, metode kualitatif dapat membantu menyediakan deskripsi yang berkaitan dengan fenomena. Kualitatif mengarah pada pemahaman atas inti dari suatu peristiwa. Oleh karena itu, penelitian kualitatif bertujuan bukan hanya untuk mencapai keinginan peneliti dalam mendapatkan penjelasan atau gambaran, Namun juga bertujuan untuk mendapatkan penjelasan yang lebih akurat.

Teknik penelitian kualitatif lebih efektif dalam studi budaya, teknik ini disebut sebagai teknik etnografi. Jadi bisa disimpulkan bahwa pendekatan penelitian kualitatif menyajikan format naratif atau deskriptif dengan kejadian nyata dari data aktual dan faktual untuk mempelajari lebih lanjut tentang fenomena yang terjadi di masyarakat. Peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif karena dalam penyusunan hasil penelitian nanti adalah hasil pemaparan dari observasi peneliti ataupun uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti ke siswa. Hal itu akan dijabarkan dalam bentuk kata-kata yang sistematis berdasar pada hasil temuan dalam penelitian.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode etnografi. Koentjaraningrat (dalam Karmarusdiana, 2019, hlm. 116) menjelaskan, etnografi adalah konsep mengenai kesatuan kebudayaan suku bangsa disuatu kumpulan yang terletak pada suatu ekologi, geografi maupun wilayah

administratif yang menjadi inti dari sebuah deskripsi, yang di kelompokkan ke dalam bab yang memiliki kaitan dengan kebudayaan, mengikuti tata urutan yang baku, yaitu disebut dengan kerangka geografi. Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa etnografi adalah pendekatan yang berkonsep kepada pemaknaan tentang kebudayaan masyarakat maupun suku bangsa secara menyeluruh baik bersifat materil ataupun abstrak. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, metode etnografi digunakan untuk mencari dan menguraikan kearifan lokal dari Batik Banten yang kemudian dari data yang ditemukan tersebut akan diproses sebagai bahan pembuatan media pembelajaran permainan kartu domino.

Penelitian ini merupakan sebuah metode yang dipakai dalam membuat sebuah produk yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan produk supaya bermanfaat perlu diadakan penelitian pada produk tersebut. Mengacu pada langkah menurut Rayanti (2020, hlm 15) Metode penelitian ini model ADDIE dalam pengembangan bahan ajar. Pada dasarnya, pengembangan model ADDIE dan prosedur penelitian didesain secara sistematis. Pada penelitian dan pengembangan, prosedur yang sistematis berkaitan dengan langkah yang akan dilalui dalam prosedur pengembangan model ADDIE. Setiap urutan tahapan yang dilaksanakan sangat penting pada pengembangan bahan ajar ADDIE, walaupun begitu fokus dari model ADDIE yaitu pada refleksi dan iterasi (pengulangan). Menurut Barokati dan Annas (2013, hlm 355) Metode ADDIE adalah salah satu model yang menjadi landasan dalam pengembangan pembelajaran yang efektif, mendukung pembelajaran itu sendiri, dan dinamis.

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996), yang terdiri atas 5 tahap yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Metode ini digunakan untuk mendesain media pembelajaran permainan kartu domino, sehingga menjadi sebuah bahan ajar yang dapat digunakan dalam mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Tahapan dalam penelitian ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap analisis (*Analysis*)

Tahapan pertama ini dilakukan dengan aktivitas pengumpulan data melalui metode wawancara dan observasi. Fungsi aktivitas tersebut pada tahapan ini membantu peneliti dalam mengidentifikasi latar belakang masalah yang terjadi pada proses pembelajaran, terutama pada materi bangun datar. Data yang terkumpul berupa hasil catatan pengamatan dan wawancara kepada guru mata pelajaran matematika Kelas IV di SDN Cigabus. Data kemudian peneliti analisis untuk membantu merumuskan komponen yang muncul dalam proses desain produk.

b) Tahap desain (*Design*)

Tahap desain didefinisikan sebagai langkah dengan membuat rancangan produk. Dalam tahap ini akan menghasilkan kumpulan bahan untuk perancangan produk. Tahapan ini merupakan proses pengumpulan bahan pendukung yang akan dikembangkan dalam bentuk media berbasis budaya Banten

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini yakni proses pengembangan produk hingga diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya. Proses pada tahapan ini adalah pembuatan produk sebagai berikut.

- a. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Membuat dan mengembangkan bahan ajar yang terdiri dari materi ajar, lembaga kegiatan siswa, dan evaluasi.
- c. Merancang media pembelajaran matematika dengan materi bangun datar di kelas IV SD yang berupa kartu permainan Domino Batik Banten.

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran selesai disusun pada tahap sebelumnya. Implementasi ini berupa uji coba produk

baik secara tampilan ataupun fungsional. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Cigabus

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi menjadi proses untuk mengetahui produk yang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan harapan berdasarkan kebutuhan yang ada. Tahapan evaluasi dilakukan dengan mengidentifikasi dan merefleksikan hasil uji coba produk. Jika terdapat bagian yang perlu ditingkatkan, identifikasi yang peneliti lakukan akan digunakan untuk proses penyempurnaan produk. Melalui proses ini akan dihasilkan produk media pembelajaran yang lebih berkualitas dan lebih akomodatif untuk dimanfaatkan pada sesi pembelajaran bersama siswa.



Gambar 3. 1 Bagan Tahapan Model ADDIE

C. Teknik Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan dibagi menjadi beberapa teknik, diantaranya sebagai berikut.

a. Wawancara Mendalam

Menurut Arifin (2014:170) wawancara mendalam ialah proses tanya jawab secara detail antara peneliti dengan narasumber guna mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat sejalan dengan tujuan penelitian. Wawancara mendalam sering disebut juga dengan interview mendalam yang merupakan suatu Teknik dalam mengumpulkan data yang dilakukan dengan memberikan

pertanyaan-pertanyaan terbuka, namun pertanyaan yang diberikan harus sesuai dengan focus penelitian.

b. Observasi Partisipan

Teknik pengumpulan data observasi partisipan merupakan teknik yang digunakan secara sistematis dan langsung. Menurut Arifin (2014, hlm170) observasi partisipan adalah kegiatan observasi dimana orang yang melakukan observasi turun kelapangan secara langsung terlibat dalam kehidupan orang-orang yang diamati pada lingkungan tersebut. Kegiatan mengamati yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan tertentu disebut kegiatan observasi. Dalam penelitian ini, Observasi dilakukan dengan tujuan demi memperoleh data dalam memenuhi kebutuhan penelitian.

c. Analisis Dokumen

Analisis dokumen dilakukan untuk menambah informasi sebagai penunjang penelitian. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 245) Data yang diperoleh tidak hanya melalui wawancara atau observasi, namun data juga dapat diperoleh melalui pengamatan terhadap dokumen-dokumen yang menunjang penelitian dan menambah informasi. Data yang didapatkan bisa melalui catatan, gambar, jurnal, cendramata dan media lainnya sebagai sumber informasi pada masa lampau. Dokumentasi adalah suatu hal penting pada saat penelitian kualitatif karena membantu dalam memperoleh data yang belum sempat didapatkan pada pengumpulan data yang lain.

2. Teknik Analisis Data

Setelah data-data terkumpul selanjutnya dilakukan analisis data. Penyusunannya diuraikan dengan bentuk secara deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 335) mengatakan bahwa, proses menyusun secara sistematis analisis data ialah proses menyusun secara sistematis dan mencari data yang telah didapatkan dari hasil catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi, menjabarkannya dalam unit-unit, dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori, menyusun ke dalam pola, melakukan sintesa, mengutamakan hal yang penting dan

yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan agar mudah dimengerti oleh diri sendiri maupun orang lain.

D. Latar Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan bulan Juni 2023.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kawasan SDN Cigabus untuk melakukan uji coba media pembelajaran Permainan Kartu Domino yang digabungkan dengan batik Banten.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah narasumber pengrajin batik Banten, guru kelas IV di SDN Cigabus sebagai sumber data dalam membuat media pembelajaran yang akan di uji coba pada siswa kelas IV SD di SDN Cigabus sebanyak 32 orang. Dengan objek penelitian yaitu materi bangun datar segi empat yang menggunakan permainan kartu domino yang telah dimodifikasi sebagai media pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto(2018) Instrumen penelitian pada dasarnya adalah suatu alat yang dipakai dalam mengumpulkan data dalam melakukan penelitian. Menurut Lincoln & Guba (dalam Gumilang, G. S., 2016, hlm. 147) menyatakan bahwa *the instrumen in naturalistic inquiry is the human* (instrumen penelitian yaitu peneliti itu sendiri). Instrumen penelitian menurut (Sugiyono, 2019), adalah sebuah cara yang dipakai dalam mengukur suatu variabel. Selain itu, mengeksplorasi, mendeskripsikan, dan mengeksplanasi adalah tujuan dari penelitian kualitatif. Dari teori tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa pendekatan kualitatif, instrumen penelitian atau alat penelitian yang digunakan adalah peneliti itu sendiri. Maka dari itu, peneliti terjun langsung kelapangan sebagai instrumen penelitian dan melakukan pengamatan secara sistematis. Dalam penelitian, alat yang digunakan seperti pedoman wawancara dan pedoman observasi.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan peneliti sebagai tolak ukur yang berupa indikator capaian dan pedoman wawancara. Terdapat dua indikator dan dua indikator wawancara yaitu sebagai berikut.

1. Indikator Media pembelajaran yang baik.

Tabel 3. Indikator Media Pembelajaran yang Baik

No.	Aspek Kelayakan Media Pembelajaran	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai					
2.	Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi					
3.	Praktis					
4.	Luwes					
5.	Ketabahan					
6.	Efektivitas penggunaan					
7.	Keluasan sasaran					
8.	Mutu teknis					

((Kriteria Media Pembelajaran berdasarkan Harahap dan Siregar, 2018:9)

2. Indikator Bahan Ajar yang Ajar

Tabel 3. 2 Indikator Bahan Ajar yang Baik

No.	Aspek Penilaian Bahan Ajar	Penilaian	
		Ya	Tidak
ASPEK KELAYAKAN ISI BAHAN AJAR			
A. Cakupan Materi			
1.	Indikator dan tujuan sesuai dengan KI/KD		
2.	Materi sesuai dengan KI/KD		
3.	Adanya petunjuk belajar berupa petunjuk bagi guru dan siswa, untuk dapat belajar dan mengajarkan materi tertentu.		
4.	Adanya informasi pendukung berupa informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar. Baik itu dari buku, internet, koran, majalah dll.		
5.	Adanya soal-soal tes yang sesuai dengan KI/KD		
6.	Adanya petunjuk kerja/lembar kerja yang sesuai dengan bahasan materi pokok.		
B. Mengandung Wawasan Produktivitas			
1.	Menumbuhkan semangat kemandirian yaitu menyajikan latihan, contoh-contoh yang memotivasi peserta didik untuk bekerja keras.		
C. Mengandung Wawasan Kontekstual			
1.	Menyajikan contoh konkret dari lingkungan lokal/nasional/internasional.		
2.	Bahan ajar mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal setempat		
ASPEK KEBAHASAAN BAHAN AJAR			
A. Komunikatif			
1.	Bahan ajar disajikan dalam bahas yang menarik dan lazim dalam komunikasi.		
2.	Kesesuaian ilustrasi pada gambar dengan substansi pesan yang akan disampaikan		
B. Dialog dan Interaktif			
1.	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan (bahasa yang digunakan menumbuhkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong untuk membaca bahan ajar tersebut).		
2.	Menciptakan komunikasi interaktif (peserta didik seolah berkomunikasi dengan penulis)		
ASPEK PENYAJIAN BAHAN AJAR			
A. Pendukung Penyajian Materi			

1.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi ajar		
2.	Penyajian teks, tabel, gambar, dan lampiran disertai dengan rujukan yang diambil.		
3.	Tabel, gambar, dan lampiran disertai dengan rujukan yang diambil.		
4.	Ketepatan penomoran dan penamaan tabel, gambar, dan lampiran.		
5.	<i>Advance organizer</i> (pembangkit motivasi belajar) pada awal bab		
6.	Pengantar (Uraian isi modul dan cara penggunaannya di awal modul)		

3. Daftar Pertanyaan Wawancara Sejarah Batik Banten

Tabel 3. 3Daftar pertanyaan Wawancara Sejarah Batik Banten

No.	Daftar pertanyaan	Narasumber
1.	Alat dan bahan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan Batik Banten?	Pengrajin Batik
2.	Teknik apa saja yang digunakan dalam proses pembuatan Batik tersebut?	Pengrajin Batik
3.	Apakah ada perbedaan dari motif-motif yang ada pada batik banten?	Pengrajin Batik
4.	Apa makna yang terkandung dari motif-motif yang ada pada Batik Banten ?	Pengrajin Batik
5.	Kesulitan-kesulitan apa yang biasanya yang dialami saat pembuatan batik?	Pengrajin Batik
6.	Batik-batik yang telah dihasilkan akan dipasarkan kemana saja?	Pengrajin Batik
7.	Apakah warna dari suatu produk batik dipengaruhi oleh filosofinya?	Pengrajin Batik
8.	Motif batik yang paling diminati oleh pembeli ?	Pengrajin Batik
9.	Apakah ada batik banten yang di gunakan pada kegiatan tertentu?	Pengrajin Batik
10.	Sumber motif-motif yang ada pada batik berasal dari ?	Pengrajin Batik

4. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru

Tabel 3. 4Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

No.	Daftar pertanyaan	Narasumber
1.	Saat akan mengajar matematika, apa saja yang ibu persiapkan dalam ?	Guru
2.	Dalam proses pembelajaran matematika bangun datar segi empat, media apa yang ibu gunakan?	Guru
3.	Pada akhir pembelajaran biasanya menggunakan evaluasi untuk mengetahui pencapaian anak dalam pembelajaran tersebut. Evaluasi seperti apa yang ibu gunakan?	Guru
4.	Sumber apa saja yang di gunakan dalam membuat soal evaluasai?	Guru
5.	Untuk pembelajaran bangun datar segi empat, biasanya dibutuhkan berapa pertemuan agar anak dapat mengerti materi tersebut?	Guru
6.	Kesulitan apa saja yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung, terutama pada materi bangun datar?	Guru
7.	Untuk mengatasi kesulitan tersebut cara seperti apa yang dilakukan agar kesulitan dapat diatasi?	Guru
8.	Dalam menyiapkan materi pembelajaran, sumber apa saja yang ibu gunakan?	Guru
9.	Permainan seperti apa yang biasanya diberikan kepada siswa untuk mendukung pembelajaran bangun datar segi empat?	Guru
10.	Biasanya dalam pembuatan media padabangun datar segi empat, apakah ibu pernah mengaitkan dengan unsur-unsur budaya?	Guru

5. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa

Tabel 3. 5Daftar Pertanyaan dengan Siswa

No.	Daftar pertanyaan	Narasumber
1.	Menurut kamu bagaiman pembelajaran yang kita lakukan tadi? seru atau tidak?	Siswa
2.	Bagaimana dengan media permainan domino batik Bantennya?	Siswa
3.	Menurut kamu belajar menggunakan Domino Batik Banten lebih mudah atau tidak?	Siswa
4.	Kesulitan apa yang kamu alami saat pembelajaran berlangsung??	Siswa
5.	Manakah yang lebih menyenangkan belajar menggunakan media dan buku atau hanya menggunakan buku saja ?	Siswa
6.	Lebih suka belajar menggunakan permainan atau tidak??	Siswa

G. Prosedur Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan menjalankan prosedur sebagai berikut;

1. Perizinan sekolah

Pada awal melakukan penelitian, peneliti akan membuat surat izin yang akan diberikan kepada sekolah dasar yang akan dituju untuk melakukan penelitian. Surat izin yang akan diberikan diproses atau dibuat oleh lembaga kampus UPI Serang dan sekolah yang dituju adalah SDN Cigabus. Kemudian peneliti secara langsung menemui kepala sekolah dan wali kelas menyampaikan tujuan penelitian dengan memberikan surat izin penelitian kemudian menyampaikan tujuan penelitian.

2. Pengumpulan data

Setelah peneliti mendapatkan izin penelitian dari sekolah, kemudian peneliti melanjutkan kegiatan dengan mengumpulkan data yang digunakan untuk menganalisis bahan ajar pada kelas IV SD.

3. Analisis data

Setelah melakukan pengumpulan data, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah berdasarkan metode penelitian yang digunakan peneliti, data yang sudah didapat sebelumnya dilakukan analisis oleh peneliti.

4. Perancangan bahan ajar dan Media Pembelajaran

Pada tahapan ini, yang akan peneliti lakukan adalah tahap perancangan bahan ajar dan media pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti akan mengolah data yang didapat menjadi sebuah luaran produk bahan ajar berupa permainan kartu domino yang diintegrasikan dengan budaya Banten yaitu Batik Banten sehingga menjadi media pembelajaran permainan kartu domino batik Banten.

5. Uji coba

Selanjutnya, bahan ajar dan media yang telah selesai dirancang dan dibuat kemudian divalidasi oleh ahli, kemudian dilakukan kegiatan uji coba produk yang telah selesai dibuat pada kelas IV SDN Cigabus.

Kegiatan uji coba dilakukan agar dapat menemukan kekurangan dan hambatan yang terjadi pada bahan ajar tersebut.

6. Penyusunan Laporan Penelitian

Akhir dari tahap ini merupakan penyusunan laporan penelitian. Dimana peneliti menyusun laporan secara tertulis berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan selama proses penelitian dilakukan.