

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kualitatif. Bentuk dari penelitian kualitatif ini melakukan langkah pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Menurut Steven Dukeshire (dalam Sugiyono, 2017: 3) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif berkenaan dengan data yang bukan angka, mengumpulkan dan menganalisis data yang bersifat naratif. Metode penelitian kualitatif terutama digunakan untuk memperoleh data yang kaya informasi yang mendalam tentang isu atau masalah yang akan dipecahkan. Metode penelitian kualitatif menggunakan *focus group*, *interview* secara mendalam dan observasi, berperan dalam mengumpulkan data. Selaras dengan hal tersebut, menurut Creswell (dalam Permana, 2020: 28) pendekatan kualitatif merupakan jenis penelitian yang hasilnya tidak didapatkan dari perhitungan statistik, proses kuantifikasi atau metode lain yang menggunakan ukuran angka.

Selanjutnya menurut Bogdan dan Biklen (dalam Burhanudin, 2021: 46) karakteristik penelitian kualitatif sebagai berikut.

1. Pengumpulan data dilakukan secara langsung dari sumber dan dalam kondisi yang alamiah bukan eksperimen, serta peneliti merupakan *key instrument*.
2. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Data yang dikumpulkan tidak menekankan pada angka, melainkan dalam bentuk kata-kata atau gambar.
3. Dalam penelitian kualitatif, proses lebih penting daripada produk atau hasil akhir.
4. Penelitian kualitatif lebih mengutamakan pemberian makna atau data dari fakta-fakta pada penelitian

Dengan demikian, disimpulkan bahwa penelitian yang menekankan interaksi antara peneliti dan subjek penelitian disebut dengan penelitian kualitatif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena sesuai dengan metode yang digunakan dalam kegiatan pengumpulan data yang mana peneliti harus berkomunikasi dengan informan utama penelitian secara langsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk merancang media pembelajaran dan bahan ajar berbentuk permainan Ludo Banten Lama. Model ADDIE digunakan sebagai wujud penerapan dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran dengan dasar budaya. Melalui penggunaan model ADDIE, maka produk akhir yang diperoleh ialah dalam bentuk media pembelajaran yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan prosedur sehingga produk yang dihasilkan merupakan produk yang tepat untuk siswa

Menurut Vejvodova (dalam Yuda, 2020: 36) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) memiliki lima tahapan yang dimanfaatkan dalam mengembangkan suatu produk. Model ADDIE akan dijadikan tujuan dasar yang dipakai peneliti untuk merancang media pembelajaran permainan ludo yang berintegrasi dengan kearifan lokal dengan lima tahapan sebagai berikut.

1. *Analysis* (analisa)

Analysis (analisa) meliputi melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan analisis tugas. Berikut merupakan analisis yang dilakukan;

- a. Analisis dokumen bahan ajar yang terdiri dari: lembar kerja peserta didik, media, buku paket matematika kelas 4 SD dan alat evaluasi yang dipakai oleh guru untuk membantu siswa dalam belajar matematika dengan materi bangun datar. Terdapat pedoman analisis bahan ajar yang

didalamnya memuat beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh bahan ajar yang baik.

- b. Mewawancarai guru kelas 4 SD mengenai pembelajaran terkait materi bangun datar. Peneliti menanyakan strategi pengajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik selama pembelajaran, dan cara-cara yang dimanfaatkan guru untuk menjelaskan materi di kelas. Wawancara mendalam dengan semi terstruktur dilakukan oleh peneliti, peneliti menyediakan pertanyaan-pertanyaan untuk diajukan kepada guru dan pertanyaannya bersifat fleksibel sesuai dengan kondisi di lapangan.

2. *Design* (perancangan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Dalam kegiatan desain ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun media pembelajaran dalam bentuk permainan Ludo yang menggabungkan kearifan lokal bangunan Banten Lama. Penyusunan media pembelajaran tersebut berdasarkan dengan data yang telah didapat dari hasil analisis. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan.

- a. Membuat tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dengan mengintegrasikan pada budaya setempat. Siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan mencapai hasil belajar terbaik.
- b. Membuat desain media pembelajaran berbentuk permainan Ludo serta kartu informasi dan tantangan yang menggabungkan dengan luas dan keliling bangun datar.
- c. Merancang bahan ajar yang menggabungkan budaya Banten Lama khususnya pada bangunan Keraton Kaibon. Bahan ajar ini terdiri dari contoh soal, evaluasi dan materi tentang luas dan keliling bangun datar persegi, persegi panjang dan trapesium.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan cara untuk mewujudkan desain media pembelajaran dari tahap sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa tahapan pada pengembangan.

- a. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Merancang dan mengembangkan bahan ajar yang mencakup lembar kerja peserta didik, materi pembelajaran dan soal latihan.
- c. Merancang media pembelajaran berbentuk permainan Ludo yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Banten Lama khususnya Keraton Kaibon.

4. *Implementation* (penerapan)

Pada tahap implementasi, media permainan Ludo Banten Lama yang sudah dimodifikasi diujicobakan terhadap siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika. Pada tahap ini, peneliti dapat mengidentifikasi hambatan serta kekurangan yang terjadi selama uji coba sehingga peneliti dapat melakukan tahap berikutnya.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Setelah media diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti akan mengevaluasi untuk mengetahui apakah permasalahan yang terjadi dapat diselesaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan atau sebaliknya.

C. Teknik Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Berikut merupakan teknik yang digunakan sebagai berikut.

a. Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2013: 231) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan ketika peneliti melakukan studi pendahuluan dalam mendapatkan permasalahan yang akan diteliti. Selain itu, wawancara juga dimanfaatkan untuk mencari tahu data lebih lanjut dari responden mengenai permasalahan yang akan diteliti. Peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2017: 115) wawancara semiterstruktur adalah jenis wawancara yang termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh narasumber.

Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam ini dengan tujuan yaitu, untuk mengumpulkan informasi dari informan mengenai sejarah yang terkait dengan arsitektur di Keraton Kaibon dan wawancara guru terkait kegiatan pembelajaran materi bangun datar. Selanjutnya, untuk mendapatkan data dari siswa yang sudah menggunakan media pembelajaran Ludo dengan kearifan lokal Banten Lama pada saat pembelajaran materi bangun datar.

b. Observasi

Menurut Mania (dalam Zain, 2021: 26) mengemukakan bahwa observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

Walidin dan Idris (2015: 126) menjelaskan bahwa observasi adalah teknik yang dimanfaatkan untuk mendapatkan data yang meliputi pengamatan yang disengaja, sistematis, berorientasi pada tujuan dan dipakai untuk merekam data yang berhubungan dengan sekelompok orang dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini diterapkan teknik observasi berupa *participant observation* yang berarti peneliti melibatkan diri secara langsung datang ke tempat yang akan diamati. Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan selama pengamatan terhadap arsitektur Keraton Kaibon dan mengujicobakan media pembelajaran dengan siswa kelas IV SD.

c. Studi Dokumen

Studi dokumen digunakan untuk mengumpulkan informasi dari banyak sumber literatur untuk menyempurnakan kajian teori mengenai media pembelajaran dan Keraton Kaibon. Dalam penelitian kualitatif, teknik observasi dan wawancara dilengkapi dengan studi dokumen. Penelitian dapat dilakukan oleh berbagai teknik seperti observasi, wawancara dan juga pengamatan melalui dokumentasi pendukung untuk memberikan informasi yang lebih detail.

Menurut Sugiyono (2017: 329) dokumen adalah catatan peristiwa masa lalu berbentuk karya seni tulis, gambar, atau karya monumental seseorang. Studi dokumen dilaksanakan untuk mengumpulkan data-data yang akan diteliti secara ilmiah dengan teori-teori yang mendukung. Perpustakaan UPI Kampus Serang, internet, jurnal dan lainnya merupakan sumber yang menjadi tempat peneliti mengkaji referensi untuk mendapatkan data tersebut.

2. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017: 133) menjelaskan kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan

berkelanjutan sampai tuntas. Empat aktivitas analisis adalah sebagai berikut.

a. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Peneliti terlebih dahulu melakukan konteks situasi sosial atau objek penelitian, segala sesuatu yang didengar dan dilihat didokumentasikan. Peneliti akan mendapatkan berbagai macam data.

b. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data artinya meringkas, memilih serta memprioritaskan informasi yang paling penting. Oleh karena itu, mereduksi data akan memudahkan peneliti untuk pengumpulan data dan mendapatkan gambaran yang lebih jelas.

c. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data dapat disajikan dalam berbagai cara seperti diagram, ringkasan singkat serta hubungan antar kategori. Teks naratif sering dipakai untuk penyajian data.

d. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan)

Penarikan kesimpulan awal pada tahap ini bersifat sementara dan dapat berubah. Namun, penarikan kesimpulan awal jika didukung oleh bukti yang jelas, maka kesimpulan dinyatakan dapat dipercaya.

D. Latar Penelitian

1. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama empat bulan, sejak bulan Oktober 2023 sampai dengan bulan Januari 2024. Berikut merupakan rinciannya.

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan/Minggu																Keterangan				
		Oktober				November				Desember				Januari								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Perizinan Sekolah																					
2.	Pengumpulan Data																					
3.	Analisis Data																					
4.	Merancang Media Pembelajaran																					
5.	Uji Coba																					
6.	Membuat Laporan																					

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cilodong 2, Kota Depok untuk menguji coba media pembelajaran Ludo Banten Lama.

E. Subjek/Informan Penelitian

Subjek pada penelitian ini diantaranya yakni siswa kelas empat di SDN Cilodong 2 yang menjadi subjek uji coba media pembelajaran. Sedangkan objeknya yakni media pembelajaran serta materi pelajaran matematika tentang bangun datar. Informan penelitian diantaranya narasumber di kawasan Keraton Kaibon, dan guru kelas empat menjadi data untuk merancang media pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Peneliti merupakan instrumen atau alat penelitian dalam penelitian kualitatif. Sebagai instrumen penelitian, peneliti harus siap melakukan pengamatan secara sistematis serta terjun langsung ke lapangan. Arikunto (dalam Burhanudin, 2021: 54) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah perangkat atau alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam memudahkan pekerjaan dan menghasilkan temuan yang lebih baik, yaitu hasil yang sistematis dan akurat sehingga mudah ditafsirkan. Selaras dengan pernyataan tersebut, menurut Subandi (dalam Yuniar, 2023: 32) menjelaskan instrumen penelitian yaitu alat yang dipakai untuk membuat pengumpulan data dan memberikan hasil yang lebih komprehensif, terorganisir dan mudah ditafsirkan.

Dengan demikian, peneliti merupakan instrumen utama pada penelitian ini. Kemudian, apabila fokus penelitian menjadi jelas, selanjutnya mengembangkan instrumen penelitian sederhana untuk melengkapi dan membandingkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan studi dokumen. Peneliti memakai alat ukur seperti indikator pencapaian dan pedoman wawancara untuk membantu peneliti sebagai instrumen utama. Berikut ini adalah dua indikator dan dua pedoman wawancara yang telah dikembangkan.

1. Indikator Media Pembelajaran yang Baik

Tabel 3. 2 Kriteria Media Pembelajaran

NO.	Aspek Kelayakan Media Pembelajaran	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.		
2.	Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.		
3.	Praktis		

4.	Luwes		
5.	Ketahanan		
6.	Efektifitas Penggunaan		
7.	Keluasan sasaran		
8.	Mutu teknis		

Kriteria Media Pembelajaran berdasarkan Jennah (2009: 36)

2. Indikator Bahan Ajar yang Baik

Tabel 3. 3 Indikator Bahan Ajar yang Baik

No.	Aspek dan Indikator 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 bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi.	
2.	Kesesuaian ilustrasi pada gambar dengan substansi pesan yang akan disampaikan.	
	B. Dialogis 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).	

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Tahun 2006

3. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru

Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Apa saja yang Bapak persiapkan pada saat proses pembelajaran matematika?	Guru

2.	Media pembelajaran seperti apa yang digunakan untuk mengajarkan bangun datar?	Guru
3.	Evaluasi seperti apa yang biasanya digunakan untuk mengukur pemahaman anak terhadap materi pembelajaran?	Guru
4.	Berapa kali pertemuan yang diperlukan agar siswa dapat memahami materi bangun datar?	Guru
5.	Hambatan apa saja yang sering ditemui saat pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar?	Guru
6.	Bagaimana cara Bapak mengatasi hambatan tersebut?	Guru
7.	Apakah pemahaman anak terhadap materi bangun datar bergantung pada konsep sebelumnya (operasi bilangan perkalian)?	Guru
8.	Sumber soal evaluasi yang biasa digunakan biasanya diperoleh darimana?	Guru
9.	Apakah budaya diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika, khususnya dengan materi bangun datar?	Guru
10.	Apakah pembelajaran matematika materi bangun datar diajarkan melalui permainan?	Guru

4. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa

Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Siswa Setelah Melakukan Uji Coba

No.	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana tadi kegiatan	Siswa

	pembelajarannya? Seru atau tidak?	
2.	Media permainan Ludo yang digunakan seru tidak?	Siswa
3.	Apakah belajar menggunakan media permainan Ludo Banten Lama memudahkan kalian dalam memahami konsep bangun datar?	Siswa
4.	Pada saat pembelajaran, apakah kalian mengalami kesulitan?	Siswa
5.	Belajarnya lebih suka menggunakan media dan buku atau hanya buku saja?	Siswa
6.	Belajar menggunakan permainan Ludo Banten Lama menambah semangat belajar kamu tidak?	Siswa

G. Prosedur Penelitian

Untuk mendapatkan data yang maksimal peneliti melakukan beberapa tahap yakni sebagai berikut.

1. Perizinan Sekolah

Untuk melakukan penelitian, sebelum peneliti terjun di lapangan diperlukannya melakukan perizinan tempat terlebih dahulu. Surat izin didapatkan dari lembaga UPI Kampus Serang untuk SDN Cilodong 2 sebagai lokasi untuk melakukan penelitian. Selain itu, melakukan izin secara verbal kepada guru yang kelasnya digunakan untuk penelitian.

2. Pengumpulan Data

Setelah persetujuan diperoleh, tahap berikutnya adalah melakukan kegiatan pengumpulan data. Pengumpulan data mengenai Keraton Kaibon dan analisis bahan ajar serta keadaan pembelajaran di kelas IV SD.

3. Analisis Data

Data kemudian dianalisis oleh peneliti. Analisis data yang dilakukan ditentukan pada metode penelitian yang digunakan.

4. Perancangan Bahan Ajar

Data yang sudah dianalisis, selanjutnya data dibuat menjadi produk bahan ajar dan media pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat akan menggabungkan budaya Kearifan Kaibon dan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu permainan ludo yang sudah dimodifikasi.

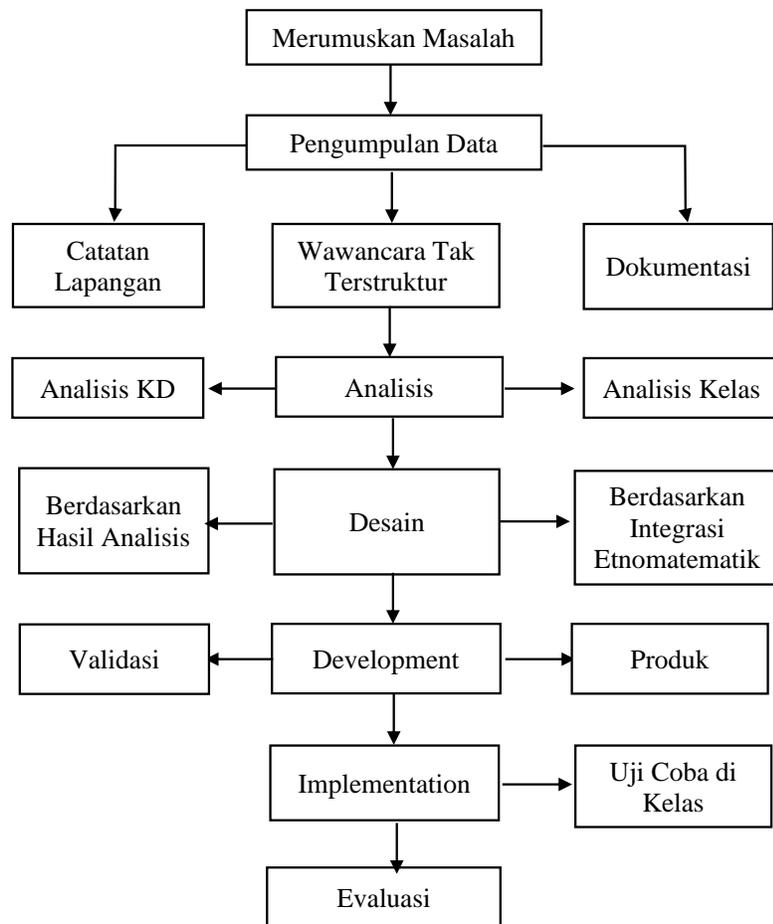
5. Uji Coba

Produk bahan ajar dan media pembelajaran yang sudah selesai selanjutnya divalidasi oleh ahli. Media diujicobakan kepada siswa kelas IV di SDN Cilodong 2. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui hambatan dan kekurangan produk yang timbul selama penggunaan media.

6. Penyusunan Laporan Penelitian

Setelah penelitian selesai, peneliti menulis laporan berdasarkan kejadian-kejadian yang terjadi pada penelitian.

Bentuk prosedur penelitian jika menjadi diagram batang maka sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahap Pengambilan Data dan Desain Media Pembelajaran