

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menafsirkan fenomena sosial secara mendalam. Pendekatan ini berfokus pada pengalaman, makna, dan perspektif individu atau kelompok dalam konteks tertentu. Menurut Sugiono (2017: 9) metode penelitian kualitatif sering disebut juga metode penelitian naturalistik karena penelitian yang dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif dan penelitian dilakukan pada obyek yang alamiah.

(Kaharudin, 2021: 2) ciri dan karakter kualitatif pada prinsipnya lebih mengandalkan pada aspek deskriptif terhadap data-data yang diperoleh dari lapangan. Selain dari itu, kualitatif ciri khasnya lebih mengarah pada sifat alamiah dan analisis datanya lebih mendalam terhadap makna-makna dibalik yang kelihatan nyata. Penggambaran suatu peristiwa kualitatif dicirikan dengan proses deduktif yang lebih pada penekanan makna-makna dari setiap peristiwa.

#### **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penerapan bahan ajar model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (Analyze) Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE

Agusti Rizqiyah, 2024

*MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENGLEK BUDAYA YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II*

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

untuk menghasilkan bahan ajar diantaranya terdapat media pembelajaran yakni permainan engklek tradisional budaya yang di modifikasi yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar. Alasan peneliti memilih Model ADDIE karena model ADDIE memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yg sangat sistematis, setiap tahapan tahapan yang dilalui sehingga menghasilkan produk yang valid.

Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Model ADDIE ini akan menjadi landasan penelitian dalam media permainan tradisional engklek budaya yang di modifikasi, tahapannya adalah sebagai berikut:

## 1. Analisis

Tahap ini adalah tahap pengumpulan suatu informasi mengenai kebutuhan sehingga dijadikan acuan agar dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan yang diinginkan. Analisis adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik.

### 1) Analisis dokumen bahan ajar

Analisis dokumen bahan ajar ini dapat berupa buku paket matematika yang digunakan guru untuk mengajar siswa, lembar kerja siswa, media pembelajaran dan alat evaluasi bangun datar yang digunakan guru ketika mengajar. Setelah menganalisis hal tersebut maka peneliti akan membuat rubrik analisis bahan ajar yang didalamnya memuat beberapa kriteria bahan ajar yang baik.

### 2) Wawancara

Agusti Rizqiyah, 2024

**MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENKLEK BUDAYA YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II**

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

Pada bagian wawancara ini, peneliti akan mewawancarai guru matematika kelas 3 SD terkait bangun datar serta langkah langkah yang cocok digunakan di kelas tersebut lalu bagaimana cara guru menyampaikan materi didalam kelas dan lain sebagainya. Peneliti akan mewawancarai hal dasar terkait pembelajaran tetapi pertanyaan tersebut akan berkembang sesuai dengan yang terjadi di lapangan.

## 2. Design (perancangan)

Tahap Design atau tahap perancangan merupakan tahap menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran. Jadi setelah tahap analisis adalah tahap perancangan pada tahap ini peneliti membuat media permainan tradisional engklek budaya yang di modifikasi yang di buat melalui hasil analisis, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyusun tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus
- b. Mendesain konsep bentuk bangun datar untuk dijadikan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek.
- c. Merancang bahan ajar tentang bangun datar yang terintegrasi dengan permainan tradisional engklek dan budaya

## 3. Development (pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahap produksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran berupa:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP)
- b. Mengembangkan bahan ajar yang terdiri dari materi, lembar kegiatan siswa serta evaluasi
- c. Pembuatan media pembelajaran untuk materi bangun datar berupa permainan tradisional engklek buday yang di modifikasi untuk kelas 3 SD.

## 1. Implementation ( Implementasi)

Tahap ini melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain pembelajaran. program Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian media

Agusti Rizqiyah, 2024

**MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENGKLEK BUDAYA YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II**

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

pembelajaran yang telah dibuat untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan serta hambatan dalam media pembelajaran tersebut

## 2. Evaluation ( evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini peneliti menilai semua prosedur yang telah dilakukan dan melakukan pengembangan dari tahap desain yaitu membuat produk media pembelajaran menjadi produk nyata.

### C. Teknik Penelitian

#### 1. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa teknik pengumpulan data :

##### a. Wawancara

Wawancara adalah salah satu dari beberapa teknik dalam mengumpulkan informasi atau data. Wawancara didefinisikan sebagai proses untuk mendapatkan beberapa keterangan berupa tanya jawab antar pewawancara dengan responden untuk mendapat informasi yang diinginkan. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara mendalam karena peneliti ingin mengetahui bagaimana persiapan guru dalam mempersiapkan pembelajaran matematika di kelas III SD dan juga pendapat guru mengenai bahan ajar yang diintegrasikan dengan budaya lokal yaitu permainan tradisional Engklek dengan guru dan siswa kelas III SD Negeri Pekalongan II dengan berpatokan pada panduan wawancara yang telah disepakati oleh peneliti.

##### b. Studi Dokumen

Studi dokumen adalah metode penelitian kualitatif yang melibatkan pengumpulan dan analisis data dari berbagai dokumen, baik tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik. Dokumen-dokumen ini dapat berupa buku, artikel, surat kabar, laporan, foto, video, arsip, dan lain sebagainya. Data tersebut peneliti dapatkan dari Pihak sekolah, perpustakaan kampus UPI di Serang, artikel, jurnal dan lain sebagainya.

## 2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah berbagai metode yang digunakan untuk mengolah dan memahami data untuk mendapatkan informasi yang berharga. Adapun teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah:

### a. Pengumpulan data

Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi, atau kombinasi ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data memakan waktu sehari-hari, mungkin berbulan-bulan, sehingga banyak data yang diperoleh. Pada tahap awal, peneliti membuat gambaran umum mengenai situasi/objek sosial, segala sesuatu yang dilihat dan didengar dicatat. Dengan cara ini peneliti dapat memperoleh informasi yang sangat luas dan sangat beragam Reduksi data

### b. Reduksi data

Reduksi data artinya merangkum, memilih dan memilah hal-hal yang pokok, memusatkan perhatian pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola. Data yang direduksi memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti mengumpulkan dan mencari informasi tambahan jika diperlukan..

### c. Penyajian data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, diagram, hubungan antar kategori, flowchart, dan lain-lain. Dalam penelitian kualitatif, cara penyajian data yang paling umum digunakan adalah teks naratif..

### d. Conclusion drawing/ verification

Langkah ke empat dalam analisis data kualitatif menurut Miles & Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## D. Latar Penelitian

### 1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 03 Juni 2024

### 2. Tempat penelitian

Agusti Rizqiyah, 2024

*MENINTEGRASIKAN PERMAINAN ENGLEK BUDAYA YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II*

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

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Pekalongan II untuk melakukan uji coba media pembelajaran permainan tradisional engklek yang dimodifikasi

#### **E. Subjek/ Informan Penelitian**

Subjek penelitian yang akan dilaksanakan diantaranya adalah guru kelas III di SDN Pekalongan II sebagai data untuk membuat media pembelajaran dan siswa kelas III di SDN Pekalongan II yang akan menjadi subjek uji coba media pembelajaran. Dengan objek penelitian berupa materi mata pelajaran matematika kelas III SD tentang bangun datar dan media pembelajaran.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan sesuatu yang terpenting dan strategis kedudukannya di dalam keseluruhan kegiatan penelitian. Instrumen penelitian tergantung jenis data yang diperlukan dan sesuai dengan masalah penelitian. Keberadaan instrumen penelitian merupakan bagian yang sangat integral dan termasuk dalam komponen metodologi penelitian karena instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah yang sedang diteliti. Instrumen penelitian berperan penting dalam memperoleh data. Sehingga instrumen adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur informasi kuantitatif tentang variabel yang sedang diteliti. Sebagai alat bantu dalam pengumpulan data penelitian, mutu instrumen sangat menentukan mutu data yang dikumpulkan.

Untuk membantu peneliti sebagai instrumen utama maka peneliti membuat alat ukur berupa indikator capaian dan pedoman wawancara. Ada dua indikator dan dua pedoman wawancara yang dibuat yakni sebagai berikut:

##### 1. Indikator Media Pembelajaran yang Baik

Tabel 3.1 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		

(berdasarkan Jennah, R., 2009, hlm. 36)

## 2. Indikator Bahan Ajar yang Baik

Tabel 3.2 Indikator Bahan Ajar yang Baik

No	Aspek dan Indikator Bahan Ajar	Penilaian	
		ya	Tidak
<b>ASPEK KELAYAKAN ISI BAHAN AJAR</b>			
	<b>A. Cakupan Materi</b>		
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.		

Agusti Rizqiyah, 2024

*MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENGLEK BUDAYA YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II*

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

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>B. Mengandung Wawasan Produktivitas</b>			
1.	Menumbuhkan semangat kemandirian, yaitu menyajikan latihan, contoh-contoh yang memotivasi peserta didik untuk bekerja keras.		
<b>C. Mengandung Wawasan Kontekstual</b>			
1.	Menyajikan contoh konkret dari lingkungan lokal/nasioanal/internasional.		
2.	Bahan ajar mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal setempat.		
<b>ASPEK KEBAHASAAN BAHAN AJAR</b>			
<b>A. Komunikatif</b>			
1.	Bahan ajar disajikan dalam bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi.		
2.	Kesesuaian ilustrasi pada gambar dengan substansi pesan yang akan disampaikan.		
<b>B. Dialogis dan Interaktif</b>			
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).		
<b>ASPEK PENYAJIAN BAHAN AJAR</b>			
<b>A. Pendukung Penyajian Materi</b>			

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. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Dalam proses pembelajaran biasanya apa saja yang ibu siapkan pada saat mengajar matematika?	Guru
2.	Untuk pembelajaran bangun datar ibu menggunakan media apa saja?	Guru
3.	untuk mengetahui pencapaian anak seperti paham atau tidak nya materi bangun datar, Biasanya ibu menggunakan evaluasi seperti apa?	Guru
4.	berapa pertemuan yang dibutuhkan agar siswa faham materi bangun datar?	Guru
5.	Apa Kendala yang ditemukan pada saat pembelajaran?	Guru

Agusti Rizqiyah, 2024

**MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENKLEK BUDAYA YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II**

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

6.	Cara ibu dalam mengatasi kendala tersebut seperti apa?	Guru
7.	Apakah pemahaman konsep sebelumnya (operasi bilangan perkalian) mempengaruhi anak terhadap pemahaman materi bangun datar?	Guru
8.	Soal evaluasi yang ibu gunakan biasanya diambil dari mana?	Guru
9.	Apakah dalam media untuk mengajarkan materi bangun datar ibu menyelipkan faktor-faktor budaya?	Guru
10.	Apakah ibu sering mengadakan permainan dalam mengajarkan bangun datar tersebut?	Guru

#### 4. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa

Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Siswa setelah Melakukan Uji Coba

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana tadi pembelajarannya? Seru atau tidak?	Siswa
2.	Media yang digunakan seru tidak?	Siswa
3.	Belajar menggunakan media engklek lebih mudah atau bagaimana?	Siswa
4.	Pada saat pembelajaran, apakah kalian menemukan kesulitan?	Siswa
5.	Belajarnya lebih senang memakai media dan buku atau hanya buku saja?	Siswa

## G. Prosedur Penelitian

Untuk mendapatkan data yang maksimal peneliti melakukan beberapa tahapan-tahapan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Perizinan sekolah

Langkah pertama dalam melakukan penelitian ini adalah dengan melakukan perizinan tempat untuk melakukan penelitian. Surat izin dibuat dari lembaga UPI Kampus Serang untuk SDN Pekalongan II sebagai tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian. Peneliti ini juga meminta izin secara lisan kepada kepala sekolah dan guru kelas yang akan dipakai kelasnya untuk melakukan penelitian.

2. Pengumpulan data

Setelah selesai melakukan perizinan untuk melakukan penelitian, maka peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data berupa data analisis bahan ajar dan kondisi pembelajaran di kelas III SD.

3. Analisis data

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis data yang sudah didapat. Tahapan analisis pada penelitian ini berdasarkan kepada metode penelitian yang dipakai.

4. Perancangan bahan ajar

Setelah data berhasil dianalisis, maka data tersebut diolah menjadi suatu luaran berbentuk produk bahan ajar dan media pembelajaran. bentuk media pembelajaran yang dibuat adalah permainan tradisional engklek budaya.

5. Uji coba

Setelah produk bahan ajar dan media pembelajaran sudah selesai dibuat dan sudah divalidasi oleh ahli maka peneliti melakukan uji coba produk yang sudah dibuat di kelas III SDN Pekalongan II. Tujuan uji coba ini adalah menemukan kekurangan dan hambatan yang terjadi kepada produk jika digunakan di lapangan.

6. Penyusunan laporan penelitian

Setelah penelitian selesai, peneliti menyusun laporan tertulis berdasarkan semua hal yang terjadi berkaitan dengan penelitian.