

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian pemilihan metode penelitian yang tepat sangat penting untuk memperoleh data yang relevan dan mendalam sesuai dengan tujuan penelitian. Metode penelitian menentukan bagaimana data dikumpulkan, dianalisis dan diinterpretasikan untuk menjawab permasalahan yang dikaji. Dengan demikian, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Kualitatif. Menurut Creswell (2009) menyatakan bahwa:

“Research is a means for exploring and understanding the meaning individuals or groups ascribe to a social or human problem. The process of research involves emerging questions and procedures; collecting data in the participants’ setting; analyzing the data inductively, building from particulars to general themes; and making interpretations of meaning of data. The final written report has a flexible writing structure”.

Selain itu, Menurut Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga lebih mudah dipahami oleh orang lain. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menggunakan kehidupan sosial sebagai prosedur untuk mendapatkan data atau informasi yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan gambar.

Oleh karena itu, dengan menggunakan pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali data secara mendalam dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif yang berfokus pada pemahaman konteks dimana fenomena itu terjadi. Hal ini berkaitan dengan tujuan penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana pelaksanaan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila, keterkaitan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dengan Profil Pelajar Pancasila serta hasil belajar siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dalam mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV SDN Sukawangi.

Dalam konteks ini, peneliti tidak hanya mengumpulkan data melainkan berupaya untuk memahami makna dari data tersebut dengan proses pengumpulan datanya yang melibatkan interaksi langsung antara subjek penelitian yaitu guru dan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih relevan dengan pengalaman mereka.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan mengamati secara langsung kegiatan siswa selama permainan berlangsung serta mencatat interaksi sosial yang terjadi dan menggali pengalaman siswa melalui hasil dari lembar refleksi siswa yang akan dibagikan di akhir kegiatan. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan berbagai aspek yang ditemukan pada saat permainan berlangsung seperti kendala yang dihadapi, respon siswa, serta nilai-nilai karakter yang terbentuk selama proses penelitian berlangsung.

Selain itu, dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif ini peneliti dapat menggali makna secara mendalam dari interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung dan mengaitkannya dengan pengembangan karakter siswa berdasarkan 6 dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila. Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini merupakan bagian dari warisan budaya lokal yang memiliki nilai edukatif yang tinggi. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai dalam permainan tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan bagaimana siswa memaknainya dalam pengalaman mereka selama bermain. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan karakter tetapi juga pada pelestarian budaya lokal.

3.2. Tempat Penelitian

SDN Sukawangi berlokasi di Jl.Babakan Jawa RT.01 RW.12, Desa Bojongloa, Kec.Rancaekek, Kab.Bandung. Sekolah tersebut dijadikan peneliti sebagai tempat penelitian ini akan dilakukan. Sekolah tersebut menjadi lokasi yang tepat yang dipilih oleh peneliti dikarenakan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi khususnya di kelas 4 yang dihadapi oleh guru kelas dalam penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran. Oleh karena itu, SDN Sukawangi menjadi pilihan yang tepat untuk menjalankan penelitian ini, dengan harapan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidikan karakter dan peningkatan Profil Pelajar Pancasila di tingkat Sekolah Dasar.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2024 hlm. 104).

Pada penelitian kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data memegang peranan penting karena menjadi dasar dalam memperoleh informasi yang relevan. Teknik pengumpulan data mengacu pada prosedur atau metode yang digunakan peneliti untuk menghimpun informasi dari subjek penelitian secara langsung di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung fenomena atau aktivitas yang berlangsung di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, observasi digunakan untuk melihat secara langsung pelaksanaan permainan tradisional boi-boian dan oray-orayan yang diintegrasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Sukawangi.

Observasi ini difokuskan pada perilaku siswa, interaksi sosial, nilai-nilai karakter serta keterlibatan guru dalam pelaksanaan permainan tersebut. Observasi ini dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya dan telah di validasi oleh ahli pembelajaran. Berikut hasil dari validasi modul ajar dari ahli pembelajaran:

Tabel 3.1
Hasil Validasi Modul Ajar

Validasi Modul Ajar				
	Skala 1	Skala 2	Skala 3	Skala 4
Jumlah Frekuensi	0	0	17	8
Jumlah Skor	0	0	51	32
Total Jumlah Skor	83			
Total Jumlah Indikator Soal	25			
Persentase	83%			

Berdasarkan hasil validasi dari ahli pembelajaran, modul ajar yang akan digunakan dalam penelitian ini layak digunakan sebesar 83%. Modul ajar yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalamnya terdapat beberapa komponen diantaranya ada informasi umum, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, Profil Pelajar Pancasila, target peserta didik, sarana prasarana, model pembelajaran, sintax kegiatan pembelajaran, assesmen, Lembar Kerja Peserta Didik, lembar *Pre—Test*, dan lembar *Post-Test*.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini bersifat semi terstruktur dan data yang dihasilkan dari wawancara ini bersifat data sekunder. Hal ini dikarenakan peneliti menyiapkan daftar pertanyaan namun tetap membuka ruang untuk bereksplorasi lebih dalam terhadap jawaban

dari informan yaitu guru kelas IV SDN Sukawangi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi terkait strategi atau model pembelajaran yang biasa digunakan guru, persepsi guru terhadap kearifan lokal seperti permainan tradisional, serta tantangan yang dihadapi dalam menanamkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila kepada siswa. Hal tersebut memungkinkan peneliti untuk memahami pandangan subjektif guru serta memperoleh data yang tidak dapat diperoleh melalui hasil observasi.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab secara mandiri. Dalam penelitian ini, kuesioner diberikan kepada siswa sebagai sarana refleksi terhadap pengalaman mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Kuesioner disusun dengan menggunakan pertanyaan terbuka untuk menangkap persepsi siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Melalui kuesioner ini, peneliti dapat memperoleh mengenai pemahaman dan pengalaman siswa pada saat permainan berlangsung. Berikut kuesioner yang diberikan kepada siswa:

1. Menurutmu, apakah permainan tradisional lebih menyenangkan dibandingkan bermain gadget/HP? Mengapa?
2. Bagaimana perasaanmu setelah memainkan permainan tradisional *boi-boian* dan *oray-orayan*?

3.4. Instrumen Penelitian

Menurut (Wekke dkk, 2019) menyatakan bahwa peneliti sebagai instrumen penelitian dalam pendekatan kualitatif. Hal tersebut didasarkan karena peneliti berperan untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk data. Instrumen dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dipilih berdasarkan jenis data yang dibutuhkan sesuai

dengan pendekatan metodologi yang digunakan. Hal itu sesuai dengan pernyataan Lincoln and Guba (Sugiyono, 2019 hlm.102) yaitu:

“the instrument of choice in naturalistic inquiry is the human. We shall see that other forms of instrumentation may be used in later phases of the inquiry, but the human is the initial and continuing mainstay. But if the human instrument has been used extensively in earlier stages of inquiry, so that an instrument can be constructed that is grounded in the data that the human instrument has product”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrumen utama untuk mengumpulkan data melalui pengamatan dan interaksi langsung dengan subjek penelitian terutama pada tahap awal penelitian. Meskipun dalam penelitian kualitatif peneliti menjadi instrumen utama, pada tahap selanjutnya alat atau instrumen lain yang telah dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk melengkapi data yang telah dikumpulkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini terdapat instrumen yang telah dibuat oleh peneliti diantaranya terdapat:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan lembar yang akan digunakan selama penelitian berlangsung untuk mendapatkan data atau informasi dengan mengamati proses yang terjadi selama permainan berlangsung. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk modul ajar yang terdapat lembar observasi siswa dan lembar observasi guru dalam pelaksanaan permainan tradisional yang diintegrasikan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila yang dilaksanakan oleh guru untuk mengamati kesesuaian kegiatan dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Sementara itu, dalam lembar observasi siswa digunakan untuk melihat dan memperoleh data kesesuaian antara kegiatan yang dilakukan dengan perencanaan yang telah dibuat oleh guru.

2. Lembar Pre-Test

Lembar pre-test ini dibuat oleh peneliti untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai karakter Profil Pelajar Pancasila dalam permainan tradisional sebelum siswa memainkan permainan *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan*. Adapun butir soal yang terdapat pada lembar Pre-Test yaitu:

1. Mengapa kita perlu menjaga dan melestarikan kebudayaan disekitar?
2. Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional?
3. Sebutkan dua contoh permainan tradisional yang pernah kamu mainkan!
4. Sebutkan tiga manfaat dari memainkan permainan tradisional!

3. Lembar Wawancara

Lembar wawancara yaitu lembar yang berisi daftar pertanyaan yang ditujukan kepada guru kelas untuk mengetahui mengenai strategi atau model pembelajaran apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran di kelas dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung dalam pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa. Daftar pertanyaan ini diajukan untuk mendapatkan jawaban langsung dari guru sebagai responden penelitian. Data ini bersifat sebagai data sekunder melalui wawancara kepada guru yang akan dilakukan secara langsung kepada guru kelas. Adapun daftar pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas IV SDN Sukawangi diantaranya:

1. Bagaimana pandangan bapak/ibu mengenai pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran di kelas?
2. Bagaimana bapak/ibu memahami konsep Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka?
3. Dari enam dimensi Profil Pelajar Pancasila (Beriman dan Bertakwa, Mandiri, Gotong Royong, Bernalar Kritis, Kreatif,

dan Berkebhinekaan Global), dimensi mana yang menurut Bapak/Ibu paling sulit diterapkan di kelas? Mengapa?

4. Bagaimana strategi yang Bapak/Ibu gunakan untuk menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran?
5. Apakah bapak/ibu pernah menerapkan pendekatan menggunakan kearifan lokal seperti permainan tradisional dalam pembelajaran? Jika ya, bagaimana penerapannya?
6. Model atau pendekatan pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas?
7. Bagaimana respon siswa pada saat bapak/ibu menggunakan model atau pendekatan pembelajaran tersebut?
8. Apakah fasilitas atau dukungan dari sekolah maupun orangtua mendukung dalam proses pembelajaran?
9. Apakah terdapat tantangan atau kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas? Bagaimana solusinya?
10. Bagaimana cara bapak/ibu mengukur keberhasilan pengembangan karakter siswa? Apakah ada indikator tertentu yang digunakan?
11. Apa harapan bapak/ibu terhadap sistem pembelajaran di Indonesia, khususnya dalam membentuk karakter siswa yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila?

4. Lembar Kerja Peserta Didik

Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terdapat beberapa pertanyaan atau masalah yang harus diselesaikan oleh siswa untuk mengetahui ketercapaian dari hasil pembelajaran yang dilakukan yang akan dijadikan sebagai acuan untuk penilaian karakter Profil Pelajar Pancasila yang muncul selama penelitian berlangsung. Adapun permasalahan yang terdapat dalam LKPD yaitu:

1. Apakah kalian mengalami kesulitan saat memainkan permainan tradisional ini?

2. Buatlah kesimpulan mengenai permainan tradisional *boi-boian* dan *oray-orayan* yang telah dimainkan!

- Apa manfaat dari permainan ini?
- Nilai-nilai apa saja yang bisa dipelajari dari permainan ini?

5. Lembar Post-Tests

Dalam lembar Post-Test terdapat instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur perkembangan karakter Profil Pelajar Pancasila dan pemahamannya terhadap karakter tersebut setelah memainkan permainan tradisional. Adapun butir soal pada lembar Post-Test yaitu:

1. Sebutkan nama permainan tradisional yang telah dimainkan!
2. Dalam permainan *boi-boian*, apa yang harus dilakukan oleh tim penyerang?
3. Dalam permainan *oray-orayan*, setiap pemain harus mengikuti satu sama lain dalam barisan. Menurutmu, nilai apa yang bisa dipelajari dari permainan tersebut?
4. Sebutkan tiga karakter yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional *boi-boian* dan *oray-orayan*!
5. Jelaskan bagaimana perasaanmu setelah bermain permainan tradisional *boi-boian* dan *oray-orayan*!

6. Dokumentasi

Dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa foto atau gambar yang diambil sebagai bukti melakukan penelitian. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan untuk mengabadikan peristiwa yang terjadi di lapangan dan untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan permainan tradisional ini dilakukan.

3.5. Prosedur Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti merancang beberapa tahapan untuk mendukung jalannya penelitian yang akan dilakukan agar berjalan dengan baik, diantaranya yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyiapkan beberapa hal sebelum melakukan penelitian diantaranya :

- a) Merumuskan masalah berdasarkan pertimbangan penelitian yang akan dilakukan.
- b) Mencari sumber-sumber informasi dari buku maupun jurnal yang nantinya akan dijadikan referensi bagi penelitian yang akan dilakukan.
- c) Menentukan desain penelitian yang akan dilakukan.
- d) Meminta perizinan untuk penelitian kepada prodi PGSD UPI Kampus Cibiru yang nantinya akan diserahkan kepada pihak sekolah yang menjadi lokasi tempat penelitian ini berlangsung.
- e) Menyiapkan instrumen penelitian untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian berupa modul ajar yang telah mendapatkan validasi dari ahli pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan oleh peneliti dalam pengumpulan seluruh data penelitian dengan cara mengumpulkan data dari hasil observasi, catatan lapangan dan wawancara. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan penelitian, diantaranya :

- a) Melaksanakan observasi mengenai pelaksanaan permainan tradisional yang akan dimainkan oleh siswa.
- b) Membagikan lembar pre-test kepada siswa untuk memperoleh data mengenai pemahaman awal siswa terkait permainan tradisional.
- c) Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada siswa sebagai data mengenai pengalaman siswa tentang permainan

tradisional yang telah dimainkan untuk mengetahui perkembangan karakter Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan.

- d) Membagikan lembar evaluasi kepada siswa untuk mengukur perkembangan karakter Profil Pelajar Pancasila pada peserta didik selama memainkan permainan tradisional
- e) Melaksanakan wawancara kepada guru kelas mengenai strategi atau model pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran di kelas dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung dalam pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa.

3. Tahap Pelaporan

Pada tahap pelaporan, akan peneliti gunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian berlangsung khususnya yang berkaitan dengan Implementasi Permainan Tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* dalam Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila. Data yang dikumpulkan melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi ini akan diuraikan oleh peneliti secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Dari hasil analisis tersebut akan membantu peneliti dalam menggambarkan mengenai aktivitas permainan tradisional *Boi-Boian* dan *Oray-Orayan* yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran dan keterkaitannya dengan 6 dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila. Dengan penyajian data yang deskriptif dan naratif, laporan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran yang mampu membentuk karakter siswa melalui pendekatan budaya lokal serta dapat memberikan kontribusi guru dalam mewujudkan kurikulum berbasis kebudayaan lokal.

3.6. Teknik Analisis Data

Menurut (Wekke dkk, 2019) mendefinisikan analisis data sebagai 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.

Oleh karena itu, untuk memahami dan dapat menyusun data penelitian yang kompleks dan sistematis agar menghasilkan data yang relevan dengan hasil di lapangan, peneliti menggunakan teknik analisis data menurut Miles and Huberman, 1984 yang terdiri dari 3 tahapan diantaranya:

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Pada tahap ini, peneliti berfokus pada data yang sesuai dengan tujuan penelitian dan menyaring informasi yang kurang penting. Misalnya, pada saat mempelajari data tentang perkembangan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa yang akan diutamakan dan informasi yang kurang relevan akan disisihkan terlebih dahulu.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah suatu rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan kesimpulan riset dapat dilakukan. Penyajian data dimaksudkan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Tujuan dari penyajian data dalam penelitian ini yaitu untuk menunjukkan dengan jelas hubungan antara elemen data sehingga peneliti dapat mengidentifikasi pola dan hubungannya. Dalam konteks penelitian mengenai permainan tradisional ini, data mengenai dimensi Profil Pelajar Pancasila yang berkembang selama permainan dapat disajikan

dalam bentuk tabel atau diagram untuk menunjukkan frekuensi atau ketercapaiannya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah peneliti menafsirkan temuan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian peneliti melakukan verifikasi untuk memastikan keabsahan dan konsistensi data bahwa kesimpulan yang diambil tersebut akurat dan relevan berdasarkan hasil di lapangan.