BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Steven Dukeshire dan Jennifer Thurlow (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 3) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan dan evaluasi data naratif, yang merupakan data non-numerik. Tujuan utama dari metode penelitian kualitatif adalah untuk mengumpulkan informasi terperinci tentang masalah atau isu yang perlu diselesaikan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan *focus group*, wawancara langsung, observasi, dan dokumentasi, keempatnya berperan dalam mengumpulkan data.

Selain itu, Creswell (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 4) menegaskan bahwa penelitian kualitatif menggambarkan masalah sosial atau kemanusiaan dengan menganalisis dan memahami makna perilaku individu dan kelompok. Formulasi pertanyaan penelitian dan prosedur awal, pengumpulan data di lingkungan peserta, analisis data induktif, penggabungan data komponen menjadi tema, dan akhirnya interpretasi makna data semuanya termasuk dalam proses penelitian. Langkah akhir terdiri dari pembuatan laporan dengan struktur yang fleksibel.

Dengan demikian, berdasarkan pandangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan dalam situasi atau kondisi alamiah *(natural setting)*. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data melalui berbagai teknik seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dicek kebenaran dan keakuratannya dengan cara membandingkan dari berbagai sumber dan metode. Setelah itu, analisis dilakukan secara menyeluruh dan mendalam untuk memperoleh pemahaman yang utuh dari data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti melakukan pendekatan terarah kepada

Leni Nur'aeni, 2025
PEMANFAATAN BENTHIK DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE MATERI PERBANDINGAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru dan siswa kelas 5 di sekolah dasar tempat peneliti melakukan penelitian. Dengan melakukan wawancara dan juga studi dokumentasi berupa buku pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti memilih pendekatan kualitatif karena dianggap sesuai dengan karakteristik permasalahan yang ditemukan di lingkungan Sekolah Dasar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam konteks dan dinamika yang terjadi di lapangan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *narrative inquiry* menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode *narrative inquiry* untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dan guru dalam pengembangan dan penerapan bahan ajar berbasis permainan benthik di sekolah dasar (SD). Menurut Creswell (2013), menyatakan bahwa *narrative inquiry* menekankan pada narasi pengalaman hidup individu dan bagaimana pengalaman tersebut membentuk identitas dan makna sosial. Peneliti mengumpulkan cerita secara mendalam melalui wawancara, studi dokumen, dan observasi, kemudian menganalisis urutan cerita untuk memahami pengalaman dan konteksnya. Selanjutnya, Menurut Kim (2015), *narrative inquiry* dalam pendidikan membantu peneliti memahami pengalaman belajar dan mengajar melalui cerita yang kaya makna. Proses ini mencakup perencanaan, pengumpulan cerita, hingga analisis narasi untuk menemukan makna pembelajaran yang dialami siswa maupun guru. Sedangkan, Menurut Chand (2024) menekankan bahwa *narrative inquiry* relevan dalam pendidikan karena memungkinkan peneliti menggali pengalaman peserta didik secara mendalam, termasuk tantangan dan cara mereka membangun identitas belajar. Pendekatan ini tidak hanya deskriptif, tetapi juga reflektif terhadap konteks sosial dan budaya pendidikan.

Penelitian *narrative inquiry* digunakan untuk menggali pengalaman guru dan siswa dalam proses pemanfaatan permainan tradisional Benthik ke dalam bahan ajar matematika materi perbandingan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman mendalam mengenai bagaimana permainan tersebut diterapkan dan memberikan dampak pada pembelajaran. Dengan

narrative inquiry, peneliti dapat mengumpulkan cerita dan pengalaman para pengguna bahan ajar untuk memahami efektivitas dan konteks penggunaan bahan ajar yang dikembangkan dengan model ADDIE, sehingga pengembangan menjadi lebih kontekstual dan berakar pada pengalaman nyata.

Kemudian, peneliti menggunakan model penelitian ADDDIE. Menurut Vejvodova, J (dalam Burhanudin, 2021, hlm.47) menyatakan bahwa, Model ADDIE merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pengembangan produk pendidikan, yang terdiri atas lima tahapan utama, meliputi Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Model penelitian dan pengembangan ini dipilih karena dianggap lebih logis, sistematis, dan komprehensif dibandingkan model lainnya, sehingga sangat sesuai untuk proses pengembangan produk pembelajaran yang terstruktur dan berkelanjutan. Metode naratif inquiry dapat digunakan dalam tahap *Analysis* dan *Evaluation* untuk menggali pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan bahan ajar berbasis permainan tradisional. Dalam penelitian ini model ADDIE dipakai sebagai bentuk pengimplementasian permainan tradisional Benthik Yogyakarta dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar berbasis budaya.

Model ADDIE ini akan menjadi Pedoman yang digunakan peneliti dalam merancang dan mendesain bahan ajar Permainan Tradisional Benthik Yogyakarta dengan lima tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. **Tahap *Analysis* (analisis)**

   Analisis merupakan kegiatan penilaian kebutuhan, identifikasi masalah, dan analisis tugas. Analisis yang dilaksanakan mencakup.

   a. Menganalisis bahan ajar, Berisi buku pelajaran Matematika kelas V SD, lembar kerja peserta didik (LKPD), serta alat dan media evaluasi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran materi Perbandingan di kelas V SD. Untuk mendukung analisis ini, peneliti menyusun sebuah rubrik penilaian bahan ajar yang berisi sejumlah kriteria yang dianggap penting dalam menilai kualitas bahan ajar. Rubrik tersebut telah dirancang secara sistematis dan tercantum dalam bagian instrumen penelitian.

b. Melakukan wawancara dengan guru mengenai pembelajaran materi perbandingan yang akan dikembangkan. Wawancara ini mencakup pertanyaan tentang langkah-langkah pembelajaran, karakteristik siswa, dan cara guru menyampaikan materi. Wawancara dilakukan secara semiterstruktur, di mana pertanyaan dasar sudah disiapkan, namun dapat berkembang sesuai kondisi di lapangan.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Setelah tahap analisis, peneliti melanjutkan dengan menyusun bahan ajar berbentuk permainan Benthik Yogyakarta berdasarkan data yang diperoleh dari analisis. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain.

a. Proses penyusunan tujuan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian kompetensi dasar (KD), tetapi juga mencerminkan karakter dan budaya lokal yang relevan dengan konteks peserta didik. Menggunakan rumus *Audience, Behaviour, Conditioning*, dan *Degree* untuk memastikan hasil dan proses pembelajaran tercapai secara optimal.
b. Merancang bahan ajar yang memanfaatkan Permainan Benthik Yogyakarta berbasis budaya, yang mencakup materi perbandingan, contoh soal, LKPD dan soal evaluasi.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini, desain yang telah disusun diimplementasikan menjadi produk nyata. Kegiatan yang dilakukan mencakup.

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan sistematis dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.
b. Mengembangkan perangkat bahan ajar yang mencakup materi pembelajaran, lembar kerja peserta didik, serta soal evaluasi, dengan memanfaatkan unsur permainan tradisional benthik khas Yogyakarta berbasis budaya lokal sebagai media pendukung

pembelajaran.

c. Melakukan proses validasi terhadap perangkat pembelajaran dan bahan ajar yang telah dikembangkan guna memastikan kelayakan isi, keterpaduan komponen, serta kesesuaiannya dengan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

4. Tahap *Implementation* (penerapan)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan sebelumnya, yaitu bahan ajar yang memanfaatkan permainan tradisional Benthik Yogykarta. Kegiatan implementasi ini dilakukan di kelas V SDN Baros 1. Maksud dari tahap ini adalah untuk mendeteksi kelemahan serta kendala yang muncul saat produk diterapkan di kelas. Hasil dari pelaksanaan ini akan menjadi dasar untuk menetapkan tindakan lanjutan.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian keseluruhan terhadap semua prosedur yang telah dilaksanakan. Selain itu, peneliti juga melakukan revisi terhadap produk berdasarkan hasil implementasi yang diperoleh. Evaluasi ini merupakan pengembangan lanjutan dari tahap desain yang diimplementasikan menjadi produk nyata.

C. Teknik Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Studi ini menerapkan berbagai teknik untuk pengumpulan data, meliputi.

a. Wawancara mendalam (*in-depth interviews*)

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan responden.

Menurut Sugiyono (2017, hlm 194), wawancara digunakan ketika peneliti ingin memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden, terutama jika jumlah responden terbatas. Secara umum, wawancara dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Dalam wawancara terstruktur, peneliti menyiapkan daftar pertanyaan secara sistematis dan terorganisir sebelum proses wawancara dilakukan. Proses ini biasanya didukung dengan penggunaan berbagai instrumen seperti alat perekam suara, kamera untuk dokumentasi visual, serta instrumen pendukung lainnya. Sementara itu, wawancara tidak terstruktur bersifat lebih bebas, karena peneliti tidak menggunakan daftar pertanyaan baku. Dalam pelaksanaannya peneliti hanya mengambil poin-poin penting tanpa pertanyaan yang baku, memungkinkan diskusi yang lebih bebas dan mendalam dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara tidak terstruktur adalah untuk mengidentifikasi permasalahan secara terbuka dari sudut pandang narasumber.

Dalam pelaksanaan wawancara, peneliti perlu memiliki keterampilan mendengarkan secara aktif dan mencatat informasi penting yang disampaikan oleh responden guna memperoleh data yang akurat dan relevan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur. Peneliti mempunyai dua tujuan dalam menerapkan teknik wawancara mendalam. Tujuan pertama adalah untuk mengumpulkan data dari narasumber dan menanyakan kepada guru mengenai kegiatan pembelajaran materi perbandingan. Tujuan kedua adalah untuk mendapatkan informasi dari siswa selama pembelajaran materi perbandingan bersama guru, serta memperoleh data dari siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan permainan Benthik Yogyakarta sebagai Bahan Ajar Berbasis Budaya.

b. Observasi Partisipatif

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2020, hlm. 109) observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung oleh peneliti terhadap objek yang diteliti. Tujuan dari observasi ini adalah agar peneliti dapat memahami konteks data secara lebih utuh dalam keseluruhan situasi sosial yang terjadi. Melalui pendekatan ini, diharapkan peneliti mampu memperoleh gambaran yang bersifat menyeluruh (holistik) mengenai fenomena yang diamati.

Selanjutnya menurut Susan Stainback (dalam Sugiyono, 2017, hlm 311) dalam metode observasi partisipatif, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan oleh subjek, mendengarkan pernyataan yang disampaikan, serta dalam beberapa jenis observasi, peneliti turut serta dalam kegiatan yang berlangsung. Observasi partisipatif terdiri atas beberapa jenis, dan dalam penelitian ini, peneliti memilih bentuk partisipasi pasif. Dalam jenis ini, peneliti hadir di lokasi kegiatan subjek tanpa terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati. Pendekatan ini dipilih dengan pertimbangan bahwa melalui observasi partisipatif, data yang diperoleh cenderung lebih komprehensif, mendalam, serta mampu mengungkap makna dari setiap perilaku yang tampak selama kegiatan berlangsung.

Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan terhadap penggunaan berbagai bahan ajar pada materi perbandingan. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung selama kegiatan uji coba produk bahan ajar yang telah dikembangkan. Observasi dilaksanakan dengan metode pengumpulan data secara cermat dan sistematis, guna memperoleh informasi yang valid dan relevan. Proses dokumentasi data didukung dengan penggunaan alat bantu seperti perekam gambar (foto atau video) serta perangkat pendukung lainnya yang diperlukan.

c. Studi Dokumen

Menurut Sugiyono (2020, hlm 114) dokumen merupakan bentuk catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Sementara itu, dokumentasi merujuk pada proses pengumpulan berbagai jenis catatan tersebut, baik dalam bentuk tulisan, gambar atau foto, maupun hasil karya monumental dari individu maupun lembaga tertentu. Dalam penelitian ini, studi dokumentasi dilakukan sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan. Studi ini digunakan untuk memperkuat kajian teori yang berkaitan dengan permainan *benthik* khas Yogyakarta, serta untuk mendukung data penelitian melalui teori-teori ilmiah lainnya yang memiliki keterkaitan dengan fokus kajian.

Data ilmiah yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan dengan menelaah berbagai sumber, termasuk referensi yang tersedia di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Serang, situs internet, jurnal ilmiah, serta sumber-sumber relevan lainnya yang mendukung fokus kajian penelitian.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah seluruh data yang diperlukan berhasil dikumpulkan. Teknik analisis yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017, hlm. 368), analisis data merupakan proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Proses ini dilakukan melalui pengorganisasian data ke dalam kategori-kategori tertentu, penguraian dalam unit-unit yang lebih kecil, penyusunan sintesis, serta pembentukan pola hubungan antar kategori. Selanjutnya, peneliti menentukan informasi yang penting untuk dikaji dan menarik

kesimpulan sehingga hasil analisis dapat dengan mudah dipahami, baik oleh peneliti sendiri maupun oleh pihak lain yang berkepentingan.

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan melalui lima tahapan sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi Data

Proses identifikasi melibatkan pengenalan dan penentuan data berdasarkan kriteria serta karakteristik tertentu. Tahap ini dilakukan dengan mengkaji sistem permainan benthik yang akan dimanfaatkan ke dalam materi ajar matematika, khususnya pada topik perbandingan. Data dikumpulkan melalui studi literatur dari buku, artikel daring, dan wawancara. Setelah terkumpul, data dianalisis berdasarkan aspek-aspek yang relevan untuk dimanfaatkan ke dalam materi ajar matematika perbandingan untuk siswa kelas V SD.

b. Mengklasifikasi Data

Setelah data terkumpul dan diidentifikasi, data dikelompokkan berdasarkan elemen-elemen permainan benthik yang sesuai untuk dimanfaatkan ke dalam materi ajar matematika, khususnya pada muatan perbandingan untuk siswa kelas V SD. Pengelompokan ini bertujuan untuk mempermudah penyusunan bahan ajar yang terstruktur.

c. Mendeskripsikan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan penguraian data secara komprehensif, dimulai dari informasi yang bersifat umum hingga rincian yang lebih spesifik. Data yang diperoleh melalui temuan di lapangan dianalisis dengan mengacu pada pendekatan metodologis yang digunakan serta mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Setelah melalui proses analisis, data kemudian disusun secara sistematis dan disajikan dalam bentuk laporan berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi di lapangan.

d. Menafsirkan Data

Sesudah data diuraikan berdasarkan temuan lapangan, peneliti menginterpretasikan data tersebut untuk mengembangkan bahan ajar

matematika dengan muatan perbandingan dengan memanfaatkan permainan benthik khas Yogyakarta. Interpretasi ini bertujuan untuk menghubungkan data dengan tujuan pengembangan bahan ajar.

e. Menyimpulkan Data.

Pada tahap ini, peneliti melakukan verifikasi terhadap kesesuaian antara data yang diperoleh di lapangan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa analisis data menjawab permasalahan penelitian secara tepat. Selanjutnya, peneliti merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil analisis terhadap data, khususnya terkait dengan kelayakan dan efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan.

D. Latar Penelitian

1. Waktu Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli tahun 2023

2. Tempat Penelitian

   Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Baros 1 untuk melakukan uji coba bahan ajar yang memanfaatkan permainan tradisional benthik Yogyakarta.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam studi ini meliputi narasumber, yaitu guru kelas V di SD Negeri Baros 1 yang berperan dalam penyusunan bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, siswa kelas V di SD Negeri Baros 1 juga menjadi subjek uji coba bahan ajar tersebut. Adapun objek penelitian adalah materi pelajaran matematika kelas V SD, khususnya pada topik materi perbandingan.

F. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya melakukan penelitian melibatkan proses pengukuran, sehingga diperlukan alat ukur yang berkualitas. Alat ukur dalam penelitian disebut sebagai instrumen penelitian. (Sugiyono, 2020) "Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data guna mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati." Dengan demikian, instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh informasi yang komprehensif terkait suatu masalah, fenomena alam, atau sosial.

Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai instrumen utama. Setelah fokus penelitian menjadi lebih jelas, instrumen penelitian sederhana kemungkinan akan dikembangkan untuk melengkapi data serta membandingkannya dengan temuan dari observasi dan wawancara. Peneliti akan terlibat langsung di lapangan, mulai dari tahap eksplorasi awal, pemfokusan dan seleksi, hingga pengumpulan data, analisis, serta penyusunan kesimpulan.

Untuk mendukung peran peneliti sebagai instrumen utama, dibuat alat ukur berupa indikator pencapaian dan panduan wawancara. Terdapat dua indikator dan dua padoman wawancara yang disusun, yaitu sebagai berikut.

1. Indikator Bahan Ajar yang Baik

Tabel 3. 1 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.		

No	Aspek dan Indikator Bahan Ajar	Penilaian	
		Ya	Tidak
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/nasioanal/internasional.		
2.	Bahan ajar memanfaatkan unsur-unsur kearifan lokal setempat.		
ASPEK KEBAHASAAN BAHAN AJAR			
	A. Komunikatif		
1.	Bahan ajar disajikan dalam		

No	Aspek dan Indikator Bahan Ajar	Penilaian	
		Ya	Tidak
	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		

No	Aspek dan Indikator Bahan Ajar	Penilaian	
		Ya	Tidak
	diambil.		
4.	Ketepatan penomoran dan penamaan tabel, gambar, dan lampiran.		
5.	*Advance organizer* (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

2. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Dalam proses pembelajaran biasanya apa saja yang ibu/bapak siapkan pada saat mengajar matematika?	Guru
2.	Untuk pembelajaran materi perbandingan ibu/bapak menggunakan bahan ajar serta media apa saja?	Guru
3.	Dalam pembelajaran biasanya menggunakan evaluasi untuk mengetahui pencapaian peserta didik paham atau tidak. Biasanya ibu/bapak menggunakan evaluasi seperti apa?	Guru
4.	Biasanya berapa pertemuan yang dibutuhkan agar siswa faham materi perbandingan?	Guru

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
5.	Kendala yang ditemukan pada saat pembelajaran?	Guru
6.	Cara ibu dalam mengatasi kendala tersebut seperti apa?	Guru
7.	Apakah pemahaman konsep sebelumnya (operasi bilangan perkalian) mempengaruhi anak terhadap pemahaman materi perbandingan?	Guru
8.	Soal evaluasi yang ibu gunakan biasanya diambil dari mana?	Guru
9.	Apakah dalam media untuk mengajarkan materi perbandingan ibu/bapak menyelipkan faktorfaktor budaya?	Guru
10.	Apakah ibu/bapak sering mengadakan permainan dalam mengajarkan perbandingan tersebut?	Guru

3. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa

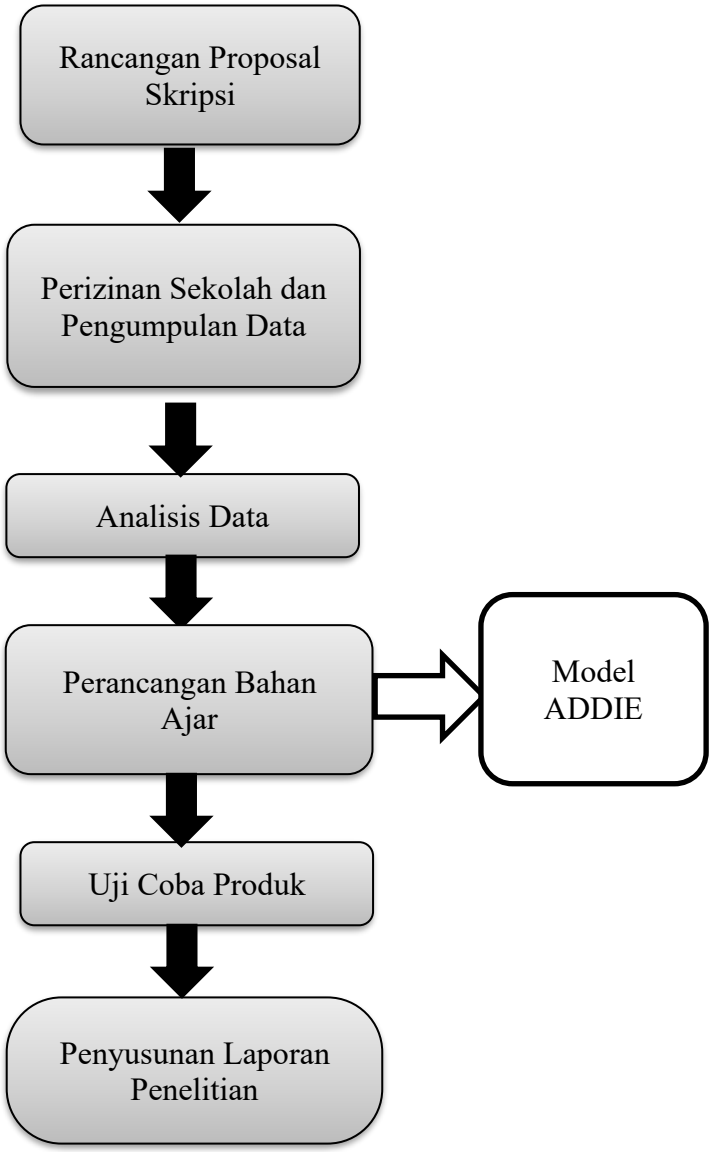
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Siswa setelah Melakukan Uji Coba

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana tadi pembelajarannya? Seru atau tidak?	Siswa
2.	Media serta bahan ajar yang digunakan seru tidak?	Siswa
3.	Belajar menggunakan media serta bahan ajar yang memanfaatkan Permainan Tradisional Benthik	Siswa

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
	Yogyakarta lebih mudah atau bagaimana?	
4.	Pada saat pembelajaran, apakah kalian menemukan kesulitan?	Siswa
5.	Belajarnya lebih senang memakai media dan buku atau hanya buku saja?	Siswa
6.	Lebih suka belajar seperti biasa atau seperti ini?	Siswa
7.	Belajarnya lebih suka memakai permainan atau tidak?	Siswa

G. Prosedur Penelitian

Untuk mendapatkan data yang maksimal peneliti melakukan beberapa tahapan proses yang akan dilakukan dalam penelitian. Prosedur penelitian ini digambarkan dalam diagram alir yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Prosedur Penelitian

Berikut ini merupakan rincian mengenai setiap langkah prosedur yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

1. Rancangan proposal skripsi

   Langkah awal yang dilakukan adalah menyusun rancangan proposal skripsi sebagai perencanaan awal yang akan menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya. Proposal ini berfungsi sebagai gambaran umum serta panduan selama proses pengamatan di lapangan dan sebagai landasan dalam penulisan skripsi. Penyusunan proposal penelitian merupakan tahap pendahuluan yang bertujuan mengajukan konsep dan judul penelitian untuk mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing.

2. Perizinan Sekolah dan Pengumpulan Data

   Pada tahap ini, peneliti melakukan pengurusan izin penelitian dengan mengajukan surat izin resmi dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Serang kepada SD Negeri Baros 1 sebagai lokasi penelitian. Selain itu, peneliti juga memperoleh izin secara lisan dari guru kelas yang menjadi lokasi pelaksanaan penelitian. Setelah perizinan diperoleh, peneliti melaksanakan pengumpulan data, yang meliputi analisis bahan ajar dan pengamatan kondisi pembelajaran di kelas V SD.

3. Analisis data

   Setelah data terkumpul secara lengkap, peneliti melakukan analisis data dengan mengacu pada metode penelitian yang telah ditetapkan. Proses ini bertujuan untuk mengolah dan menginterpretasikan data guna memperoleh informasi yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

4. Merancang Bahan Ajar

   Berdasarkan hasil analisis data, peneliti kemudian merancang bahan ajar dalam bentuk produk dengan memeanfaatkan permainan tradisional *Benthik* khas Yogyakarta. Produk bahan ajar ini dikembangkan sebagai luaran penelitian yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Uji coba produk

   Setelah produk bahan ajar selesai disusun dan divalidasi oleh ahli, peneliti melaksanakan uji coba produk tersebut di kelas V SD Negeri Baros 1. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan, kendala, serta efektivitas penggunaan bahan ajar dengan memanfaatkan permainan tradisional benthik selama pembelajaran berlangsung.

6. Penyusunan laporan penelitian

   Tahap akhir dari penelitian adalah menyusun laporan penelitian secara tertulis. Laporan ini mencakup seluruh proses dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dokumen tersebut disusun menjadi karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi sebagai salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.