

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan analisis model *Rasch*. Dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang mana pendekatan kuantitatif ini memiliki karakteristik yaitu data yang digunakan adalah berupa angka. Metode penelitian deskriptif kuantitatif ini bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang berupa angka tersebut. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder mengenai *Learning Obstacle* (Hambatan Belajar), *Initial Design Didactic* (Desain Didaktik Awal), dan *Didactic Design Revision* (Revisi Desain Didaktik) dalam pembelajaran etnomatematika sunda dengan permainan engklek di kelas 3 SD.

B. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sumber data yang berupa data sekunder. Adapun data sekunder yang diperoleh berasal dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Supriadi selaku dosen UPI Kampus Serang, penelitian tersebut dilaksanakan pada tahun 2019. Data sekunder penelitian ini dilakukan di kelas 3 SD yang merupakan salah satu sekolah islam swasta di Kota Serang. Karena dalam penyusunan penelitian adanya masa pandemic covid-19 sehingga peneliti terhambat dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data , dan oleh karena hal tersebut peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan data sekunder.

C. Populasi dan Sampel

1. Dari populasi data sekunder yang ada berjumlah 458 data yang merupakan hasil Desain Didaktis Pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan engklek dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 SD. Dari semua data yang ada, peneliti hanya mengambil sampel data sekunder di kelas 3 yang sesuai dengan judul skripsi peneliti yaitu Analisis Desain Didaktis Pembelajaran Etnomatematika Sunda Melalui Permainan Engklek Dengan

Rasch Model Terhadap Kemampuan Pemodelan Matematik Siswa Kelas III SD. Dengan jumlah datanya yaitu sebanyak 43 data yang meliputi 18 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil dari *Learning Obstacle* (LO) desain didaktis pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan engklek dengan materi susunan bilangan terhadap kemampuan pemodelan matematik siswa di kelas 3 SD, Desain Didaktis Awal (DDA) desain didaktis pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan engklek dengan materi susunan bilangan terhadap kemampuan pemodelan matematik siswa di kelas 3 SD, dan Revisi Desain Didaktis (RDD) desain didaktis pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan engklek dengan materi susunan bilangan terhadap kemampuan pemodelan matematik siswa di kelas 3 SD.

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder dari penelitian desain pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan engklek yang dilaksanakan oleh Supriadi pada tahun 2019. Selanjutnya data sekunder tersebut di analisis oleh peneliti melalui *Rasch Model* (Model *Rasch*) dengan menggunakan aplikasi *software* yaitu *Winstep*.

E. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini awali dari perencanaan seperti memilih masalah, membuat proposal, pengajuan proposal, kemudian dilakukan pengambilan data, pengolahan data, dan menganalisis data hingga menarik kesimpulan kemudian menyusun laporan hasil temuan penelitian ke dalam bentuk skripsi.