

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian umumnya memiliki fungsi untuk menunjukkan kebenaran atau pemecahan atas kasus yang diangkat. Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif sebab penelitian ini memiliki tujuan untuk mendapat respon atau pendapat sehingga pembahasannya membutuhkan uraian yang dinarasikan dalam bentuk susunan kalimat.

Dalam penelitian deskriptif, karya ini termasuk dalam kategori “*study literatur*” studi literatur berupa studi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku, jurnal, dan literatur yang menunjang dalam penyusunan tesis ini. Secara umum studi literatur merupakan cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Selain itu alasan penulis memutuskan menggunakan *study literatur* dalam penyelesaian tesis ini adalah dampak dari pandemi covid 19 yang tidak memungkinkan penulis untuk melaksanakan penelitian secara langsung ke lapangan dikarenakan mengikuti aturan yang telah dibuat oleh pemerintah yang mana saat ini kebijakan pemerintah salah satunya adalah menutup sementara akses tatap muka dalam dunia pendidikan dalam upaya untuk menghentikan penyebaran covid 19. Dalam pelaksanaannya, penulis mengambil sampel literatur utama dan dilengkapi dengan literatur tambahan yang akan di analisis kemudian menarik kesimpulan yang bersifat khusus.

3.2. Sumber Data

Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari wawancara dengan praktisi pendidikan serta pegiat permainan tradisional. Menurut Sugiyono (2015) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.

Adapun data primer yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bapak Maman Mulyana seorang tokoh budayawan Sunda dan juga sebagai pegiat permainan tradisional Sunda dan budaya Sunda yang terletak di

Rinaldi Yusup, 2020

ANALISIS BEBERAPA PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR

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

Sukabumi dengan nama komunitas egrang, atau juga disebut kampung egrang, terletak di kampung Cicantayan, kecamatan Nagrak kabupaten Sukabumi.

2. Bapak Zaenal Abidin sebagai guru sekolah dasar.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh penulis untuk mendukung data primer. Data sekunder ini seperti buku-buku, jurnal tentang teori-teori keterampilan sosial anak. Sugiyono (2015) berpendapat bahwa data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Adapun data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah :

1. Jurnal mengenai permainan tradisional Sunda.
2. Pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan permainan tradisional.
3. Buku-buku mengenai penjelasan dan jenis-jenis permainan tradisional.
4. Hasil-hasil penelitian sebelumnya

3.3. Metode Pengumpulan Data.

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi tersebut berisikan tentang :

1. Nama Permainan.
2. Sejarah Lahirnya Permainan.
3. Jumlah Permainan.
4. Langkah-langkah Permainan,
5. Media yang digunakan.
6. Manfaat permainan

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan menelaah 15 jurnal terkait permainan tradisional. Hasil dari berbagai telaah literatur ini akan digunakan untuk menganalisis permainan tradisional Sunda dalam pengimplementasiannya di sekolah dasar

Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, google scholar. Output dari 15 studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah.

Adapaun 15 sumber itu adalah :

1. Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Sd.
2. Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Boy-Boyan Dalam Perkembangan Sosial Emosional.
3. Permainan Tradisional “*Kaulinan Barudak*” Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersikap Empati Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
4. Analisis Permainan *Oray-Orayan* Terhadap Aspek Perkembangan Anak
5. Permainan Tradisional Kaulinan Barudak Untuk Mengembangkan Sikap Empati Dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini.
6. Model Pembelajaran Tematik “*Kaulinan Barudak*” Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Anak
7. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional.
8. Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Kecepatan Lari *Sprint* Siswa Sd.
9. Nilai-Nilai Budaya Sunda Dalam Permainan Anak Tradisional Di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.
10. Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sunda *Kaulinan Barudak* Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah.
11. Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.
12. Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak.
13. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa sekolah Dasar.
14. Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS.

15. Efektivitas Permainan Sondah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Huruf Dental Alveolar Bagi Anak dengan Hambatan Pendengaran.

3.4. Teknik Analisis Data

Pada tahap ini analisis data merupakan langkah yang fundamental dalam sebuah penelitian. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis model Miles and Huberman dengan pendekatan kualitatif. Menurut (Miles and Huberman dalam Sugiyono, 2005:91) “mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.” Aktivitas analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

- a. *Data Reduction* (Reduksi Data) Mereduksi data berarti merangkum, menyingkat memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Sugiyono (2012, hlm. 247) menyebutkan bahwa: Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci, seperti telah dikemukakan, makin lama peneliti kelapangan, makin jauh data akan banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui redaksi data. Adapun redaksi data adalah merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluwesan dan kedalaman wawasan yang tinggi.
- b. *Data Display* (Penyajian Data) langkah selanjutnya setelah data direduksi adalah data display atau menyajikan data. Dalam penulisan kualitatif, penyajian data dilakukan dengan bentuk naratif. *Miles dan Huberman* dalam sugiyono (2012, hlm.249) menyataka “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”, yakni data display yang sering banyak digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif”.
- c. *Conclusion Drawing/Verification* (Simpulan/Verifikasi) Langkah terakhir yang dilakukan dalam analisis data kualitatif ini adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. *Miles dan Huberman* dalam sugiyono (2012, hlm.252)

“Langkah ketiga dengan analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel”.

Dengan demikian proses pengolahan data telah selesai secara umum pengambilan data, teknik pengumpulan data kemudian data di analisis kedalam 3 langkah, *reduction, display, verification*.

3.5. Work Flow

Work flow dibuat untuk menyusun langkah kerja peneliti dan memudahkan peneliti agar penelitian tetap konsisten.

