

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Denzin dan Lincoln (2006) (dalam Rusman dan Gati. 2016, hlm 141) mengungkapkan pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang menekankan sifat nyata yang terbangun secara social, hubungan antara peneliti dan subjek peneliti sangat erat, dan pembentukan penyelidikan nilai karena tekanan situasi. Dengan pendekatan kualitatif ini dapat menemukan pemahaman tentang pengembangan media belajar dan respon siswa dalam penerapan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Penelitian kualitatif tidak mengalami generalisasi karena lebih menekankan pada makna. Maksud makna di sini data yang berada dibelakang data nyata atau terlihat. Dalam pengumpulan data penelitian kualitatif terjadi interaksi antara peneliti dan sumber data. Dalam hal ini, peneliti dan sumber data memiliki. Pandangan, keyakinan, nilai-nilai kepentingan dan persepsi yang berbeda. Sehingga dalam analisis dan laporan akan berbeda terkait pada masing-masing persepsi.

Brogan dan Biklen (1982) (dalam Sugiyono. 2013, hlm 13) mengungkapkan tentang karakteristik penelitian kualitatif sebagai berikut:

1. Dilakukan secara alamiah lawan dari eksperimen dimana penelitian ini langsung ke sumber data dan peneliti sebagai instrumen kunci
2. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Di mana data yang terkumpul lebih kedalam kata-kata atau gambar, Dan tidak menekankan pada angka
3. Dalam penelitian kualitatif lebih menekankan proses daripada outcome
4. Penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif
5. Penelitian kualitatif lebih menekankan makna (data yang ada di balik data yang terlihat)

Bedasarkan hal tersebut maka, penelitian kualitatif akan dilakukan secara intensif, peneliti akan ikut berpartisipasi di lapangan, menulis hal-hal

yang terjadi dengan hati-hati, melakukan analisis reflektif terhadap dokumen yang di temukan di lapangan dan membuat hasil laporan secara mendetail.

B. Metode Penelitian

Dalam metode penelitian, peneliti melakukan Metode penelitian kualitatif, dimana metode ini tak jarang dianggap metode penelitian naturalistik lantaran penelitiannya dilakukan dalam syarat yg alamiah (natural setting); dianggap pula menjadi metode etnographi, lantaran dalam awalnya metode ini lebih banyak dipakai untuk penelitian bidang antropologi budaya; dianggap menjadi metode kualitatif, lantaran data yg terkumpul & analisisnya lebih bersifat kualitatif ungkap sugiyono (2013). Metode etnografi digunakan dalam penelitian ini karena adaptasi fitur pada etnografi tradisional untuk mempelajari budaya permainan tradisional dalam penerapan media pembelajaran interaktif digital.

Selain metode penelitian kualitatif etnografi peneliti juga melakukan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan model penelitian pengembangan ADDIE. Penelitian ini akan berlandaskan model ADDIE dalam merancang media pembelajaran interaktif digital bangun datar berbasis permainan tradisional engklek dengan lima langkah sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Analisis adalah kegiatan menganalisis apa yang diperlukan dalam pengembangan produk (media) baru dan untuk menganalisis kelayakan serta apa yang diperlukan dalam pengembangan produk. Kegiatan analisis yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Yang pertama adalah analisis dokumen bahan ajar seperti : buku paket matematika yang digunakan, lembar kerja siswa (LKS), instrument evaluasi yang digunakan oleh guru dalam pross pembelajaran matematika materi bangun datar. Setelah menganalisis dokumen bahan ajar pada tahapp ini peneliti membuat rubik bahan ajar untuk memuat materi atau kompetensi apa saja yang harus ada

di dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rubrik ini akan diperlihatkan pada bagian instrument penelitian.

- b. Kedua pada tahap analisi kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara kepada guru kelas mengenai proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi bangun datar. Pertanyaan ini meliputi media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran, menggunakan metode apa dalam menyampaikan materi bangun datar, bagaimana karakteristik siswa di kelas, dan hal apa yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan wawancara mendalam atau wawancara semistruktur. Peneliti akan menyiapkan satu rangkaian terbuka yang nanti akan ditanyakan kepada guru. Penggunaan metode ini memungkinkan pertanyaan baru muncul karena jawaban yang diberikan oleh guru, sehingga selama sesi berlangsung penggalan informasi dapat dilakukan lebih mendalam.

2. *Design* (perancangan)

Setelah tahap analisis, selanjutnya adalah tahap perencanaan . Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun sebuah media pembelajaran interaktif digital pada materi bangun datar menggunakan pola permainan tradisional engklek. Tahapan ini dilakukan berdasarkan dari hasil kegiatan analisis. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Menyusun tujuan pembelajaran yang berbasis pada budaya sesuai dengan kompetensi dasar (KD). Tujuan pembelajaran yang dibuat harus memuat beberapa hal atau rumus yang harus digunakan agar proses dan hasil belajar tercapai sesuai yang kita inginkan. Rumus tersebut, yaitu *audience, behavior, condition* dan *degree*.
- b. Medesain konsep media pembelajaran dari mulai background, item animasi dan yang lainnya. Selanjutnya menyusun konsep materi bangun datar agar dapat masuk kedalam media pembelajaran yang

akan dibuat. Dimulai dari karakteristik bangun datar hingga keliling dan luas. Selain itu pengintegrasian materi bangun datar dengan permainan tradisional engklek yang digunakan dalam media tersebut. Bahan ajar yang tersedia dalam media pembelajaran ini terdiri dari materi bangun datar, contoh dan evaluasi.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini adalah kelanjutan dari tahap desain atau perencanaan yang dimana hasil dari rancangan tersebut diterapkan menjadi sebuah produk yang berbasis digital. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dapat digunakan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif digital menggunakan pola permainan tradisional Engklek.
- b. Membuat dan mengembangkan bahan ajar atau materi bangun datar menggunakan *macromediaflash cs6* yang terdiri dari materi dan evaluasi
- c. Validasi

4. *Implementation* (penerapan)

Selanjutnya adalah penerapan, kegiatan dari tahap penerapan ini adalah produk atau media yang sudah selesai dibuat akan diimplementasikan atau diuji kepada siswa. Tujuan kegiatan implementasikan media ajar ini adalah agar peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh media tersebut. Selain itu, hambatan-hambatan apa saja yang dapat ditemui dalam penggunaan produk ini sehingga penerapan ini dapat menentukan langkah selanjutnya.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Kegiatan selanjutnya adalah tahapan terakhir dari rangkaian tahapan yang ada dalam model ADDIE ini. Pada tahap ini peneliti menilai secara keseluruhan kegiatan yang telah berlangsung. Selain itu pada

tahapan ini peneliti dapat melakukan perbaikan atau merevisi produk berdasarkan hasil dari tahapan sebelumnya.

C. Teknik Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini dilakukan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut;

a. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi atau ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikontuksikan makna dalam suatu topic. Ungkap Esterberg (2002) (dalam sugiyono. 2013, hlm 231). Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti apabila ingin melkukan studi pendahuluan dalam menemukan masalah yang aan diteliti. Selain itu, dipakai untuk peneliti mencari tahu lebih dalam tentang hal-hal yang akan diteliti dari responden.

Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak struktur. Teknik wawancara ini, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara secara sistematis dan lengkap dalam pengumpulan data. Karena pedoman wawancara yang digunakan hanya garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Teknik wawancara ini dipilih karena untuk mendapatkan permasalahan yang lebih mendetail dari responden. Pertama, digunakan memperoleh data dari narasumber terkait permasalahan dalam proses pembelajaran dan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran bangun datar interaktif berbasis permainan tradisional, baik respon positif atau pun negative, baik dalam kelmahan atau keunggulan dari media pembelajaran ini.

b. Observasi

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi partisipan. Dalam observasi ini peneliti akan terlibat langsung dengan kegiatan orang yang sedang diamati untuk menjadi sumber data dalam penelitian ini. Dimana peneliti melakukan pengamatan sekaligus berperan aktif dalam kegiatan yang sama dengan apa yang sedang dikerjakan oleh orang yang sedang diteliti. Dengan melakukan observasi ini data yang akan diperoleh lebih lengkap, terperinci, dan sampai mengetahui pada arti yang terkandung dari setiap perilaku yang terlihat dari orang yang sedang diteliti. Penggunaan teknik penelitian ini peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhannya. Jadi akan diperoleh pandangan yang holistic atau menyeluruh. Selain itu juga, peneliti akan menemukan data yang diluar persepsi responden, sehingga peneliti lebih memperoleh gambaran yang komprehensif. Sgiyono (2013, hlm 224)

c. Studi dokumen

Dokumen adalah tulisan dari rangkaian peristiwa yang sudah berlalu ungkap Sugiyono (2013, hlm. 240). Dokumen biasanya berisi tulisan, gambar, atau karya karya yang bersejarah yang dibuat oleh seseorang. Peneliti menggunakan studi dokumen dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data dari berbagai literature seperti buku, jurnanal dan arikel yang berada di internet untuk melengkapi kajian teori yang berhubungan dengan judul peneliti. Data data yang dikumpulkan adalah data data ilmiah yang mendukung teori-teori dari penelitian ini.

2. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data penelitian kualitatif terdiri dari beberapa sumber dan dilakukan secara terus menerus hingga

datanya jenuh. Sumber data yang dimaksud seperti, catatan hasil wawancara, observasi dan studi dokumen. Menurut Bodgan (dalam Sugiyono. 2013, hlm 244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis hasil laporan dari kegiatan wawancara, observasi dan hasil studi dokumen sehingga dapat dipahami dan disampaikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, mejabarkan data kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun dengan polah, memilih mana yang penting dipelajari, dan membuat kesimpulan yang akan dijabarkan kepada orang lain.

Pada tahap ini peneliti menggunakan lima tahapan dalam menganalisis data. Tahapan tersebut ialah sebagai berikut :

a. Mengidentifikasi data

Dalam tahap ini dimana peneliti harus mengumpulkan data untuk membuat media pembelajaran bangun datar interaktif berbasis permainan tradisional. Data yang digunakan dapat dari data hasil wawancara, data dari hasil observasi peneliti dan data dari studi pustaka yang peneliti temukan dalam buku atau sebuah jurnal. Setelah data terkumpul peneliti dapat mendidentifikasi data-data dari hasil sumber darimana mereka diperoleh.

b. Mengkalsifikasikan data

Dalam kegiatan mengklasifikasikan data, dimana peneliti akan memisahkan hasil-hasil data yang diperoleh menjadi sebuah klasifikasi atau kelompok yang sama. Seperti mana bentuk segi empat, segi tiga dan lingkaran

c. Mendeskripsikan data

Setelah data di temukan dan dikelompokan. Peneliti akan medeskripsikan data yang peneliti temukan di lapangan.

d. Menafsirkan data

Kegiatan menafsirkan data ini dilakukan untuk membuat desain media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Seperti dalam permainan sondah terdapat kotak yang memiliki segi empat. Dalam segi empat ada banyak jenisnya seperti persegi, persegi panjang, trapesium dan belah ketupat. Nah dalam kegiatan menafsirkan ini peneliti menjelaskan secara rinci informasi agar pembuatan media pembelajaran berjalan dengan baik.

e. Menyimpulkan data

Dalam kegiatan penyipulan masalah ini, dimana peneliti harus menyimpulkan apakah data yang di dapat sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditulis. Dan pada tahap ini peneliti menganalisis media pembelajatron yang telah peneliti buat sebelum di uji coba.

D. Latar Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini direncanakan dengan alokasi waktu selama kurang lebih 4 bulan. Dimulai dari bulan Januari sampai dengan bulan April.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah SDN Leuwiranji 03 dengan alamat kampung Ciputih, desa sukamulya, kecamatan Rumpin, kabupaten Bogor, Provinsi Jawa barat.

E. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah peneliti sebagai pengembang media pembelajaran bangun datar menggunakan pola permainan tradisional engklek. Selain itu, siswa kelas IV SDN Leuwiranji 03 yang berjumlah 25 siswa. Dalam hal ini narasumber peneliti dalam penelitian ini diantaranya guru kelas IV SDN Leuwiranji 03 dan siswa .

F. Instrument Penelitian

Menurut sugiyono (2013, hlm.222) mengungkapkan dalam penelitian kualitatif yang menjadi alat penelitian adalah peneliti itu sendiri.

oleh sebab itu agar hasil penelitian dapat berkualitas maka peneliti harus divalidasi terlebih dahulu, validasi yang dimaksud adalah apakah peneliti sudah siap untuk terjun ke lapangan melakukan penelitian. Karena dalam penelitian kualitatif objek yang akan di teliti belum jelas dan pasti masalahnya, sumber data dan hasil yang diperoleh belum jelas. Oleh sebab itu, rancangan penelitian kualitatif masih disebut rancangan sementara dan akan berkembang ketika peneliti memasuki objek penelitian. Selain itu, penelitian kualitatif tidak dapat dipisah pisahkan kedalam variable-variabel penelitian karena diasumsikan bersifat realistik holistic dan dinamis. Dan karena itu pula peneliti menjadi instrument kunci dari penelitian kualitatif.

Untuk membantu peneliti sebagai instrument utama dalam melakukan kegiatan penelitian maka, peneliti membuat alat ukur berupa indikator ketercapaian media pembelajaran dan pedoman wawancara yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

1. Instrument ketercapaian media pembelajaran interaktif digital

Tabel 3.1 *Instrument ketercapaian media pembelajaran dalam konten/ materi*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan topik bahasan (kompetensi dasar / kurikulum)		
2.	Materi dalam media pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran		
3	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik		
4.	Materi menjelaskan konsep atau teori sesuai tujuan pembelajaran		
5.	Penyajian materi disusun secara berurut		

	(hirarkis)		
6.	Luas cakupan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		
7.	Penggunaan istilah dan rumus mudah dimengerti		
8.	Pemberian contoh atau ilustrasi mudah dipahami		
9.	Ringkasan materi mencakup seluruh materi yang disajikan		
10.	Durasi waktu penggunaan sesuai dengan materi yang disajikan		
11.	Ejaan dan tata bahasa mudah dimengerti		
12.	Penulisan materi tersusun teratur (sistematis)		

Tabel 3.2 *Instrument pencapaian media pembelajaran dalam aspek sistematika dan estetika media pembelajaran interaktif digital*

No	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Baik	Tidak
Sistematika			
1.	Tata letak (display) media		
2.	Fasilitas menu dalam media		
3.	Akselerasi huruf, angka dan symbol		
	Estetika		
1.	Kualitas visual resolusi grafik dan gambar		

2.	Komposisi warna dan resolusi		
3.	Kesesuaian warna text dan background		
4.	Akselerasi taks, visual audio dan animasi		
	Kualitas animasi		
1.	Penggunaan resolusi animasi		
2.	Kesesuaian objek gambar dengan materi		
3.	visualisasi objek gambar atas konsep materi		
4.	Redusi salah presepsi atas objek media		
	Kinerja program		
1.	Kemudahan intalsi dan konfigurasi		
2.	Ketepatan penggunaan symbol navigasi media		
3.	Kemudahan penggunaan tombol		
4.	Kualitas interface		
5.	Konsistensi kualitas operasional program		
6.	Reliabilitas operasional program dari bebas <i>error</i>		
7.	Interaktivitas stimulus-responsif pengguna (user) dengan system		

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Narasumber Guru

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
----	-------------------	------------

1.	Apa saja yang ibu siapkan sebelum melaksanakan proses pembelajaran matematika?	Guru
2.	Apakah dalam proses pembelajaran materi bangun datar ibu menggunakan media pembelajaran ?	Guru
3.	apakah di setiap akhir kegiatan pembelajaran ibu selalu menyiapkan evaluasi ?	Guru
4.	Bagaimana ibu menyelenggarakan pembelajaran agar siswa aktif di kelas ?	Guru
5.	Bagaimana ibu menyusun materi bangun datar untuk diajarkan di kelas ?	Guru
6.	Apa saja kendala ibu dalam melaksanakan proses pembelajaran materibangun datar?	Guru
7.	Bagaimana ibu mengatasi masalah yang ibu hadapi ?	Guru
8.	Apakah pemahaman siswa terhadap materi operasi hitung bilangan berpengaruh pada materi bangun datar ?	Guru
9.	Apakah dalam pembelajaran bangun datar ibu menyelipkan unsur budaya ?	Guru
10.	Apakah dalam kegiatan pembelajaran materi bangun datar ibu pernah menggunakan permainan ?	Guru

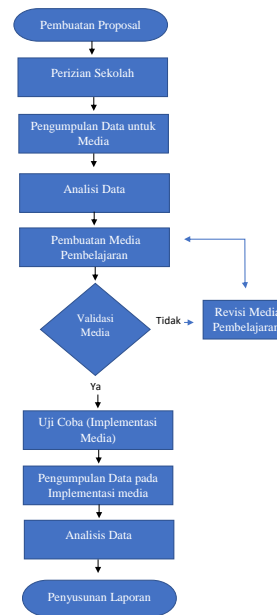
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Narasumber Siswa

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana pembelajaran yang tadi baru kalian lakukan? Menyenangkan atau tidak	Siswa

	?	
2.	Media yang digunakan tadi menyenangkan tidak ?	Siswa
3.	Apasih yang membuat menyenangkan /mebosankan dari kegiatan belajar tadi ?	Siswa
4.	Apakah belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini memudahkan kamu ?	Siswa
5.	Apakah dalam kegiatan pembelajaran berlangsung kamu mengalami kesulitan ?	Siswa
6.	Apa kalian paham dengan materi yang tadi di jelaskan ?	Siswa
7.	Lebih menyenangkan mana, belajara menggunakan media atau buku ?	Siswa
8.	Apakah lebih menyenangkan belajar sambil bermain ?	Siswa

G. Prosedur Penelitian

Di bawah ini terdapat diagram alir dalam prosedur penelitian yang berlangsung selama di tempat penelitian.



Berikut ini penjelasan dari diagram alir dalam Penelitian yang dilakukan dengan menjalankan prosedur yang telah penulis buat.

1. Pembuatan proposal

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah membuat proposal kegiatan penelitian yang terdiri dari beberapa poin, seperti latar belakang, merumuskan masalah, mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan judul penelitian dan memilih metode dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar peneliti siap dalam melakukan penelitian langsung di lapangan.

2. Perizinan sekolah

Setelah membuat proposal kegiatan penelitian, langkah pertama yang peneliti lakukan adalah melakukan perizinan terhadap sekolah yang akan diteliti. Yaitu sekolah SDN Leuwiranji 03 yang berada di daerah perbatasan provinsi Jawa Barat dan Banten. Surat izin akan dibuat oleh lembaga kampus UPI Serang. Selain

memberikan surat peneliti juga meminta izi secara lisan kepada pihak sekolah dan guru kelas yang akan dipakai menjadi subjek penelitian.

3. Pengumpulan data

Setelah melakukan perizinan, maka peneliti akan mengumpulkan data yang akan dipakai untuk penelitian. Pengumpulan data pertama bagaimana permainan tradisional ini digunakan oleh siswa di sekolah tersebut. Dan data yang selanjutnya analisis respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran kelas IV di SD tersebut.

4. Analisis data

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Tahap kegiatan ini harus berdasarkan metode penelitian yang telah ditentukan sebelumnya oleh penulis.

5. Pembuatan media pembelajaran

Setelah menganalisis data, sekarang berada pada tahap bagaimana peneliti merancang bahan ajar matematika materi bangun datar menjadi media pembelajaran interaktif digital yang menggunakan pola permainan tradisional engklek dengan menggunakan aplikasi macromedia flash.

6. Uji coba

Setelah media pembelajaran selesai dibuat menjadi sebuah produk dan sudah divalidasi oleh ahli. Maka, peneliti sudah bisa mencoba produk yang telah di buat kepada siswa. Tujuan utama dalam uji coba ini untuk melihat kekurangan dan keefektifitasan media pembelajaran yang sudah peneliti kembangkan.

7. Penyusunan laporan

Setelah kegiatan penelitian selesai. Peneliti harus menyusun laporan kegiatan yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung. Dengan hasil yang dapat menjawab rumusan masalah.