

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Creswell (dalam Sugiyono, 2021) mendefinisikan sebagai “suatu kegiatan yang melibatkan proses pengumpulan data, analisis, serta menghasilkan suatu pemahaman yang terikat dengan tujuan dari penelitian”. Secara konvensional metode penelitian merupakan suatu rangkaian proses mengumpulkan data secara ilmiah, kemudian dianalisis untuk mendapatkan data yang diharapkan sesuai dengan tujuan dari penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu pengaruh dari penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* dalam mengembangkan nilai karakter mandiri siswa di sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian kombinasi, yaitu dengan menggabungkan 2 pendekatan penelitian meliputi penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2021) metode penelitian kombinasi (*mixed method*) merupakan metode penelitian yang menggabungkan atau mengombinasikan antara metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian kualitatif sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam metode penelitian kombinasi ini akan menerapkan bentuk *sequential explanatory design*, menurut Creswell (Sugiyono, 2021) menyebutkan “*Explanatory Strategy in mixed method research is characterized by the collection and analysis of quantitative data in a second phase followed by the collection and analysis of qualitative data in a second phase that build on the result of initial quantitative results*” metode penelitian kombinasi dengan desain tersebut ditandai dengan pengumpulan data serta analisis data kuantitatif terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan pengumpulan data serta analisis data kualitatif di tahap selanjutnya, yang berguna untuk memperkuat hasil penelitian kuantitatif pada tahap pertama. Adapun desain dari *sequential explanatory* pada penelitian kombinasi bagian pendekatan kuantitatif dengan (*pre test-post test*) ditunjukkan sebagai berikut:

Intan Pangestika, 2022

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI SISWA SEKOLAH DASAR

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

Kelompok	Pre test	Treatment	Post test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Gambar 3.1. Desain Ekperimen (*Nonequivalent Control Group Design*)

(Sugiyono, 2021)

Keterangan:

O1 : Pretest Kelompok Eksperimen

O2 : Postest Kelompok Eksperimen

O3 : Pre test Kelompok Kontrol

O4 : Post Test Kelompok Kontrol

X : *Treatment* atau Layanan

Dengan demikian peneliti memilih metode kombinasi (*mixed method*) dengan desain *sequential explanatory* yang bertujuan untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif (luas dan lengkap) dan mampu memberikan gambaran serta menguraikan hubungan yang jelas mengenai pengaruh permainan tradisional berbasis *socratic method* terhadap penguatan nilai karakter mandiri siswa sekolah dasar.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek maupun obyek yang mempunyai kapasitas dan karakteristik penelitian yang telah diputuskan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulan (Sugiyono, 2021, hlm.145). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dan kelas V SDN Tambaksari 05 tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah sampel 66 siswa, sampel dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol (33 siswa) dan kelas eksperimen (33 siswa). Sampel tersebut ditentukan berdasarkan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yang dipilih dengan suatu pertimbangan tertentu dan izin dari pihak sekolah. Seluruh partisipan merupakan siswa kelas IV dan kelas V yang belum pernah mendapatkan materi pendidikan karakter dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional serta penerapan metode sokratik di sekolah.

3.3 Definisi Operasional

1. Nilai Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar

Intan Pangestika, 2022

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI SISWA SEKOLAH DASAR

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

Karakter mandiri merupakan sebuah sikap atau perilaku yang tidak bergantung kepada orang lain. Indikator perkembangan nilai karakter mandiri siswa yang peneliti ukur hanya pada ranah afektif yang disesuaikan dengan level afektif menurut Krathwohl yang mencakup 5 hal, diantaranya: menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menghargai (*valuing*), mengorganisasi (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*). Adapun indikator dari karakter mandiri yang digunakan diadaptasi dari Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kemendikbud diantaranya yaitu: Kerja keras, Disiplin, Percaya Diri, Kreatif, dan Inovatif. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu menggunakan skala sikap (Pretest-Posttest) dan observasi (wawancara dan lembar kerja siswa).

2. Permainan Tradisional berbasis *Socratic method*

Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun dari nenek moyang yang berasal dari setiap daerah dan memiliki ciri khasnya masing-masing serta memuat nilai luhur didalamnya yang kemudian akan diintegrasikan dengan penerapan metode sokratik yang berfungsi untuk memperkuat dampak yang akan dihasilkan dari permainan tradisional. Permainan tradisional yang digunakan pada penelitian ini antara lain: Gobak sodor, Boy boyan, Balap karung, dan Ular naga.

Adapun tahapan yang harus dilalui dalam menerapkan metode sokratik mengadopsi teori yang dikembangkan oleh Rusmana, N (2009) yaitu: Eksperientasi (*Experience*), Identifikasi (*Identify*), Analisis (*Analyze*), dan Generalisasi (*Generalitation*).

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan skala sikap dan observasi. Skala sikap berupa angket penilaian karakter yang berfungsi untuk mengukur perkembangan karakter mandiri siswa sekolah dasar. Kemudian selain skala sikap terdapat pula observasi meliputi lembar kerja siswa dan wawancara guru yang digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap kegiatan pembelajaran permainan tradisional berbasis metode sokratik. Adapun bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Intan Pangestika, 2022

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI SISWA SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3.1
Bentuk Instrumen Penelitian

No	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Instrumen	Keterangan
1.	Karakter Mandiri	Kuantitatif	Skala Sikap: Angket penilaian karakter untuk mengukur karakter mandiri sebanyak 43 item.	Skala sikap ini digunakan ketika pretest dan posttest untuk mengetahui karakter mandiri siswa.
		Kualitatif	1. Observasi 2. Wawancara Guru 3. Lembar Kerja Siswa 4. Dokumentasi	Wawancara dan Lembar Kerja Siswa digunakan untuk mengetahui respon guru serta siswa terhadap kegiatan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> . Dokumentasi memuat dokumen-dokumen yang mendukung data penelitian.

1. Skala Sikap

Instrumen untuk skala skala sikap yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket penilaian karakter mandiri yang difungsikan untuk mengetahui perkembangan karakter mandiri pada siswa di sekolah dasar. Angket disusun menjadi 44 item pernyataan yang sudah dikembangkan berdasarkan indikator karakter mandiri siswa meliputi kreatif, inovatif, percaya diri, disiplin, dan kerja keras. Angket penilaian karakter mandiri siswa sekolah dasar dibuat menggunakan Bahasa yang lebih sederhana agar mudah dipahami oleh responden. Angket yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan sistem memberikan centang (*checkbox*) pada poin yang menjadi pilihan. Kisi-kisi instrumen penelitian pada angket penilaian karakter mandiri siswa sekolah dasar yang tercantum merupakan kisi-kisi nomor item yang telah valid dan dapat

digunakan untuk penelitian. Adapun bentuk dari instrumen penilaian karakter mandiri tercantum pada Lampiran 2.1 mengenai kisi-kisi angket penilaian karakter mandiri siswa sekolah dasar disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.2.

Kisi-kisi angket penilaian karakter mandiri siswa sekolah dasar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Kategori	No. Pernyataan		Jumlah
				Positif	Negatif	
Karakter	Kemandirian	Kreatif	<i>Perfomance character</i>	1,9,17,27,36	2,10,18,28	9
		Inovatif	<i>Perfomance character</i>	19,29,37	3,11,20,30,38	8
		Percaya diri	<i>Perfomance character</i>	4,12,21,31,39	13,22,32,40	9
		Disiplin	<i>Perfomance character</i>	5,14,23,41	6,15,24,33,42	9
		Kerja keras	<i>Perfomance character</i>	7,25,34,43	8,16,26,35,44	9
TOTAL						44

Adapun pemberian bobot penilaian pada instrumen karakter mandiri dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3.

Bobot Penilaian Karakter Mandiri

Bentuk Jawaban	Bobot Skala (Likert)	
	Positif	Negatif
Tidak Setuju	1	4
Kurang Setuju	2	3
Setuju	3	2
Sangat Setuju	4	1

Sebelum digunakan, instrumen penilaian karakter mandiri telah dilakukan uji validasi ahli oleh Dr. Lutfi Nur, M.Pd, M.M., selaku dosen Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan Rekreasi di UPI yang turut memberikan saran serta masukan guna perbaikan. Serta telah dilaksanakan uji coba lapangan terhadap responden sejumlah 33 siswa kelas 5 dari SD Negeri Tambaksari 03 Kecamatan Kedungreja Kabupaten Cilacap.

Pengujian dan analisis instrumen dilaksanakan melalui beberapa tahap dari uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan SPSS versi 25, sehingga dapat diketahui kelayakan dari instrumen tersebut, adapun hasil pengolahan uji coba lapangan (validitas dan reliabilitas) dari instrumen penilaian karakter mandiri dapat diamati pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Rekapitulasi Hasil Analisis Item Pernyataan Instrumen Penilaian Karakter

No Item	Analisis Item Pernyataan Instrumen Karakter Mandiri				
	Reliabilitas		Validitas		Keterangan
	R	Ket.	r_{hitung}	Ket.	
1	0,913	Dapat diterima	0,459	Valid	Digunakan
2			0,390	Valid	Digunakan
3			0,354	Tidak Valid	Tidak Digunakan
4			0,420	Valid	Digunakan
5			0,394	Valid	Digunakan
6			0,149	Tidak Valid	Tidak Digunakan
7			0,552	Valid	Digunakan
8			0,417	Valid	Digunakan
9			0,469	Valid	Digunakan
10			0,560	Valid	Digunakan
11			0,381	Valid	Digunakan
12			0,358	Valid	Digunakan
13			0,135	Tidak Valid	Tidak Digunakan
14			0,375	Valid	Digunakan
15			0,451	Valid	Digunakan
16			0,410	Valid	Digunakan
17			0,591	Valid	Digunakan
18			0,507	Valid	Digunakan
19			0,288	Tidak Valid	Tidak Digunakan
20			0,384	Valid	Digunakan
21			0,360	Valid	Digunakan
22			0,476	Valid	Digunakan
23			0,376	Valid	Digunakan
24			0,665	Valid	Digunakan
25			0,386	Valid	Digunakan
26			0,520	Valid	Digunakan
27			0,520	Valid	Digunakan
28			0,527	Valid	Digunakan
29			0,380	Valid	Digunakan
30			0,647	Valid	Digunakan
31			0,367	Valid	Digunakan
32			0,493	Valid	Digunakan
33			0,482	Valid	Digunakan
34			0,412	Valid	Digunakan
35			0,495	Valid	Digunakan
36			0,505	Valid	Digunakan
37			0,263	Tidak Valid	Tidak Digunakan
38			0,449	Valid	Digunakan
39			0,447	Valid	Digunakan
40			0,376	Valid	Digunakan
41			0,477	Valid	Digunakan
42			0,270	Tidak Valid	Tidak Digunakan
43			0,497	Valid	Digunakan
44			0,491	Valid	Digunakan

Intan Pangestika, 2022

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI SISWA SEKOLAH DASAR

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

45			0,621	Valid	Digunakan
46			0,511	Valid	Digunakan
47			0,559	Valid	Digunakan
48			0,713	Valid	Digunakan
49			0,494	Valid	Digunakan
50			0,371	Valid	Digunakan

Hasil uji coba yang ditunjukkan pada tabel diatas menampilkan bahwa terdapat 6 item yang tidak valid, oleh karena itu item tersebut tidak dapat digunakan, dan terdapat 44 item pernyataan yang valid sehingga item tersebut layak digunakan dalam penelitian untuk mengukur perkembangan karakter mandiri siswa di sekolah dasar.

2. Observasi, Wawancara, Lembar Kerja Siswa, Dokumentasi

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data kualitatif meliputi observasi, wawancara kepada guru, lembar kerja siswa, serta dokumentasi. Fungsi instrumen tersebut adalah untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap kegiatan permainan tradisional berbasis *socratic method* dalam mengembangkan nilai karakter mandiri siswa di sekolah dasar. Sistem wawancara kepada guru dilakukan secara langsung dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah diuji validasi oleh ahli sebelum digunakan. Adapun kisi-kisi pertanyaan wawancara terhadap guru disajikan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Terhadap Guru

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1.	Pelaksanaan kegiatan pendidikan menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> di SD Negeri Tambaksari 05	1. Pelaksanaan kegiatan pendidikan karakter 2. Nilai karakter mandiri siswa	1,2,3,4 5,6
2.	Rancangan pelaksanaan kegiatan	1. Adanya rancangan	7,8

Intan Pangestika, 2022

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI SISWA SEKOLAH DASAR

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

	pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> di SD Negeri Tambaksari 05	pelaksanaan kegiatan pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i>	
3.	Menilai respon siswa terhadap kegiatan pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> di SD Negeri Tambaksari 05	1. Karakteristik siswa pada saat kegiatan pendidikan karakter tersebut dilaksanakan	9
		2. Respon siswa terhadap kegiatan pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i>	10
		3. Siswa mampu mengaplikasikan nilai karakter yang didapatkan melalui model pendidikan karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari	11

4.	Hambatan dan solusi dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> di SD Negeri Tambaksari 05	1. Apa saja yang menjadi hambatan dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan karakter dengan menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> di SD Negeri Tambaksari 05	12
		2. Solusi terhadap hambatan kegiatan tersebut	13
5.	Kelebihan dan kekurangan dari model pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> di sekolah dasar	1. keunggulan dari model pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> di SD	14
		2. kelemahan dari model pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional berbasis <i>socratic method</i> di SD	15

Berdasarkan kisi-kisi pedoman wawancara terhadap guru terdapat 15 pertanyaan yang akan digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap kegiatan permainan tradisional berbasis *socratic method* dalam mengembangkan nilai karakter siswa di sekolah dasar. Adapun pedoman wawancara yang akan digunakan tersaji dalam Lampiran 2.2. Instrumen yang akan digunakan

selanjutnya yaitu lembar kerja siswa, lembar kerja siswa difungsikan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan permainan tradisional berbasis *socratic method* dalam mengembangkan nilai karakter mandiri siswa di sekolah dasar. Lembar kerja siswa terdiri atas pertanyaan-pertanyaan singkat yang memuat indikator sikap. Adapun instrumen lembar kerja siswa terlampir dalam Lampiran 2.5. Instrumen berikutnya yaitu dokumentasi, dokumentasi memuat dokumen-dokumen penting yang mendukung data penelitian, seperti gambar atau foto serta video sebagai bukti hasil penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala sikap, observasi, serta dokumentasi. Berikut uraian terkait teknik pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Skala Sikap

Skala sikap adalah suatu instrumen dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur kemampuan dalam ranah afektif seperti sikap, perilaku, karakter, minat dan sebagainya. Menurut Andersen dalam (Saftari, Maya, 2019) kemampuan afektif berkaitan erat dengan ketertarikan (minat) dan sikap perilaku yang dapat berwujud disiplin, percaya diri, kerja sama, jujur, komitmen, dan lain-lain. Dengan demikian skala sikap dapat digunakan dalam penelitian ini karena skala sikap dapat digunakan untuk mengukur perkembangan karakter mandiri dari siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap dilakukan dengan cara membagikan daftar pernyataan tertulis kepada responden yaitu siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan atas respon dari responden terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan di lapangan. Teknik ini digunakan untuk mengamati tingkah laku manusia, proses kerja, gejala-gejala yang muncul pada responden dan apabila responden yang diobservasi tidak terlalu besar (Sugiyono, 2021). Pada penelitian ini kegiatan observasi bersifat *nonpartisipan*, yaitu peneliti

tidak terlibat secara langsung dengan kegiatan siswa yang sedang diamati dan peneliti bertindak hanya sebagai pengamat mandiri.

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap guru Olah Raga untuk mengetahui informasi mengenai penerapan penguatan karakter di SD tersebut, dan untuk mengetahui respon guru terhadap penerapan permainan tradisional berbasis *socratic method* dalam mengembangkan nilai karakter mandiri siswa di sekolah dasar.

4. Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa selama penerapan kegiatan permainan tradisional berbasis *socratic method* dalam mengembangkan nilai karakter mandiri.

5. Dokumentasi

Cara pengumpulan data dengan teknik dokumentasi yaitu berkenaan dengan pengumpulan dokumen-dokumen pendukung yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian seperti dokumen lembar jawaban angket pretest dan posttest siswa, angket respon siswa, foto pelaksanaan kegiatan penelitian, serta dengan melakukan analisa terhadap dokumen-dokumen yang sudah ada guna memperkaya hasil temuan pada penelitian ini.

3.6 Prosedur Penelitian

Hubungan antara desain dan prosedur penelitian akan diuraikan pada bagian tahapan penelitian. Tahapan penelitian ini telah disesuaikan dengan desain penelitian yang telah jelaskan sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan penelitian diantaranya:

1. Tahap Sebelum Penerapan Penelitian

- a. Studi literatur mengenai pendidikan karakter berbasis *socratic method* dengan penerapan permainan tradisional
- b. Studi literatur mengenai penguatan karakter mandiri
- c. Studi literatur mengenai kegiatan permainan tradisional yang ada di Indonesia

- d. Melakukan riset terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan penguatan karakter menggunakan permainan tradisional
 - e. Analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) di kelas V sekolah dasar
 - f. Menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Rencana Pelaksanaan Pelayanan (RPL), dan Lembar Kerja untuk siswa (LK)
 - g. Menyusun instrumen penelitian berupa angket penilaian karakter untuk mengukur perkembangan karakter mandiri siswa sekolah dasar
 - h. Melakukan uji validasi instrumen penelitian oleh dosen ahli
 - i. Melakukan perbaikan terhadap instrumen penelitian berdasarkan saran serta masukan dari dosen ahli
 - j. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan guru olah raga terkait dengan rencana penelitian serta dengan guru kelas V berkaitan dengan kondisi siswa
2. Tahap Penerapan Penelitian
- a. Melakukan *pretest* mengenai karakter mandiri kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
 - b. Memberikan pelayanan atau *treatment* melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan permainan tradisional berbasis *socratic method*. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara luring atau tatap muka di sekolah. Adapun rincian kegiatan penelitian akan disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6.
Kegiatan Penelitian

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran
Pertama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pretest 2. Siswa diberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan 3. Siswa diberikan arahan untuk mempersiapkan segala keperluan untuk kegiatan esok hari, seperti membawa minum, memakai kaos olah raga
Kedua kesembilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan awal <ol style="list-style-type: none"> a. Pembukaan (guru membuka kegiatan pembelajaran)

	<ul style="list-style-type: none"> b. Pernyataan tujuan (guru menjelaskan tujuan pembelajaran) c. Penjelasan langkah-langkah (guru menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional kepada siswa) d. Pembentukan kelompok (guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok bermain) e. Konsolidasi (pemaknaan terhadap tugas yang diberikan) <p>2. Transisi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami b. Menjawab pertanyaan dan menjelaskan kembali langkah-langkah permainan tradisional c. Guru membuat kesepakatan dengan siswa untuk melanjutkan ke tahap kerja <p>3. Kerja (Metode Sokratik)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Eksperientasi (guru harus memastikan keselarasan antara kompetensi yang akan dikembangkan, metode yang dipilih dengan materi yang digunakan) b. Identifikasi (guru melakukan refleksi tahap satu dengan cara mengidentifikasi pola respon siswa dalam menerima stimulan pada proses eksperientasi) c. Analisis (guru melakukan refleksi tahap dua dengan cara mengajak siswa untuk menganalisis dan memikirkan sebab akibat atas perilaku tertentu yang siswa lakukan selama tahap eksperientasi) d. Generalisasi (guru melakukan refleksi tahap akhir dengan cara mengajak siswa untuk menyusun rencana tindakan lanjutan untuk perbaikan perilaku yang dianggap menjadi kelemahan dirinya) <p>4. Terminasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Refleksi Umum (guru mengajak siswa untuk melakukan review atau mengulas kembali aktivitas permainan yang telah dilakukan, serta mengajak siswa untuk menarik kesimpulan secara umum dari keseluruhan kegiatan pembelajaran). Siswa juga diminta untuk mengungkapkan makna proses pembelajaran dari aktivitas permainan tradisional bagi dirinya b. Tindak Lanjut (guru memberikan penguatan pada siswa untuk mewujudkan rencana tindakan pada kehidupan sehari-hari dan membingkainya) c. Penutup (guru menutup kegiatan pembelajaran) <p>5. Siswa diminta untuk mengisi lembar respon siswa</p>
Kesepuluh	1. Memberikan <i>feedback</i> yang baik kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Melaksanakan <i>posttest</i> 3. Meminta siswa untuk mengisi lembar respon siswa 4. Melakukan wawancara kepada guru OR
--	--

3. Tahap setelah penerapan penelitian
 - a. Mengolah data penelitian kuantitatif
 - b. Menginterpretasi hasil pengolahan data
 - c. Menelaah hasil pengolahan data
 - d. Membuat kesimpulan dari kegiatan penelitian yang sudah dilakukan dengan menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang berlandaskan hasil temuan selama kegiatan penelitian
 - e. Mengumpulkan data kualitatif
 - f. Mengolah dan menganalisis data kualitatif
 - g. Menarik kesimpulan yang memperkuat hasil penelitian kuantitatif
 - h. Menyusun laporan hasil penelitian

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, langkah berikutnya yaitu mengolah data secara kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perkembangan karakter mandiri siswa sebelum dan sesudah diberikan pelayanan dan kemudian diukur perubahannya. Analisis data yang digunakan untuk melihat perkembangan karakter mandiri siswa yaitu dengan cara menganalisis skor dari 5 indikator karakter mandiri diantaranya kreatif, inovatif, percaya diri, disiplin, dan kerja keras. Adapun skor yang diberikan pada setiap jawaban sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran menggunakan skala 1-4 untuk pernyataan positif dan 4-1 untuk pernyataan negatif. Berikutnya, setelah hasil skor dari setiap jawaban sudah dijumlah dan dirata-rata, kemudian dibandingkan hasil data sebelum dan sesudah pembelajaran, selanjutnya data akan disajikan dalam bentuk diagram batang.

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan atau tidak dari hasil skor penilaian karakter mandiri berdasarkan sebelum dan sesudah pembelajaran, maka langkah berikutnya yaitu melakukan uji statistika. Berikut tahapan-tahapan dalam

Intan Pangestika, 2022

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS SOCRATIC METHOD TERHADAP PENGUATAN NILAI KARAKTER MANDIRI SISWA SEKOLAH DASAR

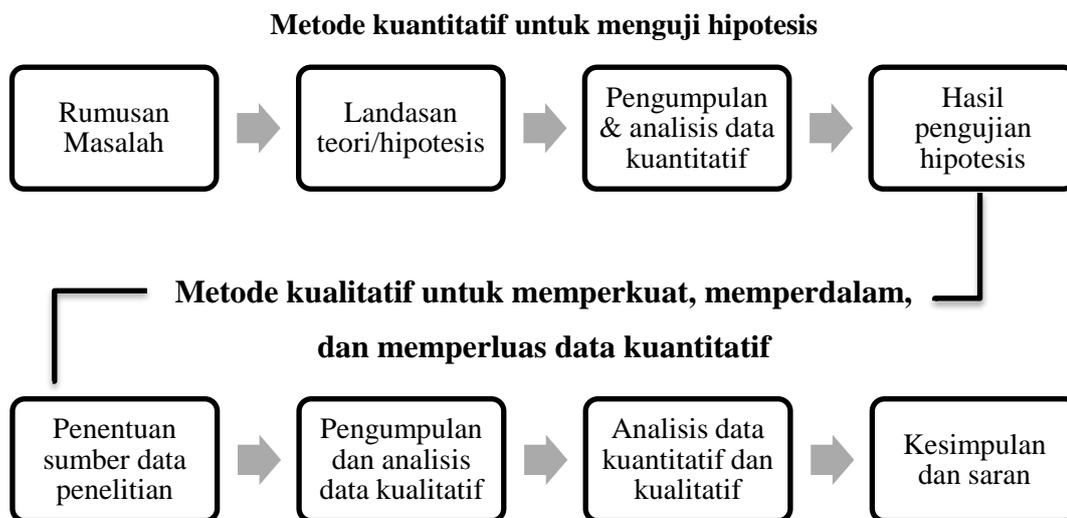
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

melakukan uji statistika pada analisis data karakter mandiri siswa diantaranya yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

Analisis data kualitatif dilakukan dengan melakukan analisa terhadap hasil wawancara guru serta melihat lembar kerja siswa yang berisi respon siswa terhadap kegiatan permainan tradisional berbasis *socratic method*.

3.8 Alur Penelitian

Adapun alur penelitian kombinasi dengan desain *sequential explanatory* ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3.2. Langkah-langkah penelitian dalam desain *sequential explanatory*

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut, pada tahap pertama penelitian akan dilaksanakan dengan menggunakan metode kuantitatif dan pada tahap ke dua akan menggunakan metode kualitatif untuk memperkuat data dari penelitian kuantitatif.