

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dalam penelitian kualitatif lebih banyak digunakan dalam penelitian kualitatif untuk menjelaskan, mendeskripsikan, dan menganalisis data. Dalam pendekatan kualitatif, makna dan proses diurutkan menurut perspektif atau evaluasi subjek (Yuni, 2017:53).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengumpulkan data atau informasi, ada beberapa langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation untuk membuat media pembelajaran*. penelitian ini menggunakan metode ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi mengenai bangun datar.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

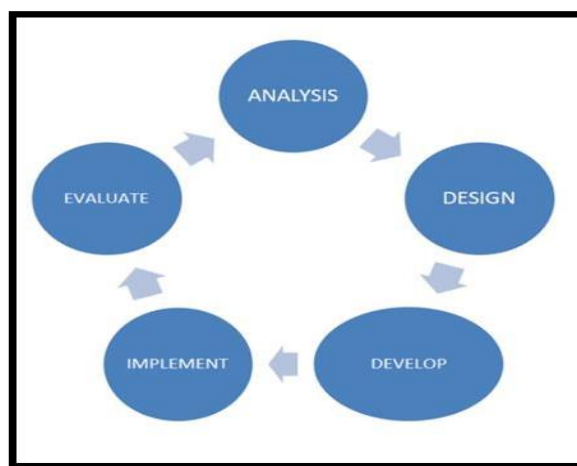
Metode ADDIE ini model yang memiliki tahapan yang sistematis untuk memberikan peluang melakukan aktivitas pengembangan mengenai model desain, dan buku ajar.

Untuk mendapatkan informasi yang benar, peneliti akan terlibat langsung dengan para informan sambil meneliti dan mengamati kegiatan terkini yang mencirikan kehidupan masyarakat Baduy. Tahap selanjutnya peneliti menerapkan model ADDIE sebagai sarana implementasi dalam membangun dan mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya dimana objek yang diangkat adalah bangunan leuit setelah mendapat informasi yang akurat dan mendalam dari informan dengan menggunakan teknik etnomatematika.

Metode penelitian yang kedua adalah metode deskriptif dengan menggunakan model pengembangan bahan ajar ADDIE. Prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE pada dasarnya dirancang secara

sistematik. Prosedur yang sistematis pada penelitian dan pengembangan berkaitan dengan setiap langkah yang akan digunakan dalam prosedur pengembangan model ADDIE yang mengacu pada langkah (Rayanto, 2020, hlm 15).

Model pengembangan ADDIE ini digunakan untuk mendesain media pembelajaran video animasi leuit. Sehingga menjadi sebuah bahan ajar yang bisa memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Tahapan- tahapan sistematis model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



**Gambar 3.1 Tahap- tahap Model Pengembangan ADDIE**

Langkah-Langkah dalam penelitian ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Untuk tahapannya adalah sebagai berikut:

a) Tahap analisis (*Analyze*)

Tahap analisa meliputi analisis kebutuhan, analisa isi pada hal ini peneliti melakukan analisis berdasarkan kebutuhan lapangan dan berdasar pada kajian teori. Kajian teoritis akan mendukung peneliti dalam membuat dasar pengembangan yang kuat ( Rayanto, 2020). Peneliti melakukan analisis di lingkungan Sekolah Dasar dengan tahapan berikut:

- 1) Analisis Dokumen bahan ajar, berupa: buku paket matematika di kelas 4 SD, lembar kerja siswa, media dan alat evaluasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran matematikapada materi keliling bangun datar.
- 2) Melakukan wawancara kepada guru tentang pembelajaran yang berkaitan dengan materi keliling bangun datar yang akan dibuat. Dan kebutuhan yang diperlukan guna menunjang pembelajaran keliling bangun datar.

Berdasarkan hasil analisis ditemukan permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga membuat banyak siswa lebih pasif dalam pembelajaran sehingga peneliti menganalisis bahwa kurangnya media pembelajaran yang ada disekolah tersebut. Oleh sebab itu, dalam permasalahan ini peneliti hendak menyusun sebuah media pembelajaran yang cocok untuk pendidikan sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran matematika. Materi yang digunakan dalam pembuatan video sesuai dengan implementasi kurikulum 2013 sesuai dengan materi matematika pada topik bangun datar.

*b) Tahap desain/perancangan(Design)*

Tahap desain adalah tahap perencanaan untuk melakukan sebuah pengembangan rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, Perlunya desain adalah untuk mempertegas pengembangan berdasarkan analisis kebutuhan dan kajian teoritis(Rayanto, 2020). Pada tahap ini peneliti merancang desain produk yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Peneliti akan memilih tempat penelitian dan pengembangan kemudian menentukan validasi ahli media pembelajaran, validasi materi matematika, Prosedur penilaian untuk tahap ini adalah dapat menggunakan lembar observasi oleh peneliti dan guru.

Rancangan produk ini disusun sebagai acuan pada tahap selanjutnya, tahap perencanaan ini terdiri dari

- 1) Menyusun tujuan pembelajaran yang terintegrasi dengan kearifan lokal sesuai dengan kompetensi dasar (KD). Dalam menyusun tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dengan optimal.
- 2) Pembuatan *storyboard* rancangan alur pengembangan media pembelajaran video animasi rumah adat leuit rinci dari awal hingga akhir disusun secara berurutan. Media pembelajaran video animasi leuit terdiri dari 10 menit yang diawali dengan pengenalan filosofi/sejarah mengenai leuit, bentuk bangunan, dan dilanjutkan dengan bentuk geometri yang ada dibangun leuit yang mencakup bangun persegi dan persegi panjang untuk bagian bawah bangunan, dan ada bentuk trapesium dan segitiga untuk bagian atap, Selanjutnya akan dijelaskan mengenai bagaimana rumus masing-masing bangun tersebut. Pembuatan media pembelajaran video animasi leuit ini akan menggunakan aplikasi *Kine Master*.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi leuit membutuhkan pengembangan berupa pembuatan video secara keseluruhan dengan konsep yang telah disusun. Tahapan perkembangan akan di uji coba validator yaitu validasi ahli bidang matematika dan validasi ahli media dan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli dalam lembar validasi di tahapan implementasi.

Tahapan pengembangan produk merupakan tahapan untuk menyatukan rancangan yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *kinemaster*. Pada tahap ini gambar ilustrasi diambil dari google bentuk PNG. Video animasi di desain sesuai dengan materi yang sudah ditentukan yaitu bangun datar. Video pembelajaran terdiri dari beberapa

bagian yang pertama yaitu video pembuka, inti materi, dan penutup video. Dalam video pembelajaran dibuat untuk anak bisa mengikuti pembelajaran dengan aktif yang berpusat pada peserta didik dengan pembelajaran melalui video animasi. Strategi yang dimunculkan pada video ini agar anak dapat demokrasi dan dapat memudahkan anak dalam memahami materi matematika.

d) Tahap Implementasi/eksekusi (*Implement*)

Tahap implementasi merupakan proses dilakukannya penerapan serta uji coba media pembelajaran video animasi rumah adat leuit untuk pembelajaran keliling bangun datar. Tahap implementasi digunakan untuk mengetahui hasil dari tingkat ketercapaian validasi produk. Media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli, validasi ahli materi matematika, dan pengguna (guru) kemudian dilakukan uji coba awal dilakukan untuk meminimalisir kesalahan gerak yang tidak sesuai dengan karakteristik gerak anak.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yaitu tahap untuk mengevaluasi media pembelajaran video animasi leuit yang telah dikembangkan dengan memperhatikan data masukan serta saran perbaikan produk oleh validasi ahli dan pengguna. Rayanto (2020) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan evaluasi formatif yang berhubungan dengan tahapan pengembangan sehingga dapat memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Evaluasi formatif dilakukan memperoleh data agar dapat menyempurnakan hasil dari pengembangan produk media pembelajaran video animasi setelah dilakukan tahapan-tahapan sebelumnya. Peneliti mengetahui dan memperoleh suatu data tingkat keberhasilan produk pengembangan media pembelajaran video animasi mulai pengumpulan data dari awal hingga implementasi dari tahapan.

penelitian dan pengembangan. Data yang diperbolehkan akan di *review* dan disimpulkan secara sistematis dengan menggunakan evaluasi formatif, sehingga mendapat hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi dengan efektif dan efisien digunakan untuk menunjang aktivitas belajar anak kelas IV SD.

### C. Desain Uji Coba Produk

Penelitian ini menggunakan 2 desain uji coba. Adapun implementasi dari tahapan perkembangan menurut Rayanto (2020) yaitu sebagai berikut :

#### 1. Validasi ahli

Validasi ahli dilakukan untuk validator ahli materi bidang matematika dan ahli materi dan ahli media. Tahapan uji coba ahli sangat penting dilakukan agar dapat menghasilkan produk pengembangan yang memenuhi standar dan kebutuhan peserta didik. Setelah validasi ahli dilakukan revisi (jika diperlukan) berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi bidang matematika dan ahli media. Produk pengembangan yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan para ahli di uji coba kepada peserta didik.

#### 2. Uji kelompok

Uji kelompok yang dilakukan untuk pengembangan media video animasi dengan 12 subjek yaitu peserta didik IV SD. Hal ini sesuai dengan pendapat Rayanto (2020) yang menyebutkan bahwa validator uji coba kelompok jumlahnya 10- 15 subjek. Subjek uji coba ini merupakan 4 anak berkemampuan kurang dan 4 anak berkemampuan sedang dan 4 anak memiliki kemampuan lebih. Pada tahapan uji coba kelompok ini guru sebagai pengguna akan mengisi lembar uji cobaproduk, agar bisa mengetahui kelayakan produk yang sudah

dikembangkan dan dapat memberi saran dan masukan untuk menghasilkan produk pengembangan video animasi yang lebih baik.

### 3. Uji lapangan

Uji coba lapangan yang dilakukan untuk pengembangan video animasi dengan 25 subjek yaitu anak IV SD. Hal ini sesuai dengan pendapat Rayanto (2020) yang menyebutkan bahwa validator uji coba lapangan berjumlah 25-30 subjek. Pada implementasi ini guru juga sebagai pengguna diberikan lembar uji coba terhadap produk pengembangan untuk mengetahui penilaian dari produk pengembangan jika digunakan dalam skala yang lebih besar atau lebih banyak.

## **D. Teknik dan Instrumen Pengambilan Data**

### 1. Teknik Pengambilan Data

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan beberapa teknik dalam pengambilan data. Diantaranya:

#### a. Observasi

Menurut Rahmi Padalingan (2019 hlm 23) , bahwa observasi adalah pengamatan yang disengaja dan metodis. Catatan lapangan digunakan dalam penelitian ini untuk mendokumentasikan pengamatan. Ini adalah sumber penting untuk penelitian kualitatif. Dengan menggunakan panca inderanya untuk menelaah tindakan suatu objek, pengamatan penulis dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi atau data untuk penelitian. Dalam penelitian ini, para orang tua dan anak-anak yang terpilih sebagai partisipan penelitian diamati oleh penulis.

Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan maksudnya yaitu peneliti terlibat dalam aktivitas yang diamati secara langsung. Ketika seseorang diawasi atau dimanfaatkan sebagai sumber data penelitian, peneliti terlibat aktif dalam kegiatanrutinnya.

Peneliti mengamati sambil melakukan aktivitas yang sama dengan penyedia data dan mengalami pasang surut yang sama dengan mereka. Informasi yang dikumpulkan melalui observasi partisipatif ini akan lebih teliti, tepat, dan akan memungkinkan peneliti untuk menentukan signifikansi dari setiap perilaku yang terlihat.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi mengenai berbagai jenis bentuk bangunan leuit dan melakukan kegiatan observasi pada saat kegiatan pembelajaran untuk menguji coba produk bahan ajar dan media pembelajaran yang sudah dibuat.

b. Wawancara

Wawancara adalah sesi tanya jawab dua orang atau lebih (Rahmi Padalingan 2019). Sementara itu diharuskan untuk memenuhi standar wawancara umum, yang berisi pertanyaan kunci terkait penelitian, sebagai bagian dari prosedur wawancara penelitian. Sumber utama saat melakukan wawancara adalah panduan wawancara. Wawancara adalah metode penting untuk mengumpulkan data. melibatkan gejala yang dipilih oleh sukarelawan penelitian manusia. Wawancara mendalam, khususnya, digunakan untuk mempelajari kejadian tertentu dari sudut pandang orang yang bersangkutan.

Teknik pengumpulan data yang umum dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam umumnya merujuk pada proses pengumpulan data untuk proyek penelitian melalui sesi tanya jawab yang dilakukan secara tatap muka antara pewawancara dengan informan atau narasumber, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, dan selama kedua belah pihak aktif terlibat dalam kegiatan sosial untuk porsi yang cukup besar dari wawancara. Keunikan wawancara mendalam adalah minat mereka terhadap kehidupan informan sebagai hasilnya.

Ada dua tujuan peneliti dalam melakukan teknik wawancara mendalam ini. Pertama, untuk mengumpulkan data dari narasumber



tentang makna-makna yang terkandung dalam bangunan leuit serta bertanya kepada guru mengenai kegiatan pembelajaran materi bangun datar. Wawancara kepada masyarakat untuk mengetahui lebih mendalam mengenai bangunan leuit baik dari sejarah, filosofi, bentuk bangunan dll, kemudian peneliti akan melakukan wawancara mendalam kepada guru untuk mengetahui materikeliling bangun datar apa saja yang diajarkan untuk kelas IV.

Kedua, digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa pada saat pembelajaran materi bangun datar bersama guru dan memperoleh informasi dari siswa yang telah melakukan permainan video pembelajaran video animasi materi keliling bangun datar kelasIV di SD Negeri Penggung Kota Serang.

c. Studi Dokumen

Menurut Sugiyono(2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau mempunyaidibilitas yang tinggi jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis yang sudah ada. Tetapi tidak semua dokumen memilih tingkat kredibilitas yang tinggi. Sebagai contoh banyak foto yang tidak mencerminkan keadaan aslinya, karena foto bisa saja dibuat untuk kepentingan tertentu. Studi Dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai literatur untuk melengkapi kajian teori yang berhubungan dengan media pembelajaran dan leuit suku baduy. Studi pustaka dilaksanakan juga untuk mengumpulkan data ilmiah dengan teori-teori lainnya yang mendukung penelitian. Data ilmiah tersebut peneliti mendapatkan dari mengkaji referensi perpustakaan UPI Kampus Serang, internet, jurnal, dan sumber lainnya

## 2. Instrumen Pengambilan Data

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang dapat diamati, menurut Sugiyono (2018, hlm. 98). Oleh karena itu, tujuan penggunaan alat penelitian adalah untuk mengumpulkan data yang komprehensif tentang suatu masalah, fenomena alam atau sosial.

Peneliti sendiri berfungsi sebagai instrumen atau alat penelitian dalam metode kualitatif. Untuk menentukan seberapa siap seorang peneliti kualitatif melakukan penelitian yang nantinya akan dilakukan di lapangan, maka peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” (Sugiyono 2018, hal. 149) Instrumen pengumpulan dan perolehan data digunakan dalam penelitian untuk mempermudah proses penelitian. Dengan mengajukan pertanyaan, memperhatikan, mengawasi hal-hal, dan mencatat selama melakukan penelitian ini, peneliti sekaligus berfungsi sebagai instrumen dan pengumpul data. Peneliti harus terlibat dengan orang dan peserta lain selama proses studi, kehadiran mereka sangat penting untuk penelitian kualitatif. Alat lain yang digunakan dalam penelitian ini, selain peneliti, adalah protokol wawancara terbuka atau tidak terstruktur, alat perekam untuk dokumentasi, dan format dokumen. Peneliti membutuhkan dua jenis pendukung saat melakukan wawancara: pedoman wawancara dan alat perekam. Aturan wawancara dapat berupa pertanyaan panjang yang harus dijawab oleh orang yang diwawancarai. Tape recorder, ponsel, dan alat perekam video digunakan untuk penelitian, tergantung pada situasinya.

Dalam penelitian ini terdapat 2 instrumen untuk penelitian, yang pertama yaitu instrumen untuk melakukan wawancara mendalam kepada masyarakat dan guru serta siswa. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen wawancara.

## a. Indikator Media Pembelajaran yang Baik

**Tabel 3.1 Indikator Media Pembelajaran yang Baik**

No	Aspek Kelayakan Media Pembelajaran	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.		
2.	Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.		
3.	Praktis		
4.	Luwes		
5.	Ketahanan		
6.	Efektifitas Penggunaan		
7.	Keluasan sasaran		
8.	Mutu teknis		

## b. Indikator Bahan Ajar yang Baik

**Tabel 3.2 Indikator Bahan Ajar yang Baik**

No	Aspek dan Indikator Bahan Ajar	Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>ASPEK KELAYAKAN ISI BAHAN AJAR</b>			
<b>A. Cakupan Materi</b>			
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.		

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>A. Mengandung Wawasan Produktivitas</b>			
1.	Mebutuhkan semangat kemandirian, yaitu menyajikan latihan, contoh-contoh yang memotivasi peserta didik untuk bekerja keras		
<b>B. Mengandung Wawasan Kontekstual</b>			
1.	Menyajikan contoh konkret dari Lingkungan lokal/nasional/internasional.		
2.	Bahan ajar mengintegrasikan unsur-unsur Kearifan lokal setempat.		
<b>ASPEK KEBAHASAAN BAHAN AJAR</b>			
<b>A. Komunikatif</b>			
1.	Bahan ajar disajikan dalam bahasa yang Menarik dan lazim dalam komunikasi.		
2.	Kesesuaian ilustrasi pada gambar dengan substansi yang akan disampaikan.		
<b>B. Dialogis dan Interaktif</b>			

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 interaksi (peserta didik seolah berkomunikasi dengan penulis)		
<b>ASPEK PENYAJIAN BAHAN AJAR</b>			
<b>A. Pendukung Penyajian Materi</b>			
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 diambil.		
4.	Ketepatan penomoran dan penamaan tabel, gambar, dan lampiran.		
5.	<i>Advance organizer</i> (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

c. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Masyarakat Baduy

**Tabel 3.3 Datar Pertanyaan Wawancara Narasumber Masyarakat Baduy**

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1	Bagaimana Sejarah dari dibangunnya leuit pak?	Orang Baduy

2	Bagaimana Filosofi dari bangunan leuit ini pak?	Orang Baduy
---	---	-------------

3	Apa ciri khas dari bangunan leuit ini pak?	Orang Baduy
4	Bahan apa saja yang digunakan untuk Membuat leuit?	Orang Baduy
5	Bagaimana proses pembuatan leuit?	Orang Baduy
6	Ketika seseorang ingin membangun leuit apakah bisa dibangun secara bebas atau ada aturannya pak?	Orang Baduy
7	Untuk jumlah kepemilikan leuit apakah ada batasan untuk perorangnya?	Orang Baduy
8	Struktur bangunan leuit pintunya ada berapa pak?	Orang Baduy

d. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru

**Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru**

No	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Dalam proses pembelajaran biasanya apa saja yang ibu siapkan pada saat mengajar matematika?	Guru
2.	Untuk pembelajaran bangun datar ibu menggunakan media apa saja?	Guru
3.	Dalam pembelajaran biasanya menggunakan evaluasi untuk mengetahui pencapaian anak-anak paham atau tidak. Biasanya ibu menggunakan evaluasi seperti apa?	Guru

Alfathannia Kinanti, 2023



4.	Biasanya berapa pertemuan yang dibutuhkan agar siswa paham materi bangun datar?	Guru
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 keliling bangun datar?	Guru
8.	Soal evaluasi yang ibu gunakan biasanya diambil darimana?	Guru
9.	Apakah dalam media untuk mengajarkan materi bangundatar ibu menyelipkan faktor-faktor budaya?	Guru
10.	Apakah ibu sering menggunakan media pembelajaran video dalam mengajarkan keliling bangun datar tersebut?	Guru

e. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa

**Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Siswa setelah Melakukan Uji Coba**

No	DaftarPertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana tadi pembelajarannya? Seru atau tidak?	Siswa
2.	Media yang digunakan seru tidak?	Siswa

Alfathannia Kinanti, 2023

*INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASILEUIT PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS IV SD*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.	Belajar menggunakan video animasi leuit lebih mudah atau bagaimana?	Siswa
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

### E. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, hlm 334) analisis data adalah tindakan mencari dan mengumpulkan informasi secara metodis sehingga mudah dipahami dan dibagikan dengan orang lain. Informasi dikumpulkan melalui wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya. Mengorganisir data, membaginya menjadi unit-unit, mensintesiskannya, merangkainya menjadi pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan diperiksa, dan menarik temuan yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain adalah langkah-langkah dalam proses analisis data.

Pada penelitian ini, langkah-langkah analisis data yang digunakan adalah *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman sebagai berikut.

#### 1. Pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah hasil dari wawancara, hasil observasi, dan dokumen lain yang sesuai kemudian dikembangkan. observasi dan studi pustaka tentang bentuk-bentuk

bangunan yang ada di baduy luar. Setelah data terkumpul, data-data tersebut kemudian diidentifikasi berdasarkan asal data diperoleh. Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data mengenai bangunan leuit baik dari sejarah, ciri-ciri, filosofi dan bagian bagian penting dalam leuit yang akan diklasifikasikan pada tahapan selanjutnya.

## 2. Reduksi data

Reduksi data adalah suatu analisis yang menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasikan data menjadi sedemikian rupa, sehingga kesimpulan dapat ditarik dan diverifikasi. Reduksi data digunakan untuk menyederhanakan data yang diperoleh agar memberikan kemudahan peneliti dalam menyimpulkan hasil penelitian. Selain itu, penelitian dari lapangan dikumpulkan kembali dan dipilih kembali untuk menentukan data yang tepat untuk digunakan oleh pembaca. Pada tahap reduksi data ini mengklasifikasikan bentuk-bentuk bangun datar yang ada di bangunan leuit. Dan juga hal penting seperti sejarah, filosofi dll akan diklasifikasikan agar lebih sederhana.

## 3. Penyajian data

Penyajian data adalah analisis data yang digunakan untuk menyesuaikan data yang sebelumnya direduksi untuk memperoleh data yang lebih utuh. Penyajian data ini menyajikan data berupa uraian singkat atau deskripsi dengan mudah untuk pemahaman data dan memudahkan merancang kegiatan selanjutnya. Penelitian ini menunjukkan data berupa data sejarah, filosofi, kegunaan, bentuk, ciri-ciri leuit yang didapat melalui observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Hal ini menjadikan peneliti melakukan suatu pengembangan media pembelajaran mengenai leuit untuk mengenalkan bentuk bangun datar yang ada di bangunan tersebut dan bagaimana cara menghitung keliling bangun datar dari bangunan leuit tersebut.

Alfathannia Kinanti, 2023

#### 4. Penarikan kesimpulan atau verifikasi

Tahap akhir penelitian kualitatif adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Pada tahap awal data masih belum lengkap dan belum bermakna. Oleh karena itu, peneliti melakukan verifikasi data dan mencari data ulang sampai menemukan data yang efisien. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah mampu menjadi jawaban rumusan masalah yang sudah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwasanya peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran berupa video leuit pada materikeliling bangun datar untuk kelas IV SD.