

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian yang digunakan dalam menganalisis isu ini menggunakan pendekatan kualitatif. Bentuk dari penelitian kualitatif ini berupa data informasi secara deskriptif, dimana dalam pelaksanaannya melakukan langkah pengamatan, wawancara dan pengolahan data. Subandi (2011, hlm 173) menurutnya teori dari penelitian tersebut dibangun berdasarkan data yang telah diteliti, dalam penyajian hingga analisis data dilakukan secara naratif. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana para partisipan memberikan makna dari lingkungan sekitar dan bagaimana makna-makna tersebut mempengaruhi perilaku mereka sendiri.

Untuk analisis kualitatif, peneliti melakukan pendekatan terarah kepada guru dan siswa kelas 4 di sekolah dasar tempat peneliti melakukan penelitian. Dengan melakukan wawancara dan juga studi dokumentasi berupa buku pelajaran matematika. Dari hasil pengamatan tersebut, data analisis menggunakan Teknik deskriptif.

#### **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode etnografi. Kamarusdiana (2019, hlm 114) menuliskan bahwa etnografi merupakan cabang antropologi yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menganalisis unsur suatu kebudayaan atau bangsa. Jadi etnografi ini menjelaskan hal-hal apa saja yang menunjukkan fenomena sosial yang terjadi dikalangan masyarakat terkait kebudayaan setempat. Dalam pandangan Koentjaraningrat yang menyatakan bahwa isi dari etnografi mengenai suatu deskripsi kebudayaan etnik dari suatu suku bangsa secara holistik atau secara keseluruhan. Etnografi merupakan salah satu metode dari salah satu pendekatan penelitian kualitatif, yang mana kualifikasinya menunjukkan penelitian data berupa informasi deskriptif. Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis kebudayaan banten sebagai bahan materi pada media pembelajaran permainan monopoli.

Metode kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dimana model ini mengacu pada proses pengembangan pembelajaran secara sistematis. Model ini pun mudah untuk diterapkan di sekolah terutama pada sistem kurikulum yang menekankan pada aspek pengetahuan, keterampilan serta sikap. Pengembangan yang diarahkan dalam suatu program yakni program yang telah dilaksanakan dan diharapkan menjadi lebih baik Cheung dalam Noviyanti (2020, hlm.109). Adapun 5 tahapan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda yaitu tahap analisis, tahap design, tahap development, tahap implementasi, dan terakhir tahap evaluasi.

Model ADDIE ini akan menjadi landasan yang digunakan peneliti dalam merancang media pembelajaran Monopoli Baduy dengan lima tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*analyze*)

- a. Melakukan analisis dokumen bahan ajar berupa buku matematika kelas 4 SD, lembar kerja peserta didik, media dan alat evaluasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Peneliti membuat analisis bahan ajar yang baik dan memuat kriteria di dalamnya pada bagian instrument penelitian.
- b. Melakukan proses wawancara kepada guru kelas 4 SD tentang pembelajaran khususnya materi bangun datar. Langkah pembelajaran apa saja yang digunakan, karakteristik siswa di dalam proses pembelajaran, bagaimana cara guru dalam penyampaian materi dalam kelas. Wawancara yang dilakukan peneliti yaitu wawancara mendalam dengan semiterstruktur, peneliti menyiapkan berupa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada guru dan pertanyaan tersebut dapat disesuaikan dan berkembang sesuai dengan keadaan di lapangan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

- a. Menyusun tujuan pembelajaran yang diintegrasikan dengan kearifan lokal sesuai dengan kompetensi dasar (KD). Dalam merancang tujuan pembelajaran didalamnya harus memuat Audience, Behaviour, Conditioning,

dan Degree (ABCD), agar proses dan hasil pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

- b. Merancang media pembelajaran berupa *board game* (monopoli) yang diintegrasikan dengan budaya Banten khususnya kearifan lokal pada suku Baduy.
- c. Merancang bahan ajar dengan mengintegrasikan kearifan lokal budaya Baduy khususnya pada bangunan rumah adat Baduy dan Leuit tempat penyimpanan padi. Bahan ajar ini memuat materi keliling dan luas bangun datar segitiga, persegi, dan persegi panjang, contoh soal, dan evaluasi.

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Dalam tahapan ini hasil pengembangan dari tahap design menjadi bentuk nyata berupa produk yang kemudian akan diimplementasikan.

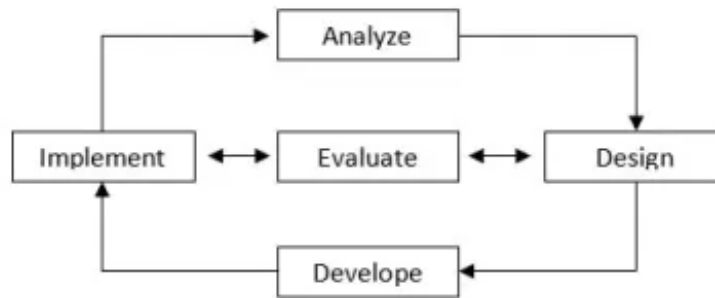
- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp)
- b. Membuat media pembelajaran berupa permainan papan monopoli yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Banten khususnya suku Baduy.
- c. Membuat serta mengembangkan bahan ajar yang terdiri dari materi ajar, lembar kegiatan peserta didik, dan evaluasi.

### 4. Tahap *Implementation* (penerapan)

Dalam tahapan ini hasil pengembangan media pembelajaran dan bahan ajar diterapkan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Dalam tahapan ini peneliti akan memperhatikan mengenai hambatan dan kekurangan Ketika produk diujicobakan sehingga peneliti bisa menentukan langkah selanjutnya.

### 5. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Pada tahapan akhir ini dalam prosedur model ADDIE, peneliti melakukan penilaian secara keseluruhan terhadap semua proses yang sudah dilakukan. Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan revisi produk berdasarkan dari hasil tahap pengimplementasian. Tahap ini merupakan tahap pengembangan dari tahap desain, hasil rancangan desain tersebut yang kemudian akan diimplementasikan menjadi bentuk nyata berupa produk.



Gambar 3. 1 Bagan Alir Model ADDIE

## C. Teknik Penelitian

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa Teknik antara lain sebagai berikut:

#### a. Wawancara mendalam (*in-depth interviews*)

Menurut arifin (2014, hlm. 170) wawancara yang mendalam melibatkan proses tanya-jawab yang mendalam antara pewawancara dan seorang informan atau sumber untuk memperoleh informasi yang lebih terperinci sesuai dengan tujuan riset tersebut. Meskipun menurut sujarweni (2014, HLM. 32) wawancara yang mendalam menunjukkan bahwa para peneliti sangat terlibat dalam kehidupan topik-topik yang dipelajari dan pertanyaan-pertanyaan yang dijawab tanpa pedoman yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan berulang-ulang. Wawancara yang mendalam juga disebut wawancara secara mendalam dengan mengajukan pertanyaan terbuka, pertanyaan yang diajukan harus sesuai dengan fokus penelitian, yaitu, sehubungan dengan sistem game monopoli dan tanggapan setelah bermain game, memungkinkan responden untuk memberikan jawaban yang lebih luas tetapi masih fokus pada fokus penelitian.

#### b. Observasi Partisipan

Observasi adalah teknik pengumpulan data langsung dan sistematis. Menurut arifin (2014, hlm, 170) pengamatan terhadap partisipan merupakan kegiatan observasi yang di dalamnya pengamat (seseorang yang mengamati) berpartisipasi dalam lingkungan para pengamat. Pengamatan adalah kegiatan pengamatan yang

dilakukan untuk tujuan tertentu, dalam penelitian ini tujuan pengamatan untuk mendapatkan data untuk tujuan penelitian, sebuah contoh adalah untuk melihat respon subjek ketika bermain monopoli. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian mencakup analisis data yang saksama dan sistematis. Data yang telah diperoleh para peneliti melalui pengamatan ini adalah melalui rekaman visual atau video dan alat-alat bantu lainnya. Dalam pengamatan ini, para peneliti terlibat dalam kegiatan orang-orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data bagi para peneliti.

### c. Analisis Dokumen

Melakukan riset dan pengamatan tidak hanya diperoleh melalui wawancara atau pengamatan, pengamatan dapat diperoleh melalui dokumen-dokumen yang mendukung riset dan menambahkan informasi. Informasi yang diperoleh analisis dapat diperoleh melalui gambar, catatan, jurnal, cendramatik dan data lainnya untuk informasi tentang masa lalu. Dalam penelitian kualitatif itu sendiri, ada dokumen penting yang harus dilakukan karena sangat berguna untuk mendapatkan data yang belum diperoleh dalam pengumpulan data lainnya. Dokumen itu sendiri adalah catatan peristiwa atau peristiwa masa lalu. Dalam penelitian itu, analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan sumber atau data penulisan, gambar, atau data lainnya mengenai konsep tentang game, sistem, dan aturan permainan monopoli budaya Banten, hubungan permainan dengan bahan materi bangun datar kelas IV SD yang dibutuhkan, aspek ini merupakan jawaban untuk apa yang didefinisikan dalam studi tersebut (Sugiyono, 2014, hlm. 329).

## **2. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengikuti pengumpulan data. Komposisi digambarkan dalam sebuah deskripsi kualitatif. Menurut sugiyono (2014, hlm. 335) hal itu memperlihatkan bahwa analisis data merupakan proses sistematis untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan mengorganisasikan data tersebut ke dalam kategori, mengelompokkan mereka menjadi unit-unit, mensintesis mereka, menyusun menjadi pola, memilih apa yang penting dan apa yang harus dipelajari, dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Dalam menganalisis data, para peneliti menggunakan metode analisis konsep sebagai cara menganalisis data, dengan lima tahap analisis berikut;

a. Identifikasi Data

Identifikasi merupakan proses mengenali atau proses identifikasi berdasarkan kriteria dan karakteristik data, identifikasi data ini dilakukan dengan menganalisa sistem permainan monopoli berdasarkan dokumen yang diperoleh dari buku, studi perpustakaan, Internet, dan hasil wawancara. Setelah data itu dikumpulkan, peneliti mengidentifikasi data menurut aspek yang diamati. Identifikasi Data dilakukan dengan menganalisa permainan monopoli yang kemudian akan dimodifikasi sesuai budaya yang diperlukan.

b. Klasifikasi Data

Klasifikasi atau klasifikasi data dilakukan untuk mengidentifikasi sistem permainan monopoli yang terdiri dari aturan, ukuran, dan aturan permainan monopoli berdasarkan analisis dokumen, pengamatan dan wawancara siswa.

c. Mendeskripsikan data

Pada tahap ini, peneliti menguraikan data secara keseluruhan dari data umum hingga data yang paling khusus, data yang dihasilkan dari temuan sampai tahap analisis berdasarkan metode riset yang digunakan dan rumusan penelitian yang diteliti, dan kemudian data dilaporkan dengan menguraikan data yang ditemukan di lapangan.

d. Menafsirkan data

Setelah data dianalisis, personalisasi data yang akan dibuat permainan menjadi konsep kunci untuk dapat dimodifikasi. Peneliti memodifikasi monopoli permainan dengan membuat media permainan lebih menarik bagi orang-orang seperti anak-anak, dan dalam permainan itu disisipkan materi bangun datar serta memodifikasi permainan monopoli dengan menyesuaikan kurikulum, standar kompetensi dasar, dan materi yang akan diajarkan.

e. Menginterpretasi atau menyimpulkan data

Pada tahap ini, peneliti menyimpulkan data yang telah dianalisis berdasarkan tahap-tahap tertentu. Peneliti menafsirkan bahwa penggunaan monopoli dapat digunakan untuk belajar khususnya materi bangun datar, dan

kemudian peneliti melakukan pengecekan antara rumusan masalah dan data yang diterima serta menarik kesimpulan dari analisisnya yang sudah menciptakan sebuah media pembelajaran. Kemudian, peneliti mengujicobakan media pembelajaran.

#### **D. Latar Penelitian**

##### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan September hingga bulan Desember 2022.

##### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di dua tempat lokasi yakni di Kawasan masyarakat Baduy, Desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Banten dan di kawasan SD Negeri Pancur Serang, Banten untuk melakukan uji coba media pembelajaran monopoli etnomatematika budaya Banten.

#### **E. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian atau informan yang digunakan adalah peneliti itu sendiri kepada masyarakat Baduy yang terdapat di Desa Kanekes dan guru kelas empat serta siswa kelas empat yang berada di SD Negeri Pancur. Sedangkan objek pada penelitian kali ini berupa kearifan lokal yang ada di Banten khususnya yang dimiliki oleh masyarakat Baduy dan juga respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran monopoli yang dimodifikasi dan dikembangkan dengan budaya atau kearifan lokal oleh peneliti.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Subandi (2011, hlm 177-178) menjelaskan bahwa instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan untuk penelitian agar memudahkan dalam proses pengumpulan data dan hasilnya pun akan lebih baik, lengkap dan sistematis sehingga akan mudah untuk diolah. Sebab dalam pendekatan kualitatif yang menjadi alat penelitiannya yaitu peneliti itu sendiri maka peneliti tersebut harus siap terjun langsung ke lapangan sebagai instrument penelitian dan

melakukan pengamatan secara sistematis. Instrument penelitian dirasa penting untuk dilakukan, mengingat kelengkapan data yang harus dipenuhi agar hasil penelitian dinilai baik.

Dengan pemaparan diatas sama halnya dengan pendapat Nasution (1988) dalam (Sugiyono. 2016 hlm. 306) yang mengemukakan bahwa penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia itu sendiri sebagai instrument penelitian utama. Alasannya karena segala sesuatu belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, focus pada penelitian, prosedur pada penelitian, hipotesis pada penelitian yang digunakan, bahkan pada hasil yang diharapkan, semuanya masih perlu dikembangkan selama penelitian itu. Dalam keadaan apapun serba tidak pasti bahkan tidak jelas pun, maka tidak ada pilihan lain selain peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mencapainya.

Berdasarkan pernyataan tersebut untuk membantu peneliti sebagai instrument yang utama maka peneliti perlu membuat alat ukur berupa indikator capaian dan pedoman dalam kegiatan wawancara, maka peneliti memilih dan mengumpulkan data dengan melakukan berbagai hal diantaranya:

#### 1. Indikator Bahan Ajar yang Baik

Tabel 3.1 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>B. Mengandung Wawasan Produktifitas</b>		



	Menumbuhkan semangat kemandirian, yaitu menyajikan latihan, contoh – contoh yang memotivasi peserta didik untuk bekerja keras.		
	<b>C. Mengandung Wawasan Kontekstual</b>		
1.	Menyajikan contoh konkret dari lingkungan lokal/nasional/internasional.		
2.	Bahan ajar mengintegrasikan unsur – unsur kearifan lokal setempat		
<b>ASPEK KEBAHASAN 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 pesan 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 interaktif (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

## 2. Indikator Dalam Media Pembelajaran yang Baik

Tabel 3. 2 Kriteria Media Pembelajaran

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		

(Berdasarkan Jennah, R., 2009, hlm. 36)

## 3. Wawancara

Di dalam penelitian ini peneliti melaksanakan wawancara kepada informan masyarakat Baduy serta kepada siswa dan juga guru guna mendapatkan data yang diperlukan. Berikut ini kisi-kisi pada wawancara yang dapat dijadikan sebagai pedoman peneliti dalam melakukan penelitian ini.

### a. Pedoman Wawancara Masyarakat Baduy

Tabel 3.3 Kisi- kisi Wawancara Masyarakat Baduy

No.	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Bahan apa yang digunakan untuk membuat rumah dan leuit apa saja pak ?	Orang Baduy
2.	Bagaimana Langkah-langkah pada proses pembuatan rumahnya pak ?	Orang Baduy
3.	Berapa banyak ruangan dalam satu rumah terdiri atas ruangan apa saja pak ?	Orang Baduy
4.	Kenapa bentuk rumahnya konsepnya panggung ?	Orang Baduy
5.	Leuit digunakan untuk apa saja pak ?	Orang Baduy

6.	Bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan leuit ?	Orang Baduy
7.	Bagaimana proses pembuatan leuit tersendiri?	Orang Baduy
8.	Apakah ada aturan tertentu dalam pembuatan leuit tersendiri pak?	Orang Baduy
9.	Untuk jumlah kepemilikan leuit apakah ada batasan untuk perorangan ?	Orang Baduy
10.	Struktur bangunan leuit pintunya ada berapa pak ?	Orang Baduy

b. Pedoman Wawancara Guru

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru

No.	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Dalam proses pembelajaran matematika hal apa saja yang ibu siapkan ?	GURU
2.	Untuk materi pembelajaran bangun datar media apa yang ibu gunakan ?	GURU
3.	Dalam pembelajaran biasanya menggunakan evaluasi untuk mengetahui pencapaian anak – anak faham atau tidak. Biasanya ibu menggunakan alat evaluasi seperti apa ?	GURU
4.	Dalam pembelajaran bangun datar biasanya berapa pertemuan yang dibutuhkan agar siswa faham materi bangun datar ?	GURU
5.	Kendala apa saja yang ibu temukan pada saat pembelajaran ?	GURU
6.	Bagaimana cara ibu dalam mengatasi kendala tersebut?	GURU
7.	Apakah pemahaman konsep sebelumnya (operasi bilangan perkalian) mempengaruhi anak terhadap pemahaman materi bangun datar ?	GURU
8.	Soal evaluasi seperti apa yang ibu gunakan dan biasanya diambil dari mana ?	GURU
9.	Apakah dalam media untuk mengajarkan materi bangun datar ibu menyelipkan faktor – faktor budaya ?	GURU

10.	Apakah ibu sering atau pernah mengadakan permainan dalam mengajarkan materi bangun datar tersebut ?	GURU
-----	---	------

#### 4. Observasi

Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik observasi partisipan yang dimana peneliti terjun secara langsung ke lapangan guna mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

#### 5. Studi Dokumentasi

Di dalam penelitian ini, peneliti mencari data-data terkait dengan permasalahan yang sedang peneliti teliti. Peneliti mencari sumber data-data terkait dari berbagai jurnal penelitian dan artikel ilmiah yang dapat peneliti jadikan rujukan, hal ini guna melengkapi data yang diperlukan dalam penelitian.

### **G. Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa prosedur yang sesuai dengan metode penelitian yang peneliti gunakan yaitu metode etnografi sebagai bentuk pengumpulan data dan menggunakan model ADDIE sebagai pengembangan media pembelajaran.

#### 1. Rancangan proposal skripsi

Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun perencanaan awal untuk sebagai acuan kedepan dalam melakukan penelitian, yaitu penyusunan proposal skripsi. Dimana prosposal tersebut sebagai gambaran dan acuan pada saat pengamatan dilapangan dan sebagai landasan pada saat pembuatan skripsi. Penyusunan proposal penelitian adalah tahapan awal dalam penelitian ini. Proposal penelitian diajukan sebagai gambaran umum tentang konsep penelitian yang akan diteliti serta untuk mengajukan judul penelitian yang akan di setujui oleh Dosen Pembimbing.

#### 2. Menentukan Objek Penelitian Etnografi

Pada kali ini peneliti memilih kearifan lokal Budaya Banten khususnya masyarakat Baduy yang ada di Lebak Banten sebagai obyek penelitian, hal ini dilakukan guna dapat mengintegrasikan dengan media pembelajaran serta bahan

ajar yang akan dikembangkan. Data tersebut dibutuhkan dan dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan peneliti.

### 3. Pengumpulan Data dan Perizinan Sekolah

Selanjutnya untuk menemukan dan memperoleh data tentu harus melakukan pengumpulan data sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dengan berdasarkan teknik dan metode yang dipakai. Untuk melakukan uji coba media pembelajaran yang telah dirancang maka memerlukan tempat untuk merealisasikannya yaitu sekolah. SD Negeri Pancur Serang Banten akan menjadi lokasi penelitian dan uji coba media pembelajaran namun tetap dalam prosedur administrasi perizinan yang dibuat dari lembaga kampus UPI Serang dan melakukan perizinan pula kepada guru kelas yang akan dipakai untuk melakukan penelitian karena hal yang utama ketika akan melakukan sebuah penelitian yaitu perijinan.

### 4. Analisis data

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis data yang sudah didapat serta terkumpul. Tahapan analisis pada penelitian ini berdasarkan kepada metode penelitian yang dipakai.

### 5. Merancang media pembelajaran

Setelah data telah selesai dianalisis, maka dari data tersebutlah akan dibuat sebuah produk media pembelajaran yang mana data itu sebagai bahan-bahan penting dari isi produk tersebut. Media pembelajaran yang akan disusun berupa media pembelajaran bangun datar dalam permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai kebutuhan yang disisipkan kebudayaan Banten .

### 6. Uji coba

Setelah produk media pembelajaran sudah selesai dibuat dan sudah divalidasi oleh ahli maka peneliti melakukan uji coba produk yang sudah dibuat di kelas IV SD Negeri Pancur . Tujuan uji coba ini adalah untuk menemukan kekurangan dan hambatan yang terjadi kepada produk jika digunakan di lapangan.

### 7. Penyusunan laporan penelitian

Setelah penelitian selesai, peneliti menyusun laporan tertulis berdasarkan semua hal yang terjadi berkaitan dengan penelitian dan laporan penelitian ini akan

dijadikan sebuah karya tulis berupa skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.