

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini yakni pendekatan kualitatif. Berdasarkan pendapat Nasution (dalam Rukajat, 2018, hlm. 1), definisi pendekatan kualitatif adalah memiliki hakikat mengamati orang dalam lingkungannya, membangun interaksi dan berupaya untuk memahami bahasa yang digunakan serta interpretasi tentang dunia sekitarnya yang memiliki tujuan memiliki pemahaman tentang sebuah kejadian atau peristiwa dan perilaku manusia dalam suatu organisasi.

Metode penelitian kualitatif sering disebut juga metode penelitian naturalistik. Nasution (dalam Rukajat, 2018, hlm. 2) memaparkan tentang sifat penelitian naturalistik-kualitatif, yaitu sumber datanya berupa situasi yang alamihi atau "*natural setting*", instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian berupa peneliti itu sendiri atau "*key instrument*", penyajiannya bersifat sangat deskriptif, dalam penerapannya mengutamakan proses atau produk, memberikan makna di belakang kelakuan atau perbuatan, data yang digunakan mementingkan data langsung atau "*first hand*", triangulasi atau memeriksa kebenaran data atau keterangan yang diperoleh peneliti, menekankan uraian kontekstual, subjek penelitian diakui memiliki tingkatan yang sama dengan peneliti, menekankan perspektif emik.

Pendapat lain tentang pendekatan kualitatif disampaikan oleh Creswell (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 4) yang mengutarakan bahwa arti dari penelitian kualitatif adalah bentuk proses eksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok, mencerminkan permasalahan yang terjadi pada sistem sosial atau kemanusiaan. Langkah-langkah penelitian melingkupi merancang pertanyaan-pertanyaan dan susunan prosedur yang bersifat sementara, mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian, melakukan kegiatan analisis data secara induktif, mengembangkan data yang beragam ke dalam tema-tema, memberikan pemahaman terhadap makna suatu data yang

diperoleh, dan selanjutnya adalah menyusun laporan ke dalam struktur yang adaptif.

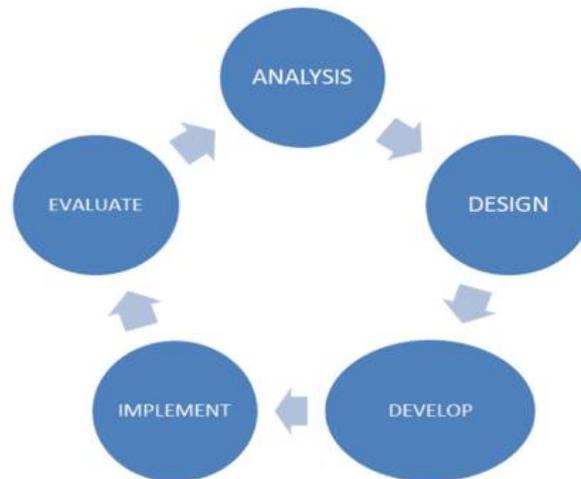
Beberapa sifat penelitian kualitatif dikemukakan oleh Bogdan & Biklen (dalam Rukajat, 2018, hlm. 2) adalah sebagai berikut.

1. Penerapan pendekatan kualitatif dalam suatu penelitian dilakukan pada kondisi yang alamiah, pengambilan data secara langsung pada sumber data dan instrumen utama penelitian merupakan peneliti itu sendiri.
2. Penelitian kualitatif memiliki sifat yang deskriptif. Data yang dikumpulkan dalam bentuk narasi atau kata-kata dan gambar-gambar, serta tidak mengutamakan pada angka.
3. Suatu proses diutamakan dalam penelitian kualitatif, dari pada produk atau *outcome*.
4. Penelitian kualitatif mengutamakan pada pemberian makna.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif merupakan suatu pendekatan yang prosesnya terjadi pada kondisi alami di mana peneliti bertindak sebagai instrumennya dan pengumpulan datanya bersifat triangulasi dan penyajian datanya berupa kata-kata atau deskripsi. Lantaran demikian, pendekatan kualitatif diterapkan dalam proses penelitian ini karena memenuhi karakteristik penelitian terhadap masalah yang ditemukan di lapangan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan model ADDIE untuk membuat media pembelajaran berupa permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten. Model ADDIE digunakan sebagai wujud penerapan dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran dengan dasar budaya. Melalui penggunaan model ADDIE, maka produk akhir yang diperoleh ialah dalam bentuk bahan ajar yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan prosedur sehingga produk yang dihasilkan merupakan produk yang tepat untuk siswa. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Tahap-tahap Model ADDIE

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini meliputi 5 tahapan yang dipaparkan sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

Melalui tahap analisis dilakukan analisis terhadap hal-hal yang dibutuhkan di lapangan dan didasarkan pada kajian teori. Karena penelitian ini akan dilakukan di lingkungan sekolah, maka peneliti melakukan analisis di lingkungan sekolah dasar tentang permasalahan yang terjadi terkait materi pembelajaran matematika bangun datar kelas IV. Dengan demikian, melalui penelitian ini dibuat suatu media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran matematika sekolah dasar pada materi bangun datar berbasis budaya. Tahap analisis penelitian ini mencakup beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

- a. Analisis dokumen dilakukan pada bahan ajar berbentuk buku paket matematika kelas 4 SD, lembar kerja peserta didik, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar.
- b. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 4 SD sebagai informan tentang pembelajaran terutama materi keliling dan luas bangun datar. Hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk proses

pembelajaran, kendala yang sering dialami selama pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, serta bagaimana karakteristik siswa di dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan wawancara semiterstruktur yaitu dengan menyediakan beberapa pertanyaan mendasar untuk diajukan kepada guru yang dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi di lapangan.

2. *Design* (Desain)

Melalui tahapan desain, dilakukan perencanaan terkait pengembangan rancangan pembelajaran dan mendesain produk media pembelajaran yang akan dikembangkan yang berdasar atas analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Selain itu, peneliti juga membuat *storyboard* tentang alur pengembangan media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten secara sistematis dan detail dari awal hingga akhir. Pada tahap desain produk, terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

- a. Menyusun tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang dipadukan dengan budaya lokal dan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD). Tujuan pembelajaran yang ditetapkan diharapkan dapat dicapai oleh siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.
- b. Mendesain media pembelajaran berupa papan permainan yaitu permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten beserta kartu tantangan yang berisi soal-soal yang akan diselesaikan oleh siswa.
- c. Merancang bahan ajar yang diintegrasikan dengan budaya lokal Banten berupa kuliner khas Banten dan batik Lebak motif sadulur. Bahan ajar yang dirancang berisi materi keliling dan luas bangun datar persegi dan segitiga, beserta contoh soal dan evaluasi.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan bentuk merealisasikan desain media pembelajaran yang telah didesain pada tahap sebelumnya sesuai konsep yang telah ditetapkan. Selanjutnya, pada tahapan pengembangan terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut.

- a. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menciptakan dan mengembangkan bahan ajar yang terdiri dari materi pelajaran, lembar kegiatan siswa, dan evaluasi.
- c. Menciptakan media pembelajaran berupa permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten yang diintegrasikan dengan budaya Banten yaitu kuliner khas Banten dan batik Lebak motif sadulur.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten yang dimodifikasi menggunakan model ADDIE pada materi bangun datar kelas IV diujicobakan pada siswa kelas IV sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran matematika. Melalui tahap implementasi, produk media pembelajaran yang digunakan juga dievaluasi tentang kekurangan dan hambatan yang terjadi ketika produk media pembelajaran diterapkan pada proses pembelajaran di kelas agar dapat menentukan langkah selanjutnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melakukan uji coba terhadap media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten pada siswa kelas IV dalam kegiatan pembelajaran matematika, maka peneliti akan melakukan evaluasi yaitu untuk menilai apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi atau sebaliknya.

C. Teknik Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menerapkan beberapa teknik untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

a. Wawancara

Barlian (2016, hlm. 53) mengemukakan bahwa wawancara merupakan salah satu upaya yang diperuntukkan memperoleh data atau informasi dan dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara verbal kepada informan dan informan juga menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara lisan. Sedangkan menurut Sugiyono (2013, hlm. 137), wawancara didefinisikan sebagai salah satu teknik untuk mengumpulkan data atau informasi bagi peneliti untuk memperoleh permasalahan yang perlu diteliti sebagai bentuk studi pendahuluan. Selain itu wawancara dapat dilakukan apabila dalam penelitian memerlukan pengetahuan yang mendalam dari responden tentang berbagai hal tentang topik penelitian dan jumlah responden yang dimiliki sedikit.

Esterberg (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 72) menyatakan bahwa wawancara merupakan pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk saling menukar keterangan informasi maupun sebuah gagasan yang dimiliki dengan melakukan tanya jawab, sehingga pada akhirnya dapat memperoleh kesimpulan dan memberikan makna terhadap topik tertentu. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan suatu wujud komunikasi atau interaksi antara dua orang untuk mengumpulkan informasi melalui kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber atau subjek penelitian.

Menurut Sutrisnohadi (dalam Barlian, 2016, hlm. 49) dalam melakukan wawancara harus memerhatikan beberapa hal. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat melakukan wawancara adalah sebagai berikut.

- 1) Informan merupakan orang yang paling mengetahui tentang objek yang akan diteliti
- 2) Informasi yang disampaikan oleh informan atau subjek penelitian kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya

- 3) Cara informan menginterpretasikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti

Teknik wawancara yang diterapkan pada penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan teknik wawancara yang menggunakan pedoman pertanyaan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan secara lebih mendetail dan pihak informan diminta pendapatnya. Panduan wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2013, hlm. 141). Pertanyaan yang diajukan pada kegiatan wawancara berkaitan dengan proses pembelajaran dan tanggapan siswa setelah bermain sambil belajar menggunakan permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten.

b. Observasi

Rukajat (2018, hlm. 22) mengemukakan bahwa observasi atau pengamatan adalah bentuk kegiatan yang terstruktur terhadap berbagai gejala baik bersifat fisik maupun mental. Menurut Milles (dalam Rukajat (2018, hlm. 22), observasi dikelompokkan ke dalam tiga cara, yaitu pengamat yang berperan sebagai partisipan (non partisipan), pengamatan yang dilakukan secara terus terang kecuali untuk keadaan tertentu yang membutuhkan penyamaran, dan meliputi latar penelitian.

Pendapat lain disampaikan oleh Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 145), observasi dapat diartikan sebagai bentuk proses yang kompleks dan terdiri dari susunan proses biologis dan psikologis. Diantaranya yang utama adalah berbagai proses mengamati dan ingatan. Penggunaan teknik pengumpulan data observasi dilakukan jika proses penelitian yang dilakukan berhubungan dengan hal-hal seperti perilaku manusia, proses kerja, berbagai gejala alam dan subjek penelitian tidak terlalu besar.

Pada penelitian ini diterapkan teknik observasi berupa observasi berperan serta atau *participant observation*. Dalam observasi berperan

serta, peneliti terlibat dengan kegiatan yang dilakukan oleh responden yang diamati atau sumber data penelitian. Selama melakukan kegiatan observasi, peneliti ikut serta dalam melakukan hal-hal yang dilakukan oleh sumber informasi, selain itu penelitian merasakan suka dukanya pula. Melalui observasi partisipan, maka dapat memperoleh data yang lebih utuh, tajam, serta memperoleh makna dari setiap perilaku yang muncul. Observasi partisipan yang diterapkan pada penelitian ini dilakukan selama media pembelajaran diujicobakan pada siswa kelas IV SD. Data observasi yang dibutuhkan diperoleh menggunakan rekaman visual atau video dan berbagai alat bantu lainnya.

c. Studi Dokumen

Menurut paparan dari Sugiyono (2018, hlm. 476), definisi dokumentasi merupakan salah satu upaya untuk mengumpulkan informasi atau data yang dalam wujud buku-buku, arsip dokumen, tulisan angka, gambar, laporan yang dapat digunakan untuk menunjang terjadinya proses penelitian. Studi dokumen merupakan catatan peristiwa yang terjadi di masa lalu. Bentuk dari suatu dokumen dapat berupa berbagai wujud seperti tulisan, gambar, atau berbagai karya bersejarah dari seseorang. Catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, peraturan, kebijakan merupakan jenis dokumen dalam bentuk tulisan. Sedangkan foto, gambar hidup, sketsa merupakan jenis dokumen dalam bentuk gambar.

Karya seni seperti gambar, patung, film merupakan jenis dokumen dalam bentuk karya. Teknik pengumpulan data lainnya dalam penelitian kualitatif yang dapat diterapkan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi adalah studi dokumen. Sugiyono (2013, hlm. 240) menyatakan bahwa hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dan observasi akan lebih meyakinkan atau dapat dipercaya jika ditunjang dengan kelengkapan dokumentasi. Namun, tidak semua dokumen memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi, misalnya terdapat foto yang tidak mencerminkan keadaan yang

sebenarnya dan dibuat untuk kepentingan tertentu. Selain itu, peneliti memperoleh data berupa dokumen melalui berbagai kajian literatur seperti buku, jurnal, dan sebagainya.

2. Teknik Analisis Data

Berdasarkan penjelasan Bogdan (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 244), diketahui bahwa analisis data merupakan upaya agar data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi dicari dan disusun secara terstruktur, hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar dapat dengan mudah memahami data atau informasi yang diperoleh sehingga dapat menyampaikannya kepada orang lain. Model analisis data yang diterapkan pada penelitian ini adalah model Miles & Huberman yang menyatakan bahwa proses menganalisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus hingga selesai, sehingga datanya sudah jenuh dan terdiri atas beberapa tahap analisis data, diantaranya sebagai berikut.

a. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Data yang penting untuk keperluan proses penelitian dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan berbagai dokumentasi untuk melengkapi data. Proses pengumpulan data dilaksanakan dengan mengkaji secara luas dan intensif terhadap objek yang diteliti dan didokumentasikan menggunakan berbagai alat bantu seperti alat rekam sehingga data yang diperoleh beragam dan banyak.

b. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Pada tahap reduksi data, aktivitas yang dilakukan adalah meringkas, menentukan berbagai hal inti, menekankan terhadap kondisi yang fundamental, dan mencari tema dan polanya. Sehingga hasil dari data yang direduksi berupa representasi yang lebih jelas dan nyata. Selain itu, hal tersebut dapat memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada langkah berikutnya apabila dibutuhkan. Pada bidang pendidikan, maka pada tahap reduksi data peneliti memfokuskan pada para siswa dalam berbagai aspek

seperti cara belajar, perilaku sosial, interaksi dengan keluarga dan lingkungan, serta perilaku di dalam ruang kelas.

Kemudian pada tahap reduksi data ini diperoleh juga berbagai macam kuliner khas Banten yang akan digunakan untuk diintegrasikan pada media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten. Selain itu, karena produk yang akan dibuat juga menggunakan kartu tantangan, dalam penelitian ini juga memperoleh data tentang batik Lebak motif sadulur. Pada langkah reduksi data, berbagai bentuk bangun datar yang terdapat pada batik Lebak motif sadulur dikelompokkan dan ditemukan terdapat bangun datar persegi dan segitiga pada batik Lebak motif sadulur.

c. *Data Display* (Penyajian Data)

Tahap berikutnya setelah mereduksi data yaitu menyajikan data. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm, 249) menyatakan bahwa cara presentasi data dalam jenis penelitian kualitatif ialah berupa teks yang sifatnya naratif. Dengan menyajikan data, penyusunan rencana yang akan dilakukan selanjutnya akan lebih mudah karena didasarkan data yang telah disajikan.

d. *Conclusion Drawing/Verification*

Kemudian tahap terakhir yakni tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan yang pertama bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Meskipun demikian, jika pada penarikan kesimpulan pertama telah didukung oleh bukti-bukti yang jelas, kuat, dan persisten, maka saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dinyatakan ialah kesimpulan yang dapat dipercaya.

D. Latar Penelitian

1. Waktu Penelitian

Awal mula pelaksanaan proses penelitian ini dilakukan sejak bulan November 2022 hingga bulan Januari 2023.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Kota Jakarta untuk memperoleh data pembuatan media pembelajaran dan di SDN Jatinegara 05 Pagi untuk melaksanakan uji coba media pembelajaran permainan papan etnomatematika Balap Kuliner Banten.

E. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa subjek, diantaranya.

- a. Validator ahli media dan materi matematika yaitu Elida Hidayati S.Pd. selaku guru kelas IV di SDN Jatinegara 05 Pagi
- b. Siswa kelas IV SDN Jatinegara 05 Pagi yang beralamatkan di Jl. Raya Bekasi Blok Puskesmas No.34, RT.6/RW.3, Jatinegara, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13930

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa pada penelitian kualitatif, instrumen penelitiannya merupakan peneliti itu sendiri karena tidak melakukan pengukuran, melainkan eksplorasi untuk menemukan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan validasi terhadap peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian untuk mengukur tingkat kesiapan peneliti yang akan melaksanakan penelitian di lapangan. Aktivitas validasi yang dilakukan terhadap peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif mencakup validasi terhadap tingkat pemahaman metode penelitian kualitatif, kapabilitas peneliti terhadap bidang yang diteliti, dan seberapa siap peneliti untuk memasuki objek penelitian. Sedangkan validasi tersebut dilakukan oleh peneliti melalui aktivitas evaluasi diri.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka disimpulkan bahwa peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian kualitatif. Kemudian apabila penelitian telah memiliki fokus yang jelas, maka selanjutnya dapat mengembangkan instrumen penelitian yang sederhana sebagai pelengkap data dan sebagai pembandingan data yang telah didapatkan menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi (Sugiyono, 2019). Dengan tujuan membantu peneliti yang memiliki peran sebagai instrumen utama dalam penelitian ini, maka diperlukan alat ukur dalam bentuk indikator dan pedoman wawancara. Terdapat dua indikator tentang bahan ajar dan dua wawancara yaitu sebagai berikut.

1. Indikator Media Pembelajaran yang Baik

Tabel 3.1 Indikator Media Pembelajaran yang Baik

No.	Aspek Kelayakan Media Pembelajaran	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai					
2.	Tepat untuk mendukung substansi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi					
3.	Praktis					
4.	Luwes					
5.	Ketahanan					
6.	Efektivitas penggunaan					
7.	Keluasan sasaran					
8.	Mutu teknis					

(Kriteria Media Pembelajaran berdasarkan Harahap dan Siregar, 2018:9)

Keterangan Skala Penilaian:

1. = Tidak Baik (kualitas tidak baik, sulit dipahami, perlu disempurnakan konteks penjelasan)
2. = Kurang Baik (kualitas sangat baik, sulit dipahami, perlu disempurnakan konteks pembelajarannya)

3. = Cukup Baik (kualitas sangat baik, mudah dipahami, perlu disempurnakan konteks pembelajaran)
4. = Baik (kualitas baik, mudah dipahami, sesuai dengan konteks penjelasan)
- = Sangat Baik (kualitas sangat baik, mudah dipahami, sangat sesuai dengan konteks pembelajaran)
2. Indikator Bahan Ajar yang Baik

Tabel 3.2 Indikator Bahan Ajar yang Baik

No.	Aspek dan Indikator Bahan Ajar	Penilaian	
		Ya	Tidak
ASPEK KELAYAKAN ISI BAHAN AJAR			
	A. Cakupan Materi		
1.	Indikator dan tujuan sesuai dengan KI/KD.		
2.	Materi sesuai dengan KI/KD.		
3.	Terdapat pedoman pembelajaran berbentuk petunjuk bagi guru dan siswa, untuk dapat belajar dan mengajarkan materi tertentu.		
4.	Terdapat informasi tambahan yang mendukung sehingga dapat melengkapi bahan ajar. Baik itu dari buku, internet, koran, majalah, dll.		
5.	Terdapat soal-soal tes yang sesuai dengan KI/KD		
6.	Terdapat pedoman pada lembar kerja yang sesuai dengan bahasan materi pokok.		
	B. Mengandung Wawasan Produktivitas		
1.	Meningkatkan semangat kemandirian dalam bentuk penyajian latihan dan berbagai contoh yang dapat memberikan motivasi siswa untuk bekerja keras.		
	C. Mengandung Wawasan Kontekstual		
1.	Menyajikan contoh konkret dari lingkungan lokal/nasional/internasional.		

2.	Bahan ajar mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal setempat.		
ASPEK KEBAHASAAN BAHAN AJAR			
	A. Komunikatif		
1.	Bahan ajar disajikan dalam bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi.		
2.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar disajikan dalam bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi.		
	B. Dialog dan Interaktif		
1.	Kemampuan memotivasi siswa untuk memberikan respon pesan (bahasa yang digunakan menumbuhkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong untuk membaca bahan ajar tersebut).		
2.	Menciptakan komunikasi interaktif (siswa seolah berkomunikasi dengan penulis).		
ASPEK PENYAJIAN BAHAN AJAR			
	A. Pendukung Penyajian Materi		
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).		

(Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) Tahun 2006)

3. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru

No.	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Apa saja yang perlu disiapkan dalam proses pembelajaran matematika?	Guru
2.	Untuk pembelajaran bangun datar, media pembelajaran apa yang digunakan?	Guru
3.	Evaluasi seperti apa yang biasanya digunakan untuk mengukur pemahaman anak terhadap materi pembelajaran?	Guru
4.	Biasanya berapa pertemuan yang dibutuhkan pada saat pembelajaran?	Guru
5.	Kendala apa saja yang sering dialami saat pembelajaran matematika, khususnya dalam materi bangun datar?	Guru
6.	Bagaimana cara yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?	Guru
7.	Sumber soal evaluasi yang digunakan biasanya diperoleh dari mana?	Guru
8.	Pada pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar apakah diintegrasikan dengan budaya?	Guru
9.	Pada pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar apakah dilakukan melalui permainan?	Guru

4. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa

Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa

No.	Daftar Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana tadi kegiatan belajarnya?	Siswa
2.	Media pembelajaran yang digunakan seru tidak?	Siswa

3.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran <i>game board</i> balap kuliner Banten memudahkan kalian dalam memahami konsep bangun datar?	Siswa
4.	Pada saat pembelajaran, apakah Abi menemukan kesulitan?	Siswa
5.	Belajar menggunakan <i>game board</i> balap kuliner Banten menambah semangat belajar kamu tidak?	Siswa

Kehadiran peneliti dalam hal ini merupakan hal yang utama karena sebagaimana karakteristik penelitian kualitatif yang disampaikan oleh Bogdan & Biklen (dalam Rukajat, 2018, hlm. 2) yaitu peneliti bertindak sebagai instrumen penelitian. Dengan demikian, dalam proses penelitian ini, peneliti akan terlibat langsung dalam prosesnya untuk mengamati dan mengumpulkan data yang diperlukan dengan melakukan wawancara, observasi, dan menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat di lokasi penelitian. Dengan demikian, data yang diperoleh merupakan data langsung. Selain itu, peneliti juga akan mengkaji data dan menyusun hasil laporan berdasarkan data yang diperoleh.

G. Prosedur Penelitian

Agar informasi yang dibutuhkan dalam penelitian terkumpul secara maksimal, maka dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Perizinan Sekolah

Tahap pertama dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu dengan melakukan perizinan tempat untuk melakukan penelitian. Surat izin diperoleh dari lembaga UPI Kampus Serang untuk SDN Jatinegara 05 Pagi sebagai tempat yang dipilih untuk melaksanakan penelitian. Selain itu, proses perizinan juga dilakukan secara verbal kepada guru kelas yang akan digunakan kelasnya untuk melakukan proses penelitian.

2. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya apabila proses perizinan telah selesai, maka data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian dikumpulkan. Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui analisis terhadap bahan ajar dan kondisi pembelajaran matematika di kelas IV SD.

3. Analisis Data

Kemudian apabila informasi atau data yang dibutuhkan perlukan dalam penelitian telah terkumpul, maka kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data-data tersebut. Analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini didasarkan terhadap metode penelitian yang digunakan.

4. Perancangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Data yang telah dianalisis selanjutnya diolah menjadi sebuah luaran berupa produk bahan ajar dan media pembelajaran. Bahan ajar yang akan dibuat berbentuk bahan ajar yang diintegrasikan dengan budaya Banten dan media pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten.

5. Uji Coba

Produk bahan ajar dan media pembelajaran yang telah selesai dibuat dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media diujicobakan pada siswa kelas IV sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan. Aktivitas uji coba dilakukan secara tatap muka di ruang kelas IV SDN Jatinegara 05 Pagi. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan hambatan atau kendala yang terjadi pada bahan ajar dan media pembelajaran jika diterapkan di lapangan.

6. Penyusunan Laporan Penelitian

Tahap terakhir setelah penelitian selesai dilakukan adalah peneliti membuat laporan tertulis yang didasarkan dengan seluruh hal yang terjadi terkait penelitian.