

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnomatematika yang mengkaji dan mengdekripsikan implementasikan konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan tradisional “kelereng”.

3.2 Metode dan prosedur Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pengertian atau pemahaman tentang fenomena dalam suatu latar yang khusus serta dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistic dan rumit. (R. tohirin, M.Pd.2012.1-2)

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan etnografi, yaitu sama dengan antropologi dan secara khusus dengan fungsi teori struktural yang bersifat preskriptif. Etnografi terkait dengan konsep budaya (*cultural concept*). Metodologi penelitian etnografi oleh Spradley (1997) mengajukan 12 langkah dalam melakukan etnografi yaitu : (1) Menetapkan informan (2) Mewawancarai informan (3) Membuat catatan etnografi (4) Mengajukan pertanyaan deskriptif (5) Menganalisis hasil wawancara (6) Mengajukan analisis domain (7) Mengajukan pertanyaan struktural (8) Membuat analisis toksonomi (9) Mengajukan pertanyaan kontras

(10) Membuat analisis komponen (11) Menentukan tema-tema budaya (12) Menulis laporan etnografi. (Windiani, Farida Nurul .2016.91)

Prosedur penelitian ini yaitu dilakukan dengan observasi terlebih dahulu dengan guru untuk mengetahui bagaimana cara mengajar guru dikelas dan sejauh mana pemahaman siswa terkait konsep yang telah diajarkan, kemudian dilakukan tes kepada siswa dengan pemberian tes kemampuan matematika yang dikemas dengan mengaitkan permainan tradisional kelereng kedalam soal cerita, selanjutnya akan dilakukan wawancara dengan informan, wawancara ini diberikan kepada guru dan siswa. Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui cara mengajar guru didalam kelas, serta dokumentasi yang terkait dengan penelitian ini yaitu nilai UH yang terkait dengan materi Perbandingan serta dokumentasi-dokumentasi fisik yang mendukung penelitian.

Hasil akhir dari penelitian kualitatif, bukan sekedar menghasilkan data atau informasi yang sulit dicari melalui metode kuantitatif, tetapi juga harus mampu menghasilkan informasi-informasi yang bermakna, yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi masalah dan meningkatkan taraf hidup manusia, khususnya dalam pembelajaran matematika. Data dan informasi yang diperoleh dapat membentuk informasi yang bersifat deskriptif, komparatif dan asosiatif. Informasi deskriptif adalah gambaran lengkap tentang keadaan objek yang diteliti. Informasi komparatif adalah gambaran informasi lengkap tentang perbedaan atau persamaan gejala pada objek yang diteliti. Sedangkan informasi asosiatif adalah gambaran informasi lengkap

tentang hubungan antara variable satu dengan gejala lain.
(Sugiyono.2009.19-20)

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan SDN 10 KONDA di Desa Wonua, Kec. Konda, Kab. Konawa Selatan. Penelitian ini akan dimulai sejak disahkannya SK Proposal yaitu pada tanggal 16 Juli sampai Desember 2019 Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu:

3.3.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan-kegiatan yaitu : (1) Permohonan pembimbing (2) Prapenelitian (3) Pengajuan proposal penelitian (4) Pembuatan permohonan ijin penelitian.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan pengambilan data yang meliputi yaitu :

3.3.2.1 Observasi : observasi ini dilakukan sebelum dilaksanakan seminar proposal untuk memperoleh data pertama yang dapat memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu kunjungan pertama kesekolah SDN 10 KONDA Desa Wonua, Kec. Konda Kab. Konawe Selatan. Dimana isi dari observasi ini yaitu pertemuan langsung dengan guru sebagai informan, berbincang tentang proses belajar mengajar dalam ruangan kelas.

3.3.2.2 Tes: tes ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait pemahaman siswa mengenai konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan jika di implementasikan kedalam permainan tradisional namun dikemas kedalam soal cerita yang menarik, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Tes yang diberikan kepada siswa yaitu tes kemampuan matematika yang mengandung unsur permainan kelereng. Dimana soal ini berupa soal essay yang didesain dengan memasukkan unsur konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan kelereng.

Dalam tes ini peneliti menggunakan penskoran Analitik. Penskoran analitik digunakan untuk permasalahan yang batas jawabannya sudah jelas dan terbatas. Penskoran ini biasanya digunakan pada tes uraian objektif yang mana jawaban siswa diraikan dengan urutan tertentu. Jika siswa telah menulis rumus diberiskor, memasukkan angka kedalam formula dengan benar diberi skor dan kesimpulan yang benar diberi skor. Pedoman penskoran terlihat pada tabel berikut. (Sumaryanta. 2015.184)

Tabel 3.1. langkah-langkah penskoran analitik

langkah	Kunci jawaban	skor
1	diketahui	1
2	ditanyakan	1
3	Menuliskan rumus	1
4	Memasukkan angka	1
5	Memperoleh nilai akhir	1
6	Penarikan kesimpulan	1

3.3.2.3 Wawancara : wawancara ini dilakukan ketika selesai melakukan tes kemampuan matematika siswa untuk mencari tahu sejauh mana kemampuan siswa terkait konsep yang telah dipelajari dibangku sekolah dan implementasinya kedalam kehidupan sehari-hari. Wawancara yang diberikan kepada siswa berupa wawancara langsung dengan narasumber setelah melakukan tes untuk memperoleh informasi terkait apakah narasumber paham secara teoritis dan secara implementasi. Dari hasil wawancara ini peneliti akan memperoleh beberapa informasi yang akan dibandingkan yaitu (1) siswa paham teoritis tapi tidak dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, (2) siswa mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari tapi tidak paham secara teoritis, (3) siswa dapat mengimplentasikan dalam kehidupan sehari-hari serta paham secara teoritis.

3.3.2.4 Dokumentasi: dokumentasi merupakan informasi pelengkap untuk menambah keabsahan data yang diperoleh.

3.4 Tahap Pengolahan Data dan penyusunan Laporan

Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan menganalisis data dokumentasi dan hasil penelitian, penarikan kesimpulan, penyusunan laporan hasil penelitian, dan konsultasi dengan pembimbing. Kegiatan penelitian ini dimulai sejak disahkannya proposal penelitian serta surat ijin penelitian.

3.4 Partisipan

Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang seseorang atau organisasi kepada sebuah agensi. (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/informan>, .2019) Yang menjadi informan dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia dini sekolah Dasar Negeri 10 Konda, Kec. Konda Kab. Konawe Selatan pada kelas V dengan jumlah populasi 25 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu anak yang mengenal benar permainan tradisional kelereng. Penentuan informan penelitian ini menggunakan Teknik *purposive Sampling* Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi, tes dan wawancara yang kemudian dianalisis. Data yang diambil merupakan narasumber yang memahami secara detail aturan permainan tradisional kelereng. Dalam bermain keleeng jumlah pemain minimal 2 orang maksimal 12 orang.

3.5 Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi terlebih dahulu, yang dilakukan didesa Wonua Kec. Konda Kab. Konawe Selatan dengan pengambilan informan secara purposive. Penelitian ini melalui tiga tahapan dalam pelaksanaannya untuk mencapai tujuan penelitian. Lokasi penelitiannya ini tempat dimana peneliti melakukan penelitian terutama dalam menangkap fenomena atau peristiwa yang sebenarnya terjadi dari objek yang diteliti dalam rangka mendapatkan data-data penelitian yang akurat. Dalam penentuan Lokasi penelitian menentukan cara terbaik untuk ditempuh dengan jalan

mempertimbangkan teori substantif dan menjajaki lapangan dan mencari kesesuaian dengan kenyataan yang ada dilapangan. Sementara itu, keterbatasan geografi dan praktis seperti waktu, biaya, tenaga perlu juga dijadikan pertimbangan dalam penentuan lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan berbagai pertimbangan dan alasan antara lain :

3.5.1 Pertimbangan tenaga, biaya dan waktu keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal tenaga, biaya dan waktu menjadi salah satu pertimbangan pemilihan lokasi.

3.5.2 Lokasi penelitian yakni SDN 10 KONDA di Desa Wonua Kec. Konda Kab. Konse. Lokasi ini dipilih oleh peneliti hal ini dikarenakan lokasi ini memiliki kecenderungan kuat dengan hal yang ingin diteliti oleh peneliti, selain itu kebudayaan lokasi sesuai.

3.6 Data dan sumber Data

Data yang di peroleh dalam penelitian ini merupakan data primer, dimana data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya.(Sumadi Suryabrata.2014.39) Data primer diperoleh dengan melakukan tes dan wawancara bebas terpimpin kepada informan. Data sekunder atau data pendukung di peroleh dari observasi.(Sugiono.2009.225) Dinama sumber data yang diperoleh dari informan berupa hasil observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Informan yang dipilih adalah informan yang mampu dalam bermain kelereng. Kriteria tersebut diperoleh dari observasi, dan wawancara terbuka dengan informan.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu informan, hasil pengamatan lapangan, dan dokumentasi. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan metode purposive, dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian.

3.7 Teknik dan Prosedur Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi serta tes. Analisis data dalam penelitian ini meliputi : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua tahap, yaitu melakukan observasi dan wawancara kepada guruterlebih dahulu untuk mencari informasi terkait kondisi siswa dan pembelajaran yang berikan didalam ruangan kelas. Dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung sebagai pengamat terbuka, sehingga informan mengetahui peran peneliti secara langsung agar data yang diperoleh sesuai dengan data yang dibutuhkan. Observasi pada siswa dilakukan untuk mengamati ekspresi dalam memberikan informasi-informasi yang terkait dengan permainan tradisional kelereng yang dimiliki partisipan sebagai pelaku. Selain observasi, data diperoleh melalui tes, wawancara dan dokumentasi sebagai data tertulis, sedangkan data yang tidak tertulis seperti simbol-simbol di peroleh melalui pengamatan lapangan. Selain Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, wawancara dan dokumentasi.

Dengan pemberian tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pemain tentang konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan yang ada dalam permainan tradisional kelereng. Dalam lembaran soal yang diberikan berupa soal analisa mengenai konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan yang berkaitan dengan Permainan tradisional kelereng. Dari soal tersebut, jawaban yang diberikan oleh para pemain menjadi alur kepastian sejauh mana para pemain mengetahui tentang implementasi konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan tradisional kelereng yang dimainkan.

3.8 Prosedur Analisis Data



Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan dengan pengumpulan data.(Sugiono.2009.245)

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara yang berbeda dan tidak berorientasi pengukuran dan perhitungan seperti dalam penelitian kuantitatif. Ada dua tahap dalam penelitian kualitatif yaitu :

3.8.1 Pengumpulan data : oleh sebab itu dilakukan analisis data yang dilakukan dilapangan.

3.8.2 Penulisan laporan.

Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian kualitatif sering disebut sebagai analisis berkelanjutan.(Afrizal.2014.19)

Analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

3.8.2.1 Analisis Data Observasi

Data observasi dari observasi awal dengan guru mata pelajaran serta observasi dari seluruh siswa yang menjadi sampel dalam penelitian yang melakukan pengamatan terkait aturan bermain yang digunakan dalam bermain kelereng. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk memperoleh data tentang implementasi konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan kelereng kajian etnomatematika.

3.8.2.2 Analisis Data Tes

Data tes yang diberikan kepada responden berupa tes analisis, untuk mencari tahu apakah siswa mampu dalam mengimplementasi konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan, berdasarkan aturan bermain yang digunakan dalam bermain kelereng.

3.8.2.3 Analisis Data Wawancara

Data wawancara yang diperoleh dari guru mata pelajaran dan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebagai responden yang telah ditentukan sebelumnya terdiri atas dua sampai duabelas orang. Kemudian data tersebut dianalisis untuk mengetahui seberapa besar siswa dapat mengimplementasikan konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan tradisional kelereng. Data wawancara tersebut dianalisis sebagai berikut:

3.8.2.3.1 Reduksi Data

Reduksi data bisa diartikan sebagai suatu proses menyeleksi, menggolongkan dan mengarahkan data yang diperoleh. Data tersebut lalu diserahkan sehingga dapat ditentukan apakah siswa mampu untuk mengimplementasikan konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan tradisional kelereng di Sekolah Dasar.

3.8.2.3.2 Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dalam bentuk essay secara terstruktur dan penyusunan data menjadi informasi sehingga mudah untuk menarik kesimpulan.

3.8.2.3.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah semua data terkumpul. Kesimpulan ini mengenai cara siswa apakah mampu ataukah tidak dalam mengimplementasikan konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan tradisional kelereng di Sekolah Dasar.

3.9 Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Adapun triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara membandingkan hasil tes dan wawancara yang telah dilakukan, dengan kata lain bahwa dengan triangulasi berarti kita akan

mengecek sejauh mana keterkaitan antara hasil tes dan wawancara yang telah dilakukan.

Adapun teknik pengecekan keabsahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengecekan data yang dikembangkan oleh Lexy J. Maleong (Septi Indriyani.201354-56) :

3.9.1 Perpanjangan Keikutsertaan

Dalam penelitian kualitatif peneliti terjun kelapangan dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan subjek penelitian. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, akan tetapi memerlukan waktu yang lebih lama dari sekedar untuk melihat dan mengetahui subjek penelitian.

3.9.2 Ketekunan / Keajegan Pengamatan

Keajegan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konsisten atau tentatif. Ketekunan pengamatan dimaksudkan untuk menentukan data dan informasi yang relevan dengan persoalan yang sedang dicari oleh peneliti, kemudian peneliti memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

3.9.3 Triangulasi

Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari informan yang satu ke informan yang lainnya. Dalam pengecekan keabsahan data pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan triangulasi, yaitu cara pemeriksaan data tersebut bagi keperluan pengecekan atau sebagian bahan pembanding terhadap data tersebut. Hal itu dapat dicapai dengan jalan :

3.9.3.1 Membandingkan data hasil observasi dengan data hasil wawancara.

3.9.3.2 Membandingkan data hasil wawancara terhadap guru dengan wawancara yang dilakukan dengan siswa.

3.9.3.3 Membandingkan hasil wawancara dengan hasil tes yang diberikan.

3.9.3.4 Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

3.9.3.5 Membandingkan apa yang dituliskan dengan apa yang dikatakan secara pribadi.

3.9.3.6 Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.

