BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di tiga Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Pamenang Barat, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

3.2. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian campuran atau mix-mathode. Pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan antar dua metode yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif yang digunakan secara bersama-sama dalam satu kegiatan penelitian, sehingga dapat diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable, dan obyektif (Sugiyono, 2016 : 475).

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kombinasi. Penelitian kombinasi adalah metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan kualitatif. Metode penelitian kombinasi yang digunakan peneliti adalah model *sequential explanatory design.* Pada desain ini pertama yaitu pengumpulan data dan analisis data kuantitatif, dan selanjutnya diikuti dengan pengumpulan data dan analisis data kualitatif untuk memperkuat hasil penelitian kuantitatif yang pertama. Sebagai mana pendapat Biber, (2013 : 3) "*The term "multimethods" refers to the mixing of methods by combining two or more qualitative methods in a single research study (such as in-depth interviewing and participant observation) or by using two or more quantitative methods (such as a survey and experiment) in a single research*

study". (Istilah" multimethods "mengacu pada pencampuran metode dengan menggabung kandua atau lebih metode kualitatif dalam studi penelitian tunggal (seperti wawancara mendalam dan observasi partisipan) atau dengan menggunakan dua atau lebih metode kuantitatif (sepertisurvei dan eksperimen) dalam studi penelitian tunggal). Secara umum, penelitian metode campuran menggunakan desain penelitian kuantitatif dan kulatitatif untuk menjawab serangkaian pertanyaan tertentu.

Creswell (2014) yang menyatakan bahwa "*Mixed methods research is an approach to inquiry involving collecting both quantitative and qualitative data, integrating the two forms of data, and using distinct designs that may involve philosophical assumptions and theoretical frameworks"* (Metode penelitian campuran adalah pendekatan untuk penyelidikan yang melibatkan pengumpulan kuantitatif dan data kualitatif, mengintegrasikan dua bentuk data, dan menggunakan desain berbeda yang mungkin melibatkan asumsi filosofis dan kerangka kerja teoritis). Metode campuran dalam riset pada dasarnya bukan mencampurkan metode tetapi menggabungkan berbagai metode, dari kedua pendekatan paradigm untuk menjawab masing-masing pertanyaan yang timbul Senjaya (2018 : 115). Pada penelitianini data pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengambil data dari angket yang disebarkan pada responden yang selanjutnya di olah menggunakan SPSS dengan versi terbaru. Sedangkan pada pendekatan kualitatif digunakan untuk mengambil data dari berbagai narasumber, baik melalui wawancara, observasi, maupun studi document dimana hasil yang didapatkan berupa desktiptif.

Penelitian ini diteliti menggunakan data angka dan disajikan menggunakan kata-kata dan bahasa dengan cara pengumpualan data dan analisis data.

3.3. Data dan Sumber Data

3.3.1 Data

Data merupakan suatu berkas atau informasi yang digunakan untuk menentukan hail dari penelitian guna mendapatkan gambaran dan data yang dibutuhkan. Data berupa fakta-fakta yang ditemui dalam penelitian dilapangan. Data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data skunder

Data primer merupakan data utama dalam penelitian. Sugiyono (2013 : 225) “Data primer adalah data yang diambil langsung oleh peneliti dari sumbernya”. Data primer dalam penelitian ini adalah segala informasi yang didapatkan dari responden melalui pengumpulan dari kegiatan penyebaran angket dan wawancara. Data primer tersebut tentang pengetahuan permainan tradisional guru yang diperoleh meggunakan teknik angket yang menghasilkan jenis data kuantitatif dan narasi serta jawaban guru tentang implementasi nilai-nilai permainan tradisional oleh guru dan kendala yang ditemui guru dalam proses pengimplemnetasian yang diperoleh dengan teknik wawancara yang menghasilakan data kualitatif.

Sementara data skunder merupakan data pendukung dalam penelitian. Iskandar (2013 : 78) “Data skunder merupakan data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengelolaan data yang bersifat studi dokumentasi berupa penelaahan terhadap dokumen pribadi, resmi, kelembagaan atau referensi-referensi yang memiliki relevansi dengan fokus

permasalahan penelitian". Data skunder dalam penelitian ini berasal dari dokumen perangkat pembelajaran guru yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) guru.

3.3.2 Sumber Data

Data pada penelitian ini bersumber dari informasi guru sekolah yang mengajar di Daerah administrasi Kecamatan Pameneng Barat. Data diperoleh dari kegiatan penyebaran angket, wawancara dan analisis dokumentasi. Kegiatan penyebaran angket bertujuan untuk mendapatkan data tentang pengetahuan permainan tradisional guru sekolah dasar dan kegiatan wawancara digunakan untuk memeroleh data tentang implementasi serta kendala-kendala yang ditemui guru dalam proses pengintegrasian penegtahuan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Serta data pendukung diperoleh dari hasil analisis dokumentasi RPP guru dengan menggunakan teknik analisis didokumentasi.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan diteliti. Sugiyono (2016 : 148) menjelaskan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan, dalam penelitian ini populasinya adalah tiga Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Pamenang Barat, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi.

3.4.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016 : 149). Dalam penelitian ini, yang menjadi bagi anda risampel yaitu guru kelas SD Negeri 189/VI Pinang Merah II, SD Negeri 149/VI Pinang Merah II, dan SD Negeri 168/VI Mampun Baru. Penelitian ini melibatkan guru kelas yang berasal dari tiga Sekolah Dasar di Kecamatan Pamenang Barat sebagai sampel. Pada pengambilan sampel ini kita menggunakan teknik snowball sampling sebagaimana pendapat dari (Frank &Snijder 1994 : 53) "*Snowball sampling is a tern used for sampling procedures that allow the samled units to provide information not only about themselves but also about other units"*(snowball sampling adalah istilah yang digunakan untuk prosedur pengambilan sampel yang memungkinkan unit sampel untuk memberikan informasi tidak hanya tentang diri mereka sendiri tetapi juga tentang unit lain). "Manfaat teknik pengambilan snowball sampling ini cukup besar, aspek-aspek yang melekat dalam teknik-teknik ini sering mempersingkat waktu dan mengurangi biaya yang diperlukan" (Health 2010 : 3). Kumpulkan kelompok peserta dengan ukuran dan keragaman yang cukup untuk menjadi wakil dari kelompok sasaran tertentu, teknik ini seringkali lebih efesien dan terkadang lebih murah dari pada menggunakan strategi rekrutmen tradisional untuk mengumpulkan peserta sesuai dengan fokus masyarakat. Dalam penelitian ini sendiri, yang menjadi bagian dari sampel adalah SD Negeri 189/VI Pinang Merah II, SD Negeri 149/VI Pinang Merah II, dan SD Negeri 168/VI Mampun Baru. Penelitian ini melibatkan guru kelas yang berasal dari tiga Sekolah Dasar di Kecamatan Pamenang Barat sebagai sampel. Pada pengambilan sampel ini peneliti menggunakan

wawancara terstruktur dan wawancara terbuka dimana wawancara yang dilakukan diambil dari pihak diknas, lalu pihak diknas menyarankan untuk menambah informasi untuk mewawancarai salah satu pihak dari dispora, tidak hanya sampai disitu wawancara dengan tokoh masyarakat juga diperlukan untuk menambah dan melengkapi informasi yang telah didapat. Dimana dalam melakukan wawancara terstruktur peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan sehingga proses wawancara akan terarah dengan baik sehingga melalui wawancara terstruktur informasi yang hendak dicari dapat tersusun dengan baik dan kemungkinan pertanyaan terlewati menjadi sedikit sehingga informasi yang diperoleh lebih lengkap. Selain itu juga menggunakan wawancara tebuka yang didalamnya narasumber tidak hanya memberikan jawaban terbatas tetapi disertai dengan menggunakan alasan

3.5. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan teknik sampel (Sugiyono, 2016 : 150). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2016 : 156) *Sampling Purposive* Merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik purposive sampling dipilih oleh peneliti agar sampel yang mewakili populasi benar-benar mampu mewakili semua populasi dengan pertimbangan kriteria tertentu.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif (angket) dan teknik pengumpulan data kualitatif (wawancara, pengamatan, dan dokumentasi) dengan memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1. Teknik Pengumpuan Data Kuantitatif

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2016 : 308). Teknik penelitian ini digunakan untuk mendapatkan sampel pada penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Kuesioner (Angket)

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara membagikan beberapa instrument pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian. Sejalan dengan pendapat Creswell (dalam Sugiyono, 2016 : 230) yang menyatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana responden yang akan mengisi pertanyaan. Penggunaan angket dilakukan dengan menentukan secara pasti variable yang akan diukur. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif berupa angket yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Angket yang digunakan oleh penliti yaitu angket tertutup, yaitu angket yang didalamnya sudah tersedia pertanyaan dan jawaban yang akan dipilih oleh responden.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Pengetahuan Guru Tentang Permainan Tradisioanal

Variabel	Dimensi	Indikator	No Butir
Pengetahuan Guru Tentang Permainan Trdisional	Perencanaan Pembelajaran dalam kurikulum	Penyusunan silabus yang diintegrasi kandengan permainan anak	1
		Penyusunan Rpp yang mengintegrasikan nilai-nilai di dalam permainan	2,3,4,5
		Memilih materi yang diintegrasikan nilai-nilai pada permainan tradisional.	6
	Pelaksanaan Pembelajaran yang baik sudah terdapat dalam kurikulum.	Mengenalkan kearifan lokal pada peserta didik.	7,8,9,10
		Proses pembelajaran dengan menggunakan model, metode,	11,12,13,14

		strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai pada permainan tradisional.	
		Memanfaatkan kearifan lokal dan permainan tardisional kedalam pembelajaran	15
Jumlah			

(Adaptasi dari Asrial & Syahrial, 2018)

2. Teknik Pengumpulan Data Kualitatif

Tujuan pengumpulan data untuk memperoleh data penting yang diperlukan oleh peneliti. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data kualitatif adalah dengan melakukan beberapa cara yaitu :

a. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah suatu proses Tanya jawab atau dialog secara lisan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang bertujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Widoyoko (2017 : 43) menyatakan bahwa "Pada pengumpulan data penelitian dapat menggunakan alat bantu seperti tape recorder, gambar, brosur, dan alat bantu lainnya yang dapat membantu pelaksanaan menjadi lancar". Kegiatan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif yang berupa deskriptif. Wawancara yang digunakan oleh peneliti yaitu wawancara terstruktur. Karena wawancara terstruktur dianggap luas dan tidak formal.

Tabel 3.2 Kisi-kisi wawancara tentang pengetahua Permainan Tradisional

Variabel	Sub variable	Indikator	No Butir
Pengetahuan permainan tradisional	Permainan tradisional	a. Nama kegiatan dan sumber pengetahuan	1
	Implementasi pengetahuan permainan tradisional	a. Sejarah permainan tradisional b. Tahap-tahap permainan tradisional c. Waktu dan tempat d. Arti penting permainan tradisional	2,3,4,6

	Kendala dalam implementasi pengetahuan permainan tradisional	a. Perlegkapan permainan tradisional b. Program pemerintah c. Keterlibatan dan partisipasi d. Dukungan dari pemerintah pusat	5,7,8,9
	Cara mengatasi kendala dalam implemetasi pengetahuan permainan tradisional	a. Harapan kepada pemerintah pusat b. Bentuk pelestarian c. Dampak pelestarian	10,11,12

(Adaptasi dari Asrial & Syahrial, 2018)

b. Observasi

Observasi merupakan salah satu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat secara langsung hal atau kejadian yang diteliti. Sugiyono (2016 : 377) melalui observasi, peneliti belajar tentang prilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Jadi, dokumentasi digunakan untuk mendukung data hasil angket dan wawancara. Alasan peneliti memilih dokumentasi dalam teknik pengumpulan data ini adalah untuk membuktikan bahwa hasil wawancara adalah benar.

Table 3.3 Kisi-Kisi Pengamatan Pengetahuan Guru Tentang Permainan Tradisional.

Variable	Dimensi	Indikator	No Butir
Pengetahuan Guru tentang permainan tradisional dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kecamatan Pamenang Barat dan Kabupaten Merangin	Pengetahuain Guru tentang Permainan Tradisional.	Mampu menjelaskan dan menyebutkan apa saja permainan tradisional.	1,2,3,4
		Mampu mencirikan bagaimana permainannya.	
		Mampu menerapkan bagaimana permainannya.	
		Mampu menganalisis keberagaman permainan tradisional.	
	Pelakasanaan Pembelajaran	Mampu membuka pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan tradisional.	5,6,7,8,9
		Mampu melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan dalam permainan tradisional.	
		Mampu menutup pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai yang terkandung dalam	

		permainan tradisional.	
		Mampu menyusun RPP dengan mengintegrasikan kearifakan lokal.	
		Mampu melaksanakan evaluasi dan penilaiaan berbasis pengetahuan permainan tradisional.	

(Adaptasi dari Asrial & Syahrial, 2018)

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengumpulkan bukti penguat data berupa gambar dokumentasi, dokumen-dokumen, dan tulisan-tulisan. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono2016 : 369). Dokumen berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang.

Pada penelitian ini data dokumen yang dianalisis oleh peneliti meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diguanakn oleh guru dalam proses mengajar. Analisis dokumentasi digunakan dalam mengumpulkan data kualitatif dan sebagai sumber data pendukung. Butir-butir pada dokumentasi telah terlampir pada halaman lampiran yang didasari Permendikbud No 16 Tahun 2016 meliputi identitas RPP, Materi, Kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutupan dan penelitian.

Tebel 3.4 Kisi-kisi Analisis Dokumentasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Identitas RPP	Memuat identitas RPP mulai dari nama sekolah, tema/subtema, Kelas/semester, materi pembelajaran, dan alokasi waktu
	Memuat KI, KD, Indikator dan Tujuan	Memuat KI, KD, Indikator, Tujuan yang diintegrasikan dengan permainan tradisional.
	Kesesuaian RPP materi, sumber belajar dan media pembelajaran.	Memuat, materi, dan sumber belajar yang saling berkesinambungan
	Pendahuluan	Memuat a) salam dan doa, b) apersepsi, c) mengondisikan suasana belajar yang

		menyenangkan, d) keterkaitan materi sebelumnya dengan materi selanjutnya, e) menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, f) menyampaikan garis besar materi, g) menyampaiakan lingkup dan teknik penilaian yang diintegrasikan dengan nilai-nilai permainan tradisional.
	Inti	Memuat kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan santifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan) dengan mengintegrasikan permaianan tradisiona. ➢ Memuat contoh-contoh yang kontekstual yang sesuai dengan permainan tradisional. ➢ Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan permainan tradisional.
	Penutup	Memuat kegiatan a) membuat rangkuman / simpulan pembelajaran, b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, d) merencanakan tindak lanjut dalam bentuk remedial, pengayaan, e) menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, dan f) salam dan doa untuk mengakhiri pelajaran yang diintegrasikan dengan nilai-nilai etnik.
	Penilaian	Memuat capaian indikator serta penilaian autentik yang mencakup KI-1 (sikap spiritual), KI-2 (siakap sosial), KI-3 (pengetahuan), KI-4 (keterampilan)

(Adaptasi dari Asrial & Syahrial)

Beberapa permainan tradisional yang ada di daerah Kabupaten Merangin sebagai berikut :

a) Engklek

Gambar 3.1 Permainan Engklek (ja'far dkk, 2014)

Berdasarkan wawancara sejarah perminan tradisional engklek ini sudah diwariskan oleh nenek moyang sejak zaman dahulu. "muncul pula pendapat bahwa permianan tradisional engklek mempunyai nama asli Zondagamaandag yang merupakan bahasa belanda" (Pebryawan, 2015 : 64). Jadi sejarah permainan tradisional engklek ini masuk ke indonesia pada waktu Belanda menjajah Indonesia, sampai sekarang tidak ada bukti autentik yang menjelaskan tentang sejarah pemainan tradisional engklek. Namun permainan tradisional engkelek ini sudah sangat popular dimainkan dikalangan anak di Indonesia. Alat yang digunakan dalam permainan engklek hanyalah memerlukan gacu untuk bermain. Ada pun nilai-nilai Pendidikan yang terkandung dalam permainan engklek adalah budi pekerti yang bermanfaat bagi peserta didik. Permainan engkelek memuat empat kecerdasan bagi anak yaitu kecerdasan kinestik, intrapersional, interpersonal, dan naturalis (Pebryawan2015 : 67)". Oleh karena itu manfaat yang begitu banyak, yang diharapkan dari kurikulum 2013 ditambah kandengan menyertakan permainan tradisional salah satunya adalah engklek.

b) Hadang

Gambar 3.2 Permainan Hadang (Hanief, Sugito, 2015)

Perminan tradisional hadang ini sudah tersebar diseluruh wilayah Provinsi di Indonesia, salah satunya adalah Kabupaten Merangin dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan tokoh adat dan masyarakat bahwasannya permainan tradisional hadang ini salah satu peninggalan budaya nenek moyang yang memiliki kemurnian dan corak tradisi setempat. Indonesia dikenal memiliki kekayaan budaya tradisional yang sangat beranekaragam salah satunya adalah permaian hadang, adapun alat yang digunakan dalam permainan hadang ini adalah "bendera untuk hakim garis, papan nilai, tepung digunakan apabila lapangan permainan dirumput atau tanah, peluit, stopwatch, meja dan kursi untuk sekertariat, dan lain-lain "(Hanief, Sugito 2015 : 71). Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan hadang ini antara lain adalah secara tidak langsung tertanamnya nilai kegembiraan, nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama dalam diri masing-masing peserta didik.

c) Gatheng

Gambar 3.3 Permainan Gatheng (Handayani, 2020)

Gatheng adalah sebuah pemainan yang dimana menggunakan alat yang berasal dari alam yaitu batu yang mudah didapatkan dimana saja. Sejarah permainan gatheng ini sudah ada sejak nenek moyang terdahulu, permainan ini sering dimainkan kalangan wanita ketika sepulang sekolah. Permainan ini cukup popular dikalangan masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Merangin. Permainan tradisional ini memiliki nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan dan diwariskan kepada anak-anak bangsa.

d) Egrang

Gambar 3.4 Permainan Egrang (Nafisyah, 2020)

Bedasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada tokoh adat dan tokoh masyarakat Merangin sejarah permainan tradisonal egrang ini sudah

ada sejak zaman dahulu. Alat yang di gunakan dalam permainan egrang ini yaitu kayu dan bamboo. “Budaya bermain disetiap daerah, suku/ras, budaya dan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dilandasi oleh latar belakang sejarah, budaya dari nenek moyang dan leluhur tersebut” (Malik 2019 :197). Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari suatu tradisi yang menjadi salah satu pengaruh dari kebudayaan adat yang dibawa oleh nenek moyang atau leluhur-leluhur. Disetiap daerah memiliki permainan tradisionalnya masing-masing, hanya saja penerapan di setiap daerah memiliki penanaman dan permainan (polabermain) yang berbeda.

e) Bentek

Gambar 3.5 Permainan Bentek (ja’far, dkk 2014)

Permainan tradisional merupakan salah satu peninggalan nenek moyang yang memiliki kemurnian dan corak tradisi setempat, Indonesia dikenal memiliki kekayaan budaya tradisional yang sangat beranekaragam (Prananta, 2015 : 90). Permainan tradisional bentek ini adalah salah satu permainan yang cukup popular dimainkan anak-anak di Daerah Kabupaten Merangin pada zaman dahulu. Alat yang digunakan dalam permainan bente kini berupa “rotan dengan ukuran 50 cm dan dua batang rotan yang berukuran 10-15 cm, dengan menggunakan lobang berbentuk segitiga” (Arianti 2015 : 10). Sejalan dengan berkembangnya zaman

permainan tradisional ini sudah tidak pernah lagi dimainkan oleh anak-anak pada saatini. Nilai-nilai Pendidikan yang terkandung dalam permainan bentek adalah nilai kelincahan, Kecepatan, Kejujuran, dan kebersamaan dalam kelompok.

3.7. Teknik Uji Validitas Data

Validitas adalah kunci penting untuk menghasilkan penelitian yang lebih efektif. Jika sepotong penelitian tidak valid maka itu tidak bernilai. Keabsahan adalah persyaratan untuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik uji validitas instrument data dengan dua pendekatan, yaitu kuantitatif dengan instrument angket dan kualitatif dengan instrument wawancara dan dokumentasi.

A. Teknik Uji Validitas Kuantitatif

Adapun beberapa uji validitas pada instrument angket yaitu sebagai berikut :

1. Pengujian Validitas Isi (*content validity*)

   Sebuah instrument angket dapat dikatakan memenuhi validitas apabila mampu mengukur kopetensi yang telah dikembangkan serta indikator dan materi yang telah di pelajari dan dikuasai oleh subjek penelitian. Untuk menguji validitasi instrument angket dapatdilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan kopetensi yang dikembangkan dan materi pelajaran yang telah dipelajari (Widoyoko, 2017 : 143).

   Pada penyusunan instrument angket, terlebih dahulu peneliti mencari sumber pada penelitian terdahulu, kemudian mencocok kandengan variable dan isi yang peneliti ukur yaitu pengetahuan guru tentang permainan

tradisional dan kemudian instrumen yang telah selesai disusun divalidasi oleh ahli.

2. Pengujian Validitas Konstruksi (*construct validity*)

Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan dari ahli. ”Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi dengan aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori-teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli ” (Sugiyono, 2016 : 207).

3. PengujianValiditas Eksternal

Validitas eksternal diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrument dengan fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan (Sugiyono, 2016 : 213).

4. Teknik Uji Vaiditas Kualitatif

Adapun teknik uji validitas data kualitatif pada instrument pengamatan, wawancara dan dokumentasi pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengujian Validitas Isi (*content validity*)

Sebuah instrument wawancara dapat dikatakan memenuhi validitas apabila mampu mengukur kompetensi yang telah dikembangkan indikator dan materi yang telah dipelajari dan dikuasai oleh subjek penelitian.

2. Pengujian Validitas Konstruksi (construck validity)

Untuk menguji validitas konstruksi pada instrument wawancara, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Dalam halini “Setelah instrument dikonstruksi dengan aspek-aspek yang akan diukur dengan

berlandas kanteori-teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli" (Sugiyono, 2016 : 207).

3.8. Teknik Analisis Data

Adapun pada penelitian ini data yang dianalisis oleh peneliti meliputi data kuantitatif hasil penggabungan data menggunakan angket dengan menggunakan teknik analisis SPSS berupa penggolongan data statistic yang ditampilkan menggunakan diagram grafik. Selain itu data kuantitatif hasil pengumpulan data menggunakan wawancara dan analisis dokumen yang diwujudkan dalam bentuk deskriptif.

3.8.1 Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunkan stastistik. Terdapat dua macam stastistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitianya itu stastistik deskriptif dan stastistik inferensial (Sugiyono2016 : 199). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan stastistik deskritif, stastistik deskritif ini digunakan karena peneliti hanya akan mendeskritifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Meurut Sugiyono (2016 : 201) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggabarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuka kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam statistik antara lain adalah penyajian data melalui tabel, dan diagram lingkaran. Prosedur perhitungan statistic deskriptif

menggunakan bantuan aplikasi *software* SPSS statistics 22. Dalam penyajian analisis data kuantitatif peneliti menggunakan bantuan aplikasi *IBM APSS statistik 22* yang merupakan program SPSS versi ke 22 buatan IBM dengan kategorisasi rumus awal sebagai berikut :

Mencari :

$$\text{Mean} = \frac{\text{min} + \text{max}}{2}$$

$$\text{Standar Deviasi} = \frac{\text{Rentang}}{6}$$

Tabel 3.5 Kategoris

Kategorisasi	Rumus
Rendah	X ≤ Mean- 1,5. SD
Sedang	Mean- 1,5 . SD < X ≤ Mean + 1,5. SD
Tinggi	Mean + 1,5. SD < X

a. Tabel

Menurut Sugiyono (2014 : 30) " setiap table berisi judul table, judul setiap kolom, dan sumber data dari mana data tersebut diperoleh. Terdapat dua macam table yaitu, table biasa dan table distribusi frekuensi". Menurut Sugiyono (2014 : 32) mengatakan bahwa "table distribusi frekuensi disusun bila jumlah data yang akan disajikan cukup banyak, sehingga kalau disajikan dalam table bisa menjadi tidak efesien dan kurang komunikatif".

b. Diagram Lingkaran (*Pie chart*)

Menurut Sugiyono (2014 : 43) "diagram lingkaran digunakan untuk membandingkan data diri berbagai kelompok.

3.8.2 Analisis Data Kualitatif

Analisis data dalam penelitian kualitatif yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi serta bahan-bahan yang lainnya. Meurut Sugiyono (2016 :

327) “Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber data yang sama”. Pengumpulan data kualitatif yang digunakan yaitu model miles dan Huberman. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya jenuh.

- Dokumentasi

Cara menganalisis dokumentasi pada proposal ini adalah dengan merangkum dan mengumpulkan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasannya berupa tulisan atau gambar monumental dari seseorang. Dokumentasi berbentuk gambar misalnya foto, sketsa dan lain-lain. Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, dan lain-lain. Dalam penelitian kualitatif studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara, hasil penelitian dokumentasi dapat digunakan pada penelitian kualitatif dan pengembangan.

- Wawancara

Cara menganalisis wawancara dan dokumentasi pada proposal ini adalah dengan merangkum data yang sudah didapatkan. Meskipun wawancara dianggap hal yang biasa namun pada penelitian, kegiatan ini berbeda dengan percakapan sehari-hari diperlukan teknik sendiri untuk mlakukan wawancara. Melakukan wawancara dengan mengikuti tahapan prosedur merupakan hal penting agar hasil wawancara tidak mengecewakan. Dalam teknik pengumpulan data wawancara ini peneliti menggunakan

teknik triangulasi data. “Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification (Sugiyono, 2016 : 404)”.

3.8.3 Triangulasi Data Mixed Mthode

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunkan stastistik. Terdapat dua macam stastistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitianya itu stastistik deskriptif dan stastistik inferensial (Sugiyono2016 : 199). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan stastistik deskritif, stastistik deskritif ini digunakan karena peneliti hanya akan mendeskritifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Menurut Sugiyono (2016 : 201) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggabarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuka kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam statistik antara lain adalah penyajian data melalui tabel, dan diagram lingkaran. Prosedur perhitungan statistic deskriptif menggunakan bantuan aplikasi *software* SPSS statistics 22. Dalam penyajian analisis data kuantitatif peneliti menggunakan bantuan aplikasi *IBM APSS statistic 22* yang merupakan program SPSS versike 22 buatan IBM.

Setelah analisis data kuantitaif untk memperkuat data maka langkah selanjutnya yaitu analisis data kualitatif yaitu data yang di dapat dari wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan menggunakan teknik

analisis data model miles dan Huberman. Dalam hal ini dilakukan dengan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga data nya sudah jenuh. Langkah-langkash analisanya yaitu:

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

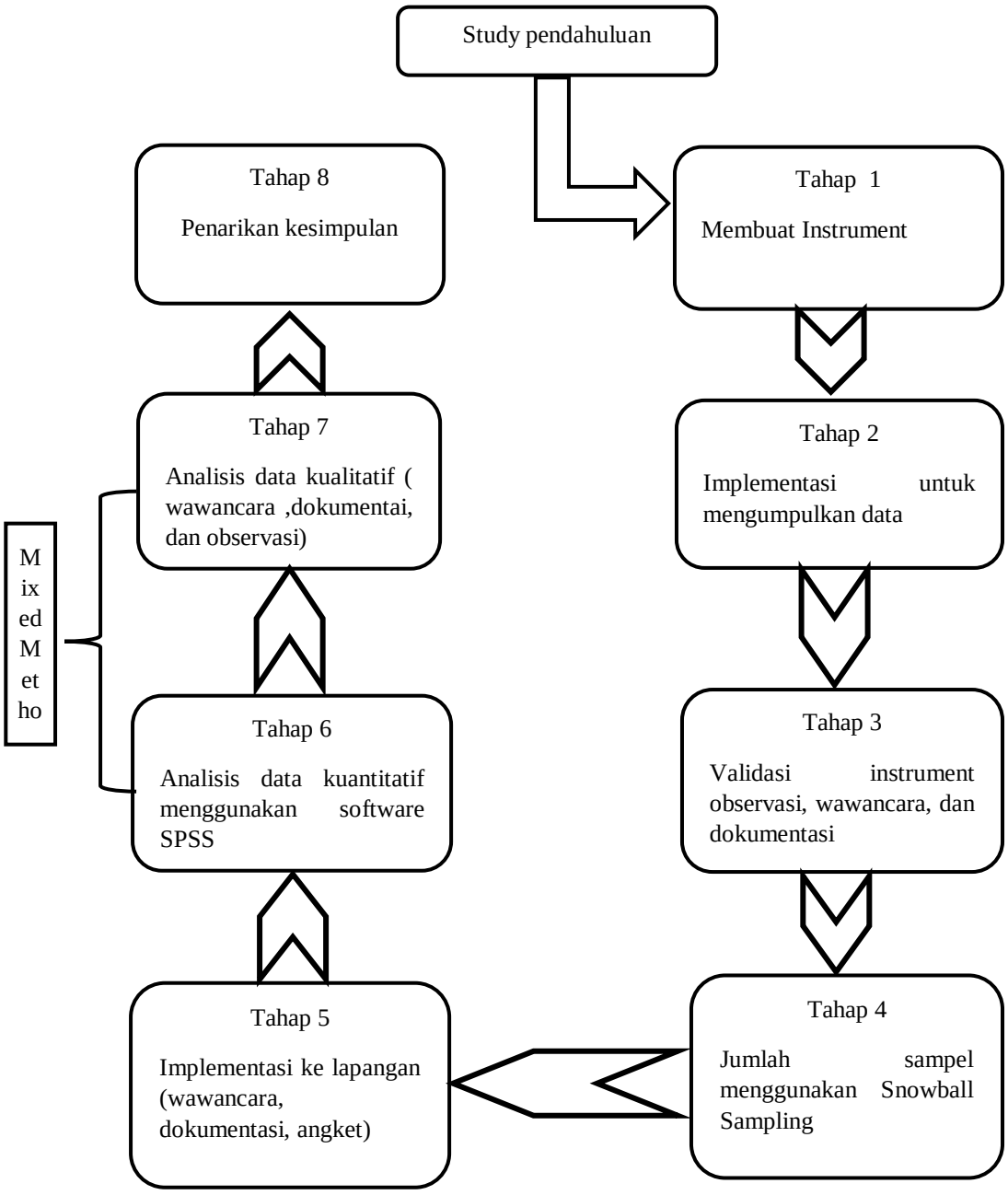
Data yang diperoleh saat penelitian dilapangan akan semakin banyak dan bertambah, sehingga dalam pelaksanaannya perlu mencatat secara teliti dan rinci data yang sudah didapatkan. Semakian lama dilapangan semakin banyak, kompleks dan rumit data yang didapatkan. Menurut Sugiyono (2016 : 337) "Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan serta kedalaman wawasan yang tinggi". Artinya dalam mereduksi data peneliti harus fokus pada hal yang penting dan dibutuhkan.

2. Penyajian data (*Data Dispaly*)

Lagkah selanjutnya yang harus dilakukan peneliti adalah penyajian data. Dalam penyajian data dalam hal penelitian adalah gambaran dari hasil wawancara dan dokumentasi. Data-data yang sudah terkumpul dan terpilih difokuskan akan dianalisis. Menurut Sugiyono (2016 : 339) "Dalam display data selain teksnaratif, bisa juga menggunakan grafik, matrik, jejaring kerja, dan *chart*".

3. *Conclusion Drawing Verification*

Setelah penyajian data dilakukan, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan peneliti adalah menarik kesimpulan berdasarkan analisis data. Seperti yang dikatakan oleh Miles dan Hubermen (Sugiyono, 2016 :

343) “lankah ketiga dalam analisis kualitatif adalah penarikan kesimpulan sementara dan verifikasi”.

3.9 Prosedur Penelitian