

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Sedangkan tempat penelitian dilaksanakan yaitu di kabupaten Tebo, kecamatan Rimbo Bujang tepatnya di SD Negeri 190/VIII Perintis, SD Negeri 73/VIII Perintis, dan SD Negeri 126/VIII Perintis.

3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kombinasi atau *mixed methode*. Penelitian kombinasi adalah metode penelitian yang mencampurkan atau mengkominasikan antara pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Creswell (2014: 30), 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 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 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. Hal tersebut sesuai dengan Masrizal (2011:55), yang mengungkapkan

bahwa “Desain ini terdiri dari 2 fase, pengumpulan dan penganalisaan dari data kuantitatif mengikuti kumpulan dan analisa dari data kualitatif”.

3.3 Data dan Sumber Data

3.3.1 Data

Data dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu data primer dan data skunder. Data primer dalam penelitian ini adalah segala informasi yang didapatkan dari responden melalui pengumpulan dari kegiatan penyebaran angket dan wawancara. Data primer tersebut yaitu tentang pengetahuan permainan tradisional guru yang diperoleh menggunakan teknik angket yang menghasilkan jenis data kuantitatif dan narasi serta jawaban kendala yang ditemui guru dalam proses pengimplementasian yang diperoleh dengan teknik wawancara yang menghasilkan data kualitatif. Data skunder dalam penelitian ini berasal dari dokumen prangkat pembelajaran guru yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) guru.

3.3.2 Sumber Data

Data pada penelitian ini bersumber dari informasi guru sekolah dasar yang mengajar di tiga sekolah yang berada di kecamatan Rimbo Bujang. 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 memperoleh data kendala-kendala yang ditemui guru dalam proses pengintegrasian permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Sementara data pendukung diperoleh dari hasil analisis dokumentasi RPP guru dengan menggunakan teknik analisis dokumentasi

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian dalam suatu wilayah. Populasi merupakan kumpulan yang lengkap dari seluruh elemen yang sejenis dan dapat dibedakan menjadi obyek penelitian (Heridiansyah, 2012: 60). Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh guru kelas di Sekolah Dasar Kecamatan Rimbo Bujang.

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan dijadikan subjek penelitian. Sampel disebut juga suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian (Amirullah, 2015: 68). Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah guru kelas 1 sampai VI SD SD Negeri 190/VIII Perintis, SD Negeri 73/VIII Perintis, dan SD Negeri 126/VIII Perintis.

3.5 Teknik Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini peneliti menggunakan purposive sampling, pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling cukup baik karena sesuai dengan pertimbangan peneliti sendiri sehingga dapat mewakili populasi. Menurut Sugiono (2016:156) *sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Keuntungannya terletak pada ketepatan peneliti memilih sumber data”. Sumber data yang diteliti pada penelitian ini yaitu guru di tiga SD Negeri yang ada di Kecamatan Rimbo Bujang. Kriteria pemilihan sampel dalam teknik *sampling purposive* adalah Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Rimbo Bujang, Sekolah Dasar yang pernah mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran dan guru kelas dari 3 Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Rimbo Bujang.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data pada sampel menggunakan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif (angket) dan teknik pengumpulan data kualitatif (wawancara dan dokumentasi) guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif

1. Angket

Angket merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan cara menyampaikan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh subjek penelitian. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2016: 230), yang mengungkapkan bahwa “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden”. Teknik ini digunakan untuk mendukung data yang dihasilkan melalui observasi (Kurnianingtyas dan nugroho, 2012:70).

Pada penelitian ini menggunakan angket jenis tertutup. Angket tertutup berarti angket yang di dalamnya berisi pertanyaan dan jawaban sehingga responden hanya memilih jawaban yang sesuai dengan kondisinya. Berikut adalah kisi-kisi angket penilaian pemahaman guru sekolah dasar terhadap permainan tradisional di kecamatan Rimbo Bujang.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Pengetahuan Guru Mengenai Permainan Tradisional Sekolah**Dasar**

Variabel	Dimensi	Indikator	No butir
Kinerja mengajar guru	Perencanaan pembelajaran berdasarkan kurikulum	Penyusunan silabus yang mengintegrasikan dengan permainan tradisional	1
		Penyusunan RPP yang mengintegrasikan dengan permainan tradisional	2,3,4,5
	Pelaksanaan pembelajaran yang baik setelah ada kurikulum	Memilih materi yang diintegrasikan nilai-nilai pada permainan tradisional.	6,7
		Mengenalkan kearifan lokal pada peserta didik.	8
		Proses pembelajaran dengan menggunakan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai pada permainan tradisional.	9, 10, 11, 12, 13, 14
		Memanfaatkan kearifan lokal dan permainan tradisional kedalam pembelajaran	15

(Adaptasi dari Asrial dan Syahril, 2018)

3.6.2 Teknik Pengumpulan Data Kualitatif1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu kegiatan percakapan antara dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi tertentu. Rosaliza (2015:71), mengemukakan bahwa “Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan, dan sebagainya yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian”. Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah jenis wawancara terstruktur dan wawancara terbuka.

Menggunakan wawancara tertutup karena wawancara terstruktur dianggap lebih luwes dan tidak bersifat formal. Menggunakan wawancara terbuka karena narasumber dapat memberikan jawaban beserta alasan dan juga solusi berdasarkan pengetahuannya. Berikut adalah kisi-kisi wawancara:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Pengetahuan Guru Mengenai Permainan Tradisional Sekolah Dasar

Variabel	Sub variabel	Indikator	No Butir soal
Pengetahuan permainan tradisional guru	Permainan tradisional	Pengetahuan tentang Permainan tradisional	1,2
	Implementasi pengetahuan Permainan tradisional	1) Cara implementasi permainan tradisional di kelas 2) Strategi implementasi permainan tradisional didalam dan luar kelas 3) Tingkat keberhasilan implementasi permainan tradisional	3, 4, 5, 6,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13.
	Kendala dalam pengimplementasian permainan tradisional	1) Kendala yang dihadapi oleh guru dalam meimplementasikan permainan tradisional 2) Pengaruh kendala dalam implementasi permainan tradisional	14, 15, 16, 17.
	Cara mengatasi kendala dalam pengimplementasian Permainan tradisional	Cara mengatasi kendala implementasi permainan tradisional	18, 19.
	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Permainan tradisional	1) Penggunaan teknologi dalam implementasi permainan tradisional 2) Kendala dalam pemanfaatan teknologi dalam implementasi permainan tradisional 3) Pengaruh penggunaan teknologi dalam implementasi permainan tradisional	20, 21, 22, 23, 24, 25.

(Adaptasi dari Asrial dan Syahrial, 2018)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Pengetahuan Peserta Didik Mengenai Permainan Tradisional

Variabel	Indikator	No Butir Soal
Pengetahuan permainan tradisional peserta didik SD Negeri 190/VIII Perintis	Pengetahuan tentang Permainan tradisional	1, 2
	Sejarah permainan tradisioanal	3, 4
	Waktu dan tempat	5, 6
	Perlengkapan	7, 8
	Keterlibatan	9, 10, 11, 12

Sumber: E. Sulyati, 2015

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Pengetahuan Masyarakat, Tokoh Adat, dan Dinas Pendidikan Mengenai Permainan Tradisional

No	Variabel	Indikator	No Butir
1	Pengetahuan permainan tradisional tokoh masyarakat, tokoh adat, dan dinas pendidikan	Nama kegiatan dan sumber pengetahuan	1, 2, 3
		Sejarah permainan tradisional	4, 5
		Tahapan-tahapan permainan tradisional	6, 7, 8
		Waktu dan tempat	9, 10
		Perlengkapan permainan tradisional	11, 12, 13
		Arti penting permainan tradisional	14, 15
		Program pemerintah	16
		Keterlibatan dan partisipasi	17, 18, 19, 20.
		Dukungan	21, 22, 23, 24
		Harapan	25
		Bentuk pelestarian	26, 27.
Dampak pelestarian	28, 29, 30, 31		

Sumber: E. Sulyati, 2015

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan bukti berupa dokumen-dokumen seperti gambar dokumen, tulisan dan dokumen lainnya dengan tujuan sebagai pendukung pengumpulan data dalam penelitian ini. Sejalan dengan pendapat Sugiono (2016: 396), yang mengungkapkan bahwa “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen ini bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrument Dokumentasi RPP

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Butir
Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Identitas RPP	Memuat identitas RPP mulai dari nama sekolah, tema/subtema, Kelas/semester, materi pembelajaran, dan alokasi waktu	1
	Memuat KI, KD, Indikator, dan tujuan	Memuat KI, KD, Indikator, Tujuan yang berisikan permainan tradisional	2, 3, 4, 5, 6
	Kesesuaian RPP, indikator, materi dan sumber belajar	Memuat indikator, materi, dan sumber belajar yang saling berkesinambungan serta berisikan permainan tradisional	7, 8

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Butir
	Pendahuluan	Memuat 1) salam dan doa, 2) apersepsi, 3) mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan, 4) keterkaitan materi sebelumnya dengan materi selanjutnya, 5) menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, 6) menyampaikan garis besar materi, 7) menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang berisikan permainan tradisional	9, 10
	Inti	<ol style="list-style-type: none"> Memuat kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan santifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan) berdasarkan permainan tradisional Memuat contoh-contoh yang kontekstual yang sesuai dengan nilai-nilai permainan tradisional. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai permainan tradisional 	11, 12, 13
	Penutup	Memuat kegiatan 1) membuat rangkuman/simpulan pembelajaran, 2) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, 3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, 4) merencanakan tindak lanjut dalam bentuk remedial, pengayaan, 5) menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, dan 6) salam dan doa untuk mengakhiri pelajaran yang diintegrasikan dengan nilai-nilai permainan tradisional	14, 15
	Penilaian	Memuat capaian indikator serta penilaian autentik yang mencakup KI-1 (sikap spiritual), KI-2 (sikap sosial), KI-3 (pengetahuan), KI-4 (keterampilan)	16, 17, 18, 19

(Adaptasi dari Asrial dan Syahril, 2018)

3.7 Teknik Uji Validitas Instrumen

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiono, 2016: 203). Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu angket, wawancara dan dokumentasi.

3.7.1 Kuantitatif

1. Angket

Uji validitas instrument angket yaitu:

1. Pengujian validitas isi (*content validit*)

Instrumen yang berupa angket dapat dikatakan memenuhi validitas jika telah mampu mengukur kompetensi yang telah dikembangkan serta indikator dan materi yang telah dipelajari dan dikuasai oleh subjek penelitian. Pada penyusunan angket ini, diawali oleh peneliti dengan mengadopsi dari penelitian terdahulu, yang kemudian dicocok kan dengan variable dan isi yang peneliti ukur yaitu pengetahuan guru tentang permainan tradisional dan selanjutnya instrument yang telah selesai disusun divalidasi oleh ahli.

2. Pengujian validitas konstruksi (*construct validity*)

Sebelum angket dibagikan untuk mencari informasi maka harus divalidasi terlebih dahulu. Sugiyono (2016: 207), mengungkapkan bahwa “Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi dengan aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori-teori tertentu, maka selanjutnya dikonstruksikan dengan ahli”.

3.7.2 Kualitatif

Teknik uji validitas yang peneliti gunakan dalam data kualitatif pada instrument wawancara, pengamatan (observasi), dan dokumentasi yaitu:

2. Wawancara

1. Pengujian validitas isi (*content validit*)

Instrument wawancara dapat dikatakan memenuhi validitas jika telah mampu mengukur kompetensi yang telah dikembangkan serta indikator dan materi yang telah dipelajari dan dikuasai oleh subjek penelitian.

2. Pengujian validitas konstruksi (*construct validity*)

Sebelum instrument wawancara digunakan untuk mengukur subjek dan mencari informasi maka harus divalidasi terlebih dahulu. Sugiyono (2016: 207), mengungkapkan bahwa “Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi dengan aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori-teori tertentu, maka selanjutnya dikonstruksikan dengan ahli.

3. Dokumentasi

1. Pengujian validitas isi (*content validit*)

Instrument dokumentasi dapat dikatakan memenuhi validitas jika telah mampu mengukur kompetensi yang telah dikembangkan serta indikator dan materi yang telah dipelajari dan dikuasai oleh subjek penelitian.

2. Pengujian validitas konstruksi (*construct validity*)

Sebelum instrument dokumentasi digunakan untuk mengukur subjek dan mencari informasi maka harus divalidasi terlebih dahulu. Sugiyono (2016:207), mengungkapkan bahwa “Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi dengan aspek-aspek yang akan diukur dengan

berlandaskan teori-teori tertentu, maka selanjutnya dikonstruksikan dengan ahli.

3.8 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini data yang dianalisis oleh peneliti yaitu data kuantitatif hasil pengumpulan data menggunakan angket dengan menggunakan teknik analisis SPSS berupa pengolahan data statistik yang ditampilkan menggunakan diagram dan grafik. Data kualitatif 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 menggunakan statistik, dalam pendekatan kuantitatif terdapat dua macam analisis data statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data statistika deskriptif. Peneliti menggunakan analisis data statistika deskriptif karena peneliti hanya akan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa berniat untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016).

Dalam statistik antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, mean, dan median. Penyajian analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan aplikasi atau softwer

SPSS. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic 22* yang merupakan program SPSS versi ke 22 buatan IBM.

Penyajian data kuantitatif yaitu berbentuk angka-angka lalu dijumlahkan atau dikategorisasikan sesuai dengan bentuk instrumen yang akan diterapkan. Alwan (2017: 30), mengemukakan bahwa “Bentuk instrumen yang digunakan menggunakan skala *likert*. Bentuk penyajian skalanya yaitu sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (3), dan sangat tidak setuju (1) Angka tersebut merupakan nilai (skor) dan simbol untuk mempermudah dalam proses analisis data”.

Tabel 3.8 skala *likert*

Pilihan jawaban	Bobot Nilai	
	Positif	Negatif
Sangat mampu/selalu	4	1
Lebih mampu /sering	3	2
Cukup mampu /kadang	2	3
Tidak mampu/tidak pernah	1	4

(Sumber: Hasil Pengolahan (2015) dengan modifikasi peneliti)

Menurut Sujarweni dan Endrayanto (2012) secara sederhana mean (rata-rata) di rumuskan seperti:

$$\text{Mean} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + X_4 + \dots}{n}$$

Ket: X_1 = nilai data pertama

X_2 = nilai data kedua

X_3 = nilai data ketiga

X_4 = nilai data keempat

n = jumlah sampel

Tabel 3.9 Kategorisasi

Kategorisasi	Rumus
Rendah	$X \leq \text{Mean} - 1,5 \cdot \text{SD}$
Sedang	$\text{Mean} - 1,5 \cdot \text{SD} < X \leq \text{Mean} + 1,5 \cdot \text{SD}$
Tinggi	$\text{Mean} + 1,5 \cdot \text{SD} < X$

(Sumber: Azwar, 1993)

3.8.2 Analisis Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi seperti segala sesuatu tentang permainan tradisional, foto dan dokumen-dokumen lainnya terkait ada atau tidaknya permainan tradisional. Analisis data dalam penelitian kualitatif yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi serta bahan-bahan lain sehingga dapat dimengerti, dan temuan dapat diinformasikan kepada orang lain.

Analisis data kualitatif yang digunakan adalah analisis pada hasil wawancara dan dokumentasi yang telah didapat tentang permainan tradisional. Setelah data kualitatif yang didapat dari wawancara, maka selanjutnya data kualitatif itu di reduksi, penyajian data dan juga penarikan kesimpulan. Data-data yang sudah dipilih dan difokuskan akan dianalisis. Dalam penyajian data yang dilakukan peneliti yaitu menyajikan teks naratif. Peneliti menyajikan data dengan deskripsikan pengetahuan guru mengenai permainan tradisional yang di rangkum dalam proses pembelajaran dan juga dalam kurikulum. Reduksi data yaitu kegiatan yang dilakukan peneliti dengan cara merangkum atau memilih hal-hal yang pokok dan hal-hal yang penting dari data yang diperlukan sesuai fakta dalam suatu permasalahan. Setelah reduksi selesai dilakukan, maka hal yang dilakukan selanjutnya yaitu pengkodean, simbol ataupun pola sesuai dengan masalahnya. Data yang di kumpulkan akan di pilih berdasarkan pengetahuan guru mengenai permainan tradisional. Dalam penarikan kesimpulan mengenai data pengetahuan guru tentang permainan dan penerapan tradisional dalam pembelajaran serta dalam kurikulum.

1.8.3 Triangulasi Mixed Method

Triangulasi data dalam penelitian mixed method ini yaitu menggabungkan antara analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang didapat dari penyebaran angket akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, mean, dan median. Penyajian analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan aplikasi atau software SPSS. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic 22* yang merupakan program SPSS versi ke 22 buatan IBM.

Setelah analisis data kuantitatif untuk memperkuat data maka langkah selanjutnya adalah analisis data kualitatif yaitu data yang didapat dari wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data model miles dan huberman. Dalam hal ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Langkah-langkah analisis yaitu:

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Saat melakukan penelitian di lapangan data yang diperoleh akan semakin banyak dan bertambah, sehingga dalam pelaksanaannya perlu di catat secara teliti dan rinci. Menurut Sugiyono (2016:405), Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dalam penelitian ini data yang di kumpulkan akan di pilih berdasarkan pengetahuan guru mengenai permainan tradisional baik dalam pembelajaran maupun dalam kurikulum.

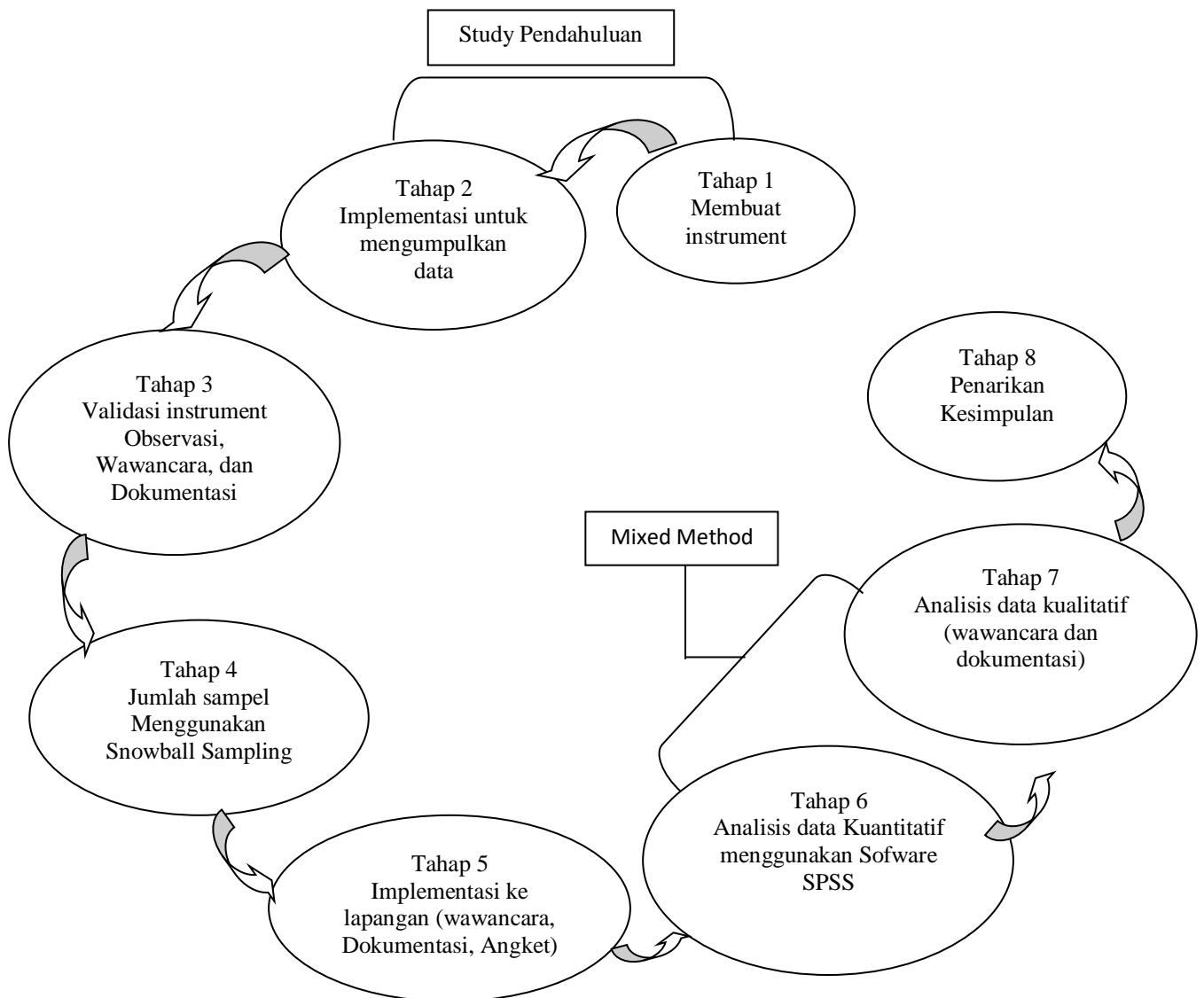
2. Penyajian Data (*Data display*)

Penyajian data dalam penelitian ini adalah deskriptif dari hasil wawancara dan dokumentasi. Data-data yang sudah dipilih dan difokuskan sebelumnya akan dianalisis. Dalam penelitian ini peneliti menyajikan data dengan teks naratif. Peneliti menyajikan data dengan deskripsikan pengetahuan guru mengenai permainan tradisional yang di rangkum dalam proses pembelajaran dan juga dalam kurikulum.

3. Penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Setelah dilakukannya penyajian dan reduksi data langkah selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang belum pernah ada, temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif; hipotesis atau teori (Sugiyono, 2016:412). Dalam penelitian ini kesimpulan mengenai data pengetahuan guru tentang permainan dan penerapan tradisional dalam pembelajaran serta dalam kurikulum.

3.9 Prosedur Penelitian



Gambar 3.4 Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian ini, peneliti menggunakan delapan tahap dalam penyusunannya. Adapun tahap pertama dan kedua adalah study pendahuluan yang berupa pembuatan instrument dan penerapan untuk mengumpulkan data. Kemudian tahap ketiga yaitu validasi instrument yang telah dibuat yaitu instrument observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Selanjutnya tahap keempat yaitu penentuan jumlah sampel baik dari tokoh dinas pendidikan, tokoh

adat, tokoh masyarakat maupun guru di Sekolah Dasar dengan menggunakan teknik snowball sampling. Tahap kelima yaitu implementasi ke lapangan yaitu pengambilan data dengan menggunakan wawancara, dokumentasi, dan juga angket. Kemudian tahap keenam yaitu analisis data kuantitatif menggunakan software SPSS 22. Tahap ketujuh yaitu pengumpulan data kualitatif yaitu wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Terakhir yaitu tahap kedelapan yaitu penarikan kesimpulan tentang pengetahuan permainan tradisional guru sekolah dasar, implementasi pengetahuan permainan tradisional guru sekolah dasar dan kendala apa yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan pengetahuan permainan tradisional di sekolah dasar di Kecamatan Rimbo Bujang.