

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 05 November sampai dengan 5 Desember 2020. Adapun tempat penelitiannya yaitu di Sekolah Dasar Negeri 136/IX Sungai Serandi, Sekolah Dasar Negeri 83/IX Talang Belido, Sekolah Dasar Negeri 165/IX Talang Kerinci dan Sekolah Dasar Negeri 109/IX Ladang Panjang yang berada di Kecamatan Sungai Gelam Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi.

#### **3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kombinasi (*Mixed Methods*). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sarwono (2017: 1) bahwa *mix methods* adalah menggunakan dua atau lebih metode yang diambil dari dua pendekatan yang berbeda, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif (dapat sebaliknya) dalam penelitian yang sedang dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang diambil sebagai bukti empiris dalam menjawab persoalan yang diharapkan peneliti hasil akhirnya akan lebih baik, komprehensif dan seimbang.

Pada penelitian ini data kuantitatif didapatkan dari hasil angket dan data kualitatif didapat dari hasil wawancara dan studi dokumen. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah *Mixed Methods* model *Sequential*

*Explanatory* yaitu penelitian akan diteliti menggunakan data berupa angka dan disajikan menggunakan kata-kata dan bahasa.

Sebagaimana pengertian model *Sequential Explanatory* menurut Creswell (2014: 44) yang menyatakan bahwa "*Explanatory sequential mixed methods is one in which the researcher first conduct quantitative research, analyzes the results and then builds on the results to explain them in more detail with qualitative research. It is considered explanatory because the initial quantitative data results are explained further with the qualitative data. It is considered sequential because the initial quantitative phase is followed by the qualitative phase*". Artinya metode campuran sekuensial eksplanatori adalah metode dimana peneliti pertama kali melakukan penelitian kuantitatif, menganalisis hasil dan kemudian membangun hasil untuk menjelaskannya secara lebih rinci dengan penelitian kualitatif. Itu dianggap jelas karena hasil data kuantitatif awal dijelaskan lebih lanjut dengan data kualitatif. Ini dianggap berurutan karena kuantitatif awal fase diikuti oleh fase kualitatif.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

Menurut Heridiyansah, (2012: 60), berpendapat bahwa "Populasi adalah seluruh objek atau semua objek penelitian yang dapat memberikan gambaran semua informasi tentang penelitian yang sedang diteliti". Populasi pada penelitian ini berjumlah 31 orang yang ada di empat Sekolah Dasar Negeri 136/IX Sungai Serandi, Sekolah Dasar Negeri 83/IX Talang Belido, Sekolah Dasar Negeri 165/IX Talang Bandung, dan di Sekolah Dasar Negeri 109/IX Ladang Panjang yang berada di Kecamatan Sungai Gelam. Menurut Santosa (2012: 13), mengemukakan bahwa "Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diamati

secara lebih mendalam yang mana ciri-ciri dan juga tempat hidupnya bisa mewakili keseluruhan populasi yang sesungguhnya”. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah guru kelas 1 sampai dengan kelas VI yang berjumlah 22 orang guru yaitu di Sekolah Dasar Negeri 136/IX Sungai Serandi, Sekolah Dasar Negeri 83/IX Talang Belido, Sekolah Dasar Negeri 165/IX Talang Bandung dan Sekolah Dasar Negeri 109/IX Ladang Panjang yang berada di Kecamatan Sungai Gelam Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi.

### **3.4 Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik *snowball sampling* merupakan teknik yang berdasarkan pada perumpamaan bola salju, yang diawali dengan bola salju berukuran kecil kemudian semakin membesar karena ada penambahan salju (Nurdiani, 2014: 1113). Dalam pengambilan sampel bola salju, peneliti mengumpulkan data tentang beberapa anggota populasi target yang dapat ia temukan, kemudian meminta individu-individu tersebut untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk menemukan anggota lain dari populasi itu yang kebetulan mereka kenal. Informasi yang didapat dari sampel yang ditunjuk terkadang mengalami kesulitan dilapangan sehingga teknik snowball sampling adalah cara yang tepat untuk mencapai sampel yang dibutuhkan.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Sugiyono (2016:308) mendefinisikan bahwa “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber yang menjadi sampel pada penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif (angket) dan teknik

pengumpulan data kualitatif (wawancara, pengamatan, dan dokumentasi) guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### 3.5.1 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. Pada penelitian ini, peneliti memilih angket sebagai teknik pengumpulan data guna memperoleh data pengetahuan di empat Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam Kabupaten Muaro Jambi. Oleh karena itu angket juga berguna untuk mendukung data dari observasi (Kurnianingtyas & 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 dikecamatan Sungai Gelam.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Pengetahuan Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam Tentang Permainan Tradisional**

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
Kinerja mengajar guru	Perencanaan Pembelajaran	Penyusunan silabus dan RPP mata pelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional	1
		Perumusan materi pelajaran yang diintegrasikan dengan permainan tradisional	2, 3, 4, 5
		Perencanaanmetodedanmedia pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada permainan tradisional	6
	Pelaksanaan pembelajaran	Penerapanpembelajaran tentang Permainan tradisional di kelas rendah dan di kelas tinggi	7, 8, 9, 10
		Mengaitkan permainan tradisional dengan materi pembelajaran di sekolah dasar	11, 12, 13, 14
		Memperkenalkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.	15

Sumber adaptasi Asrial dan Syahril, (2018)

### 3.5.2 Teknik Pengumpulan Data Kualitatif

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Selanjutnya, Susan Stainback (Sugiyono, 2016:316) mengemukakan bahwa *“Interviewing provide the researcher a means to gain a deeper understanding of how the participant interpret a situation or phenomenon than can be gained through observation alone”*. Melalui wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, di mana hal ini tidak bisa ditemukan melalui angket. Pada penelitian ini, wawancara yang di gunakan yaitu wawancara terstruktur (*Structured Interview*). Menurut Bastian dkk, (2019:7) Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Berikut adalah kisi-kisi wawancaranya:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Pengetahuan Guru Mengenai Permainan Tradisional**

Variabel	Sub variable	Indikator	No Butir soal
Pemahaman permainan tradisional guru	Permainan tradisional	Pengetahuan guru tentang Permainan tradisional	1, 2, 4, 5
	Implementasi pengetahuan guru tentang permainan tradisional	Cara pengimplementasian permainan tradisional dalam pembelajaran	7, 8, 10
	Kendala dalam pengimplementasian permainan tradisional	1) Kendala yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional	3, 9
	Perasaan guru dan peserta didik	1) motivasi guru mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran 2) antusias peserta didik dalam pengimplementasian permainan tradisional dalam pembelajaran	11, 13 6, 12

Sumber: Adaptasi Asrial dan Syahril (2018)

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Dinas Pendidikan Tentang Pengetahuan Permainan Tradisional**

No	Variabel	Indikator	No Butir
1	Pengetahuan permainan tradisional dinas pendidikan	Nama kegiatan dan sumber pengetahuan	1, 2
		Sejarah permainan tradisional	3, 4
		Waktu dan Tempat	5, 6
		Perlengkapan permainan tradisional	7, 8
		Kelebihan dan kekurangan permainan tradisional	9, 15, 17
		Arti penting permainan tradisional	10
		Sosialisasi ke sekolah tentang permainan tradisional	11
		Program pemerintah	12
		Keterlibatan dan partisipasi	13
		Dukungan	14
		Harapan	16, 18
Bentuk pelestarian	19		

Sumber: E. Sulyati, 2015

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Tokoh Masyarakat dan Tokoh Adat tentang Pengetahuan Permainan Tradisional**

No	Variabel	Indikator	No Butir
1	Pengetahuan permainan Tradisional tokoh adat dan tokoh masyarakat	Nama kegiatan dan sumber pengetahuan	1, 2, 3
		Sejarah permainan tradisional	4, 5
		Waktu dan Tempat	6,7
		Perlengkapan permainan tradisional	8, 9
		Kelebihan dan kekurangan permainan	10, 11
		Program pemerintah	12
		Keterlibatan dan partisipasi	13
		Dukungan	14, 15
		Harapan	16, 17, 18
		Bentuk pelestarian	19

Sumber: E. Sulyati, 2015

## 2. Analisis Dokumentasi

Analisis dokumentasi biasa digunakan dalam penelitian pengumpulan data kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:326) “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu berupa tulisan, gambar, dan lain-lain”. 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.

Adapun beberapa permainan tradisional yang ada di Kabupaten Muaro Jambi sebagai berikut:

- **Pecah Piring**



**Gambar 3.1 (Triadi,2019)**

Berdasarkan wawancara tokoh adat permainan pecah piring ada karena permainan tersebut kita pelajari dari orang-orang sebelum kita. Permainan ini bisa dimainkan kapan saja dan biasanya di waktu sore hari. Permainan pecah piring ini adalah permainan yang menggunakan alat seadanya yaitu pecahan batu atau genting dan sebuah bola. Bisa menggunakan bola berukuran kecil atau juga bola yang berukuran besar.

Dari hasil wawancara dengan tokoh masyarakat yang ada di Kabupaten Muaro Jambi permainan ini juga selain menyehatkan badan juga bertujuan mencari kegembiraan karena sifat anak-anak adalah untuk bersenang-senang dan bergembira. Selain itu juga dapat menambah solidaritas, kebersamaan dan juga kekompakan.

- **Lompat Karet**



**Gambar 3.2 (Uswatun, 2016)**

Berdasarkan wawancara salah satu tokoh masyarakat di Kabupaten Muaro Jambi bahwa permainan lompat Karet adalah permainan yang membutuhkan alat saat akan memainkannya. Alat yang digunakan adalah karet yang nantinya akan di rangkai menjadi satu kesatuan untuk digunakan sebagai rintangannya. Adapun rintangannya dimulai dari mata kaki dan sampai dengan tangan yang diacungkan keatas sambil mengangkat tumit. Dari hasil wawancara dengan dinas pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Muaro Jambi bahwa permainan ini selain mengembirakan bagi para pemainnya juga bermanfaat bagi perkembangan motorik pada anak.

- **Permainan kasti**



**Gambar 3.3 (Tukiran, 2020)**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu tokoh masyarakat permainan ini sangat bagus sekali jika dikembangkan. Semua olah tubuh dalam permainan ini bergerak. Selain menumbuhkan rasa senang juga tentunya menambah solidaritas, kebersamaan, dan persatuan. Permainan tradisional ini jarang dimainkan karena anak-anak lebih senang bermain permainan *game android*. Hasil wawancara dengan dinas pendidikan dan Kebudayaan Muaro Jambi juga mengungkapkan bahwa hal positif yang bisa kita ambil dari memainkan permainan



tradisional ini adalah interaksi dengan temannya akan menjadi lebih baik, olah badannya terjadi dan jiwa sportifitasnya akan terbentuk.

- **Permainan serak lidi**



**Gambar 3.4 (Triadi, 2020)**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan bahwa permainan tradisional ini sangat banyak, namun untuk penamaan di setiap daerah pasti berbeda. Selain itu permainan ini juga sifatnya turun-temurun. Permainan serak lidi sering di mainkan oleh anak-anak pada saat sore hari ataupun juga saat libur sekolah. Permainan serak lidi merupakan permainan yang tidak membutuhkan tempat yang luas, bisa dimainkan diruangan ataupun juga diteras rumah. Hasil wawancara dengan tokoh masyarakat mengatakan permainan tradisional ini bukan hanya sebagai hiburan semata tetapi juga menumbuhkan rasa solidaritas, kesetiakawanan dan keterikatan antar warga akan jauh lebih kuat.

- **Permainan Layang-layang**



Gambar 3.5 (Almanfaluthi & Juniar, 2020)

Permainan layang-layang adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Permainan ini sifatnya menghibur. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Sutikno selaku tokoh masyarakat dia berkata bahwa permainan ini sudah lama dimainkan di lingkungan masyarakat, siapa yang memulai permainan ini tidak begitu paham karena sifatnya yang turun temurun. Selain sebagai sarana hiburan permainan ini juga sebagai jalur untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan juga rasa solidaritas sesama warga masyarakat.

**Tabel 3.6 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
	Kesesuaian RPP, indikator, materi dan sumber belajar	Memuat indikator, materi, dan sumber belajar yang saling berkesinambungan serta berisikan permainan tradisional	4, 5, 6, 7, 8
	<b>Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran</b>		
	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	9, 10

		tradisional	
Inti	1.	Memuat kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan) berdasarkan permainan tradisional	11
	2.	Memuat contoh-contoh yang kontekstual yang sesuai dengan nilai-nilai permainan tradisional.	12
	3.	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai permainan tradisional	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 Syahrial, 2018)

### 3.6 Uji Validitas Data Instrumen

#### 3.6.1 Uji Validitas Data Kuantitatif

Pengujian validitas data kuantitatif yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi dilakukan sesuai dengan keputusan para ahli (*expert judgement*). Retnawati (2016:177) menyatakan bahwa “Tugas ahli adalah melihat kesesuaian indikator dengan tujuan pengembangan instrumen, kesesuaian indikator dengan cakupan materi atau kesesuaian teori, melihat kesesuaian instrumen dengan indikator butir, melihat kebenaran konsep

butir soal, melihat kebenaran isi, kebenaran kunci (pada tes), bahasa dan budaya”. Jadi, diharapkan dengan adanya uji validitas isi, butir tes yang disusun dapat mengukur pengetahuan guru tentang permainan tradisional yang ada di empat Sekolah Dasar yang beradadi Kecamatan Sungai Gelam, Kabupaten Muaro Jambi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam membuktikan validitas isi yaitu:

1. Memberikan kisi-kisi dan instrumen kepada ahli dengan kepakaran yang relevan dengan pengetahuan permainan tradisional.
2. Masukan dari ahli berupa kesesuaian indikator dengan tujuan pengembangan instrumen, kesesuaian indikator dengan cakupan materi atau kesesuaian teori, melihat kesesuaian instrumen dengan indikator butir, melihat kebenaran konsep butir soal, melihat kebenaran isi, kebenaran kunci (pada tes), bahasa dan budaya.
3. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli.
4. Meminta ahli memberikan penilaian validitas butir instrumen menggunakan skala likert.

### **3.6.2 Uji Validitas Data Kualitatif**

Penelitian ini menggunakan uji validitas data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan analisis dokumentasi.

#### **A. Analisis hasil wawancara**

Peneliti harus mengajukan pertanyaan yang sama dengan urutan yang sama kepada semua responden agar menimbulkan tanggapan yang sama sehingga tidak menimbulkan kesulitan pengolahan karena pemahaman yang

berbeda. Wawancara terstruktur dirancang sama dengan kuesioner, hanya saja bukan pertanyaan tertulis yang diajukan tetapi pertanyaan lisan yang dilakukan oleh seorang pewawancara yang merekam jawaban responden.

## B. Analisis Hasil Dokumentasi

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. Sebelum instrument dokumentasi digunakan untuk mengukur subjek dan mencari informasi maka harus divalidasi terlebih dahulu.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Sugiyono (2016:452) mengemukakan bahwa “Analisis dilakukan dengan cara membandingkan data kuantitatif dan data kualitatif”. Melalui analisis data hasil penelitian kuantitatif dan kualitatif ini maka peneliti akan memperoleh informasi dan kesimpulan, apakah data yang diperoleh saling mendukung, atau berbeda antara penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif.

#### **3.7.1 Analisis Data Kuantitatif**

Teknik analisis data yang digunakan memberikan pengarahannya untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam skripsi. Teknik analisis yang digunakan adalah metode statistik yang sudah tersedia. Menurut Sugiyono (2016) “Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan stastistik”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan stastistik deskriptif. Statistik deskriptif peneliti gunakan karena peneliti hanya akan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau

generalisasi. Analisis data penelitian ini menggunakan *SPSS 22* dengan rumus kategorisasi:

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

$$\text{Standar Deviasi} = \frac{\text{Max} - \text{min}}{6}$$

Adapun bagian dalam stastistik ini antara lain adalah penyajian data melalui tabel dan diagram *piechart*. 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 selalu (4), sering (3), kadang-kadang (2), tidak pernah (1). Angka tersebut merupakan nilai (skor) dan simbol untuk mempermudah dalam proses analisis data”

**Tabel 3.7 Skor butir pernyataan 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)

a. Tabel

Menurut Herianto dan Akib (2011:2.3-2.5) “Setiap tabel terdiri dari beberapa baris dan beberapa kolom, terdapat tiga macam tabel, yaitu tabel baris- kolom, tabel kontingensi, dan tabel distribusi frekuensi”. Selanjutnya Herianto dan Akib (2011:2.8) juga mengemukakan bahwa “Tabel distribusi frekuensi didefinisikan sebagai sebuah tabel yang berisi nilai-nilai data, dengan nilai-nilai tersebut dikelompokkan ke dalam

interval-interval dan setiap interval nilai masing-masing mempunyai frekuensinya”.

b. Diagram Lingkaran(*Piechart*)

Menurut Sukestiyarno (2014:22) “Diagram lingkaran adalah suatu sajian data yang diwujudkan dalam sektor-sektor lingkaran”. Selanjutnya, Sugiyono (2014:43) juga mengemukakan bahwa “Diagram lingkaran digunakan untuk membandingkan data dari berbagai kelompok”.

### 3.7.2 Analisis Data Kualitatif

Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) mengemukakan bahwa “Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Untuk lebih rincinya peneliti jelaskan sebagaiberikut.

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh saat melakukan penelitian di lapangan akan semakin banyak dan bertambah, sehingga dalam pelaksanaannya perlu di catat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti di lapangan, maka jumlah data yang diperoleh akan semakin banyak, kompleks dan rumit . Menurut Sugiyono (2016) “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 penting yang dibutuhkan.

1. Penyajian Data (*Data display*)

Tindakan 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

dipilih dan difokuskan akan dianalisis oleh peneliti.

## 2. *Conclusion Drawing Verification*

Setelah penyajian data dilakukan, maka tindakan selanjutnya yang harus dilakukan peneliti adalah menarik kesimpulan berdasarkan analisis data. Seperti yang dikatakan oleh Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) “Langkah ketiga dalam analisis kualitatif adalah penarikan kesimpulan sementara dan verifikasi”. Dalam prosedur penelitian ini, peneliti menggunakan 4 tahapan penyusunan.

Pada tahap pertama, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara dan analisis dokumen. Selanjutnya, pada tahap kedua peneliti mengumpulkan data kuantitatif dengan melakukan penyebaran angket kepada para guru untuk mendapatkan data pengetahuan tentang permainan tradisional di Kabupaten Muaro Jambi di empat Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam.

Pada tahap ketiga, peneliti mengumpulkan data kualitatif dengan melakukan wawancara guru kelas Sekolah Dasar dan analisis dokumentasi untuk mendapatkan data cara-cara guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional dan kendala-kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional di empat Sekolah Dasar Kecamatan Sungai Gelam. Terakhir, pada tahap keempat peneliti memperoleh hasil dan kesimpulan tentang implikasi pengetahuan permainan tradisional guru Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Gelam.

### **3.7.3 Triangulasi Data *Mix Methode***



Untuk data kualitatif Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi teknik. Menurut Sugiyono (2016:327) “Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber data yang sama”. “Teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan adalah wawancara dan studi dokumen.

Setelah analisis data kuantitatif untuk memperkuat data maka langkah selanjutnya yaitu 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 serta kendala yang dihadapi guru.

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 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 serta kendala yang dihadapi guru.

### 3.8 Prosedur Penelitian

