

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan Bogdan Taylor, memberikan pengertian bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat dipahami.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh obyek penelitian dengan cara deskriptif dengan kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia atau objek situasi dan kondisi.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menelaah secara komprehensi, mendetail, dan mendalam. Studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian yang menekankan pada pendalaman kasus-kasus tertentu secara spesifik, sehingga data

yang diperoleh akan komprehesif dan maksimal. Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Terompah di Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 105 Rejang Lebong.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan untuk pengambilan data selama penelitian berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 105 Rejang Lebong Yang Terletak Kecamatan Selupu Rejang; Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah jangka waktu yang dibutuhkan penulis untuk memperoleh data yang diperlukan. Waktu dalam penelitian mulai dari Bulan Agustus – September 2025.

C. Subjek Penelitian

Subjek adalah orang atau respondent yang dijadikan sebagai sumber informasi. Dalam penelitian ini menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diteliti tentang implementasi permainan tradisional terompah di ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial

di SDN 105 Rejang Lebong. Sehingga peneliti menentukan subjek utama dalam penelian ini adalah kepala sekolah, pembina pramuka dan siswa SDN 105 Rejang Lebong.

D. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari informan yang ada hubungannya dengan obyek yang diteliti. Dalam pengambilan data primer peneliti dapat menggunakan perekam suara atau menulis hasil jawaban dari informan dalam wawancara. Dimana hasil wawancara dikumpulkan dari berbagai pihak yang kemudian disimpulkan oleh peneliti.

Data primer ini sangatlah penting dalam metode kualitatif, karena penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersumber dari wawancara dengan informan. Informan dalam penelitian ini ada 2 orang guru sebagai pembina ekstrakurikuler pramuka yaitu, Ibu Septiany Fahrunnissa, S.Pd.,Gr dan Ibu Fitri dan juga 4 orang siswa yang mewakili untuk diwawancarai dalam mengikuti ekstrakurikuler pramuka. Selain dari informan peneliti kualitatif harus terjun kelokasi penelitian untuk mengetahui situasi dan kondisi yang akan diteliti dari data primer ini peneliti diharapkan mencermati apa yang harus didapatkan

dan dianalisis dengan data pendukung lainnya untuk mendapatkan hasil yang baik dan sempurna.

b. Sumber Data Skunder

Data skunder adalah sumber data yang tidak langsung berasal dari informan, yaitu sumber kedua atau dari instansi seperti dokumen hasil belajar siswa baik dalam bentuk laporan maupun data skunder lainnya atau dari teks book sumber data juga menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan alat penelitian. Dalam pengertian lain data skunder memiliki pengertian data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.

Data skunder ini dapat diperoleh peneliti dengan pengumpulan data dari arsip-arsip yang ada dilokasi penelitian baik arsip tentang data siswa, data guru dan karyawan, data profil sekolah, maupun data skripsi apabila sekolah yang diteliti sudah pernah diteliti. Dengan data tersebut diharapkan peneliti dapat memperoleh hasil pendukung dari data primer secara maksimal.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan fokus penelitian yaitu data tentang implementasi permainan tradisional terompah pada ekstrakurikuler pramuka untuk meningkatkan interaksi sosial di SDN 105 Rejang Lebong.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama melakukan penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah untuk mendapatkan data. Untuk mendapatkan data dilapangan, penulis menggunakan teknik-teknik sebagai berikut (Emzir : 2012).

1. Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena yang diteliti, baik dalam situasi yang alami maupun yang telah dirancang oleh peneliti. Dalam konteks penelitian pendidikan dan sosial, observasi menjadi teknik penting karena mampu menangkap perilaku, aktivitas, maupun interaksi secara langsung dan nyata di lapangan. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data yang lebih objektif dan mendalam, karena hasilnya berdasarkan pada apa yang benar-benar terjadi, bukan sekadar apa yang dikatakan atau dituliskan oleh responden.

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk memahami dan mendokumentasikan secara detail segala aktivitas, perilaku, serta situasi yang terjadi pada objek yang sedang diteliti. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk melihat pola-pola perilaku, intensitas interaksi, dan respon yang muncul secara natural. Dalam penelitian pendidikan,

seperti pada kegiatan ekstrakurikuler, observasi dapat menggambarkan bagaimana siswa berpartisipasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan teman-temannya, sehingga data yang diperoleh lebih kaya dan kontekstual.

Berdasarkan judul penelitian "Implementasi Permainan Terompah pada Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 105 Rejang Lebong", observasi ini ditujukan khusus untuk siswa SDN 105 Rejang Lebong yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Pramuka. Para siswa ini menjadi subjek utama dalam observasi karena mereka adalah target sasaran dari implementasi permainan terompah. Melalui kegiatan ini, diharapkan peneliti dapat melihat bagaimana permainan terompah diterapkan, bagaimana siswa merespons, serta bagaimana aktivitas tersebut berdampak pada peningkatan interaksi sosial mereka.

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa aktif siswa dalam kegiatan, bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain, apakah terjadi peningkatan rasa kebersamaan, serta apakah muncul nilai-nilai kerja sama, toleransi, dan solidaritas selama bermain. Peneliti juga dapat mencatat apakah siswa tampak antusias, apakah ada yang merasa terpinggirkan, atau apakah semua siswa dapat ikut serta dengan baik. Selain itu, observasi

juga akan membantu melihat peran guru pembina Pramuka dalam memfasilitasi permainan, mengatur strategi, serta menjaga suasana tetap kondusif dan menyenangkan.

Melalui observasi, peneliti dapat menggali informasi tentang hambatan-hambatan yang mungkin timbul selama pelaksanaan permainan terompah, seperti kesulitan koordinasi antar siswa, adanya siswa yang mendominasi, atau siswa yang kurang berani untuk tampil. Semua temuan ini akan menjadi data penting dalam menyusun kesimpulan tentang efektivitas permainan terompah sebagai media untuk meningkatkan interaksi sosial.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan khusus untuk para siswa SDN 105 Rejang Lebong, terutama siswa yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Pramuka. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung perilaku sosial mereka, cara mereka bekerja sama, serta bagaimana pola komunikasi dan interaksi yang muncul selama permainan berlangsung. Melalui observasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi apakah permainan terompah benar-benar berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Selain itu, peneliti juga dapat mencatat dinamika kelompok, seperti siapa yang memimpin, siapa

yang cenderung pasif, atau bagaimana siswa mengatasi konflik kecil yang mungkin terjadi selama permainan.

Dalam penelitian yang berjudul *“Implementasi Permainan Terompah pada Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 105 Rejang Lebong”*, observasi akan difokuskan pada berbagai aspek yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional terompah dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka, serta dampaknya terhadap interaksi sosial antar siswa.

Pertama, akan diamati bagaimana guru pembina atau pelatih Pramuka merancang dan mengintegrasikan permainan terompah ke dalam kegiatan Pramuka, termasuk tujuan, waktu pelaksanaan, serta metode pelaksanaannya.

Kedua, proses pelaksanaan permainan akan diamati secara langsung untuk melihat bagaimana siswa terlibat dalam kegiatan tersebut, termasuk pola komunikasi, kerja sama tim, saling membantu, dan sikap sportif yang muncul selama permainan berlangsung.

Ketiga, interaksi sosial siswa menjadi fokus utama dalam observasi, yaitu bagaimana hubungan antar siswa terbentuk dan berkembang melalui aktivitas bermain, baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal.

Keempat, peran guru atau pembina Pramuka dalam memfasilitasi dan membimbing siswa juga akan diamati,

untuk mengetahui sejauh mana mereka menciptakan suasana yang mendukung interaksi positif.

Kelima, observasi juga mencakup respon siswa terhadap permainan, seperti minat, antusiasme, dan partisipasi aktif, yang menjadi indikator awal keberhasilan implementasi permainan terompah dalam meningkatkan interaksi sosial.

Dengan demikian, observasi dalam penelitian ini tidak hanya ditujukan untuk menilai keberhasilan permainan terompah, tetapi juga untuk menganalisis proses interaksi sosial yang terjadi di antara siswa SDN 105 Rejang Lebong secara lebih detail dan mendalam. Hasil observasi diharapkan dapat menjadi dasar rekomendasi bagi pihak sekolah, guru pembina Pramuka, maupun pihak terkait lainnya dalam mengembangkan program ekstrakurikuler yang mampu mendukung pembentukan karakter sosial siswa secara optimal.

2. Wawancara (*Interview*)

Teknik wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data dalam suatu penelitian dari para pihak yang dijadikan informasi peneliti teknik wawancara berisi pokok-pokok pertanyaan terbuka untuk diajukan kepada informasi penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh informasi penelitian dari Guru, Pembina Pramuka dan

Siswa yang berperan secara langsung dalam implementasi permainan tradisional terompah untuk meningkatkan interaksi sosial di SDN 105 Rejang Lebong. Informan dalam penelitian ini ada 2 orang guru sebagai pembina ekstrakurikuler pramuka yaitu, Ibu Septiany Fahrunnissa, S.Pd.,Gr dan Ibu Fitri dan juga 4 orang siswa yang mewakili untuk diwawancarai dalam mengikuti ekstrakurikuler pramuka.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses sistematis dalam menghimpun, mencatat, menyimpan, dan menyajikan berbagai data serta informasi yang relevan dengan kegiatan tertentu sebagai bukti otentik yang dapat dijadikan rujukan di masa mendatang. Dalam konteks penelitian atau kegiatan pendidikan, dokumentasi memiliki peran yang sangat penting karena mampu merekam setiap langkah atau tahapan kegiatan secara nyata. Dokumentasi tidak hanya berupa tulisan, tetapi juga dapat berupa foto, video, rekaman suara, maupun laporan tertulis yang memuat detail kegiatan yang sedang dilaksanakan. Melalui dokumentasi, peneliti atau pelaksana kegiatan dapat menyajikan gambaran yang lengkap dan faktual tentang proses dan hasil pelaksanaan suatu kegiatan, sehingga dapat dinilai keabsahan dan keberhasilannya.

Pada penelitian mengenai *Implementasi Permainan Terompah pada Ekstrakurikuler Pramuka untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SDN 105 Rejang Lebong*, dokumentasi digunakan sebagai instrumen pendukung untuk menguatkan data observasi yang diperoleh di lapangan. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merekam seluruh aktivitas siswa saat mengikuti permainan terompah dalam kegiatan Pramuka. Misalnya, diambil gambar saat siswa bekerja sama mengangkat kaki bersama, saat mereka saling mendukung agar tidak terjatuh, serta saat mereka menunjukkan ekspresi kebahagiaan setelah berhasil menyelesaikan permainan. Semua bentuk dokumentasi ini sangat membantu dalam memperlihatkan bagaimana interaksi sosial terbentuk secara nyata di antara para siswa.

Dokumentasi yang dihasilkan kemudian akan digunakan sebagai bahan pelaporan kepada berbagai pihak yang berkepentingan, seperti pihak sekolah, guru pembina Pramuka, dan orang tua siswa. Bagi pihak sekolah, dokumentasi ini menjadi bukti nyata bahwa program ekstrakurikuler yang dilaksanakan bukan hanya sebagai kegiatan tambahan, tetapi juga memiliki nilai pendidikan yang tinggi dalam mengasah keterampilan sosial siswa. Bagi guru pembina, dokumentasi membantu

dalam mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan serta memperbaiki pelaksanaan kegiatan di masa mendatang. Sedangkan bagi orang tua, dokumentasi ini memberikan gambaran mengenai perkembangan anak mereka, terutama dalam aspek kerja sama, keberanian, dan rasa tanggung jawab yang terbentuk melalui interaksi sosial dalam permainan.

Dengan adanya dokumentasi yang lengkap, peneliti juga dapat menyusun laporan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dokumentasi mendukung data kualitatif yang diperoleh, sehingga kesimpulan yang dihasilkan tidak hanya bersifat subjektif, tetapi benar-benar didasarkan pada bukti empiris yang dapat dilihat langsung. Inilah mengapa dokumentasi dalam penelitian ini memiliki nilai yang sangat penting, baik sebagai alat verifikasi, evaluasi, maupun sebagai bahan publikasi ilmiah untuk pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam metode dokumentasi ini yang akan di dokumentasikan dalam penelitian ini, yaitu :

- a) Latar Belakang dan Tujuan Implementasi :
 - 1) Alasan pemilihan permainan terompah sebagai media kegiatan Pramuka.
 - 2) Tujuan utama integrasi permainan dalam kegiatan ekstrakurikuler.

b) Perencanaan Kegiatan :

- 1) Rancangan pelaksanaan permainan terompah.
- 2) Penentuan waktu, tempat, alat, dan sumber daya pendukung.
- 3) Penetapan indikator interaksi sosial yang akan diamati.

c) Proses Implementasi :

- 1) Deskripsi pelaksanaan permainan terompah dalam kegiatan Pramuka.
- 2) Cara pengorganisasian siswa dalam kelompok permainan.
- 3) Peran pembina Pramuka dalam memfasilitasi kegiatan.

d) Observasi Interaksi Sosial :

- 1) Jenis-jenis interaksi sosial yang terjadi (kerjasama, komunikasi, toleransi, dll.).
- 2) Perubahan perilaku siswa dalam konteks sosial setelah mengikuti kegiatan.

e) Dokumentasi Visual dan Naratif :

- 1) Foto atau video kegiatan (jika memungkinkan).
- 2) Catatan lapangan atau jurnal harian kegiatan.

f) Respon Siswa dan Guru :

- 1) Wawancara atau angket kepada siswa mengenai pengalaman mengikuti kegiatan.

- 2) Tanggapan pembina Pramuka atau guru kelas terhadap dampak kegiatan.
- g) Evaluasi dan Refleksi :
 - 1) Analisis keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan interaksi sosial.
 - 2) Kendala atau hambatan selama pelaksanaan.
 - 3) Saran pengembangan untuk kegiatan serupa di masa depan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Menurut Miles yang dikutip oleh Sugiyono, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian. Aktivitas dalam analisis data adalah *data reduction*, *data display*, dan *data conclusion drawing/verification*. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pertama, reduksi data (*data reductino*) yang dilakukan dalam proses ini adalah pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi dan reformasi data kasar yang telah terkumpul.

Langkah-Langkah Reduksi Data:

- a) Mengelompokkan Data Berdasarkan Fokus Penelitian

Pisahkan data yang berkaitan langsung dengan:

1) Implementasi permainan terompah.

Kriteria nya :

Implementasi permainan terompah dinilai dari sejauh mana kegiatan ini dirancang, dijelaskan, dan dilaksanakan secara sistematis dalam konteks ekstrakurikuler Pramuka. Aspek yang menjadi perhatian meliputi kesiapan alat, instruksi yang diberikan, peran pembina, keterlibatan siswa, serta kesesuaian permainan dengan nilai-nilai kebersamaan dan kerja sama.

2) Proses kegiatan Pramuka.

Kriteria nya :

Proses kegiatan Pramuka dilihat dari struktur kegiatan secara keseluruhan, seperti pembukaan, pengarahan, pelaksanaan permainan, evaluasi, serta integrasi nilai-nilai kepramukaan seperti disiplin, tanggung jawab, dan kebersamaan dalam kegiatan tersebut. Proses ini menjadi penting untuk menilai apakah permainan terompah benar-benar terintegrasi dalam kegiatan Pramuka secara menyeluruh atau hanya menjadi selingan

3) Bentuk-bentuk interaksi sosial siswa.

Kriteria nya :

Bentuk-bentuk interaksi sosial siswa mencakup sejauh mana siswa menunjukkan perilaku sosial positif selama dan setelah mengikuti permainan, seperti kerja sama dalam kelompok, komunikasi verbal yang efektif, saling membantu, menunjukkan empati, serta menghindari konflik. Kriteria ini menjadi tolok ukur untuk menilai keberhasilan implementasi permainan dalam meningkatkan kualitas hubungan sosial antar siswa.

Buang data yang tidak relevan atau tidak berkontribusi pada tujuan penelitian.

b) Menyeleksi Data Penting dari Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi

Ambil kutipan, peristiwa, atau hasil pengamatan yang menunjukkan:

- 1) Bagaimana permainan terompah dilaksanakan.
- 2) Respon siswa saat bermain.
- 3) Terjadinya kerja sama, komunikasi, empati, atau interaksi lainnya.

Singkirkan data yang bersifat pengulangan atau tidak berkaitan dengan variabel penelitian.

c) Mengkategorikan Data Sesuai Tema/Sub-Tema

Misalnya:

- 1) Tema 1: Proses perencanaan dan pelaksanaan permainan terompah.
 - 2) Tema 2: Respons dan keterlibatan siswa dalam kegiatan.
 - 3) Tema 3: Indikator interaksi sosial yang muncul.
 - 4) Tema 4: Hambatan atau kendala dalam implementasi.
- d) Menulis Ringkasan atau Intisari
- 1) Buat ringkasan dari masing-masing kategori data agar lebih mudah dianalisis.
 - 2) Gunakan kalimat singkat dan padat untuk menggambarkan inti informasi.
- e) Menghubungkan Data dengan Fokus Penelitian
- 1) Evaluasi apakah data yang tersisa benar-benar menjawab rumusan masalah atau tujuan penelitian.
 - 2) Sesuaikan hasil reduksi dengan fokus utama: meningkatkan interaksi sosial melalui permainan terompah dalam kegiatan Pramuka.
- f) Membuat Matriks atau Tabel Reduksi (Opsional)
- Jika data cukup kompleks, kamu bisa menyusun matriks yang memuat:

- 1) Sumber data
(observasi/wawancara/dokumentasi),
- 2) Informasi penting,
- 3) Kategori tema,
- 4) Keterangan singkat.

Dengan demikian maka reduksi data penulis berupa menajamkan, menggolongkan, mengarahkan membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data, dengan cara demikian, diharapkan kesimpulan-kesimpulan final dapat ditarik dan diverifikasi.

Kedua, penyajian data (*data display*), upaya penyajian sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Berikut ini adalah gambaran penyajian data berdasarkan hasil yang diperoleh dilapangan :

- a) Implementasi Permainan Terompah : Penyajian data mengenai implementasi permainan terompah berfokus pada bagaimana permainan ini direncanakan dan dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka. Data yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa permainan terompah dilakukan dengan memperhatikan aspek peralatan, pembagian kelompok, dan pengarahan dari pembina. Permainan dilaksanakan secara terstruktur dengan tujuan membangun kerja sama

tim di antara siswa. Selain itu, wawancara dengan pembina menunjukkan bahwa permainan ini memang dipilih karena sifatnya yang mendorong kolaborasi dan komunikasi antarpeserta. Dokumentasi kegiatan mendukung bahwa siswa terlibat aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi selama permainan berlangsung.

- b) Proses Kegiatan Pramuka : Penyajian data pada poin ini menggambarkan bagaimana kegiatan Pramuka menjadi wadah integrasi permainan terompah. Proses kegiatan diawali dengan apel pembukaan, pengarahan oleh pembina, pelaksanaan permainan, dan diakhiri dengan evaluasi singkat. Observasi di lapangan memperlihatkan bahwa permainan tidak berdiri sendiri, melainkan menyatu dalam alur kegiatan kepramukaan. Nilai-nilai Pramuka seperti kerja sama, kedisiplinan, dan tanggung jawab ditekankan selama kegiatan berlangsung. Guru dan pembina juga mengamati adanya peningkatan semangat dan kedekatan antar siswa selama permainan berlangsung, menjadikan permainan ini sebagai metode yang efektif dalam mendukung tujuan pendidikan karakter dalam Pramuka.

- c) Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Siswa : Dalam bagian ini, data yang disajikan mengarah pada perilaku sosial siswa yang muncul selama dan setelah mengikuti permainan terompah. Observasi menunjukkan adanya interaksi sosial yang positif, seperti saling membantu, berkomunikasi aktif, menyusun strategi bersama, dan menunjukkan empati terhadap teman satu kelompok. Selain itu, dari wawancara dengan siswa diperoleh informasi bahwa mereka merasa lebih dekat dengan teman-teman setelah mengikuti permainan tersebut. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif, mulai menunjukkan keterlibatan lebih aktif dalam kelompok. Hal ini menjadi indikator bahwa permainan terompah berhasil mendorong terbentuknya interaksi sosial yang lebih baik di antara siswa.
- d) Hasil Wawancara dengan Pembina, Guru, dan Siswa : Wawancara dilakukan untuk memperkuat temuan observasi dan memberikan gambaran subjektif dari pihak-pihak yang terlibat langsung dalam kegiatan. Pembina Pramuka menyampaikan bahwa permainan terompah sangat membantu membangun kerja sama antar siswa dan memecah kebekuan dalam kelompok. Guru kelas juga

menyatakan bahwa siswa terlihat lebih akrab dan kooperatif setelah mengikuti kegiatan. Dari sisi siswa, mayoritas mengaku merasa senang dan lebih mudah berinteraksi dengan teman setelah bermain bersama. Data wawancara ini disajikan dalam bentuk kutipan langsung untuk menampilkan pandangan yang autentik dari responden.

- e) Dokumentasi Kegiatan : Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan menjadi pelengkap data yang memperlihatkan secara visual keterlibatan siswa dalam permainan terompah. Foto menunjukkan momen-momen kerja sama, antusiasme siswa saat bermain, serta interaksi yang terjadi secara alami selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai bukti pendukung, tetapi juga memperkuat deskripsi dalam narasi hasil penelitian. Melalui dokumentasi ini, terlihat jelas bahwa kegiatan berjalan kondusif dan berhasil menciptakan suasana yang mendukung terbentuknya hubungan sosial yang harmonis di antara siswa.

Ketiga, menarik kesimpulan dan verifikasi merupakan upaya menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh, diklasifikasi, difokuskan dan disusun secara sistematis, melalui

penentuan tema, kemudian disimpulkan untuk mengambil pemaknaan terhadap esensi dari data tersebut. peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan cara mengidentifikasi pola interaksi antar siswa, bentuk kerja sama dalam kelompok, serta respons emosional yang ditunjukkan peserta selama kegiatan berlangsung. Tema yang muncul dari analisis tersebut menunjukkan bahwa permainan terompah mampu memfasilitasi peningkatan interaksi sosial, ditandai dengan meningkatnya komunikasi, kerja sama tim, dan saling menghargai antar peserta didik. Verifikasi terhadap data dilakukan dengan membandingkan temuan di lapangan dengan teori yang relevan serta memastikan konsistensi data melalui triangulasi sumber. Hasilnya menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari observasi bersifat valid dan mendukung pernyataan bahwa implementasi permainan terompah secara nyata berkontribusi dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari observasi benar adanya dan secara sistematis menunjukkan bahwa permainan terompah memberikan dampak positif terhadap peningkatan interaksi sosial siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka di SDN 105 Rejang Lebong.

G. Triangulasi Data

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan suatu yang lain, di luar itu untuk keperluan pengecekan atau suatu pembandingan terhadap data itu. Peneliti berusaha mengkaji data dengan mengkaji beberapa sumber dan mengadakan pengecekan hasil penelitian dengan para ahli ekonomi melalui buku-buku ekonomi Islam. Secara garis besar triangulasi ada 3 yaitu triangulasi sumber, tehnik, dan waktu.

1. Triangulasi Sumber triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
2. Triangulasi teknik triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
3. Triangulasi waktu, waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada nara sumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberi data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.

H. Tahap-tahap Penelitian

Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan meliputi :

1. Tahap perencanaan meliputi, diantaranya :
menyusun rencana penelitian, memilih lapangan

penelitian, memilih dan memanfaatkan informasi dan menyiapkan perlengkapan.

2. Tahap pelaksanaan meliputi, diantaranya: memahami latar belakang penelitian dan mengadakan penelitian dan mengumpulkan data.
3. Analisa data meliputi, diantaranya: melakukan pengelompokan dan analisis serta menyusun Laporan.
4. Tahap laporan meliputi, diantaranya : menyusun kerangka laporan, perincian kerangka laporan ke dalam pokok-pokok khusus dan membuat laporan akhir (final).

