

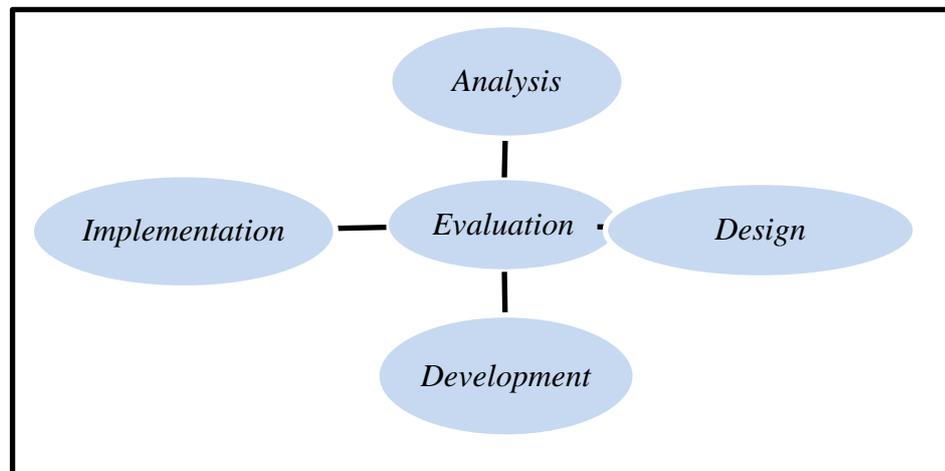
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media dalam bentuk Ludo. Model yang menjadi acuan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Sanjiwani dkk., 2022:17). Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran (Carolin dkk., 2020:14). Pengembangan ini merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo.

Dan oleh karena itu tujuan dari penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Secara Visual tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut



Gambar 3 .1 model pengembangan ADDIE
Sumber (Sugiyono, 2021)

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan desain penelitian di atas, prosedur pengembangan media permainan ludo yang dipilih terdiri atas langkah-langkah yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut dijelaskan secara rinci mengenai alur pengembangan yang akan digunakan.

1. Tahap Analisis (*Analyzing*)

Pada tahap ini dilakukan analisis produk bagaimana cara mengembangkan produk yang ingin peneliti kembangkan, peneliti menganalisis dari bentuk produk dan penggunaannya. Produk yang dianalisis belum pernah ada peneliti lain yang mengembangkannya. Selain itu peneliti harus menciptakan dalam permainan ludo harus 1 kelas jadi peserta dimana nanti akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Dan peneliti juga menambahkan dalam permainan ludo ada menjawab soal yang berbeda.

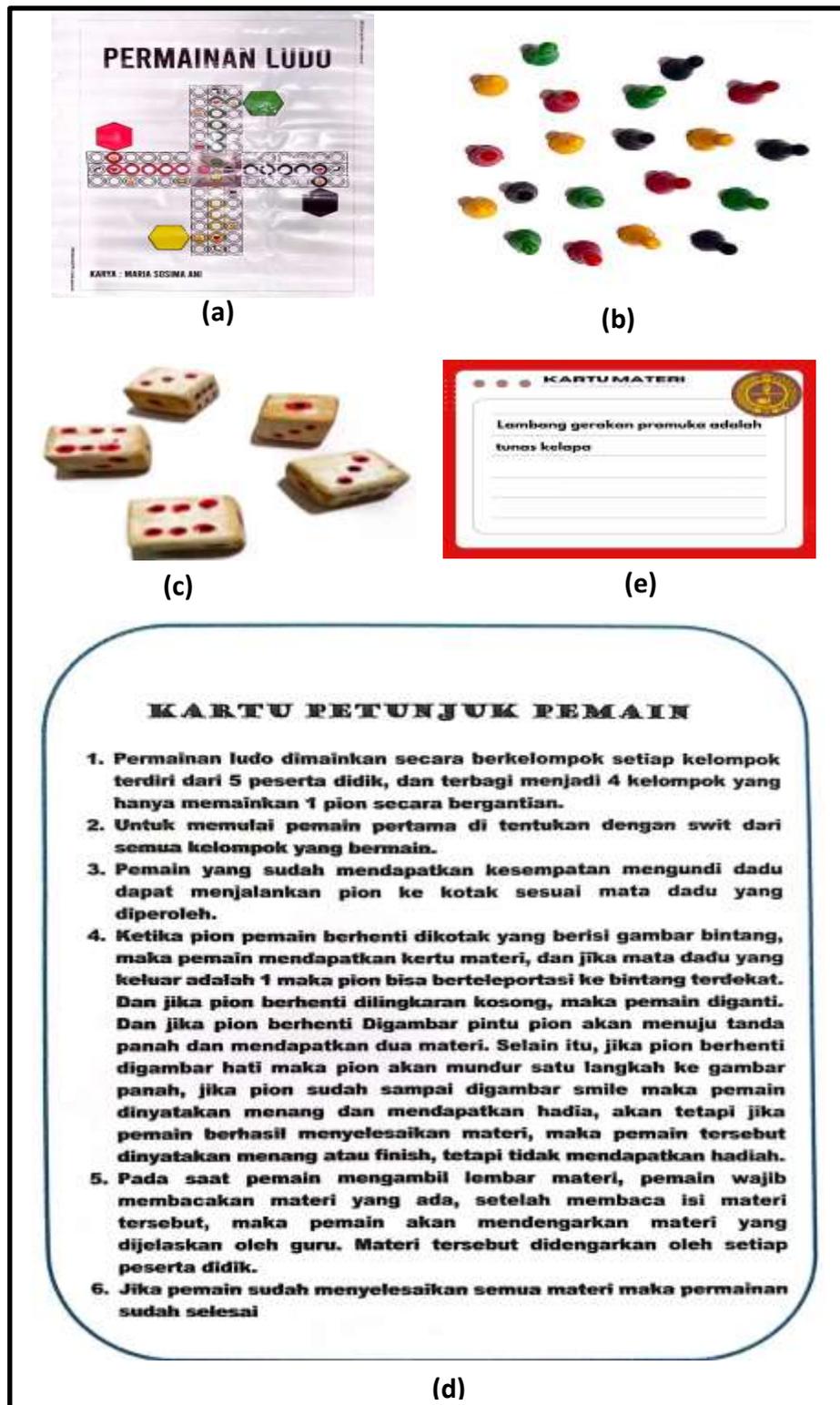
Selain kondisi lapangan tempat uji coba produk yang akan dikembangkan dengan mengidentifikasi materi atau apa saja yang dipelajari oleh siswa yang akan menggunakan media ini. Serta melakukan analisis penelitian terdahulu tentang media permainan ludo

2) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini kegiatannya terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media permainan ludo untuk siswa kelas III sekolah dasar yang dimulai dari pengumpulan bahan yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, menyiapkan soal dan peraturan yang akan dikembangkan dalam belajar sambil bermain menjawab pertanyaan.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan memproduksi produk yang berupa media pembelajaran berbasis permainan ludo. Hasil dari tahapan ini adalah rancangan produk awal media pembelajaran berbasis permainan ludo. Hasil rancangan produk (a) Karpas Permainan (b) Dadu (c) Pion (d) Kartu Petunjuk Pengguna (g) Kartu Materi.



Gambar 3 .2 Rancangan produk awal
Sumber: Dokumentasi peneliti (2024)

a. Komponen media pembelajaran permainan ludo sebagai berikut:

1) Karpet Permainan Ludo

Karpet permainan ludo berbentuk persegi empat, di setiap sudutnya terdapat home base dengan empat warna berbeda yaitu merah, hijau, hitam, dan kuning. Setiap home base memiliki satu buah pion dengan warna yang beda dengan home base masing masing. Terdapat beberapa komponen didalam karpet permainan ludo, seperti bintang berfungsi sebagai tanda bahwa pion sudah keluar, selain itu jika mata dadu menunjukkan angka 1 maka pemain mendapat kartu materi dan dapat berteleportasi ke bintang lainnya dalam home base sama. Lingkaran kosong terdiri dari dua gambar, yaitu gambar putih dan gambar berwarna keduanya berfungsi sebagai tanda bahwa pemain harus di ganti.

Pintu berfungsi untuk menuju tanda panah dan mendapatkan 2 materi. Panah adalah petunjuk arah menuju smile. Hati adalah tantangan, jika pion berhenti di hati, maka pion tersebut akan mundur 1 langkah ke belakang. Smile adalah finish, pion yang sudah mencapai finish, berarti pion tersebut sudah menyelesaikan permainan dan memperoleh reward/hadiah.

2) Dadu

Dadu menentukan besarnya langkah yang akan diambil setiap pemain, dadu digunakan untuk menentukannya. Setiap pemain harus melempar dadu 1 kali. Angka yang muncul dipermukaan dadu menentukan besarnya langkah dalam permainan.

3) Pion

Pion yang digunakan dalam permainan ini adalah digunakan untuk menggantikan orang sebagai pemain dalam permainan. Pemilihan pion disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

4) Kartu Petunjuk Penggunaan

Kartu petunjuk penggunaan yang digunakan dalam permainan ini berisikan aturan dalam permainan sebagai pedoman bagi pemain dalam permainan ludo.

5) Kartu Materi

Kartu materi berfungsi menyampaikan materi pada saat pembelajaran.

b. Peraturan Permainan Ludo

Dalam permainan ludo, terdapat peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain. Peraturan permainan ludo ini sebagai berikut:

- 1) Permainan ludo dimainkan secara berkelompok setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik, dan terbagi menjadi 4 kelompok yang hanya memainkan 1 pion secara bergantian.
- 2) Untuk memulai pemain pertama ditentukan dengan swit dari semua kelompok yang bermain.
- 3) Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang diperoleh.
- 4) Ketika pion permainan berhenti di kotak yang berisi gambar bintang maka pemain mendapatkan kartu materi, dan jika mata dadu yang keluar adalah 1 maka pion bisa beteleportasi ke bintang terdekat. Dan jika pion berhenti di lingkaran kosong maka pemain diganti. Dan jika pion berhenti di gambar pintu pion akan menuju tanda panah dan mendapatkan 2 materi. Panah adalah petunjuk arah menuju smile. Selain itu jika pion berhenti di gambar hati maka pion akan mundur 1 langkah ke gambar panah. Jika pion sudah sampai di gambar smile maka pemain dinyatakan menang dan mendapatkan hadiah, akan tetapi jika pemain berhasil menyelesaikan materi maka pemain tersebut juga dinyatakan menang atau finish tetapi tidak mendapatkan hadiah.
- 5) Pada saat pemain mengambil lembar materi, pemain wajib membacakan materi yang ada, setelah membaca isi materi

tersebut, maka pemain akan mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Materi tersebut didengarkan oleh setiap peserta didik.

- 6) Jika pemain sudah menyelesaikan semua materi maka pemain sudah selesai dalam bermain.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan validasi ahli media dan materi. Setelah pengembangan produk, maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memvalidasi muatan akan dikembangkan dalam pembelajaran, dan ahli media akan memvalidasi permainan ludo sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli.

Tahap berikutnya yang dilakukan peneliti adalah mensimulasikan produk yang dikembangkan, hasil dari simulasi ini dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan revisi kedua. Setelah dilakukannya revisi kedua, maka akan dilakukan uji coba produk pada subjek skala terbatas pada siswa kelas III SD Negeri 29 Nenak Tembulan. Berdasarkan hasil penilaian, masukan, tanggapan serta saran dari siswa, kemudian dilakukan analisis dan revisi produk jika produk yang dibuat kurang baik. Jika sudah diperoleh hasil yang baik maka produk siap diujicobakan ke lapangan.

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum diuji coba produk permainan ludo telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diujicobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) dan uji coba produk lebih luas.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan permainan ludo. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 29 Nenak Tembulan. Penilaian pada uji coba lapangan ini didapatkan dari respon siswa melalui instrument angket yang telah disusun.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan dengan angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat dan evaluasi untuk hasil belajar siswa.

C. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum diuji, media permainan ludo telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diuji cobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) dilakukan siswa kelas IIIA dan siswa kelas IIIB. Dan uji coba produk lebih luas dilakukan siswa kelas IIIA dan siswa kelas IIIB.

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang akan dilakukan oleh peneliti. Desain uji coba menggunakan *quasi experiment* jenis *Pretest-Posttest Group Design* dengan *nonequivalent control group design*. Kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih acak dan kemudian diberikan *pretest* dan *posttest*. Desain penelitian Sugiyono, (2017: 79) ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 1. Rancangan Nonequivalent Control Group Design.

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Sumber (Sugiyono, 2018:122)

Keterangan:

- O_1 = tes awal (pretest)
- O_2 = tes akhir (posttest)
- O_3 = tes awal (pretest)
- O_4 = tes akhir (posttest)

X = perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan media permainan ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Kegiatan uji coba pada penelitian pengembangan permainan ludo pada tema 8 subtema 2 dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3. 2 Kegiatan Uji Coba Penelitian

Uji Validitas Ahli	Skema	Teknik Pengumpulan Data
Ahli media	Produk Analisis	Lembar Validasi
Ahli materi	Revisi	
Uji Coba Terbatas		
Siswa Kelas IIIA SD Negeri 29 Nenak Tembulan	Produk Analisis Revisi	1. Angket Pemahaman Siswa 2. Tes Pemahaman Siswa 3. Tes Hasil Belajar
Uji Coba Lapangan		
Siswa Kelas IIIB SD Negeri 29 Nenak Tembulan	Produk Analisis Revisi	1. Angket Pemahaman siswa 2. Tes Pemahaman siswa 3. Tes Hasil Belajar

E. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri 29 Nenak Tembulan. Terdiri atas subyek uji coba terbatas, dilakukan oleh siswa kelas IIIA dan kelas IIIB SD Negeri 29 Nenak Tembulan. Sedangkan uji coba lapangan adalah siswa kelas IIIA dan IIIB SD Negeri 29 Nenak Tembulan. Dengan jumlah populasi terlihat pada tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3. 3 Sebaran Populasi Penelitian

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa Kelas III (orang)
1.	SD Negeri 29 Nenak Tembulan	IIIa	25
		IIIb	23
Total Keseluruhan			48

Sumber: (SDN 29 Nenak Tembulan)

Dari jumlah populasi dan tujuan penelitian memfokuskan kepada SD yang masuk dalam kategori yang sudah ditentukan maka penentuan sampel berdasarkan teknik *two Stage random sampling*. Peneliti menggunakan teknik

two Stage random sampling karena lebih efisien, hemat biaya dan waktu, serta lebih mudah secara operasional untuk populasi yang besar dan tersebar secara menyeluruh. Hal ini selaras dengan pendapat Ali dalam Syafira, (2020) menggunakan metode two-stage DEA dengan menggunakan analisis Tobit untuk mengestimasi efisiensi teknis dan faktor-faktor determinannya pada produksi karet di Pahang, Malaysia. Sementara Tijani dalam Syafira, (2020) juga menggunakan metode two-stage DEA untuk mengestimasi tingkat efisiensi teknis dan faktor-faktor yang memengaruhinya dengan menggunakan analisis Tobit pada produksi sawit rakyat di Malaysia.

Jumlah Sampel dalam Penelitian ini adalah dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Sebaran Sampel Penelitian Two Stage Random Sampling

	Stage 1		Stage 2	
kelas	-		-	
1	-		-	
2	-		-	
3	Skala Terbatas		Skala Luas	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	8	10	10	20
	Total Populasi = Sampling		48	
4	-		-	
5	-		-	
6	-		-	

Sumber: (SDN 29 Nenak Tembulan)

Menurut: (Pooja Bhardwaj., dkk 2019)

F. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian tergantung dari alat pengumpul data yang digunakan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Data pada penelitian ini

berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu hasil saran dan masukan validator ahli media dan materi. Sedangkan data kuantitatif yaitu:

- a) Hasil angket validator ahli media dan validator ahli materi
- b) Hasil tes pemahaman ludo hasil belajar siswa Tema 8 Subtema 2
- c) Hasil angket guru dan siswa

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1) Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli yang digunakan sebagai komentar dan saran dari para ahli untuk perbaikan produk. Lembar validasi ini berbentuk angket validasi.

2) Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan Permainan Ludo dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran pada tempat yang sudah disediakan.

3) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggap siswa terhadap *game* permainan ludo dalam proses

pembelajaran. Siswa dapat memberikan sarannya berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

4) Tes Pemahaman Terhadap Kemampuan Menjawab Soal Pertanyaan

Tes pemahaman terhadap kemampuan menjawab pertanyaan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan belajar siswa setelah menggunakan media *game* permainan ludo yang dikembangkan.

5) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung kebenaran dari data yang diperoleh, baik berupa gambar, foto-foto, serta arsip-arsip selama dilakukannya penelitian, sebagai sumber yang dimanfaatkan untuk mendukung dan membuktikan kebenaran data.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Penelitian Pakar dan Tanggapan Pengguna

Analisis data angket penilaian pakar dan tanggapan pengguna produk dihitung menggunakan rumus persentase. Setelah diketahui nilai persentase analisis penelitian pakar dikategorikan sesuai Tabel 3.4. Nilai persentase tanggapan pengguna dianalisis dikategorikan sesuai Tabel 3.5

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

% = hasil persentase

F = jumlah perolehan skor

N = jumlah keseluruhan skor total

Tabel 3. 5 Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar

Interval Kriteria Penilaian Pakar	Kriteria
$81\% \leq NP \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq NP \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$21\% \leq NP \leq 40\%$	Tidak layak
$NP \leq 20\%$	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto (dalam Ernawati dan Sukardiyono, 2017: 207)

Tabel 3.6 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna

Interval Kriteria Tanggapan Pengguna	Kriteria
91-100%	Sangat Baik
61-90%	Baik
41-60%	Cukup
11-40%	Kurang
0-10%	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (dalam Putri, 2019)

1. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang ada diuji validitas dan reliabilitas. Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Maka peneliti mengadakan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2014). Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi sebaliknya bila tingkat validitasnya rendah maka instrumen tersebut kurang valid. Untuk menguji validitas soal tes pilihan

ganda menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan *Anates V4.0.9* dan untuk menguji validitas soal essai dengan bantuan SPSS 25.

Menguji validitas angket peneliti melakukan aspek-aspek yang akan diukur kepada ahli (*expert judgement*), untuk memvalidasi keabsahan atau kesesuaian instrumen dengan subjek yang akan diteliti. Pengujian validitas dengan menggunakan *expert judgement* dilaksanakan dengan penelaahan terhadap kisi-kisi instrumen apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian dilakukan penelaahan terhadap kesesuaian alat ukur penelitian terhadap item-item pertanyaan yang diajukan terhadap responden.

Sebelum peneliti menggunakan soal yang akan digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu soal tes akan diuji coba. Peneliti melakukan uji coba tes pemahaman belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 29 Nenak Tembulan di kelas (IV) dengan jumlah 20 responden dan uji coba soal tes hasil belajar di Sekolah Dasar Negeri 29 Nenak Tembulan di kelas (IIIA) dan kelas (IIIB) dengan jumlah 26 responden.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013: 221).

Untuk pengujian reliabilitas soal tes pilihan ganda dalam instrumen ini menggunakan program Anates A4.0.9 dan pengujian reliabilitas soal menjodohkan dengan bantuan SPSS 25. Untuk kriteria reliabilitas dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Nilai	Keterangan
0,00 - 0,40	Reliabilitas Rendah
0,41 - 0,70	Reliabilitas Sedang
0,71 - 0,90	Reliabilitas Tinggi
0,91 - 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (Nuryanti, Masykuri, & Susilowati, 2018)

c. Analisis Daya Pembeda

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang (lemah prestasinya). Tes dikatakan tidak memiliki daya pembeda apabila tes tersebut jika diujikan kepada siswa berprestasi tinggi, hasilnya rendah, namun bila diujikan kepada anak yang lemah prestasinya lebih tinggi atau sama saja. Cara yang dapat dilakukan dalam analisis daya pembeda dengan memberikan penafsiran pada daya pembeda soal pada tabel 3.7 untuk soal pilihan ganda dengan bantuan *Anates* V4.0.9. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan daya pembeda baik sampai soal dengan daya pembeda baik sekali

Tabel 3. 8 Analisis Daya Pembeda

No	Daya Pembeda Item	Keterangan
1	Kurang dari 0,20	Daya pembeda jelek
2	0,21-0,40	Daya pembeda cukup
3	0,41-0,70	Daya pembeda baik
4	0,71-1,00	Daya pembeda baik sekali
5	Bertanda negative	Daya pembeda sangat jelek

d. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang mempunyai taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswa dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Untuk analisis kesukaran soal peneliti menggunakan bantuan program *Anates* V4.0.9 dan SPSS 25 untuk soal pilihan ganda. Analisis tingkat kesukaran soal menjodohkan dengan memberikan penafsiran pada tingkat kesukaran dengan pada tabel 3.8.

Tabel 3. 9 Analisis Tingkat kesukaran

No	Daya Pembeda Item	Keterangan
1	0,81-1,00	Mudah Sekali
2	0,61-0,80	Mudah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,21-0,40	Sukar
5	0,00-0,20	Sukar Sekali

2. Teknik Analisis Tes

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka untuk menganalisis datanya dilakukan dengan menggunakan analisis statistik.

Peneliti menggunakan alat bantu *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Pada penelitian ini SPSS yang digunakan peneliti adalah SPSS 25. Dalam teknik analisis data ada dua macam yang digunakan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

Untuk melakukan hipotesis dalam penelitian ini memerlukan uji prasyarat tertentu yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan bantuan SPSS 25. Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut:

Apabila sig. > 0,05 maka berdistribusi normal

Apabila sig. < 0,05 maka tidak berdistribusi normal

Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas yaitu dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

a) Mencari nilai F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

b. Uji Hipotesis

Jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji statistik yaitu uji T Paired Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametris. Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan bantuan software SPSS 25.

Kriteria signifikansi dapat dilihat sebagai berikut:

Apabila $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Apabila $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

3. Analisis Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk mendukung pembuktian kebenaran data yang berupa data tertulis atau arsip-arsip serta gambar atau foto-foto yang ada di lapangan selama proses penelitian.