

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dengan maksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dalam bentuk kata-kata dan bahasa, serta pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Arikunto (2013:20) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan data yang diwujudkan dalam kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang. Supaya penelitiannya berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan baik secara lisan, gerak-gerik, maupun perilaku yang dilakukan oleh subjek (informan) yang dapat dipercaya. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh berupa dokumen-dokumen grafis (tabel, catatan, notulen rapat, dan lain-lain), foto-foto, film, rekaman video, benda-benda lain yang dapat memperkaya data primer.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, pendekatan kualitatif untuk mendiskripsikan penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Sempu Kecamatan Nawangan. Lokasi SD Negeri 4 Sempu berada di Dusun Tanggung, Desa Sempu, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan. Peeliti memilih lokasi ini dengan pertimbangan sebagai berikut (1) kurangnya variasi strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran; (2) kurangnya motivasi belajar pada siswa; (3) belum ada penelitian yang serupa seperti yang peneliti lakukan.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini aka dilaksanakan pada bulan November 2022 sampai dengan Agustus 2023 dengan jadwal sebagai berikut :

No	Kegiatan	Bulan ke-									
		11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Studi awal	■	■	■	■						
2	Penyusunan proposal	■	■	■	■						
3	Seminar proposal				■						
4	Perizinan					■	■	■	■		
5	Pengumpulan data						■	■	■		
6	Analisis data						■	■	■		
7	Penyusunan laporan							■	■	■	
8	Diseminasi hasil penelitian									■	■
9	Penyusunan laporan akhir									■	■

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sampel dalam penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian kualitatif disebut dengan informan, yaitu orang yang memberikan informasi mengenai data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang akan berlangsung. Informasi ini dapat berupa situasi dan kondisi yang melatar belakangi penelitian. Subjek dalam penelitian ini dipilih secara langsung. Artinya, peneliti menentukan pengambilan sampel ketika mulai memasuki lapangan dari observasi sampai dengan penelitian berlangsung. subjek dalam penelitian ini adalahh seluruh siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu yang berjumlah 9 orang.

Objek dalam penelitian ini merupakan titik perhatian dalam sebuah penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu.

#### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan adalah dengan wawancara, angket, observasi dan studi dokumenter (Sukmadinata, 2010:217). Pada penelitian yang akan dilakukan, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

###### **a. Observasi**

Observasi merupakan tindakan pengamatan terhadap tingkah laku peserta didik dalam situasi tertentu, misalnya pada saat pembelajaran dikelas. Arikunto (2016:199) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi bukanlah sekedar mencatat tetapi juga mengadakan pertimbangan.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan menggunakan wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi langsung di SD Negeri 4 Sempu dengan fokus observasi yaitu kegiatan

pembelajaran secara langsung, keadaan fisik sekolah, sarana dan prasarana sekolah, model pembelajaran, dan kondisi siswa.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung. Wawancara dilakukan kepada informan yang benar-benar dapat memberikan informasi tentang persoalan dan dapat membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian (Amirono dan Daryanto, 2016:74). Untuk menjaga kredibilitas hasil wawancara, peneliti mencatat hasil wawancara. Pada penelitian ini wawancara ditujukan kepada guru dan siswa kelas V. Fungsi teknik wawancara ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa Kelas V SD Negeri 4 Sempu Tahun Pelajaran 2022/2023.

c. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2016:329) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumentasi terbagi menjadi dua yaitu dokumen yang berbentuk tulisan dan dokumen yang berbentuk karya-karya. Dokumen yang berbentuk karya contohnya adalah karya seni yang berupa gambar, video, patung, film, dan lain-lain. Pada penelitian ini dokumentasi yang diambil oleh peneliti adalah dokumentasi berbentuk karya berupa catatan hasil

dari observasi dan wawancara guru dan siswa kelas V, serta berupa foto-foto selama kegiatan penelitian berlangsung yang selanjutnya menjadi data pendukung bagi data primer melalui observasi dan wawancara.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran (Widoyoko, 2012:51). Instrument pengumpulan data pada penelitian berupa instrument utama dan instrument bantu. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini dilakukan secara langsung, sehingga instrumen utamanya adalah peneliti sendiri. Sedangkan instrument bantu yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Sugiyono (2017:222) mengemukakan bahwa peneliti kualitatif adalah sebagai human instrument yang berfungsi untuk menentukan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, mengumpulka data dan menginterpretasikan data, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan temuannya. Meskipun sarana utama penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri, namun sarana bantu tetap diperlukan untuk memudahkan proses pengumpulan data agar dapat berjalan secara sistematis dan terstruktur. Alat bantu dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara. Berikut ini merupakan deskripsi alat pengumpulan data:

#### a. Instrumen Utama

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti sendiri (Sugiyono, 2017:59). Instrument utama pada penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan data secara langsung dari sumber data. Peneliti harus dapat menyesuaikan diri dan terlibat langsung dengan subjek penelitian.

#### b. Instrumen Bantu Pertama

Instrument bantu pertama yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman observasi, yakni berupa garis-garis besar atau butir-butir umum kegiatan yang akan diobservasi.

##### 1) Tujuan Pembuatan Instrumen

Observasi digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan sebagai dasar untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut mengenai penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu.

##### 2) Proses Pembuatan Instrumen

Pembuatan instrument bantu pertama ini pertama berisi tentang butir-butir pokok kegiatan yang akan diobservasi, pengamat membuat deskripsi yang berkenaan dengan penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu.

Kedua berisi tentang butir-butir kegiatan yang diperlihatkan oleh individu yang diamati.

### 3) Proses Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen observasi selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang telah ditentukan.

### 4) Penggunaan Data

Data yang diperoleh dari observasi digunakan untuk mengamati penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu..

No	Aspek dan Indikator
1.	Proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas
2.	Ketersediaan model pembelajaran
3.	Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi**

### c. Instrumen Bantu Kedua

Instrumen bantu kedua dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat sebagai konfirmasi data observasi dan dokumentasi.

#### 1) Tujuan Pembuatan Instrumen

Pembuatan instrumen bantu kedua pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi sebagai langkah

pertama dalam observasi yang kemudian sebagai langkah dalam menyusun angket dan dokumentasi.

## 2) Proses Pembuatan Instrumen

Sebelum digunakan, instrument wawancara dianalisis atau divalidasi dengan kriteria kejelasan, isi pertanyaan, dan susunan kalimat yang sesuai dengan tujuan penelitian.

## 3) Proses Penggunaan dan Pelaksanaan

Proses penggunaan dan pelaksanaan pada instrumen bantu kedua ini dilaksanakan oleh pewawancara dan responden yang sebelumnya belum saling mengenal dengan pewawancara merupakan pihak yang aktif dalam bertanya dan responden merupakan pihak yang akan menjawab pertanyaan yang diajukan. Dalam pelaksanaan wawancara ini pewawancara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara urut sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dibuat dan sesuai dengan permasalahan yang ada.

## 4) Proses Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen kedua ini selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang telah ditentukan.

## 5) Penggunaan Data

Data yang diperoleh dari pelaksanaan wawancara ini digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan model

pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu..

No	Aspek dan Indikator	Butir Pertanyaan
1	Proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas	2
2	Ketersediaan model pembelajaran	6
3	Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	3
Jumlah		13

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara**

d. Instrumen Bantu Ketiga

Instrument bantu ketiga yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Studi dokumentasi diperoleh data dari dokumen yang diperlukan selama penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu.

**E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Penelitian kualitatif menggunakan uji keabsahan data untuk mendapatkan data yang valid. Menurut Sugiyono (2011:363) data pada penelitian ini kualitatif dinyatakan valid apabila adanya kesamaan data antara apa yang terjadi di lapangan terkait dengan objek yang diteliti dengan yang dilaporkan oleh peneliti. Moleong (2017:324) menyatakan bahwa uji keabsahan data pada penelitian kualitatif meliputi empat hal, diantaranya:

1. Uji validitas internal atau kredibilitas, yakni data yang dapat dilakukan dengan perancangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi, analisis kasus negative.
2. Uji validitas eksternal atau keteralihan, yakni derajat yang menunjukkan ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian.
3. Uji reabilitas, yakni penelitian dapat diulang oleh orang lain untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh merupakan hasil dari proses penelitian yang telah dilakukan.
4. Uji objektivitas, yakni penelitian dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh banyak orang.

Uji keabsahan data pada penelitian ini dilakukan dengan melalui uji validitas internal. Uji validitas internal merupakan istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk menggantikan uji kredibilitas atau kepercayaan. Moleong (2017:324) menyebutkan salah satu fungsi dari uji validitas internal adalah untuk menunjukkan derajat kepercayaan hasil dari penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti.

Penelitian menggunakan cara triangulasi untuk mengetahui keabsahan data. Menurut Moleong (2017:330) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu lain di luar data sebagai pembanding untuk melakukan pengecekan terhadap data. Sugiyono (2011:369) mengatakan bahwa triangulasi adalah pengecekan kembali data yang diperoleh dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan

berbagai waktu. Hal ini berarti bahwa data yang telah diperoleh diuji kembali keabsahannya atau kevalidannya dengan cara mengumpulkan data dari beberapa sumber untuk mendapatkan data terkait suatu objek.

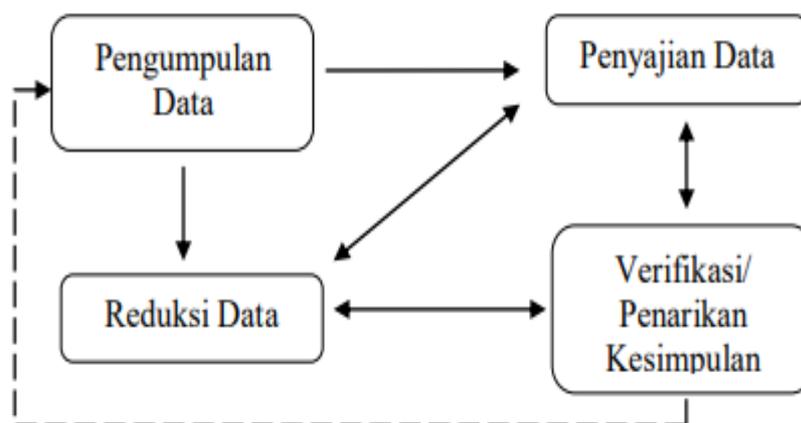
Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber merupakan pengecekan data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk mengecek data penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu diperoleh melalui observasi. Kemudian dilakukan wawancara kepada untuk memungkinkan mengetahui keabsahan penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu. Triangulasi sumber juga digunakan untuk mengetahui keabsahan data tentang penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu dan hasil dari tentang penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu. Sedangkan triangulasi teknik digunakan untuk mengetahui keabsahan data efektivitas penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan

bahan-bahan lain, sehingga mudah untuk dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Bodgan dalam Sugiyono, 2011:334). Sedangkan Sugiyono (2011:333) menyatakan bahwa analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkannya, menggabungkan, menyusun ke dalam pola, memilih data yang diperlukan, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dengan kata lain teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengorganisasikan serangkaian tahap terstruktur sehingga sebuah hasil penelitian dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011:334) menyatakan bahwa kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penyimpulan data.



**Bagan 3.1 Analisis Model Miles & Huberman**

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu teknik analisis dimana peneliti mencari dan mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi yang lebih mendalam dengan objek yang diteliti.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan sebuah proses dimana peneliti melakukan pemilihan, pemutus perhatian dan penyederhanaan, pengabstrakan hasil penelitian. Proses ini juga sering dikatakan sebagai proses tranformasi data, yakni perubahan dari data mentah menjadi data yang benar-benar siap dipakai sebagai hasil dari penelitian. Data yang direduksi yaitu data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, reduksi data pada penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan, mencatat, mendiskripsikan, dan meringkas data dokumen RPP dan dokumen foto aktivitas siswa.
- b. Mencatat dan meringkas data hasil observasi terhadap guru dan siswa pada pelaksanaan penelitian penggunaan model pembelajaran *learning by games*.
- c. Memberikan materi tentang kegiatan ekonomi pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *learning by games* berupa *Role Playing* (Bermain Peran).
- d. Memberikan tes tentang materi kegiatan ekonomi pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *learning by games* berupa Teka-teki Silang (TTS).
- e. Melaksanakan *interview* atau tanya jawab dengan guru dan siswa tentang penggunaan model pembelajaran.

### 3. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang dianalisis disajikan dalam bentuk grafik, tabel, matrik, dan bagan guna menggabungkan informasi yang tersusun menjadi kesatuan yang padu, sehingga memudahkan peneliti untuk menentukan kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara dalam menyajikan data.

#### 4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan pemaknaan melalui refleksi data. Hasil paparan data direfleksikan dengan melengkapi kembali atau menulis ulang catatan lapangan berdasarkan kejadian nyata di lapangan. Peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti data kuat yang didapat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan mengacu pada rumusan masalah.

