

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah kumpulan teknik sistematis yang digunakan untuk mengkaji suatu subjek secara mendalam dengan menggunakan metodologi ilmiah yang sangat akurat. Langkah-langkah metode ini mencakup segala hal mulai dari pengumpulan informasi, pengolahan, dan analisis data hingga mencapai kesimpulan yang rasional dan objektif. Tujuan utama metode ini adalah menjawab permasalahan penelitian atau menguji hipotesis tertentu guna menghasilkan informasi yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia (Abubakar, 2021: 2).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami interpretasi yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap isu-isu sosial atau kemanusiaan. (Creswell, 2016:4). Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus, untuk menggambarkan fenomena sosial secara mendalam. Metode tersebut dipilih dalam penelitian ini karena studi kasus ideal untuk peristiwa sejarah yang kompleks dan dinamis (Yin, 2014:22). Penulis memusatkan diri pada fokus penelitian dalam kasus tertentu secara mendalam untuk menganalisis latar belakang masalah, termasuk peristiwa yang sedang berlangsung, situasi, dan interaksi sosial yang sifatnya fakta tanpa rekayasa (Al Muchtar, 2015:31).

Studi kasus adalah pendekatan penelitian empiris yang secara mendalam menganalisis suatu kasus aktual dalam konteks dunia nyata, terutama ketika sulit membedakan antara fenomena dan konteksnya (Yin, 2014:16). Pendekatan studi kasus adalah teknik yang mengumpulkan berbagai jenis data untuk memahami lebih baik suatu kejadian atau fenomena yang ada. Hal ini dianggap tepat untuk topik yang diteliti yaitu tentang penggunaan media berbasis permainan Educaplay pada pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih. Adapun Penelitian kualitatif dikenal sebagai riset yang bersifat deskriptif yang sering menggunakan

analisis induktif. Penelitian kualitatif tugasnya mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data. Di era digital, penelitian kualitatif sangat menekankan pada pengumpulan dan analisis data penelitian melalui media berbasis teknologi informasi. Memahami isu-isu sosial melalui konteks kehidupan nyata atau natural setting yang holistik, kompleks, dan rinci merupakan fokus utama penelitian kualitatif. Dengan metode ini, penulis dapat menggali perspektif subjek penelitian, yaitu guru dan siswa, secara mendalam untuk memahami pengalaman, tantangan, dan keberhasilan mereka selama proses implementasi. Hal ini tidak dapat diungkap secara memadai melalui pendekatan kuantitatif.

Landasan pendekatan penelitian kualitatif bertumpu pada pendapat atau pandangan pribadi peneliti. Dengan demikian, pembelajaran yang mengimplementasikan media educaplay dalam pembelajaran sejarah dijelaskan menggunakan metode kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena dapat digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian terkait proses penerapan media dan respon siswa yang menggunakan media educaplay untuk mendukung pembelajaran sejarah.

Penelitian kualitatif digunakan oleh penulis dengan menggunakan berbagai teknik, termasuk wawancara, observasi dan dokumentasi informan. Melalui pengamatan langsung, penulis dapat bertemu dengan informan secara langsung dan mengumpulkan data. Hal ini membantu penulis dalam memahami pandangan, sikap, dan respon alami dari informan. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian kualitatif karena menunjukkan kebaruan yang belum pernah diamati di lokasi penelitian yaitu penggunaan media educaplay dalam pembelajaran sejarah kepada siswa kelas X-2 dan X-6. Adapun tujuan penulis adalah untuk mengetahui penggunaan media educaplay dalam pembelajaran sejarah.

3.2 Ruang Lingkup Penelitian

Fokus penelitian adalah batasan yang digunakan untuk mengarahkan agar penelitian menjadi lebih terarah, sistematis dan mampu menghasilkan temuan yang mendalam mengenai penggunaan media berbasis permainan Educaplay dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Sindangkasih. Dengan demikian, tujuannya berfungsi sebagai pedoman sistematis yang memungkinkan peneliti melakukan

pekerjaan mereka dengan terfokus dan terorganisir dengan baik.

Dengan adanya fokus penelitian, diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam mengenai masalah penelitian. Penelitian berfokus pada:

1. Mengkaji penggunaan media Educaplay sebagai sarana pembelajaran sejarah, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Menelaah respons dan keterlibatan siswa selama penggunaan media berbasis permainan Educaplay dalam pembelajaran sejarah.
3. Persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan Educaplay dalam meningkatkan keaktifan siswa serta pemahaman dalam materi sejarah.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah mengacu pada responden yakni informan yang dimintai informasi diantaranya 1 guru mata pelajaran sejarah, 3 siswa dari masing-masing kelas X-2 dan X-6 SMAN 1 Sindangkasih. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah masalah yang sedang diteliti yaitu penggunaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah.

Pada dasarnya, subjek penelitian adalah orang-orang yang akan ikut serta dalam temuan penelitian. Untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar relevan dan mencerminkan topik yang diteliti, subjek penelitian harus dipilih dengan cermat. Memilih subjek yang tepat akan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan membuat kesimpulan yang valid.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data kualitatif ini dikumpulkan baik setelah peneliti telah melakukan penelitian langsung maupun selama tahap pengumpulan data awal (pra-lapangan dan studi persiapan). Data yang dikumpulkan termasuk bahan-bahan yang secara aktif direkam oleh peneliti, seperti catatan observasi lapangan dan transkrip wawancara. Berikut ini beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

3.4.1 Wawancara

Wawancara umumnya terdiri dari pertanyaan dan jawaban. Wawancara

merupakan proses komunikasi interaktif antara dua orang, setidaknya salah satunya memiliki tujuan yang jelas dan serius. Meskipun wawancara sering dilakukan oleh dua orang, wawancara juga dapat dilakukan lebih dari dua orang. Menurut Kerlinger dalam Fadhallah (2021:1), wawancara adalah situasi interpersonal tatap muka di mana pewawancara mengajukan pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan memperoleh jawaban yang berkaitan dengan masalah penelitian. Oleh karena itu, wawancara merupakan teknik yang efektif untuk memperoleh informasi secara detail karena memungkinkan peneliti untuk memahami sudut pandang dan pengalaman langsung dari narasumber. Dalam hal ini penulis akan mencari informasi kepada guru mata pelajaran sejarah dan 3 siswa dari masing-masing setiap kelas X-2 dan X-6 di SMAN 1 Sindangkasih untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan media game edukasi Educaplay dalam pembelajaran sejarah. Sehingga peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan kepada guru dan siswa yang dirancang khusus untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna mendukung temuan penelitian tersebut.

3.4.2 Observasi

Observasi langsung terhadap objek penelitian merupakan metode lain yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik observasi diterapkan dengan peninjauan dan pencatatan kejadian yang sedang diteliti. Pendekatan ini berguna saat mengumpulkan data primer dari pengamatan perilaku, kondisi, atau peristiwa yang terjadi di lokasi penelitian. Observasi ini adalah proses dimana peneliti mengamati informan untuk mendapatkan data. Tujuan utama observasi adalah memahami lingkungan yang dijalani oleh informan tanpa mengubah atau memodifikasinya. Langkah awal dalam proses observasi peneliti yaitu menentukan tujuan, objek, dan aspek yang akan diamati di SMAN 1 Sindangkasih, melakukan observasi lapangan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, mendokumentasikan dan mengevaluasi temuan. Beberapa hal yang akan diamati dalam observasi ini yakni infrastruktur dan fasilitas, proses pembelajaran, serta penerapan media educaplay dalam pelajaran sejarah.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan tertulis, gambar, video, laporan resmi, surat,

dan dokumen lain yang berkaitan dengan objek penelitian. Selama tahap dokumentasi ini, peneliti mengidentifikasi beberapa dokumen yang relevan, mencari dan mengumpulkan beberapa dokumen dari sumber-sumber terkait, menganalisis isi dokumen untuk mengidentifikasi informasi yang relevan dengan masalah penelitian, dan menghubungkan informasi dari dokumen dengan konteks penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai tenaga pengajar serta siswa, sarana dan prasarana, identitas sekolah, visi, misi, dan tujuan, serta topik lain yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

Dokumen yang dianalisis dalam penelitian ini menggunakan modul ajar dan berupa foto. Dengan menggunakan RPP sebagai objek studi dokumen, peneliti dapat menentukan sejauh mana Educaplay diimplementasikan dan direncanakan secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran.

3.5 Teknik Analisis Data

Tujuan dari teknik analisis data ini adalah untuk menentukan kesesuaian dari bahan ajar yang dibuat, khususnya yang berbasis media pembelajaran educaplay pada pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sindangkasih. Analisis pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus merupakan metode analisis data yang digunakan. Miles & Huberman dalam teknik analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dapat diulang hingga peneliti mencapai pemahaman yang mendalam, karena ketiga tahap ini bersifat interaktif dan berulang.

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah melibatkan penyederhanaan, pemilihan detail yang paling relevan, fokus pada hal-hal yang penting, dan mencari pola serta tema. Data yang telah direduksi akan menghasilkan gambaran yang lebih jelas, yang juga akan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan mencarinya kembali di kemudian hari jika membutuhkan. Karena tujuan utama suatu penelitian terutama penelitian kualitatif, adalah menghasilkan temuan, setiap peneliti akan dipandu dengan tujuan yang akan dicapai saat melakukan reduksi data. Oleh karena itu, saat melakukan reduksi data, peneliti harus mempertimbangkan segala hal yang dianggap asing, tidak dikenal, dan tidak memiliki pola dari penelitian mereka.

Penulis akan menyederhanakan dan memindahkan data terkait implementasi media Educaplay dalam pembelajaran sejarah menjadi data yang lebih mudah dipahami.

3.5.2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kumpulan data secara sistematis yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan sehingga penulis perlu menguji temuan mereka di lapangan. Hipotesis akan diverifikasi dan menjadi teori yang didasarkan pada bukti (*grounded theory*), teori yang ditemukan secara induktif berdasarkan bukti yang diperoleh di lapangan dan kemudian diuji melalui pengumpulan data yang berkelanjutan jika hipotesis tersebut secara konsisten didukung oleh data. Dengan demikian, untuk mendukung dan menjelaskan data deskriptif, penulis dalam konteks ini menyajikan gambar sebagai data deskriptif.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan atau verifikasi data merupakan penemuan baru yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Temuan mungkin berupa deskripsi atau ilustrasi dari hal-hal yang sebelumnya masih belum jelas, yang setelah diteliti menjadi jelas dan terwujud sebagai teori, hipotesis, atau hubungan kausal atau interaksi. Setelah penyajian data, dilakukan proses verifikasi untuk memastikan validitas dan akurasi data melalui pemeriksaan silang, diskusi internal, dan konfirmasi dengan subjek penelitian (guru dan siswa) sehingga memastikan data tersebut secara akurat mencerminkan kondisi di lapangan. Hingga tercapai kejenuhan data yaitu, ketika data yang dikumpulkan sudah cukup untuk menggambarkan fenomena yang diteliti dan tidak lagi mengungkapkan variasi baru.

3.6 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian adalah serangkaian tindakan yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah yang sedang diteliti. Penulis melakukan beberapa kegiatan dalam penelitian ini, termasuk persiapan, pelaksanaan, dan pengolahan data.

3.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini, penulis melakukan langkah-langkah berikut:

1. Melakukan pemilihan tempat dan mengurus perizinan
2. Bertemu guru dan melakukan identifikasi masalah
3. Menentukan masalah dan membuat rancangan penelitian
4. Menyusun instrumen penelitian

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah-langkah berikut:

1. Melakukan observasi di kelas X-2 dan X-6 SMAN 1 Sindangkasih saat pembelajaran sejarah berlangsung menggunakan media pembelajaran game educaplay untuk memperoleh dan mengumpulkan data.
2. Melakukan wawancara dengan responden yaitu guru sejarah dan 3 siswa dari masing-masing kelas X-2 dan X-6 di SMAN 1 Sindangkasih.

3.6.3 Tahap Pengolahan data

Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah-langkah berikut:

1. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian
2. Mengambil Kesimpulan

3.7 Waktu dan Tempat Penelitian

3.7.1 Waktu Penelitian

Waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 8 bulan, yang di mulai pada bulan September 2025 dan selesai pada bulan April 2026. Rincian kegiatannya diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan

No	Deskripsi Kegiatan	Waktu Pelaksanaan									
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1.	Pengajuan Judul										
2.	Penyusunan Proposal Penelitian										
3.	Seminar Proposal										
4.	Perizinan Penelitian										
5.	Pelaksanaan Penelitian										
6.	Pengolahan Data										
7.	Seminar Hasil Penelitian										
8.	Penyusunan Skripsi										

3.7.2 Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan di kelas X-2 dan X-6 SMAN 1 Sindangkasih, yang beralamat di Jl. Raya Sindangkasih, kec. Sindangkasih, kab. Ciamis, Jawa Barat 46268.