

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Konteks Penelitian

Menurut Anggito & Setiawan (2018, hlm. 9) pada dasarnya penelitian kualitatif berhubungan dengan masalah manusia dan masalah sosial yang bersifat interdisipliner. Pendekatan kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi terkait dengan suatu situasi dan banyak meneliti aspek kehidupan (Rukin, 2019). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data, analisis lalu diinterpretasikan menggunakan pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini ingin menjelaskan terkait temuan-temuan baru yang telah di dapat di lapangan. Dalam proses penelitian kualitatif ini, Menurut Cresswell (dalam Silfia, 2022) sejumlah usaha penting dilakukan dalam penelitian kualitatif seperti mengajukan pertanyaan dan prosedur, mengumpulkan data khusus dari peserta, menganalisis data secara induktif mulai dari masalah khusus hingga masalah umum, dan menafsirkan makna data. Menurut Cresswell (dalam Silfia, 2022) penelitian kualitatif adalah jenis penelitian di mana peneliti sangat bergantung pada informasi dari subjek atau subjek dalam skala yang luas, mengajukan pertanyaan universal, mengumpulkan data yang berupa teks atau kata-kata dari subjek, menjelaskan dan menganalisis kata-kata tersebut, dan melakukan penelitian secara subyektif.

Penelitian ini menggunakan metode *narrative inquiry*, dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk memiliki tujuan yaitu memahami karakteristik seseorang dari sebuah pandangan atau pengalaman. Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data dari pengalaman seseorang dan hasil penelitian dari data yang sudah dikumpulkan dan dibuat menjadi suatu narasi. Menurut Hoogland (dalam Mawardi, 2018) mengemukakan bahwa dalam penelitian *narrative inquiry* memiliki beberapa kelebihan yang tidak akan ditemukan pada metode penelitian lain, seperti dalam penelitian ini memiliki hubungan yang kuat antara partisipan dengan peneliti yang dimana memberikan rasa kebersamaan.

Penelitian ini juga memberikan suatu pengalaman seseorang dengan jelas dan menangkap gambaran permasalahan yang lebih jelas.

Menurut Brunner (dalam Nuraini, Nafisah, Ahmad, & Zulaikha, 2022) Setiap orang memiliki pengalaman-pengalaman yang beragam, cerita hidup yang berkesinambungan satu dengan yang lain adalah bentuk suatu pengetahuan yang memiliki tujuan dalam *narrative inquiry*. Penelitian ini menceritakan pengalaman partisipan dalam bentuk narasi, saat partisipan menceritakan pengalamannya peneliti mengumpulkan pengalaman-pengalaman dan di deskripsikannya. Narasi dituliskan berdasarkan cerita melalui proses bertemu dengan subjek penelitian, mendengarkan cerita ataupun pengalaman partisipan serta melakukan wawancara. Partisipan menceritakan pengalaman secara mendetail dan peneliti memahami dan mendalami pengalaman yang dialami oleh partisipan.

Penelitian ini dilakukan di Serang, penelitian akan dilakukan pada bulan September hingga November 2023, dan pengumpulan data dilakukan di SDN Serang 12 beralamat di Jl. Letnan Jidun No.24, Lontarbaru, Kec. Serang, Kota Serang, Banten dan penelitian dilakukan pada bulan November. Alasan memilih lokasi tersebut dikarenakan lokasi yang terjangkau oleh peneliti, lalu saat melakukan observasi pertama kali melihat rasa percaya diri peserta didik yang masih tergolong rendah, seperti ketika diberikan pertanyaan oleh peneliti peserta didik masih malu-malu dan enggan untuk menjawab. Guru kelas juga belum pernah menggunakan metode *game-based learning* dalam pembelajaran. Saat melakukan perizinan penelitian, kepala sekolah menyambut dengan baik dan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri Serang 12. Mata pelajaran IPA materi gerak benda menjadi materi yang dilakukan dalam penelitian ini. 20 peserta didik kelas IV SD Negeri Serang 12 menjadi subjek dalam penelitian. Melihat dari hasil studi pendahuluan, kelas IV SD Negeri Serang 12 memerlukan inovasi dalam metode pembelajaran terlebih dalam mata pelajaran IPA. Selain metode pembelajaran, meningkatkan karakter percaya diri juga hal yang penting dalam pembelajaran. Penggunaan metode

game-based learning menjadi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

B. Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini, prosedur penelitian tersusun melalui proses tahapan sebagai berikut (Silfia, 2022):

1. Menentukan masalah penelitian.

Menurut Connelly & Clandin, fenomena adalah subjek utama penelitian kualitatif. fenomena yang akan dibahas yang mengacu pada masalah pendidikan dalam cerita (dalam Silfia, 2022). Kemampuan peserta didik untuk berbicara di depan kelas dan percaya diri dalam mengerjakan sesuatu selama proses pembelajaran adalah fenomena yang diidentifikasi oleh peneliti dalam penelitian ini. Isu terkait dalam penelitian yaitu menjelaskan mengenai rasa percaya diri peserta didik dan bagaimana kemunculan rasa percaya diri peserta didik saat pembelajaran dengan metode *game-based learning*.

2. Mengumpulkan data berbentuk cerita dari beberapa peserta didik.

Dalam mengumpulkan kisah pengalaman orang-orang yang menjadi subjek penelitian, subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri Serang 12 dan wali kelas IV SD Negeri Serang 12. Alat pengumpulan data seperti wawancara, rekaman video, foto kegiatan, dan jurnal refleksi peserta didik.

3. Menceritakan ulang atau *restoryng*.

Selama data dikumpulkan, peneliti mencatat kejadian penting yang terjadi selama di lapangan. Setelah itu, data yang telah dikumpulkan diolah kembali oleh peneliti dan menceritakan kembali kisah individu dengan kata-kata mereka sendiri dalam bentuk tulisan. Tujuannya agar para pembaca dapat memahami dengan mudah mengenai pengalaman yang terjadi di antara partisipan dan peneliti. Proses menceritakan ulang tentunya melihat dari catatan lapangan, hasil wawancara dengan peserta didik maupun wali kelas serta dokumentasi selama penelitian.

4. Membuat cerita dari data partisipan dengan peneliti

Pada tahap ini, peneliti dan peserta bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran selama proses penelitian. Mereka aktif bekerja sama untuk menghasilkan teks lapangan yang berisi pengalaman mereka berpartisipasi, yang kemudian ditulis dan diceritakan kembali oleh peneliti sendiri. Penelitian ini mengamati peserta didik selama pembelajaran dengan metode *game-based learning* yang telah dibuat oleh peneliti dan melihat kemunculan rasa percaya diri pada peserta didik. Hal-hal yang menarik saat penelitian tentunya memperoleh field text sebagai tempat pengumpulan cerita pengalaman-pengalaman peserta didik yang dijelaskan dengan bahasa sendiri.

5. Menuliskan narasi

Pada tahapan ini peneliti menuliskan narasi dari data dan pengalaman peserta didik.

6. Validasi data

Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk mendapatkan hasil yang akurat dalam penelitian. Melakukan validasi terhadap laporan naratif agar dapat menilai keakuratan laporan. Dengan menggabungkan data dari catatan lapangan, wawancara, video, rekaman, dan jurnal refleksi peserta didik. Kemudian, kumpulan data ini disusun menjadi laporan naratif.

C. Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data penelitian adalah langkah penting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian, peneliti membutuhkan kumpulan data untuk dianalisis dan dijabarkan. Maka dari itu teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data tentunya melibatkan peneliti untuk meninjau hal-hal yang terjadi dalam penelitian untuk menemukan informasi disebut observasi. Peneliti mengamati bagaimana partisipan, tingkah laku, maupun peristiwa yang terjadi di lapangan. Menurut Morris (dalam Hasanah 2017)

observasi merupakan kegiatan mencatat suatu fenomena yang dibantu oleh instrumen lalu direkam dengan tujuan ilmiah maupun tujuan lain. Menurut Hasanah ada 7 langkah-langkah dalam melakukan observasi yaitu pemilihan, pencatatan, *encoding*, rangkaian perilaku dan suasana, *in situ* dan tujuan empiris.

2. Wawancara

Salah satu cara pengambilan data dengan wawancara, hal ini dapat memungkinkan peneliti mendapatkan informasi dari responden, termasuk ketika peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang suatu masalah. Dalam penelitian kualitatif, instrumen wawancara biasanya digunakan dalam metode wawancara. Dalam penelitian kualitatif, pewawancara juga berfungsi sebagai alat penelitian. Bahkan dalam penelitian kualitatif, alat utama peneliti adalah dirinya sendiri. Wawancara dilakukan untuk mengetahui respon dari narasumber dan tentunya peneliti harus memperhatikan gerak tubuh dari responden selama sesi wawancara berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti akan mewawancarai wali kelas dan peserta didik kelas IV SDN Serang 12.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) instrumen atau alat penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*). Keakuratan data akan dipengaruhi oleh partisipasi peneliti saat mengumpulkan data selain itu, peneliti harus memahami apa yang mereka pelajari. Di lapangan, ada kematangan dan persiapan akademik. Dengan menekankan bahwa penelitian berfungsi sebagai sumber informasi, pengumpulan data, dan analisis data, peneliti memegang kendali atas proses penelitian dan data yang dikumpulkan. Membuat dan mengambil kesimpulan dari data yang ditemukan. Berikut adalah pedoman yang digunakan dalam penelitian ini:

- a) Lembar Catatan Lapangan

Tabel 3.1 Catatan Lapangan

Catatan Lapangan	
Kegiatan	
Tanggal Observasi	
Waktu	
Tempat	
Subjek Penelitian	
Catatan	

b) Jurnal Refleksi

Tabel 3.2 Jurnal Refleksi

Jurnal Refleksi
Nama :
Kelas :

c) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dalam proses pengumpulan data, dengan ini peneliti mengumpulkan dokumentasi yang akan diperlukan. Proses dokumentasi dapat dilakukan dengan merekam suara atau mengambil gambar dengan menggunakan telepon genggam. Dengan ini dapat mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data dan mengamati atau

menganalisis ulang terkait respon dan perilaku peserta didik saat pembelajaran.

E. Analisis Data

Narrative inquiry merupakan penelitian yang dimana pada tahap awal mengumpulkan cerita maupun pengalaman-pengalaman dari partisipan. Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan cerita maupun pengalaman guru dan peserta didik dari aspek percaya diri saat pembelajaran. Saat pembelajaran dengan metode *game-based learning* berlangsung, peneliti juga mengamati dan mengumpulkan pengalaman dan kemunculan rasa percaya diri peserta didik saat pembelajaran. Dari data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dalam beberapa tahap, yaitu :

1. Restoryng, pada tahap ini pengalaman-pengalaman dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan waktu, alur dan tempat penelitian serta ditulis kembali secara berurutan.
2. Setelah itu peneliti mengelompokkan data yang sudah dikumpulkan ke beberapa tema, meninjau data dan memperjelas cerita yang akan disampaikan. Dengan ini peneliti dapat menambahkan referensi dari pengalaman yang dialami oleh partisipan

Data tersebut selanjutnya dijadikan *field note*, yang dimana akan ditulis kembali menjadi sebuah *field text* yang didalamnya tertulis jelas bagaimana suasana cerita terjadi lengkap dengan waktu dan latar. Data *field text* diolah kembali dan menjadi *interm research text*, dimana dalam *interm research text* merupakan kesimpulan dari *field text* dan kesimpulan data dari sudut pandang peneliti.