

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sugiyono (2019) mengemukakan pengertian metode kualitatif sebagai berikut,

Metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pemahaman makna, dan mengkonstruksi fenomena dari pada generalisasi.

Metode penelitian kualitatif dipandang relevan dengan penelitian ini, dikarenakan membutuhkan analisis dari lingkungan dan objek penelitian yang akan diteliti berupa fenomena penggunaan aplikasi game sebagai media dalam pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam penelitian ini membutuhkan data yang kompleks dan deskriptif dari siswa sebagai pengguna aplikasi untuk belajar dan dari guru atau pengajar sebagai pengguna yang mampu mengembangkan media yang dapat membantu terlaksananya pengajaran yang lebih menarik sehingga mampu membantu siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah.

Adapun maksud peneliti menggunakan metode penelitian ini agar peneliti leluasa dalam penggambaran data dan fakta yang terdapat di lapangan, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan hasil penelitian yang mendalam dan sistematis mengenai kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV di SDN Sukarasa dalam pembelajaran, mengenai materi pemanfaatan sumber daya alam daerah mepunungan dengan menggunakan aplikais atau game edukasi *Wordwall*.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukarasa yang beralamat di Kmp. Sukarasa, RT 02/05, Desa Pasirjambu, Kecamatan Pasirjambu, Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat. Adapun alasan peneliti menetapkan SDN Sukarasa sebagai lokasi penelitian dengan alasan sebagai berikut:

- 1) Sarana dan prasarana sekolah yang menunjang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall*.
- 2) Tergolong masih jarang guru yang memadukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi berupa aplikasi yang memuat game edukasi.
- 3) Jarak tempuh antara rumah peneliti dengan sekolah hanya \pm 250 Meter. Hal ini meminimalisir waktu dan biaya.
- 4) Kepala sekolah yang cukup terbuka untuk menerima pembaruan dalam pendidikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sukarasa dengan jumlah sampel 20 siswa yang dipilih secara acak (Random), yang dikhususkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan berupa pemanfaatan dalam bidang konsumsi, ekonomi, dan transportasi atau perhubungan, dampak dari pemanfaatan sumber daya alam pada manusia dan lingkungan, dan cara melestarikan lingkungan.

3.3 Data dan Sumber Data

Menurut Anggito dan Setiawan (2018) data merupakan fakta mentah yang merupakan hasil pengamatan yang didapatkan dari lapangan dalam bentuk angka, huruf, grafik, gambar, dan sebagainya yang dapat diolah lebih lanjut sehingga diperoleh hasil tertentu. Jadi data adalah fakta yang ditemukan di lapangan kemudian diolah dan dijadikan sebuah informasi. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Menurut Arikunto (dalam Harviani dan Febriansyah, 2016) data primer adalah data yang dikumpulkan melalui pihak pertama, biasanya dapat melalui wawancara, jejak dan lain-lain.

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari siswa kelas IV SDN Sukarasa yang berjumlah 20 orang. Siswa membantu penelitian dalam memperoleh data hasil tes, observasi dan wawancara.

2) Data Sekunder

Menurut Arikunto (dalam Harviani dan Febriansyah, 2016) data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau dari sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan.

Dalam penelitian ini sumber data sekunder didapatkan dari dokumen seperti buku penunjang, daftar nama siswa, transkrip wawancara, dan foto kegiatan selama penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data yang diinginkan. Sugiono (2017, hal 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan alat bantu tes dan non tes diantaranya yaitu 1) tes hasil belajar objektif pilihan ganda, dan 2) Non-Tes (observasi dan pedoman wawancara).

1) Soal Tes

Tujuan pemberian tes disini adalah untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *Wordwall* materi pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan. Angriani, dkk (2018) tes merupakan rancangan penilaian yang akan diberikan kepada objek penelitian yang dilakukan pada waktu dan tempat tertentu dengan kondisi yang memenuhi syarat tertentu.

Riduwan (2008, hal 105) ada beberapa tes instrumen pengumpulan data antara lain 1) tes kepribadian, 2) tes bakat, 3) tes prestasi, 4) tes intelegensi, dan 5) tes sikap. Untuk mencapai tujuan penelitian maka dibuatlah tes yang ditunjukkan kepada siswa dengan berupa tipe tes pilihan ganda. Adapun rubrik penilaian tes pemecahan masalah atau Pemecahan Masalah diadopsi dari Abidin (2016, hlm 230), yaitu seperti tabel berikut:

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Tes Pemecahan Masalah

Aktivitas Pemecahan Masalah	Indikator	Skor	Deskriptor
Memahami masalah	Ketepatan memahami masalah terpenting yang harus dipecahkan	3	Siswa mampu menentukan masalah terpenting yang harus dipecahkan.
		2	Siswa mampu menentukan masalah namun belum mampu menentukan masalah terpenting yang harus dipecahkan.
		1	Siswa belum mampu menentukan masalah.
Menentukan Cara/Strategi Pemecahan Masalah	Ketepatan memilih strategi terefektif untuk memecahkan masalah	3	Siswa mampu memilih strategi yang paling tepat digunakan untuk memecahkan masalah.
		2	Siswa mampu memilih strategi pemecahan masalah namun bukan strategi yang paling efektif.
		1	Siswa tidak mampu memilih strategi untuk memecahkan masalah.
Menyelesaikan masalah	Ketepatan dan ketuntasan menyelesaikan masalah	3	Siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan strategi yang dipilih dengan tuntas dan tepat.
		2	Siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan strategi yang dipilih dengan tuntas namun kutang tepat ataupun tepat namun tidak tuntas.
		1	Siswa tidak mampu menggunakan strategi yang dipilih.

Hasil penyelesaian masalah	Kebenaran dan kelengkapan jawaban	3	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan benar dan lengkap.
		2	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan benar namun tidak lengkap.
		1	Siswa tidak mampu menyelesaikan masalah dengan benar dan lengkap.
Memeriksa jawaban/ menguji kebenaran	Kebenaran dan kelengkapan dalam memeriksa jawaban/ menguji kebenaran jawaban	3	Siswa mampu memeriksa dengan tuntas dan tepat.
		2	Siswa mampu memeriksa jawaban dengan tuntas namun kurang tepat ataupun tepat namun tidak tuntas.
		1	Siswa tidak mampu memeriksa jawaban.

1) Observasi

Menurut Creswell (2017) observasi adalah ketika seorang peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Sedangkan menurut Sedangkan menurut Akdon (2008) observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dengan demikian observasi dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan peneliti untuk meneliti secara lebih detail dengan cara langsung untuk mendapatkan data yang diinginkan sebagai salah satu instrumen pada penelitian. Observasi penelitian yang dilakukan disini menggunakan teknik observasi yang digunakan untuk melihat perkembangan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan

untuk mencatat peristiwa-peristiwa yang terjadi selama proses penelitian.

2) Pedoman Wawancara

Wawancara adalah suatu cara mengumpulkan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya (Ridwan, 2008). Dengan

begitu wawancara yaitu kegiatan tanya jawab bersama narasumber dengan maksud untuk memperoleh informasi mengenai data yang diinginkan. Wawancara yang dilakukan secara langsung ini untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran, untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian, penelitian akan berjalan dengan baik dan berhasil jika mendapatkan data yang konkrit. Sugiono (2017, hal 224) teknik pengambilan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan penelitian merupakan mendapatkan data. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengambilan data, diantaranya yaitu: Soal tes (tertulis), observasi, dan wawancara. Tabel 3.1 dibawah ini merupakan tabel keterangan pengambilan data:

Tabel 3.2 Keterangan Pengambilan Data

Teknik Pengambilan Data	Ditujukan Kepada
Soal Tes	Siswa
Observasi	Siswa
Wawancara	Siswa dan Guru

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan 3 (tiga) tahap diantaranya yaitu sebagai berikut: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan, 3) Tahap penyelesaian. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan (*Planning*)

Pada tahap ini dilakukan 2 (dua) kegiatan yaitu menyusun perangkat pembelajaran dan pengembangan instrumen penelitian. Untuk perangkat pembelajaran yang harus dilakukan antara lain:

- a. Studi literature dan wawancara
- b. Menentukan permasalahan
- c. Menentukan variabel penelitian
- d. Merumuskan masalah penelitian
- e. Menentukan pendekatan, dan metode penelitian

f. Menentukan dan menyusun instrumen penelitian

Untuk pengembangan instrumen penelitian meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik dan subjek penelitian
- 2) Menyusun instrumen penelitian berupa soal tes, observasi dan wawancara
- 3) Menyusun pedoman penskoran penelitian
- 4) Validasi instrumen
- 5) Revisi instrumen
- 6) Mempersiapkan instrumen dan mengurus surat izin penelitian

g. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

2) Tahap Pelaksanaan

Implementasi penelitian menggunakan aplikasi game edukasi materi pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan pada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD, dengan melakukan:

- a. Pelaksanaan pembelajaran
- b. Pemberian soal tes kemampuan pemecahan masalah kepada siswa
- c. Pengisian lembar observasi harian
- d. Wawancara guru kelas
- e. Wawancara siswa

3) Tahap Penyelesaian

- a. Mengolah dan menganalisis data
- b. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian
- c. Menyusun skripsi
- d. Revisi

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiono (2017) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya. Sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan model Miles dan Hubberman dimana proses

analisis data penelitian kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Reduksi Data

Menurut Rijali (2018) reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian kepada penyederhanaan, astraksi dan transformasi data kasar berdasarkan catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini secara terus menerus berlangsung selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sesuai kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti. Pada tahap ini peneliti akan menyaring informasi, mengkategorikan, membuat penjelasan ringkas dan memberi makna. Kegiatan ini akan berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung.

Pengumpulan data dapat dilakukan peneliti di lokasi penelitian yang dituju, dengan menggunakan teknik dan instrumen penelitian yang telah disiapkan yaitu seperti pemberian tes kepada siswaberupa pilihan ganda dan mencocokkan, wawancara kepada guru dan siswa, dan observasi pada saat pembelajaran dilaksanakan yang bertujuan untuk menemukan informasi yang relevan terkait penelitian yang diambil.

2) Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan saat sekumpulan informasi disusun, sehingga dapat ditarik kesimpulan dan diambil tindakan. Bentuk penyajian data dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan susunan informasi menjadi suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk dilihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan yang diambil sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali (Rijali, 2018). Penyajian data dalam penelitian ini dengan mendeskripsikannya secara detail dan dilengkapi dengan analisis data yang meliputi analisis hasil tes dan hasil wawancara. Hal ini dilakukan agar dapat dianalisis sesuai dengan standar keilmuan

3) Kesimpulan

Miles & Huberman (dalam Anggito dan Setiawan, 2018) mengemukakan bahwa penarikan kesimpulan merupakan bagian dari suatu konfigurasi yang utuh. Maka dapat diartikan bahwa penarikan kesimpulan merupakan salah satu bagian dari keseluruhan proses penelitian yang hanya akan dapat diambil ketika sudah melewati tahap-tahap sebelumnya. Setelah melewati tahap reduksi dan penyajian data, penelitian ini akan menghasilkan kesimpulan tentang kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran dengan aplikasi game edukasi *wordwall*.