

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3. 1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Moleong dalam Harahap (2020) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mempelajari kejadian yang dilalui oleh subyek secara mendalam, mencakup aspek seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Proses ini dilakukan dalam lingkungan alami dan memanfaatkan berbagai teknik yang sesuai dengan konteks penelitian yang dilakukan.

#### **3. 2 Desain Penelitian**

Menurut Creswell dalam Fadli (2021) ada banyak desain penelitian kualitatif, termasuk studi kasus, naratif atau historis, *hermeneutik*, fenomenologi, etnografi, dan *grounded theory*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *single case study* (studi kasus tunggal) dengan teknis analisis data Model Miles dan Huberman. Studi kasus tunggal menurut Baxter & Jack dalam Fadli (2021), adalah metode yang dilakukan secara menyeluruh, terperinci, dan mendalam untuk mendapatkan pengetahuan atau informasi tentang subjek yang diteliti. Studi kasus dapat mencakup apa pun dari program, fenomena, peristiwa, aktivitas, atau lainnya. Kasus adalah istilah yang biasanya digunakan untuk menggambarkan fenomena yang dipilih. Istilah kasus mengacu pada suatu hal yang benar-benar terjadi (kejadian nyata), bukan sesuatu yang telah berlalu.

Dalam penelitian ini, fenomena yang dimaksud adalah pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah.

#### **3. 3 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Babakancikao yang beralamat di Jl. Kopi Ciwareng, Desa Ciwareng, Kec. Babakancikao, Kab. Purwakarta, Jawa Barat. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena merupakan salah satu sekolah yang

sudah menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi digital dalam proses belajar mengajarnya.

### **3. 4 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 jenis, yaitu:

#### **3. 4. 1 Data Primer**

Data primer adalah suatu jenis data yang diperoleh secara langsung dari informan. Peneliti menggunakan data ini untuk mengetahui fokus penelitian secara langsung melalui wawancara dengan informan.

#### **3. 4. 2 Data Sekunder**

Data sekunder adalah jenis data yang diperoleh dari sumber yang tersedia. Data sekunder biasanya berupa laporan atau dokumentasi yang sudah ada. Data sekunder dalam penelitian ini berasal dari buku, arsip, dokumentasi, dan literatur yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan teknik *purposive sampling*, yaitu salah satu metode pengambilan sampel non-probabilitas untuk memilih informan yang tepat. *Purposive sampling* menyertakan pemilihan informan secara sengaja berlandaskan kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria ini didasarkan pada pengetahuan, pengalaman, atau karakteristik yang dianggap informan miliki terkait dengan topik penelitian.

Adapun informan yang dipilih pada penelitian ini yaitu guru di tempat penelitian yang pernah melakukan pembelajaran menggunakan metode berbasis gamifikasi.

### **3. 5 Instrumen Penelitian**

Menurut Ardianto dalam Alhamid & Anufia (2019) Instrumen penelitian adalah perangkat yang dipakai peneliti untuk mengukur informasi yang akan dikumpulkan. Instrumen penelitian umumnya terkait erat dengan metode pengumpulan data. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara mendalam untuk mengumpulkan data. Wawancara dilakukan secara terbuka dan tidak terstruktur, dengan menggunakan pedoman sebagai panduan untuk mendapatkan informasi terkait dengan proses pembelajaran berbasis gamifikasi

Rohendi, 2024

*PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)*

digital dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Selain wawancara, metode lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

### **3. 6 Teknik pengumpulan data**

Agar memperoleh data atau informasi yang akurat dalam penelitian ini, peneliti menerapkan tiga metode pengumpulan data, yakni:

#### **3. 6. 1 Observasi**

Lembar observasi digunakan untuk menilai aktivitas pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa, baik sebelum penelitian dimulai maupun selama penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi, dengan tujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan *non-partisipan*, di mana peneliti berperan sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam proses tersebut.

#### **3. 6. 2 Wawancara Mendalam (*in-depth interview*)**

Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah metode untuk mengumpulkan informasi penelitian yang melibatkan sesi tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan narasumber. Proses ini dilakukan dengan mengikuti panduan wawancara yang telah ditentukan.

#### **3. 6. 3 Dokumentasi**

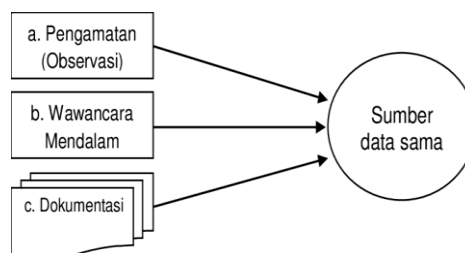
Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Dokumen dalam penelitian ini bisa berupa teks, gambar, atau karya penting terkait objek yang diteliti.

### **3. 7 Teknik Keabsahan Data**

Langkah penting dalam penelitian ilmiah adalah memastikan keabsahan data, yang digunakan untuk menilai kualitas dan keandalan data yang dikumpulkan. Hal ini dilakukan dengan menguji dan memverifikasi data untuk memastikan bahwa data tersebut akurat, dapat dipercaya, dan relevan dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode triangulasi untuk memastikan bahwa data yang diambil dapat dipercaya keasliannya. Triangulasi adalah teknik penelitian untuk mengonfirmasi atau memverifikasi temuan dengan menggunakan berbagai metode, data, atau pendekatan. Triangulasi yang digunakan dalam Rohendi, 2024

*PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)*

penelitian ini menggunakan triangulasi metode, yaitu triangulasi yang dilakukan dengan membandingkan data atau informasi dengan cara berbeda seperti wawancara, observasi dan dokumentasi (Susanto et al., 2023).

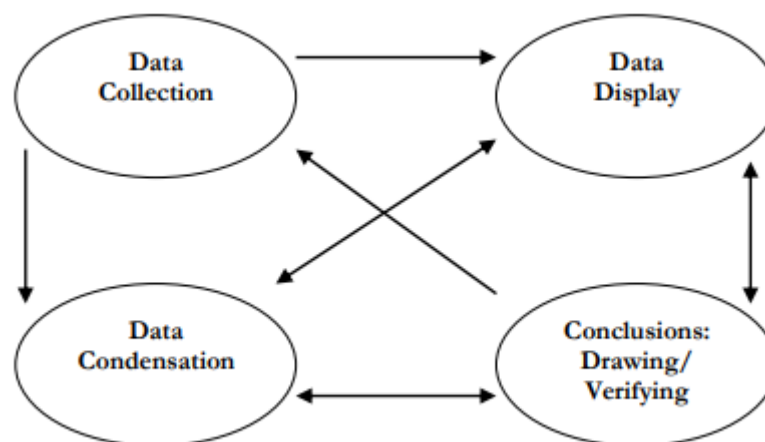


*Gambar 3. 1 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data*

### **3. 8 Teknik analisis data**

Analisis data dilakukan untuk menyimpulkan informasi dari keseluruhan data yang telah dikumpulkan. Data yang dianalisis mencakup hasil wawancara dengan guru serta pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan siswa dan guru. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data dengan model analisis Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahap: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Miles dan Huberman mengemukakan dua model analisis data: model alir dan model interaktif. Dalam model alir, analisis data termasuk kondensasi, penyajian, dan penarikan kesimpulan dilakukan secara simultan. Sebaliknya, model interaktif melibatkan analisis data melalui tahapan yang dilakukan dengan mempertimbangkan data yang tersedia. Penelitian ini akan menerapkan model interaktif, yang dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Tahapan Analisis Data Model Interaktif

### 3. 8. 1 Kondensasi data (*data condensation*)

Hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi serta temuan lainnya dipilih, difokuskan, dan disederhanakan dalam proses yang dikenal sebagai kondensasi data. Kondensasi data dilaksanakan untuk membuat data informasi penelitian lebih kuat dan jelas sehingga kesimpulan yang dibuat lebih dapat diandalkan. Memilih data inti untuk penelitian adalah cara ini dilakukan. Pengumpulan data tambahan lebih mudah dengan data yang telah di kondensasi, yang membuat gambaran lebih jelas. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dalam bentuk tabel, yang mencakup masalah dan hasil penelitian dari wawancara dan observasi.

### 3. 8. 2 Penyajian data (*display data*)

Untuk memahami situasi yang diteliti, penyajian data sangat penting. Menurut Miles dan Huberman, penyajian data adalah pengorganisasian informasi yang memungkinkan pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan. Karena data yang disajikan dalam bentuk teks naratif sering kali tidak terstruktur dengan baik, penelitian kualitatif tidak menggunakan format ini. Penyajian data kualitatif yang efektif meliputi uraian singkat, diagram, *flowchart*, hubungan antar kategori, dan metode sejenis. Penyajian data yang dilakukan peneliti pada bagian ini yaitu mengambil uraian singkat berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sebelumnya sudah terkondensasi.

Rohendi, 2024

*PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

### **3. 8. 3 Penarikan simpulan (*conclutions*)**

Dalam menarik kesimpulan, terdapat dua tahap. Tahap pertama adalah menyusun kesimpulan sementara yang dapat disesuaikan dengan bukti dan perkembangan data di lapangan. Setelah bukti yang mendukung mengkonfirmasi kesimpulan tersebut, kesimpulan akhir dapat ditetapkan. Kesimpulan akhir ini didasarkan pada rumusan masalah, tujuan, dan fokus penelitian.