

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena penerapan *gamification* pada pelatihan bahasa Jepang di LPK Yuuki Training Center Indonesia. Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti memahami suatu fenomena secara utuh dalam konteks kehidupan nyata, serta memberikan gambaran komprehensif terhadap interaksi dan dinamika yang terjadi di dalamnya. Menurut Creswell dan Poth, studi kasus merupakan metode yang efektif untuk mengungkap karakteristik unik dari suatu entitas, baik berupa individu, program, maupun organisasi, dengan mempertimbangkan kondisi dan faktor yang melingkupinya.

Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menangkap makna, persepsi, dan pengalaman subjek secara mendalam. Melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti dapat mengumpulkan data yang bersifat kaya dan holistik, yang sering kali tidak dapat dijangkau oleh metode kuantitatif. Sebagaimana disampaikan Yin, studi kasus kualitatif sangat sesuai untuk penelitian yang bertujuan menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa”, serta menelusuri proses yang terjadi selama suatu fenomena berlangsung.

Fokus penelitian ini adalah memahami peran instruktur dalam menyesuaikan model pelatihan berbasis *gamification* untuk mengoptimalkan motivasi belajar peserta. Dalam konteks ini, instruktur berperan tidak hanya sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang memadukan elemen permainan dengan tujuan pendidikan. Li et al. (2023) dalam *Frontiers in Psychology* menemukan bahwa *gamification* memiliki efek positif yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan peserta, terutama ketika elemen yang digunakan relevan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta (Li et al., 2023).

Elemen *gamification* yang digunakan meliputi sistem *point*, lencana, *leaderboard*, progress bar, dan tantangan berbasis proyek. Setiap elemen memiliki

fungsi spesifik, seperti meningkatkan rasa pencapaian, mendorong kompetisi positif, dan memberikan gambaran visual terhadap kemajuan belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Su & Cheng dalam *Education Sciences* menunjukkan bahwa kombinasi berbagai elemen *gamification* yang dirancang dengan kreatif dapat mengoptimalkan motivasi intrinsik peserta, keterampilan, dan kinerja akademik secara keseluruhan. Selain itu, penelitian ini juga memerhatikan penyesuaian metode pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta. Instruktur melakukan adaptasi terhadap gaya belajar, tingkat kemampuan, dan preferensi individu peserta agar *gamification* dapat diterapkan secara inklusif.

Dengan menggunakan desain studi kasus, penelitian ini memberikan wawasan menyeluruh mengenai praktik pelatihan yang efektif dan fleksibel. Temuan yang diperoleh tidak hanya merekam praktik lapangan, tetapi juga menghubungkannya dengan teori dan temuan empiris terkini dalam bidang *gamification* dan motivasi belajar. Hal ini menjadikan penelitian ini relevan bagi lembaga pelatihan bahasa maupun institusi pendidikan lain yang ingin mengimplementasikan pendekatan *gamification* secara adaptif (Li et al., 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan metode pelatihan inovatif yang mampu mengoptimalkan kualitas pembelajaran di lembaga pelatihan. Dengan dukungan peran instruktur yang aktif, kreatif, dan adaptif, *gamification* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Implikasi praktis dari penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang program pelatihan yang tidak hanya efektif, tetapi juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Muchtar et al., 2025).

### **3.2 Informan Penelitian**

Dalam penelitian ini mencakup seluruh pihak yang terlibat dalam pelatihan berbasis *gamification* di LPK Yuuki Training Center Indonesia, yaitu:

1. Instruktur yang bertanggung untuk merancang dan mengimplementasikan model pelatihan *gamification*.
2. Peserta pelatihan yang mengikuti program pelatihan bahasa Jepang dengan metode *gamification*.
3. Pengelola LPK Yuuki yang memahami kebijakan dan desain kurikulum pelatihan.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan) untuk memilih partisipan yang relevan dan dapat memberikan informasi mendalam terkait fokus penelitian. Kriterianya adalah sebagai berikut:

1. Instruktur (2 Orang). Dengan kriteria yaitu aktif mengajar dalam program pelatihan bahasa Jepang berbasis *gamification* di LPK Yuuki.
2. Peserta Pelatihan (3 Orang). Dengan kriteria yaitu sedang atau telah menyelesaikan pelatihan bahasa Jepang berbasis *gamification* di LPK Yuuki dan bersedia berpartisipasi dalam wawancara serta memberikan umpan balik jujur.
3. Pengelola LPK Yuuki (1 Orang). Dengan kriteria yaitu bertanggung jawab dalam pengawasan atau pengembangan kurikulum pelatihan dan memahami kebijakan penerapan *gamification* di LPK Yuuki.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan melalui wawancara mendalam, obervasi partisipatif dan studi dokumentasi.

1. Wawancara Mendalam. Peneliti akan mengumpulkan data melalui wawancara yang akan dilakukan dengan instruktur, peserta pelatihan, serta pihak-pihak terkait di LPK Yuuki Training Center Indonesia. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali pandangan, pengalaman, dan pemahaman mereka mengenai penerapan model pelatihan *gamification*,

serta bagaimana instruktur menyesuaikan metode ini guna mengoptimalkan motivasi belajar peserta. Wawancara ini bersifat terbuka dan fleksibel, memberikan kesempatan kepada responden untuk menyampaikan pandangan mereka dengan lebih rinci.

2. Observasi. Observasi akan dilakukan dengan cara peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pelatihan di LPK Yuuki Training Center Indonesia. Peneliti akan mengamati serta berinteraksi dengan instruktur dan peserta pelatihan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memahami lebih dalam tentang dinamika pelatihan, interaksi antara instruktur dan peserta, serta penerapan *gamification* dalam proses belajar. Melalui observasi ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang lebih autentik.
3. Studi Dokumentasi. Studi dokumentasi akan dilakukan untuk menganalisis dokumen-dokumen yang relevan dengan pelatihan di LPK Yuuki Training Center Indonesia, seperti modul pelatihan, materi yang digunakan, laporan kegiatan, serta catatan evaluasi. Dokumen ini memberikan bukti tertulis yang mendukung hasil wawancara dan observasi.

### **3.4 Teknik Analisis Data**

Peneliti dalam menganalisis data di lapangan menggunakan 3 langkah utama yaitu:

1. Reduksi Data. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan proses penyaringan dan penyederhanaan terhadap seluruh data yang terkumpul dari berbagai sumber, seperti hasil wawancara dengan instruktur dan peserta, observasi langsung selama pelatihan, serta dokumen pendukung terkait model *gamification* yang diterapkan di LPK Yuuki Training Center Indonesia. Proses ini bertujuan untuk memfokuskan analisis pada informasi yang benar-benar relevan dengan peran instruktur dalam mengadaptasi model pelatihan *gamification* dan dalam mengoptimalkan motivasi belajar.

Reduksi data dilakukan dengan cara mengeliminasi data yang bersifat umum, berulang, atau tidak mendukung tujuan penelitian, sehingga peneliti dapat menyoroti aspek-aspek penting seperti strategi adaptasi yang

digunakan instruktur, kendala yang dihadapi selama implementasi *gamification*, serta respon peserta terhadap metode pelatihan tersebut. Dengan melakukan reduksi data secara sistematis, peneliti dapat mengurangi beban informasi yang terlalu luas dan kompleks, sehingga memudahkan dalam proses analisis dan penarikan kesimpulan yang lebih tajam dan terfokus pada inti permasalahan.

2. Display Data. Setelah proses reduksi data, peneliti menyajikan data yang telah terfokus dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis dan tematik. Penyajian data secara naratif ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan konteks dan proses adaptasi *gamification* secara komprehensif, memperlihatkan dinamika interaksi antara instruktur dan peserta, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana motivasi belajar peserta dipengaruhi. Dengan cara ini, pola dan hubungan yang muncul dari data kualitatif dapat diidentifikasi secara holistik dan autentik sesuai dengan realitas di lapangan.
3. Verifikasi Data. Pada tahap ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan sementara dan melakukan pengecekan ulang terhadap data yang telah dianalisis. Proses verifikasi dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai sumber data (triangulasi), memastikan bahwa interpretasi yang diambil benar-benar mencerminkan realitas di lapangan. Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan dan secara akurat menjawab rumusan masalah mengenai peran instruktur dalam mengadaptasi *gamification* untuk mengoptimalkan motivasi belajar di LPK Yuuki Training Center Indonesia.