BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini melakukan penggambaran secara deskriptif untuk menjabarkan data penelitian dengan disajikan melalui kalimat deskriptif (Idrus, 2009). Pendekatan ini dipilih mengingat tujuan penelitian ini: mengetahui strategi tutor, proses dan pemaknaan pengalaman warga belajar saat belajar dengan model gamifikasi, serta mengungkap wujud keterampilan abad-21 yang ditunjukkan setelah belajar Sosiologi dengan model gamifikasi. Informasi yang harus dikumpulkan untuk mencapai tujuan di atas adalah informasi yang sifatnya tidak bisa diolah secara statistik karena akan berupa data deskripsi hasil pengamatan dan wawancara. Maksudnya, dalam penelitian ini peneliti akan mencoba menggali atau mengeksplorasi, menggambarkan atau mengembangkan pengetahuanbagaimana kenyataan dialami oleh narasumber penelitian, dengan tidak menggunakan perhitungan (Moleong, 2005). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini mengimplementasikan desain penelitian fenomenologi. Fenomenologi sendiri adalah penelitian yang mendeskripsikan mengenai pengalaman atau fenomena yang dialami oleh seseorang (Creswell, 2013). Desain ini digunakan ketika penelitian berupaya mendeskripsikan kejadian, aktivitas, atau fenomena dengan mengombinasikan beberapa teknik—dalam hal ini, observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi literatur—untuk memahami makna yang disematkan partisipan penelitian atas apa yang menjadi fokus kajian penelitian. Tujuan utama dari fenomenologi adalah mereduksi pengalaman individual untuk mendapatkan hal yang esensial (mendasar) terkait fenomena (Giorgi & Giorgi, 2003). Hal ini senada bahwa fenomenologi berusaha mendeskripsikan pengalaman seseorang sehingga peneliti harus fokus pada sesuatu yang nampak dan keluar dari apa yang diyakini sebagai suatu kebenaran (Koswarno, 2009) . Dengan kata lain, desain ini mengandalkan perspektif partisipan untuk memahami motivasi mereka.

Penelitian ini tidak dimulai dari hipotesis yang dirumuskan dengan tegas. Dalam penelitian ini, akan dikumpulkan data dalam jumlah cukup banyak, baik melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi atau studi literatur, untuk membangun himpunan data penelitian yang dianggap cukup untuk dapat dikaji tema-tema yang berkunculan dan menggunakan metode pengumpulan data lain untuk memvalidasi temuan penelitian.

Dalam penelitian ini, meski bisa saja informasi yang dikumpulkan berupa data kuantitatif atau deskriptif terkait proses belajar dengan metode gamifikasi, peneliti lebih memilih untuk memahami pengalaman warga belajar dan bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi penguasaan keterampilan di abad-21 mereka. Oleh karena itu, peneliti memilih desain penelitian fenomenologi.

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa (CKB) yang beralamat di Jalan Maribaya No. 1 Ruko Central Lembang B-6 Desa Jayagiri, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat 40391. Partisipan penelitian ini adalah tenaga pendidik dan warga belajar Paket C PKBM CKB sebagai informam kunci dan pengelola PKBM CKB sebagai informan tambahan. Penentuan partisipan ditentukan dengan teknik *purposive snowball sampling*, dimana peneliti memilih partisipan yang dianggap mumpuni untuk dijadikan narasumber penelitian, serta memperoleh partisipan lain dari informasi yang didapat oleh partisipan sebelumnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

Observasi yang dilakukan bersifat observasi langsung. Peneliti mengamati aktivitas warga belajar ketika belajar sebelum penerapan model gamifikasi, saat penerapan, maupun setelah penerapan model gamifikasi sehingga proses obervasi akan berlangsung paling sedikit satu atau dua kali. Data yang dikumpulkan dari hasil observasi adalah berupa deskripsi yang disusun berdasarkan pedoman observasi, dan bentuk data hasil observasi lain yang relevan digunakan untuk kepentingan analisis.

Wawancara adalah bentuk pengumpulan data dengan cara bertanya langsung secara tatap muka dengan informan. Peneliti menggunakan teknik *one-on-one interview* di mana informan akan diwawancarai satu per satu. Wawancara ini dilakukan kepada 6 orang warga belajar dari dua rombongan belajar yang berbeda sebagai informan kunci (3 informan kelas Cikahuripan dan 3 informan kelas Gudang Kahuripan), 1 orang tutor Sosiologi Paket C dan 1 orang pengelola di PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa sebagai informan tambahan. Wawancara ini dilakukan pada informan kunci secara rutin dengan jadwal yang ditentukan atas dasar kesediaan informan dan dilakukan paling sedikit satu atau dua kali untuk memastikan data yang diperoleh adalah data jenuh. Peneliti juga melakukan wawancara pada informan tambahan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan apabila data yang diperoleh dari informan kunci dirasa belum lengkap untuk kepentingan analisis. Frekuensi wawancara pada informan tambahan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Data yang diperoleh dari wawancara adalah dalam bentuk deskripsi/narasi dan rekaman suara dari madia gawai. Komposisi narasumber serta pengaturan jadwal dan frekuensi wawancara dengan seluruh narasumber ini dipilih dengan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya dan waktu yang dapat peneliti gunakan untuk mengadakan penelitian ini.

Studi dokumentasi dilakukan untuk mengkaji aktivitas proses belajar berdasarkan dokumentasi yang diperoleh pada saat proses belajar. Melalui dokumentasi, dapat diperoleh informasi lebih mendalam untuk bisa menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian. Informasi yang diperoleh dari studi dokumentasi merupakan data yang diambil dari seputar pengalaman warga belajar berdasarkan dokumentasi berupa rekaman dan catatan lapangan serta foto-foto dokumentasi kegiatan belajar yang digunakan untuk mengkaji simbol-simbol yang ditunjukkan pada proses interaksi sosial yang terjadi pada saat pembelajaran.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode *Narrative Analysis* atau analisis naratif. Metode ini melibatkan formulasi ulang kisah yang disampaikan masing-masing responden penelitian, dengan tetap mempertahankan konteks dan pengalaman berbeda

masing-masing responden. Teknik ini dipandang tepat mengingat penelitian ini menggunakan desain fenomenologi dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman nyata berdasarkan sudut pandang partisipan penelitian seputar aktivitas atau fenomena yang mereka hadapi (dalam hal ini proses belajar dengan model gamifikasi).

Dudovskiy (2018) merumuskan analsis data kualitatif yang oleh peneliti dirangkum ke dalam proses lima langkah:

1. Persiapan dan organisasi data

   Pada langkah ini, peneliti mencetak transkrip, mengumpulkan catatan observasi, dokumentasi, dan materi-materi lainnya. Peneliti menandai sumber data dan poin penting lainnya atas informasi yang diperoleh untuk mempermudah proses analisis.

2. Reviu dan eksplorasi data

   Peneliti membaca seluruh informasi yang diperoleh lebih dari satu kali untuk memahami apa yang dikandung dalam informasi tersebut. Peneliti akan membuat catatan gagasan atau pertanyaan seputar data tersebut. Pada tahap ini, akan dilakukan juga pengumpulan kembali informasi yang dianggap kurang jika diperlukan.

3. Kodifikasi awal

   Peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak Nvivo untuk menghubungkan gagasan-gagasan pokok yang terkandung dalam data. Gagasan pokok ini disebut kode. Pada tahap ini juga dilakukan kategorisasi kode untuk mempermudah proses tematisasi.

4. Tematisasi kode

   Peneliti berusaha merangkum kode-kode yang terkumpul berdasarkan tema yang berulang, bahasa, pendapat, dan kepercayaan sesuai dengan konteks data yang dikumpulkan menjadi tema-tema besar hasil penelitian. Tema-tema ini juga akan disesuaikan dengan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian.

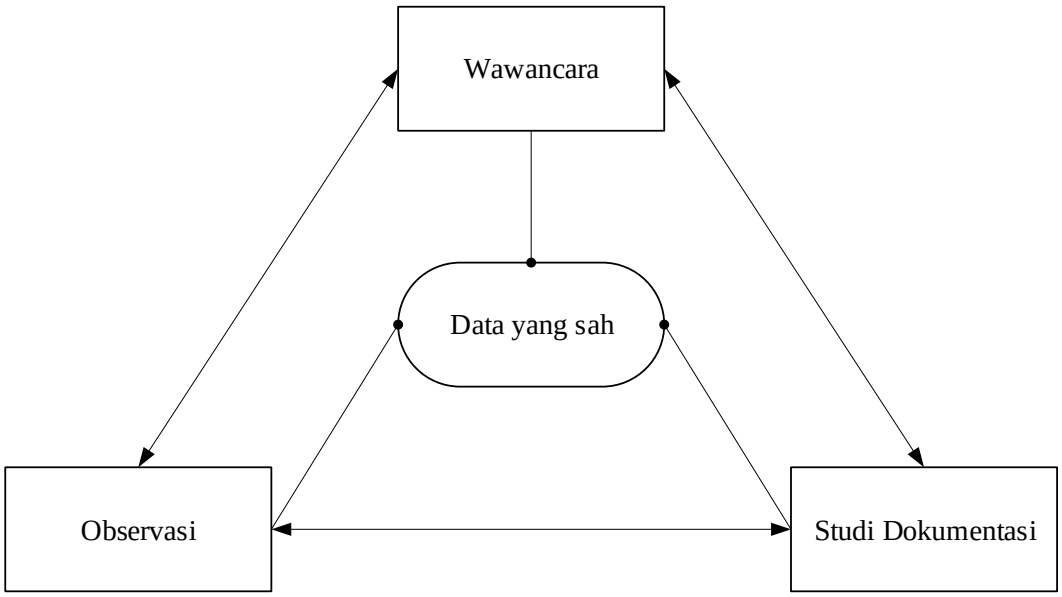
5. Simpulan kohesif tema

   Peneliti menyajikan hasil tematisasi secara koheren dalam bentuk deskripsi dengan mempertimbangkan target pembaca, tujuan penelitian,

dan melibatkan konten yang memang dianggap harus ada dalam sajian hasil penelitian.

3.6 Uji Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan *between-method triangulation* (Farquar & Michels, 2016), atau yang umum dikenal dengan triangulasi metode (Utami & Maharani, 2018) serta triangulasi sumber data. Pada triangulasi sumber, data diperoleh dari beragam sumber yang saling berbeda dengan menggunakan suatu metode yang sama. Disambung dengan penggunaan triangulasi metode, yaitu memeriksa konsistensi temuan yang diperoleh dari beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi, sebagaimana diilustrasikan dalam bagan berikut.



Gambar 3.1. Triangulasi metode

Sumber: dikembangkan dari penjelasan Fusch, Fusch, & Ness (2018).

Proses triangulasi berlangsung dengan membandingkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Informasi-informasi yang selaras dari ketiga metode tersebut akan dianggap sebagai datum yang valid dan akan digunakan untuk proses analisis data, sementara informasi yang sifatnya kontras atau saling bertolakbelakang akan dikaji lebih jauh. Terdapat potensi pemerolehan

informasi ulang apabila hasil triangulasi menunjukkan bahwa terkait topik tertentu tersebut perlu diadakan pengumpulan ulang informasi dalam rangka memastikan bahwa informasi yang diperoleh adalah informasi yang valid karena selaras pada ketiga metode pengumpulan data tersebut.

3.7 Isu Etik

Hubungan dan intimasi yang dirasakan peneliti dan partisipan dalam penelitian kualitatif dapat menimbulkan sejumlah perhatian etis, dan peneliti kualitatif menghadapi dilema seperti penghargaan privasi, interaksi yang jujur dan terbuka, serta menghindari kesalahan interpretasi (Sanjari, Bahramnezhad, Fomani, Shoghi, & Ali Cheraghi, 2014). Situasi yang menantang secara etis bisa muncul jika peneliti harus berurusan dengan isu kontradiktif dan memilih di antara strategi metodologis berbeda jika terjadi konflik. Dalam kasus seperti itu, rasa tidak setuju antar komponen seperti peneliti, partisipan, disiplin ilmu peneliti, dan masyarakat tidak bisa dihindari (Punch, 1994). Untuk menyikapi isu-isu etis di atas, peneliti:

(1) memastikan kesediaan lembaga dan pihak lain yang terkait untuk dijadikan sebagai tempat penelitian,
(2) memastikan kesediaan calon informan untuk dijadikan informan penelitian,
(3) melakukan konfirmasi pada calon informan mengenai ketersediaannya untuk dicantumkan identitasnya dalam publikasi hasil penelitian,
(4) melakukan konfirmasi pada calon informan mengenai ketersediaannya untuk memberikan data pribadi untuk keperluan analisis penelitian,
(5) melaporkan proses penelitian kepada lembaga, informan, dan pihak lain terkait sesuai dengan persetujuan yang telah dibentuk, dan
(6) menyampaikan salinan publikasi hasil penelitian kepada lembaga, informan, dan pihak lain terkait sebelum hasil tersebut dipublikasikan dan mengonfirmasi hasil yang akan dipublikasikan sesuai dengan persetujuan yang telah dibentuk.

Dengan kata lain, isu etis yang akan dihadapi dan harus disikapi peneliti dalam penelitian ini adalah anonimitas, kerahasiaan dan penjelasan persetujuan.