

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian mengenai kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring. Adapun subbab yang dipaparkan yaitu lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan, pengolahan, dan validasi data.

3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai lokasi dan subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengkaji kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring.

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian untuk mengkaji topik tertentu. Adapun lokasi penelitian dalam penelitian deskriptif kualitatif ini dilakukan di tiga sekolah yang berlokasi di Kota Bandung, yaitu:

1. SMAN 7 Bandung, beralamat di Jalan Lengkong Kecil No. 53, Kelurahan Paledang, Kecamatan Lengkong.
2. SMAN 9 Bandung, beralamat di Jalan Suparmin 1A, Kelurahan Pajajaran, Kecamatan Cicendo.
3. SMA BPI 1 Bandung, beralamat di Jalan Burangrang No. 8, Kelurahan Burangrang, Kecamatan Lengkong.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian kualitatif sering disebut dengan narasumber, partisipan, atau informan. Hal ini sejalan dengan pemaparan Moleong (dalam Puspawati, 2020, hlm. 30) bahwa “subjek penelitian sebagai informan yang artinya orang pada latar belakang penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.”

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

Penentuan subjek penelitian dilakukan ketika peneliti memasuki lokasi penelitian yang ditentukan dan disesuaikan dengan tujuan tertentu. Adapun pertimbangan dalam menentukan subjek penelitian menurut Sugiyono (2015, hlm. 301) yaitu “...peneliti memilih orang tertentu yang dipertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan; selanjutnya berdasarkan data atau informasi yang diperoleh dari sampel sebelumnya itu, peneliti dapat menetapkan sampel lainnya yang dipertimbangkan akan memberikan data lebih lengkap.” Dalam penelitian ini penentuan subjek penelitian dilakukan dengan *purposive sampling* berdasarkan karakteristik yang telah diketahui sebelumnya pada saat pra penelitian. Adapun pengertian *purposive sampling* menurut Arifin (2014, hlm. 221) adalah “suatu cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya.” Sebelum menentukan subjek penelitian peneliti mewawancarai beberapa guru sejarah SMA yang ada di Kota Bandung untuk melakukan identifikasi masalah terkait pembelajaran daring. Di antara guru-guru yang diwawancarai tersebut peneliti kemudian menemukan tiga guru yang dianggap memiliki kemampuan yang baik dalam pembelajaran daring terutama pada penggunaan media pembelajaran digital. Maka dari itu peneliti menentukan tiga guru tersebut sebagai subjek penelitian karena telah terbiasa dan memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran digital. Adapun pada peserta didik yang dipilih terdapat kategori dimulai dari baik, cukup baik, hingga kurang baik yang didasarkan pada hasil belajar pada saat pembelajaran sejarah daring. Penggunaan kategori pada peserta didik digunakan untuk mendapatkan informasi yang utuh berkaitan dengan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh guru. Subjek penelitian yang telah ditentukan diharapkan mampu memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Berdasarkan pada pemaparan tersebut maka subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian Guru

No	Nama	Sekolah	Lama Mengajar
1.	AA	SMAN 7 Bandung	5 Tahun
2.	DR	SMAN 9 Bandung	2 Tahun

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

3.	JS	SMA BPI 1 Bandung	5 Tahun
----	----	-------------------	---------

Tabel 3. 2 Subjek Penelitian Peserta Didik

No	Nama	Kelas	Kategori	Keterangan
1.	TC	XI IPS 1	Baik	SMAN 7 Bandung
2.	GK	XI MIPA 5	Baik	SMAN 7 Bandung
3.	PW	XI IPS 1	Cukup Baik	SMAN 7 Bandung
4.	NA	XI IPS 2	Cukup Baik	SMAN 7 Bandung
5.	NY	XI IPS 2	Kurang Baik	SMAN 7 Bandung
6.	DM	XI IPS 1	Kurang Baik	SMAN 7 Bandung
7.	MT	XI IPS 4	Baik	SMAN 9 Bandung
8.	FR	XI IPS 2	Baik	SMAN 9 Bandung
9.	RS	XI IPS 2	Cukup Baik	SMAN 9 Bandung
10.	RR	XI IPS 4	Cukup Baik	SMAN 9 Bandung
11.	DS	XI IPS 1	Kurang Baik	SMAN 9 Bandung
12.	SA	XI IPS 2	Kurang Baik	SMAN 9 Bandung
13.	AZ	XI MIA 1	Baik	SMA BPI 1 Bandung
14.	NF	XI MIA 1	Baik	SMA BPI 1 Bandung
15.	KZ	XI MIA 8	Cukup Baik	SMA BPI 1 Bandung
16.	RJ	XI MIA 8	Cukup Baik	SMA BPI 1 Bandung
17.	FG	XI MIA 2	Kurang Baik	SMA BPI 1 Bandung
18.	EM	XI MIA 2	Kurang Baik	SMA BPI 1 Bandung

3.2 Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring adalah penelitian deskriptif kualitatif. Ketika melaksanakan penelitian peneliti harus dapat melihat secara objektif situasi yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya tanpa dimanipulasi. Arifin (2014, hlm. 29) memaparkan bahwa “penelitian kualitatif adalah penelitian untuk menjawab permasalahan yang memerlukan pemahaman secara mendalam dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan, dilakukan secara wajar dan alami sesuai dengan kondisi objektif di Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

lapangan tanpa adanya manipulasi.” Selain itu Anggito & Setiawan (2018, hlm. 8) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah “...pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci.”

Selama melaksanakan penelitian, peneliti tidak boleh memasukkan subjektivitasnya terhadap variabel yang diteliti. Karena itu, penelitian kualitatif sering disebut dengan penelitian naturalistik. Hal itu sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh Sugiyono (2015, hlm. 11) bahwa “penelitian kualitatif sering juga disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*).” Maka dari itu dalam penelitian kualitatif dilakukan pada subjek penelitian sebagaimana kondisi aslinya di lapangan tanpa adanya manipulasi.

Berdasarkan pada pemaparan ahli tentang pengertian dan karakteristik dari penelitian kualitatif, maka penelitian ini dirasa cocok untuk dilakukan melalui penelitian deskriptif kualitatif. Hal ini disebabkan subjek yang diteliti merupakan bagian dari gejala sosial dengan kondisi di lapangan sebagaimana adanya tanpa dimanipulasi. Pemilihan metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini dikarenakan topik dalam penelitian ini merupakan sebuah fenomena yang masih berlangsung. Fenomena yang dimaksud yaitu pembelajaran sejarah daring baik di SMAN 7 Bandung, SMAN 9 Bandung, dan SMA BPI 1 Bandung dengan berfokus kepada kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Maka dari itu penelitian dengan judul “Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran digital Pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA di Kota Bandung).” menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data yang diperoleh berupa kata-kata atau narasi.

Dalam proses pengumpulan data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan diperlukan adanya langkah-langkah yang disusun secara sistematis yang dituangkan dalam desain penelitian. Halim (2020, hlm. 40) menyebutkan bahwa “pada hakikatnya desain penelitian merupakan rangkaian rencana aksi (*action plan*) dalam sebuah penelitian yang terdiri dari rangkaian kegiatan beruntun (sistematis) dan logis yang dapat memandu peneliti

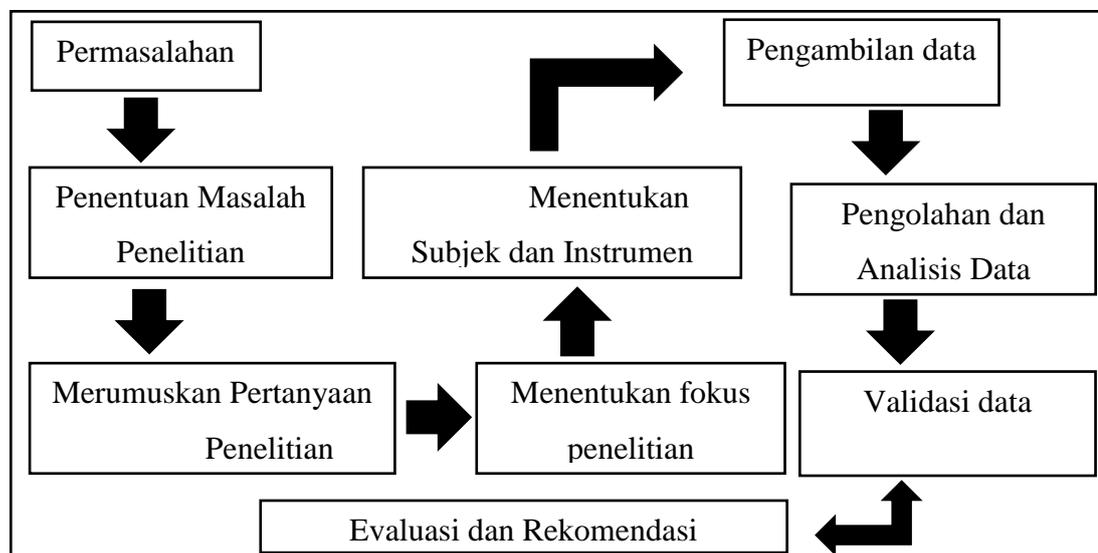
Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data.” Adapun desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Desain Penelitian



Berdasarkan desain penelitian di atas, terdapat beberapa proses yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari mencari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah. Pada awalnya peneliti melakukan observasi secara langsung ke sekolah untuk mendapatkan permasalahan penelitian, tetapi karena proses pembelajaran berubah menjadi daring maka permasalahannya pun mengalami perubahan. Menyikapi hal tersebut, maka peneliti berupaya untuk mengidentifikasi kembali permasalahan yang dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran sejarah daring melalui wawancara. Setelah mendapatkan data dari guru terkait permasalahan yang dialami, peneliti kemudian menentukan masalah mana yang dijadikan sebagai topik kajian dalam penelitian ini. Tahap selanjutnya peneliti membuat rumusan masalah yang bertujuan untuk membatasi masalah yang akan dikaji agar cakupannya tidak terlalu luas. Selanjutnya peneliti menentukan fokus penelitian sebagai acuan bagi peneliti agar proses pengambilan data yang dilakukan lebih terarah dan bisa menjawab pertanyaan penelitian. Setelah itu ditentukan subjek penelitian dan instrumen yang akan digunakan dalam proses pengambilan data. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu proses pengambilan data terhadap subjek di lokasi penelitian yang telah ditentukan, dalam hal ini yaitu guru dan peserta didik di SMAN 7 Bandung, SMAN 9 Bandung, dan SMA BPI 1 Bandung. Setelah peneliti berhasil

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

mengumpulkan data yang dibutuhkan maka akan dilakukan pengolahan dan analisis data untuk menyeleksi data mana saja yang memang dibutuhkan dan berkaitan dengan rumusan permasalahan. Selain itu data-data yang didapatkan juga perlu untuk divalidasi guna memastikan keabsahannya. Langkah terakhir yaitu evaluasi dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian digunakan untuk memberikan batasan dalam penelitian, sehingga nantinya proses penelitian tetap tertuju pada pertanyaan penelitian yang telah ditentukan. Pada penelitian tentang “Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Guru Sejarah SMA Negeri di Bandung)”, peneliti membagi fokus penelitian ke dalam dua aspek yaitu kreativitas guru dan media pembelajaran digital. Kreativitas guru menurut Pujiwantoro (2018, hlm. 643) didefinisikan sebagai “kemampuan seorang guru untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik di sekolah.” Berdasarkan pengertian tersebut fokus penelitian ini yaitu kemampuan guru menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran digital yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah daring. Adapun aspek-aspek yang diamati pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Fokus Penelitian

Indikator	Indikator Pengamatan
Fleksibilitas	a. Menyesuaikan penggunaan media pembelajaran digital berdasarkan materi yang dibahas. b. Menyesuaikan penggunaan media pembelajaran digital berdasarkan karakteristik peserta didik.
Kelancaran	a. Mampu merancang media pembelajaran yang akan dibuat dengan baik. b. Mampu mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital.
Orisinalitas	a. Media pembelajaran digital yang dihasilkan orisinal atau hasil karya sendiri.

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

	b. Media pembelajaran digital yang dihasilkan menunjukkan sebuah ciri yang khas.
Penyajian	a. Menyajikan media pembelajaran digital yang sudah dibuat secara menarik.

Berdasarkan penentuan fokus penelitian di atas maka dapat dilihat bahwa penelitian ini difokuskan kepada guru dan peserta didik. Karena penelitian ini membahas tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring, maka baik guru maupun peserta didik harus dilibatkan di dalamnya. Dalam hal ini guru berperan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang digunakan pada pembelajaran sejarah daring. Adapun peserta didik menjadi pihak yang menerima media tersebut untuk memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu keduanya penting untuk dilibatkan, karena selain mengukur melalui indikator-indikator yang telah ditentukan di atas tanggapan dari peserta didik juga perlu untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

3.4 Instrumen Penelitian

Pada bagian ini dipaparkan mengenai instrumen penelitian yang digunakan yaitu *human instrument* dan pedoman wawancara.

3.4.1 *Human Instrument*

Dalam penelitian kualitatif peneliti berperan sebagai instrumen kunci atau instrumen utama. Sugiyono (2015, hlm. 306) memaparkan bahwa “peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.” Hal ini disebabkan pada penelitian kualitatif situasi yang diteliti bersifat alami, sehingga masalah penelitian hingga hasil penelitian tidak dapat ditentukan secara pasti namun perlu untuk dikembangkan sepanjang penelitian.

Sugiyono (2015, hlm. 307) juga memaparkan bahwa “dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana.” Instrumen-instrumen yang dapat dikembangkan oleh

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

peneliti itu nantinya dapat membantu untuk mengumpulkan data penelitian baik melalui wawancara, observasi maupun studi dokumentasi.

3.4.2 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat dengan tujuan agar peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan secara lengkap dari narasumber. Dalam pedoman wawancara biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti dan kemudian dapat dikembangkan saat pelaksanaan wawancara, pertanyaan-pertanyaan yang nantinya diajukan harus disusun secara rinci dan sistematis.

Pertanyaan untuk guru:

Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1.	Media apa saja yang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pembelajaran sejarah daring?
2.	Apakah Bapak/Ibu mempertimbangkan antara kesesuaian materi dengan penggunaan media pembelajaran digital?
3.	Apakah karakteristik peserta didik menjadi pertimbangan bagi Bapak/Ibu dalam mengembangkan media pembelajaran digital?
4.	Apakah Bapak/Ibu memiliki fasilitas pendukung yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital?
5.	Langkah apa yang dilakukan ketika mengembangkan media pembelajaran digital?
6.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui dan mampu mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital?
7.	Kendala apa yang dihadapi selama mengembangkan media pembelajaran digital?
8.	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi kendala yang terjadi dalam pengembangan media pembelajaran digital?
9.	Apakah Bapak/Ibu melakukan evaluasi setelah menggunakan sebuah media pembelajaran digital?
10.	Apakah Bapak/Ibu berupaya untuk memperbaiki media pembelajaran

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

	digital berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan?
--	--

Pertanyaan Untuk Peserta Didik:

Tabel 3. 5 Pedoman Wawancara Peserta Didik

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana respon Anda terhadap pembelajaran sejarah secara daring?
2.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran digital saat menyampaikan materi pembelajaran?
3.	Bagaimana tanggapan Anda terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh guru pada pembelajaran daring?
4.	Apakah penggunaan media pembelajaran digital membantu Anda dalam memahami materi pembelajaran?
5.	Media pembelajaran digital apa yang menurut Anda paling menarik?
6.	Ketika media yang digunakan tidak menarik apakah berpengaruh terhadap motivasi belajar Anda?
7.	Apakah guru pernah meminta masukan terkait media pembelajaran digital yang digunakan?
8.	Apakah Anda atau peserta didik lain pernah memberikan masukan atau saran terkait media pembelajaran digital yang digunakan?

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini dipaparkan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

3.5.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 317) memaparkan bahwa “wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam.”

Dalam penelitian ini proses wawancara tidak hanya dilakukan secara tatap muka, karena situasi yang tidak memungkinkan akibat pandemi Covid-19. Maka dari itu Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

dalam proses wawancara ini sebagian dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *WhatsApp*. Melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada responden atau subjek penelitian maka diharapkan dapat ditemukan informasi yang mendukung bagi penelitian yang dilakukan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, karena sebelum melakukan wawancara peneliti membuat pedoman yang berisi butir-butir pertanyaan yang akan ditanyakan kepada subjek penelitian.

3.5.2 Observasi

Teknik pengumpulan data yang kedua dilakukan melalui observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran sejarah daring untuk melihat bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Adapun observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi yang dilakukan secara terus terang, Sugiyono (2015, hlm. 312) memaparkan bahwa observasi terus terang adalah “...peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Jadi mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktivitas peneliti.”

3.5.3 Studi Dokumentasi

Sukmadinata (dalam Ma’ruf, 2019) memaparkan bahwa “studi dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.” Studi dokumentasi ini dilakukan terhadap produk media yang dihasilkan dan digunakan oleh guru pada pembelajaran sejarah daring. Hasil yang didapatkan dari studi dokumentasi ini diharapkan dapat menunjang kebutuhan data yang diperlukan oleh peneliti untuk menjawab rumusan permasalahan.

3.6 Pengolahan dan Analisis Data

Sugiyono (2015, hlm. 336) memaparkan bahwa “...analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data.” Adapun data-data yang dianalisis pada penelitian didapatkan melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Pada tahap ini seluruh data yang telah diperoleh akan diolah dan disesuaikan dengan fokus penelitian. Dari seluruh data yang telah terkumpul, peneliti harus melakukan seleksi untuk

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

mendapatkan data-data yang memang relevan dan dibutuhkan untuk menjawab rumusan permasalahan.

Adapun tahapan yang harus dilakukan oleh penulis selama proses pengolahan dan analisis data menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 337) memaparkan bahwa aktivitas analisis data meliputi “...*data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.” Berdasarkan pada pendapat tersebut, maka peneliti membagi tahapan pengolahan dan analisis data menjadi tiga meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3.6.1 Data Reduction (Reduksi Data)

Pada tahap reduksi data peneliti melakukan analisis, menyeleksi, mengklasifikasikan dan memilih hal-hal pokok berdasarkan data yang diperoleh pada proses pengambilan data yang telah dilakukan. Selanjutnya data-data tersebut dipilih mana yang memang relevan dan tidak dengan penelitian yang dilakukan. Data-data yang relevan itulah yang nantinya dapat digunakan oleh peneliti dalam menjawab pertanyaan penelitian.

Pada tahapan ini peneliti melakukan reduksi terhadap data-data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Data-data tersebut dicatat dan diklasifikasikan sehingga nantinya memudahkan peneliti dalam menjawab pertanyaan penelitian. Adapun klasifikasi atau pengelompokan data dilakukan berdasarkan pada pertanyaan dan fokus penelitian meliputi indikator kreativitas seperti fleksibilitas, kelancaran, orisinalitas, dan penyajian media pembelajaran digital, serta kendala yang dirasakan guru dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran digital yang telah dikembangkan guru dalam pembelajaran sejarah daring.

3.6.2 Data Display (Penyajian Data)

Tahap selanjutnya yaitu penyajian data, tahapan ini merupakan lanjutan dari tahap reduksi data. Data yang disajikan merupakan data yang telah dipilih dan dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan. Karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, data-data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi adalah dalam bentuk kata-kata dan gambar atau produk media yang dihasilkan oleh guru. Maka pada bagian penyajian dekripsi hasil penelitian dan pembahasan, bentuk penyajian data yang dilakukan oleh

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

peneliti bersifat naratif atau dalam berbentuk teks untuk menjawab pertanyaan penelitian.

3.6.3 Verification (Penarikan Kesimpulan)

Tahap terakhir dari pengolahan dan analisis data adalah penarikan kesimpulan. Dalam tahap penarikan kesimpulan ini peneliti mengambil intisari atas data-data yang telah disajikan terkait dengan permasalahan yang dikaji. Setelah itu dapat diketahui nantinya apakah penelitian ini mampu menjawab pertanyaan dan tujuan penelitian atau tidak.

3.7 Validasi Data

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai cara untuk memvalidasi atau memeriksa keabsahan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Adapun validasi data yang digunakan oleh peneliti yaitu triangulasi, *member check*, dan *expert opinion*.

3.7.1 Triangulasi

Teknik pertama yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data yaitu triangulasi. Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi sumber data, adapun triangulasi sumber data menurut Moleong (2012, hlm. 330) yaitu “berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.” Maka dari itu membandingkan antara data hasil wawancara yang melibatkan guru dan peserta didik dengan produk media yang dihasilkan oleh guru dalam pembelajaran sejarah daring. Penggunaan berbagai sumber data itu diharapkan mampu memberikan pandangan yang komprehensif, sehingga keabsahan data yang dihasilkan memiliki kredibilitas yang baik.

3.7.2 Member Check

Member check merupakan proses validasi data yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pemeriksaan kembali terhadap data yang telah diperoleh selama proses pengambilan data baik melalui wawancara, observasi maupun studi dokumentasi. Sugiyono (2015, hlm. 375) memaparkan bahwa “tujuan *member check* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.” Maka dari itu, peneliti melakukan beberapa langkah yaitu dengan memeriksa keterangan atau

Endah Febriyanti, 2021.

KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP GURU SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG)

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

kejelasan data yang disampaikan oleh guru maupun peserta didik. Apabila data yang disampaikan oleh guru maupun peserta didik sebagai subjek penelitian telah disepakati atau dalam hal ini memang sesuai, maka dapat dipastikan keajegan dan keabsahan dari informasi yang disampaikan.

3.7.3 *Expert Opinion*

Validasi data melalui *expert opinion* berarti meminta nasihat, masukan atau arahan dari orang yang dianggap memahami dengan baik mengenai penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti melakukan konsultasi terhadap dosen yang membimbing selama proses penelitian dilaksanakan. Dosen pembimbing akan memeriksa hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan seperti tahapan-tahapan penelitian dan apa saja yang menjadi temuan selama proses penelitian sebagai bentuk arahan bagi peneliti. Selanjutnya peneliti dapat melakukan perbaikan ataupun modifikasi terhadap arahan yang diberikan.