

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, proses, dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan untuk pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Penelitian kualitatif juga sudah dikenal pada tahun 1960-an dan sering disebut metode alternatif karena dimulai dengan yang umum tetapi kemudian mendetail, dan memperlakukan partisipan sebagai subjek bukan objek sehingga partisipan menganggap bahwa dirinya berharga karena informasi dari mereka sangat berharga.

#### **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah analisis isi yaitu jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif studi literatur/ studi kepustakaan. Alasannya dikarenakan sulitnya mendapatkan izin saat masa pandemi ini, dan telah terdapat dokumen, penelitian ataupun artikel jurnal yang sebelumnya telah memaparkan fenomena tersebut, lalu pada dokumen dan penelitian sebelumnya perlu dianalisis secara sistematis agar menghasilkan pemahaman yang komprehensif dan membantu kita lebih memahami fenomena tersebut. Dengan menganalisis hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya untuk dijadikan landasan dalam penelitian. Pengumpulan data dan informasi diambil dengan menelaah sumber-sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku referensi, literature, ensiklopedia, karangan ilmiah serta sumber-sumber lain yang terpercaya, baik dalam bentuk tulisan atau dalam format digital yang relevan dengan objek yang sedang diteliti dan dibangun serta

dikembangkan. Selain itu, penelitian ini menjadi pondasi dasar bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya oleh peneliti. Sehingga penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian nanti. Oleh karena itu, penelitian studi kepustakaan ini membutuhkan banyak literatur dalam proses penulisannya.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini yaitu artikel jurnal yang relevan pada model joyfull learning, aplikasi quizizz, lalu terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang diambil dari 20 dokumen spesifik sesuai pada kriteria, lalu dokumen ada pada batasan tahun (2019-2021).

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data penelitian, sebagai langkah untuk menemukan hasil atau kesimpulan dari penelitian dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan instrumen yang baik. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, karena menurut Sugiyono (2016, hlm. 305) mengatakan “dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen adalah peneliti itu sendiri”. Dan dalam penelitian kepustakaan dapat berupa check-list klasifikasi bahan penelitian, skema/ peta penulisan dan format catatan penelitian. Dan yang di cari penelitian terdahulu mengenai model joyful learning, media aplikasi quizizz, motivasi belajar, dan hasil belajar pada masa pandemi covid-19 lalu mencarinya dengan cara melihat dari abstraknya terlebih dahulu relevan atau tidaknya, kemudian pengumpulan data, dianalisis, dan disajikan data dari berbagai sumber dan penelitian terdahulu sesuai permasalahan yang relevan.

## **E. Teknik Penelitian**

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 367) “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Dan teknik pengumpulan data dan informasi diambil dengan menelaah sumber-sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku referensi, literature, ensiklopedia, google scholar, karangan ilmiah, serta sumber-sumber lain yang terpercaya, baik dalam bentuk tulisan atau dalam format digital yang relevan dengan objek yang sedang diteliti dan dibangun serta dikembangkan. Selain itu penelitian ini menjadi pondasi dasar bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya oleh peneliti. Sehingga penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti nantinya, oleh karena itu penelitian ini membutuhkan banyak literatur dalam proses penulisannya.

## **F. Prosedur Penelitian**

Prosedur atau langkah-langkah penelitian adalah serangkaian kegiatan yang sistematis dilakukan oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Penelitian ini diawali dengan tahapan pra-penelitian, dalam tahapan pra-penelitian ini yang dilakukan peneliti adalah memilih permasalahan, lalu menentukan judul. Setelah itu peneliti mengajukan judul kepada pembimbing. Tahapan kedua, peneliti melakukan pengumpulan data, yaitu dengan cara mencari jurnal penelitian yang relevan pada permasalahan yang diteliti. Lalu mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi berisikan tentang: joyfull learning, aplikasi quizizz, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Selanjutnya dianalisis dari hasil penelitian yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan lalu diperhatikan pula tahun penelitian yang dari mutakhir dan berangsur angsur ke tahun yang lebih lama. Membaca abstrak dari tiap tiap sumber yang akan diteliti apakah permasalahannya sesuai dengan pembahasan yang kita teliti. Mencatat bagian-bagian penting dan

relevan dengan permasalahan penelitian, lalu mengaitkan antar sumber agar menjadi pola-pola yang akan memberikan penjelasan bahwa permasalahan yang diteliti dapat dilaksanakan dalam pembelajaran karena dengan adanya bukti yang konkret. Berikut artikel jurnal pada tahun 2019-2020 yang relevan pada permasalahan yang diteliti:

No	Nama	Judul	Tahun	Keterangan
1	Krisdayanti, V., dkk.	Pengaruh Joyful Learning Berbantuan Media Snakes and Ladders Terhadap Hasil Belajar Fisika.	2020	Relevan pada Joyful Learning pada Hasil Belajar.
2.	Prasetyo AF, Nurjanah S and Mu'awanah Q.	The Effect of Joyful Learning Strategies on Student Activeness in the Fiqh Learning Process in Class V MI.	2020	Relevan pada Joyful Learning.
3.	Roysa, M. & Hartani, A.	Aplikasi daring quizizz sebagai solusi pembelajaran menyenangkan di masa pandemi.	2020	Relevan pada media aplikasi Quizizz.
4.	Istiqomah, U. Prihatnani, E.	Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning.	2019	Relevan pada Joyful Learning terhadap Hasil Belajar.
5.	Solikah, H.	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz	2019	Relevan pada media aplikasi Quizizz terhadap

		terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020.		Motivasi belajar dan Hasil Belajar.
6.	Kasmawati.	Penerapan model pembelajaran joyful learning berbantuan GPS harta karun untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di SDN 2 Lamokato.	2020	Relevan pada joyful learning dan motivasi belajar.
7.	Adianto, S.	Penerapan scientific dan cooperative learning dengan quiz online untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.	2020	Relevan pada aplikasi quizizz, dan hasil belajar.
8.	Pradnyadewi, D. A. M., & Kristiani, P. E.	The use of quizizz in improving students` reading skill.	2021	Relevan pada aplikasi quizizz dan motivasi belajar.
9.	Suharsono, A.	The use of quizizz dan kahoot! In the training	2020	Relevan pada aplikasi quizizz

		for millennial generation.		dan joyful learning.
10.	Rahmawati, S.	Students` perceptions toward quizizz as an online learning media.	2021	Relevan pada aplikasi quizizz di masa pandemi.
11.	Tiana, A. dkk.	Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika	2021	Relevan pada motivasi belajar, hasil belajar, dan quizizz.
12.	Pamungkas, S.	Upaya peningkatan hasil belajar daring pada siswa kelas VI melalui media belajar game berbasis edukasi quizizz.	2020	Relevan pada joyful learning, quizizz dan hasil belajar.
13.	Susanti, A. B.	Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema globalisasi melalui media belajar berbasis game edukasi quizizz siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang.	2020	Relevan pada joyful learning, quizizz, dan hasil belajar.
14.	Utomo, H.	Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa	2020	Relevan pada hasil belajar, quizizz, dan joyful learning.

Eka Indah Saputri, 2021

*ANALISIS MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MODEL JOYFUL LEARNING*

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

		pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang.		
15.	Humairoh, H.	Analisis penggunaan aplikasi kuis sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.	2021	Relevan pada quizizz, motivasi belajar.
16.	Agustina, L & Rusmana, I. M.	Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz.	2019	Relevan pada joyful learning dan quizizz.
17.	Mukharomah, N.	Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media penilaian berbasis daring di MI Al-Muqorrobiyah.	2021	Relevan pada quizizz dan hasil belajar.
18.	Sodiq, M., dkk.	Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web “quizizz” sebagai media pembelajaran sekolah dasar.	2021	Relevan pada joyful learning dan quizizz.
19.	Anggraini, W. dkk	Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk tematik dalam pembelajaran	2020	Relevan pada quizizz dan motivasi belajar.



		jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 01 Pagi.		
20.	Ahsin, N. & Rahmawati, C.	Virtual learning and students motivation: implementation the “game ranking 1” through quizizz.	2020	Relevan pada quizizz dan motivasi belajar.