

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif, hal ini dimaksudkan karena peneliti ingin mengetahui serta memahami secara mendalam bagaimana pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya secara holistik, serta dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2014).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan jenis penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus merupakan suatu metode penelitian untuk memahami individu, yang dilakukan dengan cara integratif serta komprehensif sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai individu tersebut serta masalah yang dihadapinya, dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah serta memperoleh perkembangan diri yang baik (Rahardjo, 2011). Selain itu, menurut Arikunto (2010) menyebutkan bahwa “studi kasus dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam terhadap suatu organisasi, lembaga atau gejala tertentu”.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus yang dimana peneliti melakukan penelitian secara komprehensif, intensif, dan terinci sehingga memperoleh informasi yang mendalam mengenai bagaimana pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat.

3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Penentuan partisipan dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive sampling* yang dimana informan-informan dipilih berdasarkan atas tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya (Yusuf, 2017).

Partisipan dalam penelitian ini ialah guru yang sudah mampu serta terampil dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang, yaitu 3 orang guru di TKIT Daarul Fikri. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat mengenai bagaimana pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat.

Berikut ini data dari partisipan penelitian secara singkat:

Tabel 3.1
Data Partisipan Penelitian

No	Nama	L/P	Pendidikan	Jabatan
1.	M	P	S1	Guru Kelas
2.	DP	P	S1	Guru Kelas
3.	SMU	P	Sedang kuliah semester akhir	Guru Kelas

3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Daarul Fikri yang beralamat di Komp, Cibaligo Permai Raya Jl. Daarul Fikri No.02, Cihanjuang, Kecamatan. Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40559. Pemilihan tempat ini dikarenakan guru-guru di TKIT Daarul Fikri sudah mampu serta terampil dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint.

3.3 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran serta memudahkan pembaca dalam memahami penelitian skripsi yang berjudul Pemanfaatan Software Microsoft Powerpoint dalam Pengembangan Media

Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak: Perspektif Guru (*Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat*). Maka dari itu peneliti perlu memberikan penjelasan terkait istilah yang dimaksud dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

3.3.1 Pengembangan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengembangan merupakan proses, cara, perbuatan mengembangkan (Departemen Pendidikan Nasional, 2014). Pengembangan dalam penelitian ini bermaksud untuk menggali informasi yang mendalam bagaimana pengembangan media pembelajaran edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri.

3.3.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang berguna untuk digunakan dalam menyampaikan pembelajaran (Sanaky, 2009). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara atau alat peraga dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar pembelajaran yang disampaikan mudah untuk dipahami.

3.3.3 Game Edukatif

Menurut Hurd dan Jenuings (2009) game edukatif merupakan suatu game atau permainan yang dibuat secara khusus untuk memberikan pembelajaran, pengembangan konsep, dan membimbing peserta didik dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi peserta didik. Game edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian bagi peserta didik serta mampu mengembangkan kemampuan anak, dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain. Pada penelitian ini game edukatif dimaksudkan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru di TKIT Daarul Fikri.

3.3.4 Software Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu software yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, karena dalam Microsoft PowerPoint ini terdapat beberapa fitur yang dapat membantu merancang media pembelajaran yang menarik.

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat prosedur atau tahapan-tahapan yang ditempuh oleh peneliti, mulai dari konsep, perencanaan, pelaksanaan, serta pelaporan penelitian. Merujuk dari Moloeng (2014) berikut ini prosedur atau tahapan yang ditempuh peneliti dalam penelitian ini yaitu :

3.4.1 Tahap Pra-Lapangan

Tahap pra-lapangan ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan penelitian ke lapangan, yang dimana peneliti melakukan:

- a. Studi kepustakaan, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh bahan masukan serta rujukan yang relevan terkait penelitian yang diteliti yaitu pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak
- b. Mempersiapkan surat permohonan izin dari program studi untuk perizinan ke TKIT Daarul Fikri sebagai tempat penelitian yaitu penelitian mengenai pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat.
- c. Melakukan studi pendahuluan ke TKIT Daarul Fikri. Studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti melalui wawancara atau percakapan informal kepada Kepala Sekolah TKIT Daarul Fikri untuk memperoleh gambaran yang jelas terkait penelitian mengenai bagaimana pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat.
- d. Peneliti melakukan penyusunan rancangan penelitian guna memperoleh informasi yang mendalam sehingga tujuan dari penelitian ini data tercapai.

3.4.2 Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian ke lapangan yaitu menggali informasi yang mendalam mengenai pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat. Pada tahap ini yang perlu dipersiapkan oleh peneliti yaitu memahami latar belakang penelitian

serta mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian. Perolehan data dikumpulkan melalui lembar wawancara serta studi dokumentasi.

3.4.3 Tahap Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisis data setelah peneliti memperoleh data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara dan dokumentasi.

3.4.4 Tahap Penulisan Laporan

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan penulisan laporan penelitian setelah data yang diperlukan terkumpul secara menyeluruh. Penyusunan laporan penelitian ini tentunya peneliti berkonsultasi dengan pembimbing dan disetujui untuk diujikan. Penulisan laporan hasil penelitian ini berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia

3.5 Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015) teknik pengumpulan data ialah langkah terpenting dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ialah untuk memperoleh data. Pada penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan dokumentasi. Untuk lebih jelas berikut ini teknik pengumpulan data yang digunakan:

a. Wawancara Semiterstruktur

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2015) wawancara ialah “pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna daJam suatu topik tertentu”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semiterstruktur. Dalam pelaksanaan wawancara semiterstruktur ini peneliti menggali informasi secara mendalam, terbuka, serta bebas. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara lebih terbuka sehubungan dengan masalah penelitian yang sudah dirumuskan (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara semiterstruktur kepada guru kelas di TKIT Daarul Fikri. Pelaksanaan wawancara berkaitan dengan bagaimana pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak yang

dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat. Wawancara dilakukan secara lisan dengan virtual melalui zoom dengan 3 orang guru kelas. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan instrumen sebagai pedoman wawancara yang dimana kisi-kisi instrumen dijadikan sebagai acuan untuk penyusunan pedoman wawancara. Selain itu peneliti juga menggunakan alat bantu lain seperti, buku dan alat tulis, audio, dan video untuk merekam aktivitas antara peneliti dan sumber data.

b. Dokumentasi

Selain menggunakan wawancara, peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi. Studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen serta data yang diperlukan dalam pemecahan masalah penelitian, kemudian peneliti melakukan penelitian yang mendalam sehingga mampu mendukung serta meningkatkan kepercayaan dan bukti dari kejadian tersebut (Satori & Komariah, 2014). Menurut Sugiyono (2015) dokumen ini berupa catatan yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya yang monumental dari seseorang. Studi dokumentasi ini merupakan pelengkap dari metode wawancara.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis melalui media pembelajaran yang digunakan TKIT Daarul Fikri, perancangan dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint, serta foto-foto kegiatan terkait pengembangan media pembelajaran untuk anak game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif ini yang menjadi instrumen penelitian ialah peneliti itu sendiri (*human instrument*) (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini tentunya terdapat instrumen pendukung yang digunakan dalam melakukan penelitian, yaitu kisi-kisi instrumen serta pedoman wawancara. Lembar instrumen ini digunakan sebagai alat untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint

yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri. Berikut ini kisi- kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen

No	Masalah Penelitian	Tujuan Penelitian	Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber data
1.	Bagaimana pandangan guru TKIT Daarul Fikri tentang media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint?	Mengetahui pandangan guru TKIT Daarul Fikri tentang media pembelajaran berbasis game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint	a. Latar belakang penggunaan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint	a. Wawancara	a. Guru
			b. Tujuan penggunaan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint	a. Wawancara	a. Guru
			c. Manfaat penggunaan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software	a. Wawancara	a. Guru

			Microsoft PowerPoint		
			d. Keunggulan penggunaan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint	a. Wawancara	a. Guru
2.	Bagaimana upaya guru TKIT Daarul Fikri dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint?	Mengetahui upaya guru TKIT Daarul Fikri dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint	a. Perencanaan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint	a. Wawancara b. Dokumentasi	a. Guru
			b. Pembuatan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint	a. Wawancara b. Dokumentasi	a. Guru
			c. Penilaian media pembelajaran game edukatif untuk anak	a. Wawancara b. Dokumentasi	a. Guru

			melalui software Microsoft PowerPoint		
3.	Bagaimana hambatan guru TKIT Daarul Fikri dalam mengembangka n media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint?	Mengetahui hambatan guru TKIT Daarul Fikri dalam mengembangka n media pembelajaran berbasis game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint	a. Ide atau gagasan	a. Wawancara	a. Guru
			b. Waktu	a. Wawancara	a. Guru
			c. Sarana	a. wawancara	a. Guru

Sumber: (Susilana & Riyana, 2009; Zaman & Eliyawati, 2010)

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	a. Apa yang menjadi latar belakang dari penggunaan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint?	
	b. Apa saja tujuan dari penggunaan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint?	
	c. Apa saja manfaat dari penggunaan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint?	

	d. Apa yang menjadi keunggulan dari penggunaan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint?	
2.	a. Bagaimana tahapan-tahapan yang ibu lakukan dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui Microsoft PowerPoint?	
	b. Bagaimana menyusun perancangan atau rencana dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui Microsoft PowerPoint?	
	c. Dalam penyusunan rancangan media pembelajaran game edukatif apakah ada acuan atau rujukan yang ibu gunakan?	
	d. Apa saja yang ibu perlukan dalam proses pembuatan atau pengembangan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint?	
	e. Apakah ada pihak lain yang membantu dalam proses pengembangan atau pembuatan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint?	
	f. Bagaimana proses evaluasi atau penilaian untuk media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint yang sudah ibu buat atau kembangkan?	
	g. Apakah media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint yang sudah dibuat atau dikembangkan oleh ibu layak untuk digunakan oleh anak dalam pembelajaran?	

	h. Bagaimana penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui Microsoft PowerPoint?	
	i. Apakah media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint yang sudah dibuat atau dikembangkan oleh ibu efektif untuk digunakan oleh anak dalam pembelajaran?	
	j. Bagaimana penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui Microsoft PowerPoint?	
3.	a. Apakah ibu mengalami hambatan untuk memperoleh ide atau gagasan dalam proses mengembangkan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint?	
	b. Apakah ibu mengalami hambatan dari segi waktu dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint?	
	c. Apakah ibu mengalami hambatan dari segi sarana dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint?	
	d. Faktor apa yang menyebabkan adanya hambatan yang ibu alami dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint?	
	e. Dalam mengatasi permasalahan tersebut bagaimana solusinya?	

Sumber: (Sadiman dkk, 2006; Zaman & Eliyawati, 2010)

3.6 Analisis Data

Setelah peneliti melakukan penelitian di lapangan maka langkah selanjutnya ialah menganalisis data yang sudah diperoleh. Sugiyono (2015) mengungkapkan bahwa

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Dalam penelitian ini teknik analisis yang akan digunakan ialah teknik analisis tematik, yang dimana teknik analisis tematik ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang sudah diperoleh oleh peneliti (Broun & Clarke, 2006).

Dalam pelaksanaannya peneliti melakukan teknik analisis tematik ini yaitu dengan cara mengacu pada pertanyaan penelitian yang sudah dibuat sebelumnya, sehingga *coding* atau kode dan tema yang sudah dibuat sesuai dengan pertanyaan penelitian terkait Pemanfaatan Software Microsoft Powerpoint dalam Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak: Perspektif Guru (*Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat*), dan menjadi acuan ketika memaparkan hasil temuan atau fenomena yang terjadi. Hal ini sejalan dengan Heriyanto (2018) yang mengungkapkan bahwa kode dan tema yang sudah dibuat sesuai dengan pertanyaan penelitian yang sudah dibuat sebelumnya.

Tahapan analisis data dalam penelitian ini berdasarkan Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015), yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Pengumpulan Data (*Data Collection*).

Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan wawancara semiterstruktur dan dokumentasi secara mendalam kepada subjek penelitian.

3.6.2 Reduksi Data (*Data Reduction*).

Mereduksi data menurut Sugiyono (2015) ialah merangkum, memilah dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa reduksi data ini merupakan suatu bentuk analisis terhadap data yang sudah dikumpulkan lalu selanjutnya

dirangkum serta memilah dan memilih data mana yang difokuskan sesuai dengan penelitian. Sehingga dapat memberikan gambaran dengan jelas serta mampu membantu peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Dalam proses reduksi data peneliti melakukan beberapa tahapan yang memfokuskan pada tema berdasarkan Alwasilah (2015), yaitu sebagai berikut:

a. Melakukan pengkodean data (*coding*).

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian yang merupakan hasil wawancara berupa transkrip wawancara berdasarkan kode-kode tertentu sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Sehingga memudahkan peneliti dalam menjawab pertanyaan penelitian ini, yaitu bagaimana pemanfaatan software Microsoft PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif untuk anak yang dilakukan oleh guru di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat. Berikut contoh pembuatan kode yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 3.4
Contoh Tahap *Open Coding*

Hari / Tanggal : Kamis, 8 April 2021

Narasumber : M

Waktu : 13:00 WIB

Peneliti (E) / Narasumber (M)	Data Hasil Wawancara	<i>Coding</i>
E	Apa yang menjadi latar belakang dari penggunaan media pembelajaran game edukatif melalui software Microsoft PowerPoint di TKIT Daarul Fikri bu?	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran daring • Orang tua kurang setuju dengan pembelajaran daring yang sebelumnya diterapkan
M	Ya, eee karena yang pertama itu ya teh kita sekolahnya daring. Sekolah daring itu sudah mulai dari bulan maret tahun kemarin ya. Memang kita sebagai guru itu apa ya seperti belum siap ya menghadapi yang namanya si daring itu. Dari 3 bulan pertama ketika kita	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran sebelumnya kurang maksimal disampaikan

	<p>mencoba daring itu kita melakukan kegiatannya itu hanya sebatas memberikan video pembelajaran, nanti dikumpulkan di whatsapp gitu di grup. Nah 3 bulan pertama itu kita evaluasi juga memang dari beberapa orang tua itu ada yang kurang setuju, dikarenakan memakan memori yang lumayan juga karena pengumpulan tugas dan lain-lain itu. Nah makanya diawal tahun pembelajaran di semester yang baru itu dibulan juli itu kita memulai dengan, yang pertama itu pengumpulan tugas di <i>google classroom</i> dan untuk penyampaian materi nah itu kita gunakan aplikasi yang memakai Microsoft PowerPoint itu termasuk <i>games</i> didalamnya, dan tidak hanya <i>games</i> juga sih biasanya <i>games</i> itu untuk menstimulus saja, lebih ke menyampaikan materi. Karena memang materi sendiri kita sampaikan itu perminggu, jadi pertama dan perminggu kita sampaikan dalam satu PowerPoint itu dan dikemas dalam bentuk APK dan bisa seperti permainan. Nah itu latar belakangnya itu sih, tadinya memang karena pembelajaran daring ini kita juga mencari bagaimana ya formula yang memudahkan orang tua terutama menarik anak supaya bisa belajar meskipun daring gitu teh</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi PowerPoint didalamnya terdapat materi dan juga <i>games</i> • 1 aplikasi PowerPoint untuk 1 minggu pembelajaran dengan 1 topik • Memudahkan anak dan orang tua • Menarik untuk anak belajar daring
--	--	--

b. Menyusun daftar *selective coding*.

Setelah peneliti melakukan pengkodean data atau *coding* pada transkrip wawancara yang diperoleh dari hasil penelitian maka tahap selanjutnya peneliti menyusun kode-kode ke dalam daftar kode. Berikut ini contoh dari tahap *selective coding* yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 3.5
Contoh Tahap *Selective Coding*

No	Kode
1	Keadaan sedang pandemi dan pembelajaran daring
2	Orang tua kurang setuju dengan pembelajaran daring yang sebelumnya diterapkan
3	Pembelajaran sebelumnya kurang maksimal disampaikan
4	1 aplikasi PowerPoint untuk 1 minggu pembelajaran dengan 1 topik
5	Tetap memberi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan walaupun daring
6	Merencanakan agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik serta materi bisa disampaikan dengan maksimal
7	Anak-anak suka dengan gadget
8	Sebelumnya sudah menggunakan PowerPoint dalam pembelajaran tapi hanya sederhana
9	Membantu guru dalam pembelajaran daring
10	Tetap memberikan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dinas dan juga kurikulum Yayasan (syukur dan karakter)

c. Melakukan *focus coding*/kategorisasi

Pada tahap ini peneliti melakukan kategorisasi data atau mengelompokkan kode-kode yang sudah di *selective coding* dengan tema berdasarkan pada pertanyaan penelitian. Berikut ini contoh dari tahap *focus coding* yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 3.6
Contoh Tahap *Focus Coding*

Tema	Sub Tema	Kode
Pandangan guru tentang media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint	Latar belakang	Keadaan sedang pandemi dan pembelajaran daring
	penggunaan media pembelajaran game edukatif melalui	Orang tua kurang setuju dengan pembelajaran daring yang sebelumnya diterapkan
	Microsoft PowerPoint	Pembelajaran sebelumnya kurang maksimal disampaikan

		Merencanakan agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik serta materi bisa disampaikan dengan maksimal
		Anak-anak suka dengan gadget
		Sebelumnya sudah menggunakan PowerPoint dalam pembelajaran tapi hanya sederhana
		Tetap memberi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan walaupun daring

3.6.3 Penyajian Data (*Data Display*).

Pada tahap ini peneliti melakukan penyajian data atau *display data*. Dalam proses penyajian data ini peneliti menyajikan semua informasi atau data yang sudah direduksi serta tersusun sehingga dapat menarik kesimpulan serta pengambilan tindakan (Silalahi, 2009). Penyajian data ini dapat berbentuk teks naratif

3.6.4 Penarikan Kesimpulan (*Conslusion Drawing/Verification*).

Tahapan akhir dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015), ialah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ditemukan serta dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti.

3.7 Validitas

Menurut Sugiyono (2015) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data dikatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan validasi yaitu sebagai berikut:

3.7.1 Membercheck

Sugiyono (2015) mengungkapkan bahwa *membercheck* merupakan “proses pengamatan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data”. *Membercheck* ini dapat dilakukan setelah satu periode pengumpulan data selesai, atau setelah mendapatkan suatu temuan, atau kesimpulan. Dapat dilakukan secara individual atau kelompok. hal ini sebagai bukti bahwa peneliti sudah melakukan *membercheck* (Sugiyono, 2015).

Dalam Penelitian ini pelaksanaan *membercheck* dilakukan dengan cara peneliti mendatangi kembali subjek penelitian untuk menyampaikan dan juga melaporkan hasil temuan yang diperoleh oleh peneliti, kemudian setelah disampaikan hasil temuannya subjek menandatangani surat yang menjelaskan bahwa hasil penelitian yang sudah dipaparkan oleh peneliti sudah sesuai dengan apa yang disampaikan oleh subjek penelitian, hal ini sebagai bukti bahwa peneliti telah melaksanakan *membercheck* kepada subjek penelitian