

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian berguna menggambarkan sebuah rencana terorganisir yang merinci penelitian untuk seorang peneliti dalam memecahkan pertanyaan penelitian. Desain penelitian meliputi pendekatan dan metode untuk menentukan teknik analisis data. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Menurut (Rahmayanti et al., 2020), penelitian kualitatif adalah penelitian yang berguna untuk meneliti suatu kondisi objek yang bersifat alamiah dimana dalam suatu penelitian seorang peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Menurut (Moleong, 2007), pada penelitian kualitatif hal yang diteliti yaitu upaya memahami sikap, pandangan, perasaan dan perilaku baik individu maupun sekelompok orang. Peneliti telah menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, sikap, perasaan, motivasi, tindakan, dan lain–lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata–kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Pendekatan kualitatif dapat digunakan dengan memanfaatkan berbagai metode, oleh karena itu peneliti menggunakan metode penelitian analisis deskriptif. Deskriptif merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang meneliti suatu kelompok manusia, kondisi, objek, suatu peristiwa atau pemikiran pada masa kini (Rahmayanti et al., 2020). Tujuan dalam penelitian analisis deskriptif yaitu dapat membuat suatu deskripsi atau gambaran hasil penelitian secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta–fakta, sifat–sifat yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi kasus, penelitian ini diambil berdasarkan proses penyelidikan secara terperinci pada suatu peristiwa yang terjadi baik pada ilmu sosial maupun ilmu eksakta. Kata kasus disini lebih menunjukkan pada suatu individu, kelompok, peristiwa, fenomena, dan perilaku.

Hasnaa' Nabillah, 2022

ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY

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

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif ini dikarenakan pendekatan kualitatif diambil dari data–data yang telah diteliti berupa data verbal berbentuk kata, kalimat dan suatu ungkapan yang dituangkan dalam bentuk teks. Maka dari itu peneliti menggunakan jenis penelitian memahami suatu masalah terlebih dahulu kemudian mempelajari masalah yang ada lalu menganalisa data yang didapatkan untuk hasil penelitian yang lebih terperinci. Peneliti menggunakan analisis deskriptif agar dapat mendeskripsikan hasil penelitian yang merinci dan sistematis mengenai antusias belajar siswa terhadap penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050 Cibiru yang beralamat di Jl. AH. Nasution Km.14.5, Pasir Biru, Kecamatan Cibiru, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Partisipan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dari SD Negeri 050 Cibiru. Jumlah partisipan sebanyak 18 siswa. Partisipan pada penelitian ini merupakan partisipan yang menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang. Peneliti juga melibatkan partisipan tambahan yaitu seorang guru wali kelas di kelas V SDN 050 Cibiru.

3.3 Definisi Operasional

Adanya definisi operasional ini digunakan agar terhindarnya kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran mengenai pengertian atau istilah dalam judul penelitian. Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu “Analisis Antusias Belajar Siswa Sekolah Dasar terhadap Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality*”. Maka definisi operasional yang dapat dijelaskan yaitu:

3.3.1 Media *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk kartu dengan basis permainan edukatif yang di dalamnya terdapat gambar menarik, definisi, rumus–rumus, dan lain–lain untuk mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, meningkatkan sejumlah kosakata dan membantu peserta didik dalam

mengkaji materi pada pembelajaran di kelas. Media *flashcard* pada penelitian ini berisi beberapa jenis bangun ruang pada pelajaran kelas V Sekolah Dasar seperti bangun ruang kubus, balok, prisma segitiga, limas segitiga, limas segiempat, tabung, dan kerucut.

3.3.2 *Augmented Reality*

Augmented Reality merupakan sebuah teknologi hasil perkembangan pada zaman sekarang yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, dimana penggunaannya melakukan animasi 3D berupa bentuk bangun ruang dan bergerak secara interaktif nyata yang telah didesain khusus dengan teori bangun ruang seperti sifat-sifat bangun ruang, rumus volume bangun ruang, dan materi lainnya.

3.3.3 Antusias Belajar Siswa

Antusias belajar siswa yaitu suatu sikap yang menunjukkan hal positif yang ditunjukkan berupa perasaan senang dan semangat belajar yang dibawakan dari diri sendiri untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran terutama dalam pelajaran matematika materi bangun ruang. Antusias belajar siswa ini disesuaikan berdasarkan indikator antusias belajar siswa menurut para ahli seperti, ketekunan, keuletan, rasa percaya diri, keaktifan, kesadaran, kemauan, dan konsentrasi.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu kejadian ataupun fenomena yang sedang diamati (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini alat yang digunakan pada instrumen berupa lembar observasi dan angket guna memenuhi pengumpulan data bagi peneliti. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

3.4.1 Lembar Observasi mengenai Antusias Belajar Siswa

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana antusias belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mencari tahu bagaimana antusias belajar siswa berlangsung. Lembar observasi ini terdiri dari 15 pernyataan yang tergabung dalam tujuh indikator yang dapat di *checklist* (✓). Pernyataan ini dilihat

berdasarkan ciri-ciri atau indikator antusias belajar dari beberapa pendapat (Afdhal, 2015; Arrum & Fuada, 2021; Sari, 2022) yang telah peneliti simpulkan beberapa ciri-ciri atau indikator dari antusias belajar peserta didik. Kisi-kisi lembar observasi mengenai antusias belajar siswa secara lengkap ada pada lampiran B6 halaman 81, adapun kisi-kisi dari lembar observasi mengenai antusias belajar siswa secara singkat sebagai berikut :

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Lembar Observasi Antusias Belajar Siswa

No	Indikator Antusias Belajar	Nomor Butir Pernyataan
1.	Ketekunan	1, 2
2.	Keuletan	3, 4
3.	Rasa Percaya Diri	5, 6, 7
4.	Keaktifan	8, 9, 10
5.	Kesadaran	11, 12
6.	Kemauan	13, 14
7.	Konsentrasi	15

3.4.2 Angket Antusias Belajar Siswa

Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana antusias belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung dari sisi peserta didik yang bersangkutan. Angket ini terdiri dari 15 pernyataan yang tergabung dalam tujuh indikator yang dibuat kriteria jawaban S = Selalu; SR = Sering; KD = Kadang-kadang; TP = Tidak Pernah. Pernyataan ini dilihat berdasarkan ciri-ciri atau indikator antusias belajar dari beberapa pendapat (Afdhal, 2015; Arrum & Fuada, 2021; Sari, 2022) yang telah peneliti simpulkan beberapa ciri-ciri atau indikator dari antusias belajar peserta didik. Lembar kisi-kisi antusias belajar siswa secara lengkap ada pada lampiran B4 halaman 78, adapun kisi-kisi angket antusias belajar siswa secara singkat sebagai berikut :

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Antusias Belajar Siswa

No	Indikator Antusias Belajar	Nomor Butir Pernyataan
1.	Ketekunan	1, 2
2.	Keuletan	3, 4
3.	Rasa Percaya Diri	5, 6, 7

4.	Keaktifan	8, 9, 10
5.	Kesadaran	11, 12
6.	Kemauan	13, 14
7.	Konsentrasi	15

3.4.3 Pedoman Wawancara Siswa

Pedoman wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pendapat dan antusias yang dimiliki siswa pada saat pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang. Wawancara pada penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur artinya pada pelaksanaan nanti lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara Siswa

Aspek yang akan diamati	Pertanyaan
Penggunaan Media	1. Bagaimana perasaan kamu ketika belajar menggunakan media tadi?
	2. Sulitkah menggunakan media tadi saat belajar?
	3. Apakah menyenangkan atau membosankan saat belajar menggunakan media tadi?
	4. Menurut kalian, media tadi menarik atau tidak?
	5. Apakah penggunaan media tadi dapat memudahkan kamu memahami materi bangun ruang?

3.4.4 Tes Kemampuan Siswa mengenai Materi Bangun Ruang

Instrumen penelitian yang pertama ini merupakan instrumen tes yang berguna untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep awal dan akhir peserta didik mengenai materi bangun ruang pada pelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar. Melalui tes, peneliti berharap dapat menemukan bagaimakah kemampuan peserta didik mengenai materi bangun ruang tersebut. Kemampuan

awal konsep peserta didik ini dilihat melalui tes awal dimana peserta didik sudah mendapatkan pembelajaran dari guru yang bersangkutan namun tidak menggunakan bantuan media apapun hanya dengan buku dan catatan. kemudian diberi pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dan terakhir peserta didik diberi tes kemampuan pemahaman konsep akhir. Tes yang diberikan untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dan sejauh mana kemampuan akhir siswa setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap materi bangun ruang.

Tes pemahaman konsep awal dan akhir masing-masing terdiri dari 20 soal dengan jenis soal pilihan ganda yang mengacu pada materi bangun ruang kelas V yaitu seperti volume bangun ruang dan hubungan antara pangkat tiga dan akar pangkat tiga. Adapun kisi-kisi dari instrumen tes kemampuan awal dan akhir siswa ada pada lampiran B2 halaman 70.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu berupa tes, observasi, dan angket yang akan dijelaskan sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Teknik pengumpulan data berupa observasi ini bertujuan untuk mengukur bagaimana antusias belajar peserta didik ketika belajar menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. Observasi ini dilakukan oleh guru kelas yang bersangkutan dikarenakan guru tersebut telah mengetahui segala bentuk perubahan baik karakter, antusias belajar, hingga keseharian peserta didik pada proses pembelajaran di kelas.

3.5.2 Angket

Teknik pengumpulan data berupa angket ini bertujuan untuk mengukur bagaimana antusias belajar peserta didik dengan cara memberikan pendapat apa yang dirasakan oleh peserta didik ketika belajar menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. Angket ini berisi 15 buah pernyataan berdasarkan

indikator antusias belajar dari beberapa pendapat seperti (Afdhal, 2015; Arrum & Fuada, 2021; Sari, 2022).

3.5.3 Wawancara

Teknik pengumpulan data berupa wawancara ini bertujuan untuk menguatkan antara hasil observasi, angket, dan tes mengenai bagaimana pendapat serta antusias siswa saat pembelajaran materi bangun ruang menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. Wawancara ini berisikan 5 pertanyaan terkait penggunaan media saat pembelajaran yang akan ditanyakan pada siswa setelah penelitian berlangsung.

3.5.4 Tes

Teknik pengumpulan data berupa tes dengan tujuan untuk mengukur bagaimana perkembangan kemampuan pemahaman konsep peserta didik di awal sebelum menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dan di akhir setelah belajar menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang. Tes ini berupa serangkaian soal materi bangun ruang yang dijawab oleh siswa kelas V Sekolah Dasar. Kemudian peneliti menganalisis kemampuan pemahaman konsep peserta didik berdasarkan indikator materi bangun ruang kelas V Sekolah Dasar.

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Tahap Perencanaan Penelitian

Perencanaan pada prosedur penelitian ini yaitu diawali dengan rancangan atau rencana awal. Rencana yang disusun oleh peneliti yaitu berupa penyusunan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan merancang kegiatan pelaksanaan penelitian yang di dalamnya membahas mengenai instrumen penelitian, dan seperangkat alat yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan tahap perencanaan awal berupa observasi kepada wali kelas V SD Negeri 050 Cibiru. Kedua, peneliti menentukan subjek penelitian dan merancang kegiatan penelitian yang di

dalamnya membahas instrumen penelitian seperti soal tes awal dan tes akhir, lembar observasi, dan lembar angket yang akan digunakan selama penelitian berlangsung. Ketiga, peneliti meminta surat permohonan izin penelitian kepada kepala Direktur UPI Kampus Cibiru. Terakhir, peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada bagian kurikulum SD Negeri 050 Cibiru.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan pada penelitian ini guna untuk menggali informasi agar pengumpulan data dapat cepat terselesaikan dari objek penelitian. Tahap pelaksanaan ini peneliti menggunakan instrumen penelitian seperti angket untuk mengamati antusias belajar siswa yang akan diisi oleh siswa bersangkutan, observasi bagaimana pemahaman konsep siswa mengenai materi bangun ruang yang akan diamati oleh wali kelas, lembar observasi pada penelitian berupa observasi terstruktur, peneliti bergantung pada indikator antusias belajar siswa. Terakhir peneliti menggunakan dokumentasi dalam bentuk gambar-gambar dari objek yang diteliti.

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama tiga hari. Berikut Langkah-langkah pelaksanaan:

- 1) Hari ke-1 peneliti memberikan soal pemahaman konsep awal yang telah dirancang berdasarkan kisi-kisi dan telah melewati tahap validasi kepada 30 siswa kelas V-A di SD Negeri 050 Cibiru.
- 2) Hari ke-1, 2 dan 3 peserta didik melakukan serangkaian proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.
- 3) Melakukan observasi pada hari ke-1, 2 dan 3 selama proses pembelajaran untuk mengamati antusias belajar ketika belajar menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. Lembar observasi sudah dirancang berdasarkan *indikator antusias belajar siswa*.
- 4) Hari ke-3 peneliti memberikan soal pemahaman konsep akhir yang telah dirancang berdasarkan kisi-kisi dan telah melewati tahap validasi kepada 18 siswa kelas V-A di SD Negeri 050 Cibiru.

- 5) Hari ke-3 peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui antusias belajar ketika belajar menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.
- 6) Hari ke-3 peneliti memberikan beberapa pertanyaan berupa wawancara kepada guru dan 3 siswa untuk mengetahui bagaimana pendapat serta antusias saat belajar menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.

3.6.3 Tahap Penulisan Laporan Penelitian

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan kegiatan merancang dan menyusun laporan. Penyusunan laporan dilakukan dengan cara melakukan analisis data yang telah dikumpulkan, menafsirkan dan membahas hasil analisis, kemudian peneliti menarik kesimpulan dan menulis laporan.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2017) mengatakan bahwa analisis data yaitu suatu proses dalam pencarian dan penyusunan data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil kuisioner, wawancara, catatan penelitian lapangan dan dokumentasi penelitian, melalui cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam beberapa unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih hal terpenting dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

Analisis data pada penelitian ini juga melalui proses pencarian dan penyusunan data yang di peroleh dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep awal dan akhir peserta didik, observasi, angket dan dokumentasi saat penelitian dengan mengumpulkan data yang kemudian diolah hingga akhir membuat kesimpulan. Teknik analisis data pada penelitian kualitatif ini menggunakan model Miles and Huberman (dalam (Palobo & Tembang, 2019) terdapat tiga tahap dalam menganalisis data, yaitu tahap reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Berikut penjelasannya yaitu :

3.7.1 Reduksi data

Mereduksi data yaitu merangkum, memilih hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal penting. Kemudian data yang telah melalui tahap reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan dapat memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Tahap reduksi data ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan responden melalui hasil tes pemahaman konsep siswa, lembar observasi dan angket mengenai antusias belajar peserta didik selama pembelajaran.

3.7.2 Penyajian data

Penelitian kualitatif dalam penyajian datanya sering kali menggunakan teks naratif ((Sugiyono, 2017). Oleh karena itu akan memudahkan dalam hal memahami apa yang sedang terjadi, dan merencanakan penelitian selanjutnya berdasarkan apa yang sudah dipahami bagi si peneliti. Pada penyajian data ini peneliti menuliskan data hasil lembar observasi dan angket dalam bentuk indikator berdasarkan jenis aktivitas peserta didik. Data yang telah didapatkan dari hasil observasi, angket dan soal tes disajikan dalam bentuk deskripsi. Setelah itu, untuk menghitung antusias belajar siswa, peneliti menghitung hasil observasi yang telah diteliti dalam bentuk persentase, lalu dideskripsikan dalam bentuk paragraf. Berikut ini terdapat kategori persentase pada hasil data observasi antusias belajar siswa.

Tabel 3.4
Kategori Persentase Observasi Antusias Belajar Siswa

Tingkatan Persentase	Kategori
81% – 100%	Baik Sekali
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang
<21%	Kurang Sekali

(Arikunto, 2007:18)

Persentase dari antusias belajar siswa dapat dilihat melalui rumus:

$$\% \text{ Antusias Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang melakukan aktivitas}}{\text{Jumlah siswa yang hadir}} \times 100\%$$

3.7.3 Penarikan Kesimpulan

Hasnaa' Nabillah, 2022

ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY

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

Tahapan terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu membuat kesimpulan pada data yang telah melewati tahapan reduksi dan tahapan penyajian. Penarikan kesimpulan dapat dijadikan jawaban dari apa yang dirumuskan dalam permasalahan yang ada ataupun mungkin saja tidak. Masalah dan rumusan masalah yang dibuat diawal suatu saat akan berkembang sesuai dengan kejadian sebenarnya pada kegiatan penelitian. Oleh karena itu adanya kegiatan memverifikasi yaitu agar kesimpulan awal dapat tercapai hingga kesimpulan akhir. Pada penarikan kesimpulan terakhir ini peneliti melakukan perbandingan hasil lembar observasi dengan angket kemudian menarik kesimpulan.

Tahapan–tahapan pada analisis data diatas, peneliti melakukan pengumpulan data dan pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilihat berdasarkan antusias belajar siswa pada materi bangun ruang menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*, kemudian peneliti mencermati antara teori-teori pembelajaran yang efektif dengan hasil pengumpulan data penelitian yang dilakukan pada kelas V-A SD Negeri 050 Cibiru.