

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, Teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi⁴⁸

Melalui pendekatan ini terungkap gambaran mengenai aktualisasi, realitas sosial, dan persepsi sasaran penelitian. Sesuai dengan judul yang dikemukakan yakni “Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran yang Menyenangkan dengan Model *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri” dengan menggunakan wawancara, dokumentasi dan observasi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Penelitian ini mengambil pendekatan studi kasus karena bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan dengan model *Game Based Learning* dalam konteks pembelajaran yang nyata. Studi kasus memungkinkan peneliti

⁴⁸ Albi Anggito & Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak, 2018. Hlm 8

untuk menganalisis fenomena yang terjadi dalam pembelajaran secara menyeluruh dengan mempertimbangkan kondisi kelas, karakteristik siswa dan situasi pembelajaran di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti di lokasi penelitian yaitu berfungsi sebagai pengamat terhadap persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan dengan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Miftahul Falaah. Kehadiran peneliti di lokasi penelitian dapat menunjang keabsahan data, sehingga data yang dihasilkan memenuhi standar orisinilitas. Pada penelitian ini, peneliti menempatkan diri sebagai pengumpul data sekaligus instrumen, selain itu peneliti juga menggunakan alat pendukung dalam pengumpulan data. Untuk membantu pengumpulan data peneliti memanfaatkan handphone, buku, alat tulis, juga alat perekam.

Demi kelancaran penelitian, kehadiran peneliti sangat dibutuhkan, oleh sebab itu peneliti berusaha berinteraksi dan berdialog secara langsung kepada subjek penelitian dalam proses pengumpulan data secara ilmiah, tidak menonjol, dan dengan cara yang tidak memaksa. Selain itu dalam penelitian ini, informan atau subjek penelitian dapat mengetahui status peneliti, dengan keterbukaan antara peneliti dan informan ini diharapkan dalam proses penelitian dapat berjalan dengan baik tanpa ada hambatan.

C. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pada penyesuaian

dan topik yang dipilih. MI Miftahul Falaah dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini telah menerapkan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di kelas IV. Selain itu, sekolah ini memiliki karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian serta memberikan akses yang mendukung bagi peneliti untuk melakukan pengumpulan data secara mendalam melalui observasi dan wawancara.

D. Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan oleh peneliti merupakan hasil dari wawancara, dokumentasi dan observasi yang kemudian data tersebut diolah dalam bentuk narasi/deskripsi yang sesuai dengan judul penelitian “Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran yang Menyenangkan dengan Model *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri”. Sumber data di lapangan dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini data diperoleh dari dua sumber yakni:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian menggunakan alat pengukuran atau alat datanya diambil langsung pada subjek yang menjadi sumber informasi yang dicari. Pada penelitian ini peneliti menggunakan sumber data tersebut untuk mendapatkan informasi yang langsung kepada pengumpul data mengenai “Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran yang Menyenangkan dengan Model *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri”.

Pada Penelitian ini, yang menjadi data primer yaitu; Hasil wawancara siswa kelas IV, hasil wawancara guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV A serta hasil observasi. Wawancara dan observasi pada penelitian ini yang dilaksanakan pada 27 September – 13 Desember 2025.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berupa data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia. Yang menjadi data sekunder dari penelitian ini meliputi; Dokumen sekolah (Modul, silabus dan bahan ajar Pendidikan Pancasila), Dokumentasi pembelajaran (Foto kegiatan pembelajaran, permainan, video pembelajaran).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara bertanya kepada individu untuk mendapatkan informasi atau pandangannya mengenai suatu isu atau topik tertentu.⁴⁹

Pedoman wawancara disusun berdasarkan variabel penelitian dan fokus penelitian seperti persepsi, pengalaman menyenangkan, faktor penyebab pendukung, hambatan dalam melaksanakan

⁴⁹ Abdillah. "Penerapan Strategi Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."(Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2025). H 40

pembelajaran yang menyenangkan dengan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Wawancara direkam dengan izin dan ditranskrip.

Narasumber wawancara dalam penelitian ini merupakan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dan Siswa kelas IV, selain itu peneliti telah melakukan wawancara kepada narasumber terkait pada tanggal 27 September dan 13 Oktober 2025.

2. Observasi

Observasi adalah teknik dalam pengumpulan informasi yang dilakukan dengan melibatkan peneliti secara langsung di area penelitian untuk mengamati berbagai aspek yang saling berhubungan. Berbagai komponen yang dicermati meliputi perilaku subjek, keadaan sekitar, durasi, kegiatan yang berlangsung, entitas yang terlibat, tujuan yang hendak diraih, fenomena yang terjadi, hingga perasaan yang muncul dalam konteks penelitian.⁵⁰

Pada Penelitian ini observasi pertama dilakukan pada 27 September. Observasi yang dilakukan dalam pada penelitian ini antara lain:

- a) Perencanaan pembelajaran
- b) Pelaksanaan pembelajaran
- c) Evaluasi pembelajaran

⁵⁰ Abdillah. "Penerapan Strategi Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."(Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2025). H 39

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam riset adalah tahapan mengumpulkan serta menyimpan informasi dalam bentuk catatan, gambar, dan dokumen lain yang berhubungan dengan subjek yang diteliti. Metode ini sangat krusial karena dapat menyajikan bukti visual atau teks yang mendukung hasil penelitian. Dokumentasi terdiri dari catatan yang bisa berupa teks, foto, atau hasil karya penting dari individu.⁵¹

Adapun beberapa data-data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Foto pelaksanaan pembelajaran
- b) Dokumentasi lainnya yang relevan dengan penelitian

F. Instrumen Pengumpulan Data

a. Pedoman wawancara

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data Wawancara

Berdasarkan Fokus Penelitian

No	Fokus penelitian	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Bagaimana implementasi model Game Based Learning pada pembelaj	a. Perencanaan pembelajaran b. Pelaksanaan pembelajaran c. Evaluasi pembelajaran	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi	a. Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila b. Siswa kelas IV A

⁵¹ Abdillah. "Penerapan Strategi Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."(Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2025). H 41

	aran Pendidik an Pancasila di MI Miftahul Falaah Kota Kediri?			
2	Bagaimana persepsi siswa tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam menggunakan model Game Based Learning di MI Miftahul Falaah Kota Kediri?	a. Aspek Kognitif: 1. Siswa memahami tujuan pembelajaran 2. Siswa menganggap bahwa pembelajaran dapat membantu mereka dalam memahami materi b. Aspek Afektif: 1. Siswa merasa senang dalam proses pembelajaran 2. Siswa menunjukkan semangat dan minat terhadap pembelajaran 3. Siswa merasa pembelajaran tidak membosankan c. Aspek Konatif:	a. Wawancara	

		1. Siswa aktif dalam pembelajaran 2. Siswa termotivasi mengikuti pembelajaran		
3	Apa saja faktor pendukung dan penghambat dari penerapan model Game Based Learning pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	a. Faktor pendukung dari guru b. Faktor pendukung dari siswa c. Faktor pendukung dari sarana dan prasarana d. Faktor penghambat dari guru e. Faktor penghambat dari siswa f. Faktor penghambat dari sarana dan prasarana	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi	

b. Pedoman observasi

Tabel 3.2 Pedoman observasi

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Keterlibatan siswa	Siswa aktif bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.
2.	Antusiasme	Siswa terlihat senang, tersenyum, dan menunjukkan semangatnya.
3.	Interaksi antar siswa	Siswa bekerja sama, berdiskusi dan memberi umpan balik kepada teman sebayanya.

4.	Hubungan guru dan siswa	Guru bersikap ramah, guru memberi feedback, dan memandu dengan baik.
5.	Variasi aktivital model <i>Game Based Learning</i>	Permainan kuis Pancasila, game berkelompok, permainan kartu dsb.
6.	Lingkungan belajar	Suasana kelas, serta kondisi kelas
7.	Kendala	Hambatan teknis (Siswa tidak aktif, individual siswa, Sarana dan prasarana, serta guru dalam mengajar)

c. Pedoman dokumentasi

Tabel 3.3 Pedoman dokumentasi

No	Jenis dokumen	Fungsi dalam penelitian
1.	Modul pembelajaran	Mengetahui aktivitas model pembelajaran
2.	Foto kegiatan pembelajaran	Bukti visual proses pembelajaran
3.	Permainan	Bukti permainan
4.	Lembar kerja siswa	Menilai hasil belajar

G. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, semua kegiatan harus dilakukan untuk menjawab masalah yang relevan dan bermakna. Teknik pengecekan keabsahan data penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya dan dapat dijelaskan. Alat penelitian seperti wawancara dan

observasi memiliki keterbatasan dan sumber data kualitatif mungkin tidak dapat diandalkan, yang dapat memengaruhi keakuratan temuan. Akibatnya, hasil penelitian kualitatif sering dipertanyakan. Beberapa teknik validasi data digunakan untuk meningkatkan validitas data dalam penelitian ini, antara lain:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti data dikumpulkan dari berbagai informan atau sumber (siswa, guru, dokumen) untuk mengecek konsistensi dan memperkuat keabsahan data. Dalam penelitian kualitatif, triangulasi sumber meningkatkan kredibilitas karena informasi diverifikasi dari sudut pandang berbeda. Dalam penelitian ini peneliti dapat menjadikan siswa yang berbeda latar pengalaman model *Game Based Learning*, guru, dan dokumen pembelajaran sebagai sumber data agar persepsi siswa tidak hanya dilihat dari satu sudut saja.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda pada sumber data yang sama. Contoh: melakukan wawancara dengan siswa, melakukan observasi pembelajaran, dan mengumpulkan dokumentasi (RPP, hasil kuis, catatan reflektif) dari kelas yang sama. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk melihat apakah temuan dari wawancara sesuai dengan apa yang diamati dan dibuktikan melalui dokumentasi.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu berarti mengumpulkan data dari momen yang berbeda untuk melihat konsistensi atau perubahan fenomena sepanjang waktu. Dalam penelitian ini peneliti dapat mewawancarai siswa pada awal penerapan model *Game Based Learning*, kemudian lagi setelah beberapa sesi; atau melakukan observasi di waktu berbeda (pertemuan pagi dan pertemuan sore atau dilain hari). Dengan cara ini, peneliti dapat mengidentifikasi apakah persepsi siswa stabil atau berubah.

H. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Data mentah (wawancara, catatan observasi, dokumentasi) disederhanakan dan dipilah menjadi bagian-bagian yang relevan dengan fokus penelitian. Proses ini mencakup meringkas, mengkode data, mencari tema, dan mengelompokkan pola. Reduksi ini membuat volume data menjadi lebih *manageable* dan fokus pada tema yang penting.

2. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Penyajian data merupakan suatu proses penyusunan informasi yang menyeluruh ke dalam bentuk yang sistematis sehingga menjadi bentuk sederhana serta dapat dipahami maknanya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini adalah proses langkah terakhir yang dilakukan peneliti dalam menganalisis suatu data secara terus menerus baik saat pengumpulan data maupun setelah pengumpulan data berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan berupa pengecekan kembali data yang telah diambil, mulai dari wawancara, observasi serta dokumentasi mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan dengan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Miftahul Falaah

I. Tahap-tahap Penelitian

1. Tahap Pra-Lapangan

Tahap ini adalah langkah merancang penelitian dalam bentuk usulan penelitian. Proses ini dimulai dengan menemukan isu-isu yang menarik, relevan, dan krusial. Dalam konteks ini, peneliti memilih suatu fenomena yang menarik yang terjadi di lingkungan sekolah, kemudian peneliti menyusun rencana penelitian yang mencakup latar belakang isu, fokus kajian, memilih lokasi untuk penelitian, mengurus izin yang diperlukan, memilih serta menetapkan informan untuk mengumpulkan data secara mendetail, mempersiapkan alat-alat penelitian, dan menyusun instrumen penelitian.

2. Tahap Lapangan

Tahap ini adalah fase pengumpulan informasi dari beragam sumber yang mencakup pengamatan, sesi tanya jawab, dan

pengumpulan dokumen dari para informan di sekolah berdasarkan jadwal yang telah ditetapkan. Dalam fase ini, peneliti menyelidiki konteks penelitian dan menggali data secara rinci untuk menemukan hasil nyata dari penelitian yang dilakukan.

3. Tahap Analis Data

Dalam tahap ini, peneliti mencari dan menyeleksi secara sistematis data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi agar mendapatkan data yang valid dan benar. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang masalah yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan bagi orang lain. Selanjutnya untuk meningkatkan pemahaman maka perlu dilakukan analisis dan menyusun data untuk disajikan sebagai informasi yang bermakna.

4. Tahap Penulisan laporan

Pada fase ini, peneliti menyusun hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebagai langkah akhir dalam proses penelitian. Kemudian, hasil penelitian akan didiskusikan dengan pembimbing dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil diskusi tersebut. Setelah itu, laporan tersebut akan dipresentasikan dalam sidang skripsi untuk mempertanggungjawabkan apa yang telah diteliti dan dituliskan oleh peneliti dalam naskah skripsi. Jika skripsi dinyatakan layak, maka langkah berikutnya adalah mempublikasikan dan menyerahkan penulisan laporan kepada pihak kampus sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana.