

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah Lembaga Pendidikan SMA Negeri 5 Karawang yang berada di Jalan Jenderal Ahmad Yani No.10, Kecamatan Karawang Timur, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat.

B. Desain dan Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal April 2024 s.d. Mei 2024 bersama tiga orang siswa kelas XI SMA Negeri 5 Karawang, guru PPKn SMA Negeri 5 Karawang selaku guru yang pernah menerapkan model pembelajaran *game based learning*, dan Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum SMA Negeri 5 Karawang.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang dapat memberikan informasi atau tanggapan mengenai data yang dibutuhkan oleh peneliti. Subjek yang dipilih adalah orang-orang yang dianggap memiliki pengetahuan atau tanggapan yang paling relevan dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memilih guru mata pelajaran PPKn, Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum dan siswa kelas XI sebagai subjek penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengamatan untuk mengumpulkan data, yang dapat dilakukan secara partisipatif maupun non partisipatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, di mana peneliti hanya mendengarkan dan mengamati aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang.

2. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuan untuk memperoleh informasi. Menurut Sugiyono (2014), wawancara bisa dilakukan secara terstruktur atau tidak terstruktur, dan bisa dilakukan melalui tatap muka atau telepon. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan gambaran mendalam mengenai masalah yang sedang diteliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode penelitian yang memanfaatkan catatan atau arsip peristiwa yang telah terjadi, seperti tulisan, sertifikat, dan dokumen lainnya. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi guru dan siswa serta informasi mengenai pembelajaran PPKn di SMA Negeri 5 Karawang.

4. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan penggunaan berbagai metode dan sumber data untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan konsisten. Menurut Mathinson dalam Sugiyono (2013), tujuan triangulasi adalah untuk memastikan data yang diperoleh *convergent*, serta untuk mengidentifikasi ketidakcocokan atau kontradiksi dalam data. Dengan teknik triangulasi, data yang dikumpulkan diharapkan menjadi lebih konsisten dan lengkap.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis triangulasi, yang mencakup triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Untuk penelitian ini, peneliti memilih triangulasi sumber. Menurut Sugiyono (2014), triangulasi sumber digunakan untuk memeriksa kredibilitas data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber.

Berdasarkan uraian tersebut, analisis data dilakukan dengan menguji kredibilitas menggunakan triangulasi sumber. Langkah-langkah analisis data menurut Sugiyono (2014) meliputi:

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih, dan memfokuskan pada aspek-aspek utama serta mencari pola dan tema yang relevan. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada penerapan model pembelajaran game dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi siswa.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, peneliti menyajikannya dalam bentuk uraian atau format lain yang memudahkan pemahaman. Penyajian data membantu dalam memahami situasi, merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut. Peneliti menjelaskan tentang pelaksanaan, motivasi, dan hambatan dalam penerapan model pembelajaran game dalam pembelajaran PPKn.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Pada tahap ini, objek yang sebelumnya tidak jelas menjadi lebih jelas setelah dianalisis, dan hasilnya dirangkum dalam bentuk deskripsi atau gambaran yang jelas. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil penelitian mengenai pelaksanaan, motivasi, dan hambatan model game dalam pembelajaran PPKn.