BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam metodologinya. Jenis penelitian yang digunakan adalah tekik deskriptif analisis. Arifudin mendefinisikan empiris yang mendefinisikan penelitian deskriptif analisiss sebagai penyelidik empiris yang menyelidiki suatu kejadian atau gejala tertentu dalam dunia nyata. Sumber data primer dan sekunder memberikan informasi yang digunakan dalam penelitian ini.(Ikhwandari, Hardjono, and Airlanda 2019: 156)

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research), penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif, yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata kata

kata, sesuai dengan metodologi dan jenis data yang digunakan. Menurut noor, dalam penelitian kualitatif, peneliti memulai dengan fakta fakta yang yang sudah ada sebelumnya, kemudian menggunakan teori sebagai sarana penjelasan, yang berpuncak pada produksi teori. Sebaliknya, penelitian kuantitatif dimulai dengan hipotesis, dilanjutkan dengan pengumpulan data, dan diakhiri dengan penerimaan atau penolakan teori. Data merupakan titik awal penelitian kualitatif, sedangkan formulasi atau pemahaman menandai kesimpulan dari proses tersebut.(Ulani, Novita, and Alimni 2024:2)

B. Kehadiran Penelitian

Penelitian kualitatif tidak dapat dipisahkan dari pengamatan berperan serta, namun peran penelitilah yang menentukan keseluruhan skenarionya. Sehingga instrumen utamanya adalah peneliti sendiri. Sebagai Sebagai instrumen utama, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama

berlangsungnya proses pembelajaran dan wawancara subyek penelitian. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini sebagai pengamat penuh dengan kata lain peneliti tidak sebagai kepala sekolah, guru, ataupun sebagai siswa SMPN 18 kota Bengkulu, adapun kepala sekolah guru dan siswa merupakan subyek yang diteliti.

Adapun data data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data data mengenai penerapan game method dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota Bengkulu.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian di mana kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Adapun alasan dipilihnya lokasi penelitian di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu yang disesuaikan dengan SK penelitian sebagai lokasi penelitian yaitu karena di

SMP Negeri 18 Kota Bengkulu belum pernah diadakan penelitian yang serupa khususnya mengenai penerapan game method dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) di SMP Negeri 18 kota Bengkulu

D. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data bisa diperoleh. Dalam penelitian ini data penelitian dikelompokkan menjadi:

1. Data primer

   Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu obyek, kejadian atau hasil pengujian (benda). (Erik Setiawan, 2021)

   Data primer dalam penelitian ini adalah Penerapan Metode Games Method dalam Meningkatkan Belajar Siswa Pada Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota bengkulu data tentang yang diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung di lapangan, adapun data primer didapat dari kepala sekolah, guru PAI, siswa SMPN 18 Kota Bengkulu

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi, buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian dalam bentuk laporan, skripsi, tesis, disertasi, dan peraturan perundang-undangan. (Wahyu, 2019). Data sekunder berupa data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia. Data sekunder dalam penelitian ini adalah arsip-arsip atau dokumentasi yang ada di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu baik itu sejarah sekolah, visi-misi dan sistem serta nilai-nilai pendidikan Agama Islam.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam

penyusunan dan penulisan Proposal ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

   Secara umum pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan (Dachliyani, 2019). Metode ini digunakan untuk Penerapan Metode Games Method dalam Meningkatkan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota bengkulu.

2. Wawancara

   Wawancara (interview) secara umum adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Ada juga yang mengatakan bahwa definisi wawancara adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik

secara langsung maupun jarak jauh. (Asep, 2019)

Wawancara dilaksanakan untuk memperoleh data tentang implementasi guru dalam menerapkan Pendidikan agama Islam. Untuk mendapatkan data-data yang valid, maka penulis secara langsung mewawancarai kepala sekolah, guru PAI, guru BK dan siswa SMP Negeri 18 Kota Bengkulu mengenai apa saja implementasi nilai-nilai pendidikan agama Islam.

3. Dokumentasi

Dokumen menurut bahasa inggris berasal dari kata document yang memiliki arti suatu yang tertulis atau tercetak dan segala benda yang mempunyai keterangan-keterangan dipilih untuk di kumpulkan, disusun di sediakan atau untuk disebarkan. (Indra Kanedi, 2017)

Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang latar belakang berdirinya SMP Negeri 18 kota Bengkulu, struktur organiasi,

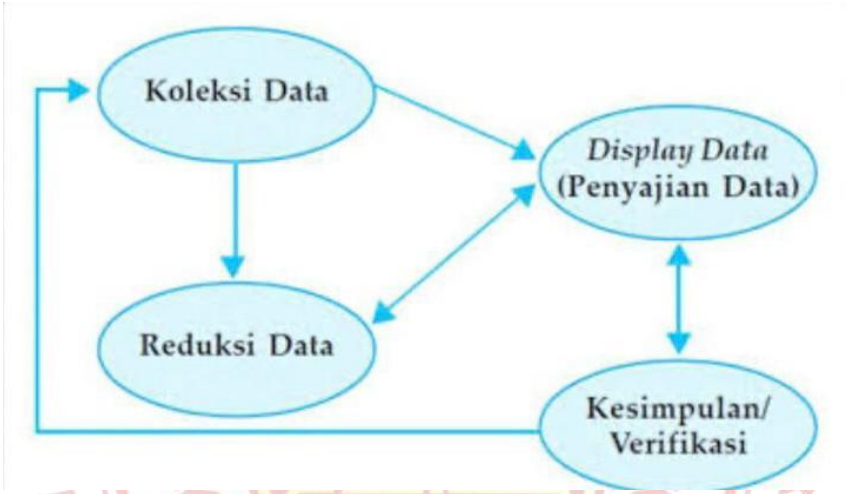
sarana dan prasarana, jumlah guru dan siswa serta kegiatan guru dan siswa baik berbentuk foto maupun video.

F. Analisis Data

1. Reduksi Data

Menurut Miles, Huberman, & Sadana Pengurangan data atau reduksi data mengacu pada proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan dan mengubah data yang muncul dalam catatan lapangan atau transkripsi tertulis. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dilakukannya reduksi data, akan diperoleh data yang lebih jelas dan data tersebut akan menjadi informasi yang lebih bermakna. Data yang diperoleh dari penelitian ini semula berupa data mentah yang berasal dari catatan lapangan, dan wawancara bebas terpimpin. Data-data tersebut akan direduksi untuk memperoleh informasi yang lebih bermakna sesuai tujuan penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk

mengetahui penyebab peningkatan motivasi belajar siswa yang diteliti saat melakukan pembelajaran melalui online daripada pembelajaran melalui tatap muka. (Suttrisno, 2021)



Bagan 3.1

Analisis data kualitatif menurut milles dan Huberman

Sumber : Prof Sugiono

2. Penyajian data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data

kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali. (Rijali, 2018)

3. Penarikan Kesimpulan

Menurut Miles and Huberman penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Menurut Sugiono (2017) dalam Bukunya metode penelitian kualitatif triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar dari data yang ada untuk kepentingan pengecekan atau sebagai bahan pembanding terhadap data yang ada. Dengan demikian, triangulasi dengan menggunakan sumber, teknik, dan waktu. Untuk menghindari adanya data yang tidak valid, maka penulis mengadakan keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi. (Saadah, Prasetiyo, and Rahmayati 2022) Yang mana berarti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda, triangulasi dengan menggunakan metode dapat dilakukan dengan cara :

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan data apa yang dikatakan orang di depan umum dan apa yang dikatakan secara pribadi.

3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang dalam situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.

H. Tahap Tahap Penelitian

Untuk mendapatkan hasil penelitian seperti yang diharapkan, yakni tentang penerapan *Games Method* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMPN 18 Kota Bengkulu. Dari beberapa pendapat, maka saya coba untuk membahas tahap-tahapan penelitian kualitatif itu meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun rancangan penelitian Penelitian yang akan dilakukan berangkat dari permasalahan dalam lingkup peristiwa yang sedang terus berlangsung dan bisa diamati serta diverifikasi secara nyata pada saat berlangsungnya penelitian. Peristiwa-peristiwa yang diamati dalam konteks kegiatan orang-orang/organisasi.
2. Memilih lapangan Sesuai dengan permasalahan yang

diangkat dalam penelitian, maka dipilih lokasi penelitian yang digunakan sebagai sumber data, dengan mengasumsikan bahwa dalam penelitian kualitatif, jumlah (informan) tidak terlalu berpengaruh dari pada konteks. Juga dengan alasan-alasan pemilihan yang ditetapkan dan rekomendasi dari pihak yang berhubungan langsung dengan lapangan, seperti dengan kualitas dan keadaan sekolah (Dinas Pendidikan). Selain didasarkan pada rekomendasi-rekomendasi dari pihak yang terkait juga melihat dari keragaman masyarakat yang berada di sekitar tempat yang menempatkan perbedaan dan kemampuan potensi yang dimilikinya.

3. Mengurus perizinan Mengurus berbagai hal yang diperlukan untuk kelancaran kegiatan penelitian. Terutama kaitannya dengan metode yang digunakan yaitu kualitatif, maka perizinan dari birokrasi yang bersangkutan biasanya dibutuhkan karena hal ini akan mempengaruhi keadaan lingkungan dengan kehadiran

seseorang yang tidak dikenal atau diketahui. Dengan perizinan yang dikeluarkan akan mengurangi sedikitnya ketertutupan lapangan atas kehadiran kita sebagai peneliti.

4. Menjajagi dan menilai keadaan Setelah kelengkapan administrasi diperoleh sebagai bekal legalisasi kegiatan kita, maka hal yang sangat perlu dilakukan adalah proses penjajagan lapangan dan sosialisasi diri dengan keadaan, karena kitalah yang menjadi alat utamanya maka kitalah yang akan menentukan apakah lapangan merasa terganggu sehingga banyak data yang tidak dapat digali/disembunyikan, atau sebaliknya bahwa lapangan menerima kita sebagai bagian dari anggota mereka sehingga data apapun dapat digali karena mereka tidak merasa terganggu.
5. Memilih dan memanfaatkan informan Ketika kita menjajagi dan mensosialisasikan diri di lapangan, ada hal penting lainnya yang perlu kita lakukan yaitu menentukan partner kerja sebagai mata kedua kita

yang dapat memberikan informasi banyak tentang keadaan lapangan. Informan yang dipilih harus benar-benar orang yang independen dari orang lain dan kita, juga independen secara kepentingan penelitian atau kepentingan karier.

6. Menyiapkan instrumen penelitian Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah ujung tombak sebagai pengumpul data (instrumen). Peneliti terjun secara langsung ke lapangan untuk mengumpulkan sejumlah informasi yang dibutuhkan.
7. Peneliti akan berhubungan dengan orang-orang, baik secara perorangan maupun secara kelompok atau masyarakat, akan bergaul, hidup, dan merasakan serta menghayati bersama tata cara dan tata hidup dalam suatu latar penelitian. Persoalan etika akan muncul apabila peneliti tidak menghormati, mematuhi dan mengindahkan nilai-nilai masyarakat dan pribadi yang ada.(Muhajirin, Risnita, and Asrulla 2024)