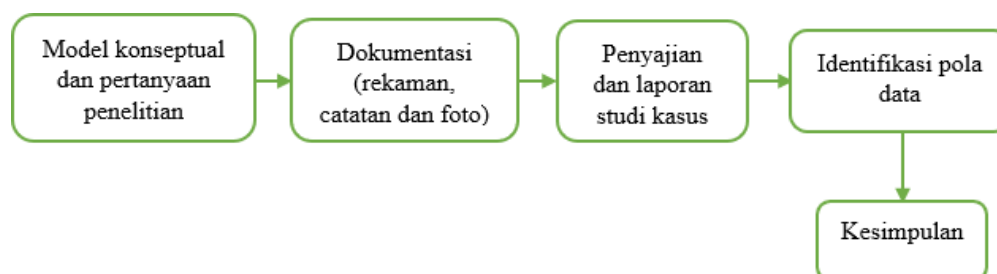


BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus sebagai jenis penelitian utamanya. Studi kasus dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang implementasi permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle*. Studi kasus yang menggunakan beberapa unit analisis disebut sebagai studi kasus terpancang (*embedded*). Desain penelitian studi kasus terpancang (*embedded*) dimana kasus dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian terikat dengan unit-unit analisisnya yang sudah ditentukan sebelumnya (Suryawan & Romadi, 2018).

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menerapkan strategi penelitian studi kasus terpancang, sebab rumusan masalah dan tujuan penelitian sudah ditentukan terlebih dahulu untuk dicapai. Melalui pendekatan studi kasus, penelitian ini fokus pada satu sekolah menengah pertama sebagai unit analisis utama. Proses implementasi permainan edukatif diobservasi secara langsung di lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dampak, kelebihan, dan kendala selama proses pembelajaran.



Gambar 3.1 Proses Analisis Studi Kasus

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Jatisrono yang beralamat di Pandeyan, Kecamatan Jatisrono, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah. Pembuatan proposal dan penyusunan instrumen penelitian pada bulan September 2023. Bulan September dan Oktober 2023 peneliti memulai kegiatan pelaksanaan penelitian. Pengolahan dan analisis data terjadwal selama tiga bulan (Oktober sampai Desember 2023). Kegiatan penyusunan laporan peneliti dilaksanakan selama dua bulan (November sampai Desember 2023). Seminar terlaksana pada bulan Januari

2024. Penelitian dilaksanakan pada saat pembelajaran materi teks iklan, slogan dan poster siswa kelas VIIIC dengan waktu penelitian secara rinci dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan				
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	Ke-4	Ke-5
1.	Pembuatan proposal penelitian	■				
2.	Penyusunan Instrumen Penelitian	■				
3.	Pelaksanaan penelitian	■	■			
4.	Pengolahan dan analisis data		■	■	■	
5.	Penyusunan laporan			■	■	
6.	Seminar					■

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VIIIC SMP Negeri 2 Jatisrono dan permainan edukatif “TISTER”. Objek penelitian adalah variabel yang diteliti oleh peneliti di tempat penelitian. Objek penelitian juga mencakup implementasi, respons siswa dan guru, hasil pembelajaran dengan permainan edukatif.

D. Data dan Sumber Data

Data yang dibutuhkan pada penelitian adalah informasi faktual tentang implementasi permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Sumber data adalah peristiwa lokakarya (guru bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Jatisrono) dan proses pembelajaran (guru dan siswa kelas VIIIC). Data yang dibutuhkan pada penelitian adalah informasi kuesioner dan wawancara berkaitan respons siswa dan guru terhadap permainan edukatif. Sumber data adalah hasil wawancara (guru bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Jatisrono) dan instrumen kuesioner (respons keaktifan siswa). Data yang dibutuhkan adalah informasi tentang hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa dengan permainan edukatif. Sumber data adalah pengamatan

langsung di SMP Negeri 2 Jatisrono pada hasil pembelajaran siswa, sedangkan sumber data sekunder adalah RPP.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui sejumlah teknik untuk memberikan gambaran tentang implementasi permainan edukatif, respons siswa dan guru terhadap permainan edukatif dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia. Implementasi permainan edukatif menggunakan teknik observasi dilakukan selama proses lokakarya.

Pengumpulan data tentang respons siswa dan guru terhadap permainan edukatif dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan distribusi kuesioner. Teknik observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran (melihat keaktifan siswa selama penggunaan permainan edukatif). Pengumpulan data tentang respons siswa menggunakan distribusi kuesioner kepada siswa kelas VIII C. Instrumen kuesioner dirancang untuk mengumpulkan informasi terkait respons keaktifan siswa dengan permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle*. Desain kuesioner pada penelitian ini untuk mengetahui taraf keaktifan siswa. Semua komponen dalam kuesioner divalidasi oleh peneliti yang kredibel. Kuesioner berisi delapan pertanyaan yang diberi respons oleh siswa. Pengisian mempertimbangkan pengklasifikasian skala likert empat poin yang mencakup kategori: 1) sangat tidak setuju, 2) tidak setuju, 3) setuju, dan 4) sangat setuju (Suriaman et al., 2023). Hal tersebut termasuk dalam pengisian skala kepuasan yang memuat pendapat pribadi mereka. Secara lebih khusus, hal ini melihat bagaimana aplikasi *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* mendukung siswa dalam proses belajar. Teknik wawancara digunakan dalam pengumpulan data respons guru berkaitan dengan penilaian aspek materi dan media yang termuat pada permainan edukatif “TISTER”.

Pengumpulan data untuk mendapatkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa menggunakan teknik observasi dan analisis dokumen. Teknik observasi pada siswa kelas VIII C (hasil evaluasi pembelajaran *pre-test* dan *post-test*) melibatkan permainan edukatif “TISTER”. Teknik analisis dokumen dilakukan terhadap dokumen RPP yang disusun berdasarkan kebutuhan siswa.

F. Keabsahan Data

Teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah triangulasi sumber. Pemeriksaan keabsahan data diperlukan untuk mendapatkan keakuratan sumber pada penelitian kualitatif (Montiel-Ruiz et al., 2023). Menjawab tujuan penelitian pertama mengenai implementasi permainan edukatif diperoleh melalui observasi dilakukan pada proses lokakarya tentang permainan edukatif “TISTER”. Tujuan penelitian kedua mengenai observasi, wawancara dan distribusi kuesioner pada proses pembelajaran untuk mencari respons siswa dan guru. Observasi hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa dengan permainan edukatif.

Triangulasi sumber diimplementasikan dengan mengikuti beberapa langkah. *Pertama*, identifikasi sumber data (menentukan sumber data dan memastikan sumber data memberikan informasi yang relevan dan saling melengkapi). *Kedua*, perencanaan dan desain penelitian (menentukan data dari masing-masing sumber dikumpulkan, dianalisis, dan diinterpretasikan). *Ketiga*, pengumpulan data (data yang diperoleh berkualitas dan sesuai dengan tujuan penelitian). *Keempat*, analisis data (identifikasi kesamaan atau perbedaan hasil antara sumber). *Kelima*, perbandingan hasil dari setiap sumber data. *Keenam*, interpretasi hasil secara menyeluruh, mengintegrasikan temuan dari berbagai sumber. *Ketujuh*, validasi terhadap temuan dengan terus membandingkan hasil dari berbagai sumber selama proses penelitian berlangsung. *Kedelapan*, laporan hasil yang diperoleh dari setiap sumber, dan kesimpulan yang diambil dari integrasi hasil.

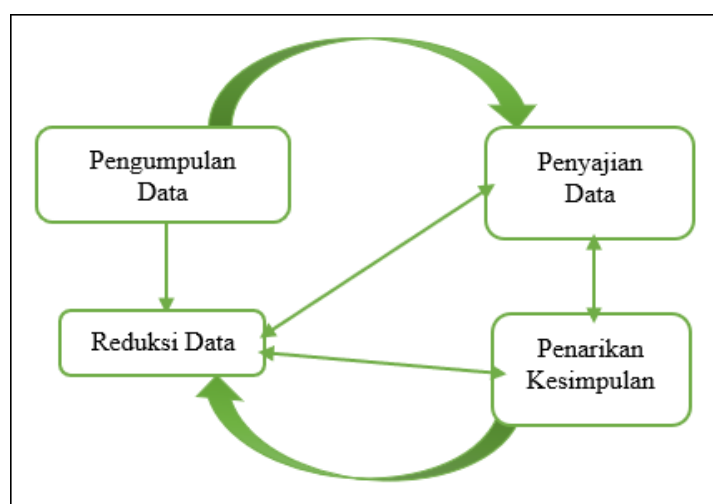
Triangulasi diterapkan melalui perbandingan hasil antara observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan data yang diperoleh melalui kuesioner dan wawancara. Hal ini memberikan kejelasan lebih lanjut mengenai kesesuaian antara apa yang diamati secara langsung dan bagaimana pemain edukatif dinilai oleh partisipan. Metode triangulasi melibatkan perbandingan hasil penelitian ini dengan temuan studi sebelumnya yang relevan, sehingga memastikan konsistensi dan validitas temuan dalam konteks implementasi permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP.

Melalui penggabungan data dari berbagai metode ini, diharapkan. Triangulasi menjadi suatu pendekatan yang efektif untuk memastikan bahwa temuan penelitian ini diandalkan dan memberikan kontribusi yang berarti terhadap pemahaman

tentang implementasi permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan metode analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Secara runtut dipaparkan gambar 3.2 memaparkan pengumpulan data bersifat interaktif dengan proses analisis data, di mana pengumpulan data menjadi bagian integral dari kegiatan analisis data. Reduksi data merupakan langkah untuk merangkum data, kemudian mengklasifikasi data dalam kategori tertentu. Hasil reduksi data diolah dengan cermat untuk memperlihatkan gambaran yang lebih komprehensif. Proses ini bersifat iteratif, tidak hanya satu kali, melainkan melibatkan interaksi yang berulang (bergantung pada kompleksitas permasalahan yang ingin dijawab dan tingkat ketelitian yang diperlukan) selama proses pengumpulan data.



Gambar 3.2 Analisis Data Miles Huberman

Data yang terkumpul dari observasi, kuesioner, analisis dokumen dan wawancara diorganisir dan disusun secara sistematis. *Pertama*, observasi dilakukan pada proses lokakarya tentang permainan edukatif “TISTER”. *Kedua*, distribusi kuesioner kepada responden yang merupakan siswa SMP yang terlibat dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Instrumen kuesioner dirancang untuk mengumpulkan informasi terkait respons keaktifan siswa dengan permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle*. *Ketiga*, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang terlibat

untuk mendapatkan data respons guru (penilaian materi dan media). Wawancara mencakup aspek desain permainan, relevansi materi, dan pengalaman guru selama implementasi. *Keempat*, analisis dokumen dilakukan terhadap dokumen RPP dan hasil evaluasi pembelajaran *pre-test* dan *post-test* penggunaan permainan edukatif. Data yang diperoleh mencakup informasi terkait implementasi permainan, respons siswa dan guru, dan hasil pembelajaran. Analisis data dengan reduksi data diperoleh dari hasil implementasi permainan diolah dan disusun untuk memahami pola dan temuan utama. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan data ke dalam kategori-kategori yang relevan dengan pertanyaan penelitian (seperti: implementasi, respons dan hasil pembelajaran).

Penyajian data ketika data yang telah diorganisir disajikan secara visual (misal: dalam bentuk tabel atau diagram) untuk mempermudah interpretasi. Langkah penyajian data memaparkan temuan-temuan utama dari analisis yang dijelaskan secara rinci. Tahap ini peneliti menghubungkan data dengan teori-teori terkait dan merumuskan temuan yang mendukung atau menentang hipotesis penelitian.

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan proses ketika hasil analisis diperbandingkan dengan tujuan penelitian awal dan dikonfirmasi keberlakuannya. Hasil analisis ini diharapkan memberikan gambaran yang komprehensif terkait keaktifan, respons dan hasil pembelajaran permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. Proses analisis data ini diikuti oleh interpretasi hasil dengan merujuk pada kerangka teoritis dan tujuan penelitian. Miles dan Huberman juga menekankan pada pengembangan matriks yang membantu mengorganisasi dan menyusun data dalam suatu tatanan yang sistematis.