

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan (*field research*) adalah pengumpulan data secara langsung ke lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>37</sup> Artinya, penelitian ini dilakukan secara langsung di lapangan dengan tujuan untuk menggali informasi terkait dengan implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin serta faktor pendukung dan penghambatnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam proses pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam penerapan gamifikasi berbasis tebak gambar serta dampaknya terhadap pemahaman siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data deskriptif, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menggambarkan kondisi nyata selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>38</sup>

Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengkaji secara lebih mendalam bagaimana proses implementasi gamifikasi dilakukan oleh guru serta faktor pendukung dan penghambatnya.

---

<sup>37</sup> Busyairi Ahmad dan Saleh Laha, "Penerapan Studi Lapangan dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Masalah (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sosiologi IISIP Yapis Biak)," *Jurnal Nalar Pendidikan* 8, no. 1 (2020): h. 65.

<sup>38</sup> Rukminingsih dkk., *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Erhaka Utama, 2020), h. 138.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MI Ash Shabirin Banjarmasin, yang berlokasi di Jl. 9 Oktober Komp. Nusa Indah RT. 22, Pekauman, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Khususnya di kelas V yang telah menerapkan gamifikasi pada pembelajaran Pancasila.

Pemilihan lokasi penelitian ini karena sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya melalui media tebak gambar, sehingga sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 2 Februari 2026 sampai 2 April 2026.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pancasila dan seluruh siswa kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin yang berjumlah 19 orang. Pemilihan subjek dilakukan karena mereka terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan gamifikasi berbasis tebak gambar.

### **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila pada kelas V di MI Ash Shabirin Banjarmasin serta faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini juga mengkaji pemahaman siswa selama mengikuti proses pembelajaran tersebut.

## D. Data dan Sumber Data

### 1. Data

Jenis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

#### a) Data Primer

Data primer adalah sumber utama informasi yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti selama proses penelitian. Data primer dalam penelitian ini meliputi data tentang proses implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar, faktor pendukung dan penghambatnya, serta dokumen pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian seperti modul ajar. Data tersebut diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>39</sup>

#### b) Data Sekunder

Data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melainkan dari sumber yang telah ada sebelumnya seperti dokumen, literatur, atau data yang dikumpulkan oleh pihak lain.<sup>40</sup> Dalam penelitian ini, data sekunder berupa dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian seperti visi misi sekolah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran berupa foto.

### 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari:

- a) Responden, yaitu seluruh siswa kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin yang berjumlah 19 orang. Siswa sebagai responden utama memberikan

---

<sup>39</sup> Undari Sulung dan Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, dan Tersier," *EDU RESEARCH* 5, no. 3 (2024): h. 112, <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238>.

<sup>40</sup> Sulung dan Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, dan Tersier," h. 113.

data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- b) Informan, yaitu guru mata pelajaran Pancasila kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin. Guru berperan sebagai informan utama yang memberikan informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi berbasis tebak gambar.
- c) Dokumen, yaitu sumber data berupa dokumen pendukung seperti modul ajar Pancasila, data nilai siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran berupa foto yang digunakan untuk melengkapi data penelitian.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas yang berlangsung selama penelitian.<sup>41</sup> Penelitian ini menggunakan observasi untuk mengamati secara langsung implementasi gamifikasi pada pembelajaran Pancasila di MI Ash Shabirin Banjarmasin. Melalui observasi ini, peneliti mengamati proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta pemahaman siswa. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator penelitian.

---

<sup>41</sup> Ardiansyah dkk., "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): h. 4, 2, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan komunikasi langsung antara peneliti dan subjek penelitian. Tujuan dari wawancara untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam.<sup>42</sup> Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Pancasila sebagai informan utama. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang terkait dengan fenomena penelitian, seperti catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya dapat digunakan.<sup>43</sup> Dokumentasi dalam penelitian ini berupa modul ajar Pancasila, serta foto kegiatan pembelajaran yang menggunakan gamifikasi berbasis tebak gambar. Dokumentasi ini digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara yang diperoleh selama penelitian.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar penelitian dapat berjalan secara sistematis dan terarah.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Ardiansyah dkk., “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif,” h. 4.

<sup>43</sup> Ardiansyah dkk., “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif,” h. 4.

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Alfabeta, 2023), h. 156.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

1. Pedoman Observasi

- a. Mengamati secara langsung kondisi lingkungan dan proses pembelajaran di MI Ash Shabirin Banjarmasin.
- b. Mengamati implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila.
- c. Mengamati pemahaman siswa selama pembelajaran berdasarkan indikator yang telah disusun dalam lembar observasi.

2. Pedoman Wawancara

- a. Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pancasila untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan gamifikasi berbasis tebak gambar.
- b. Menggali informasi mengenai pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran.
- c. Menggali informasi mengenai faktor pendukung dan penghambat implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila.

3. Pedoman Dokumentasi

- a. Mengumpulkan data terkait gambaran umum lokasi penelitian.
- b. Mengumpulkan dokumen pembelajaran seperti modul ajar Pancasila.
- c. Mengumpulkan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

## G. Matriks Penelitian

Tabel 3.1 Matriks Penelitian

No	Jenis Data	Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
1	Data Primer	Implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar	Responden, informan, dan dokumen	Observasi, wawancara, dan dokumentasi
2	Data Primer	Faktor pendukung dan penghambat	Informan	Wawancara
3	Data Sekunder	Visi Misi sekolah, data guru, dan data siswa	Dokumen	Dokumentasi

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan selama proses pengumpulan data dan setelah selesai dalam jangka waktu tertentu. Menurut Miles dan Huberman tahapan analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>45</sup>

### 1. Reduksi Data

Data yang telah terkumpul kemudian direduksi, yaitu diseleksi, dikategorikan, dan difokuskan pada hal-hal yang relevan dengan fokus penelitian.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan data pada hal-hal yang berkaitan dengan implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar, pemahaman siswa, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 321.

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 323.

## 2. Penyajian Data

Setelah direduksi data disajikan secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif.<sup>47</sup> Penyajian data dalam penelitian ini meliputi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang disusun secara sistematis berdasarkan kategori tertentu, seperti proses implementasi gamifikasi, pemahaman siswa, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis. Kesimpulan yang diambil bersifat sementara dan dapat berubah jika ditemukan data baru.<sup>48</sup> Berdasarkan proses tersebut, diperoleh kesimpulan mengenai implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar, pemahaman siswa, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar selama pembelajaran Pancasila berlangsung.

### I. Teknik Validitas dan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi metode, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>49</sup> Pada penelitian ini, data hasil observasi mengenai implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 325.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 329.

<sup>49</sup> Dedi Susanto dkk., "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): h. 56, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

dibandingkan dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pancasila, serta didukung oleh data dokumentasi seperti modul ajar dan foto kegiatan pembelajaran.

Melalui teknik triangulasi ini, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya karena diperkuat melalui berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang berbeda.