

BAB III

METODE PENELITIAN

Pemaparan metode penelitian dalam sebuah karya ilmiah bukanlah sekadar pemenuhan syarat administratif atau penjabaran langkah-langkah teknis semata. Lebih dari itu, bab ini merupakan fondasi operasional sekaligus pijakan logis yang memandu seluruh rangkaian penelitian. Di sinilah peneliti menguraikan pendekatan, instrumen, serta strategi sistematis yang diterapkan untuk menangkap dan menganalisis realitas empiris di lapangan secara presisi. Keseluruhan rancangan metodologis dalam naskah ini disusun secara spesifik untuk mengeksplorasi fenomena pembelajaran sejarah menggunakan media *Virtual Tour* Museum Sangiran, sekaligus melacak dan memaknai secara mendalam bagaimana interaksi dengan inovasi *visual* digital tersebut mampu menumbuhkan minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Ngadirojo.

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan utama peneliti, yakni untuk melakukan analisis secara mendalam terhadap sebuah fenomena pendidikan di lapangan, bukan untuk melakukan pengujian variabel secara statistik. Karena tidak menggunakan hitungan angka untuk menguji hipotesis, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk berfokus pada "*bagaimana*" proses itu terjadi dan "*mengapa*" siswa memberikan respons tertentu saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis diskriptif kualitatif yang bertujuan menganalisis pokok permasalahan

terkait dengan upaya pengembangan ilmu dalam masyarakat dengan mengoptimalkan teknik pemeriksaan data dalam riset ilmiah (Sofwatillah at.all)

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sesuai dengan namanya, data yang dikumpulkan serta hasil temuan dalam penelitian ini akan disajikan secara deskriptif naratif, yaitu berupa uraian kata-kata dan penjelasan kalimat yang komprehensif, bukan berupa deretan angka. Pemaparan secara naratif ini dirasa paling tepat untuk mendeskripsikan secara rinci bagaimana proses pemanfaatan media Virtual Tour Museum Sangiran di dalam kelas, sekaligus menceritakan gambaran nyata mengenai munculnya minat belajar sejarah pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadirojo berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dialami langsung oleh peneliti di lapangan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Mengingat penelitian ini berfokus pada pemanfaatan teknologi media digital, maka tempat atau latar penelitian ini memadukan dua dimensi ruang yang saling berkaitan, yakni ruang *virtual* dan ruang fisik. Pemisahan dua dimensi latar ini sengaja dilakukan untuk membedah secara utuh bagaimana teknologi menjembatani keabstrakan materi sejarah prasejarah.

Fokus tempat yang pertama adalah ruang *virtual*, yaitu situs web *Virtual Tour* Museum Sangiran. Website ini menjadi latar utama tempat materi sejarah praaksara disajikan secara digital. Ruang *virtual* ini menjadi lokasi di mana siswa kelas X mengeksplorasi lorong-lorong museum, mengamati detail koleksi fosil, dan berinteraksi dengan simulasi visual peninggalan manusia purba tanpa harus pergi langsung ke lokasi asli museum di Sragen. Latar digital ini menjadi

objek untuk membedah bagaimana fitur-fitur visual di dalamnya bekerja sebagai media pembelajaran. Lebih dari itu, ruang *virtual* ini memegang peranan krusial sebagai media edukasi. Jarak geografis yang cukup jauh antara Kabupaten Pacitan dengan letak geografis Museum Sangiran di Kabupaten Sragen menjadi kendala yang nyata jika pihak sekolah harus menyelenggarakan kunjungan fisik (*study tour*). Oleh karena itu, *Virtual Tour* ini hadir bukan sekadar sebagai alternatif hiburan, melainkan sebagai solusi utama yang menjawab keterbatasan tersebut dan memungkinkan peserta didik untuk tetap mendapatkan pengalaman pengamatan artefak bersejarah secara langsung.

Fokus tempat yang kedua adalah ruang fisik, yakni SMA Negeri 1 Ngadirojo yang berlokasi di pesisir Kabupaten Pacitan. Ruang kelas di sekolah ini menjadi arena utama peneliti untuk melakukan pengamatan secara langsung. Pemilihan SMAN 1 Ngadirojo didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini memiliki fasilitas penunjang yang memadai, seperti adanya jaringan internet dan ketersediaan perangkat sehingga akses ke website *Virtual Tour* dapat berjalan lancar. Selain itu, bagi siswa yang secara demografis berada cukup jauh dari pusat situs prasejarah, materi mengenai manusia purba acapkali terasa abstrak, mengawang-awang, dan membosankan jika hanya disampaikan melalui metode ceramah teks.

Berdasarkan pengamatan awal, siswa kelas X di sekolah ini sangat membutuhkan inovasi media yang mampu membawa "*situs sejarah*" tersebut ke hadapan mereka. Melalui ruang kelas inilah, peneliti akan menjadikan kelas sebagai teater simulasi mengamati, mencatat, dan mewawancarai siswa dan guru

untuk melihat secara nyata bagaimana minat belajar mereka tumbuh dan berkembang secara organik setelah bersentuhan langsung dengan ruang *virtual* Museum Sangiran yang dibawakan.

No.	Tahapan Kegiatan	Bulan Ke				
		1	2	3	4	5
1.	Tahap Persiapan: Mengurus surat izin kampus, survei awal ke sekolah, dan membuat daftar pertanyaan wawancara serta lembar pengamatan					
2.	Tahap Pelaksanaan I: Pendekatan dengan siswa, mempraktikkan media <i>Virtual Tour</i> di kelas, dan mengamati langsung proses belajar siswa.					
3.	Tahap Pelaksanaan II: Melakukan wawancara tanya jawab dengan siswa kelas X dan guru mata pelajaran Sejarah.					
4.	Analisis Data: Merangkum rekaman wawancara, menyusun catatan hasil pengamatan, dan mengelompokkan data					
5.	Tahap Akhir: Menyusun naskah laporan skripsi, bimbingan revisi dengan dosen, dan pelaksanaan ujian skripsi.					

Table 2. Alur Pelaksanaan Penelitian

C. Sumber Data

Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan fokus permasalahan, penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer merupakan data utama yang didapatkan secara langsung oleh peneliti dari lokasi penelitian tanpa adanya pihak perantara. Dalam penulisan ini, wujud data primer diperoleh melalui wawancara dan pengamatan langsung di SMAN 1 Ngadirojo. Peneliti menggali informasi dari guru mata pelajaran Sejarah untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas, serta mewawancarai siswa kelas X sebagai subjek pokok untuk melihat langsung bagaimana perkembangan minat belajar mereka setelah mencoba media *virtual tour*. Selain lewat wawancara, data primer juga bersumber dari catatan observasi. Peneliti mengamati secara langsung bagaimana respons, gerak-gerik, dan antusiasme siswa saat mereka mengoperasikan situs web Museum Sangiran tersebut di jam pelajaran.

Sementara itu, sumber data sekunder difungsikan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi dari data primer. Data sekunder ini sifatnya tidak diambil langsung dari subjek penelitian, melainkan berupa dokumen, arsip, atau bahan kepustakaan. Pada penelitian ini, sumber sekunder yang dipakai meliputi dokumen tertulis dari pihak sekolah, seperti profil singkat SMAN 1 Ngadirojo, daftar presensi siswa, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru Sejarah. Di samping dokumen administrasi, konten visual dan narasi teks yang ada di dalam website *Virtual Tour* Museum Sangiran juga dikategorikan sebagai data sekunder. Guna memperkuat landasan teori dan

analisis naskah, peneliti juga mengambil referensi dari buku-buku pendidikan sejarah, jurnal ilmiah, serta beberapa skripsi terdahulu penggunaan media digital.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, instrumen utama atau alat ukur yang paling pokok adalah peneliti itu sendiri (human instrument). Peneliti harus terjun langsung ke lokasi di SMAN 1 Ngadirojo untuk mengamati, berinteraksi, dan mengumpulkan data terkait permasalahan yang diangkat. Sebagai instrumen utama, peneliti bertindak penuh mulai dari perencanaan kegiatan, pelaksana pengamatan, pewawancara, hingga nantinya menjadi pihak yang menafsirkan data mengenai pemanfaatan media *virtual tour* dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Kedudukan peneliti menjadi sangat penting karena alat ukur baku seperti kuesioner angka dianggap kurang mampu menangkap reaksi, ekspresi, dan perasaan siswa secara mendalam di kelas.

Meskipun peneliti berkedudukan sebagai instrumen utamanya, proses pencarian data di lapangan tetap membutuhkan alat bantu pendukung agar proses pengumpulan data bisa berjalan lebih terarah dan tidak melenceng. Alat bantu yang pertama adalah pedoman observasi. Pedoman ini berupa lembar catatan garis besar yang memuat hal-hal apa saja yang harus difokuskan saat melihat proses belajar mengajar. Fokus panduan ini misalnya melihat bagaimana cara siswa mengoperasikan situs web Museum Sangiran, tingkat fokus dan perhatian mereka, serta bentuk antusiasme atau rasa senang yang ditunjukkan siswa selama jam pelajaran sejarah.

Alat bantu pendukung selanjutnya adalah pedoman wawancara dan alat dokumentasi. Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan pokok yang sudah disusun oleh peneliti sebelum turun ke sekolah. Daftar ini menjadi acuan saat mewawancarai guru sejarah dan perwakilan siswa kelas X, sehingga obrolan bisa mengalir namun tetap berada di jalur pembahasan seputar media pembelajaran digital dan minat belajar. Terakhir, untuk memastikan tidak ada data yang terlewat, peneliti menggunakan alat bantu dokumentasi berupa ponsel pintar untuk merekam suara selama sesi wawancara, kamera untuk memotret suasana kelas saat virtual tour digunakan, serta buku catatan lapangan untuk menulis kejadian-kejadian penting yang muncul secara spontan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan di lapangan. Karena penelitian ini menggunakan metode kualitatif, data yang dicari berupa uraian kata-kata dan gambaran keadaan secara nyata, bukan berupa angka-angka. Untuk mendapatkan data tersebut, peneliti menggunakan gabungan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah pertama yang dilakukan adalah observasi atau pengamatan secara langsung. Peneliti terjun langsung ke dalam kelas X di SMAN 1 Ngadirojo pada saat jam pelajaran sejarah sedang berlangsung. Fokus utamanya adalah melihat bagaimana guru mempraktikkan penggunaan Virtual Tour Museum Sangiran dan melihat respons siswa di kelas. Peneliti mengamati tingkah laku siswa, apakah mereka terlihat antusias, fokus, atau justru bosan saat menggunakan media tersebut. Pengamatan ini sangat

dibutuhkan untuk melihat secara langsung apakah muncul perasaan senang dan minat belajar pada diri siswa selama jam pelajaran.

Selain mengamati, peneliti juga melakukan teknik wawancara untuk mencari informasi yang lebih dalam. Wawancara digunakan untuk menanyakan hal-hal yang tidak bisa dilihat hanya dari tingkah laku luar siswa. Peneliti menggunakan jenis wawancara semi-terstruktur, di mana peneliti membawa pedoman pertanyaan pokok tapi suasana tanya jawabnya dibuat lebih santai seperti mengobrol biasa agar narasumber lebih terbuka. Wawancara ini ditujukan kepada guru sejarah untuk menanyakan proses persiapan mengajar beserta kendala yang dihadapinya. Kemudian, peneliti juga mewawancarai beberapa perwakilan siswa kelas X untuk mendengarkan langsung apa kesan, pendapat, dan perasaan mereka setelah mencoba belajar sejarah manusia purba menggunakan simulasi virtual tour tersebut.

Untuk melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi ini berfungsi sebagai alat bukti pendukung yang memperkuat hasil penelitian. Peneliti mengumpulkan beberapa berkas tertulis dari pihak sekolah, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dipakai guru dan data presensi kehadiran siswa. Tidak hanya berupa dokumen kertas, peneliti juga mendokumentasikan bukti visual berupa foto-foto kegiatan siswa saat mereka sedang asyik mengakses situs virtual tour tersebut lewat gawai mereka di kelas. Semua arsip foto dan rekaman suara dari hasil wawancara dikumpulkan menjadi satu sebagai bukti fisik bahwa peneliti benar-benar turun ke lapangan untuk meneliti.

F. Validasi Data

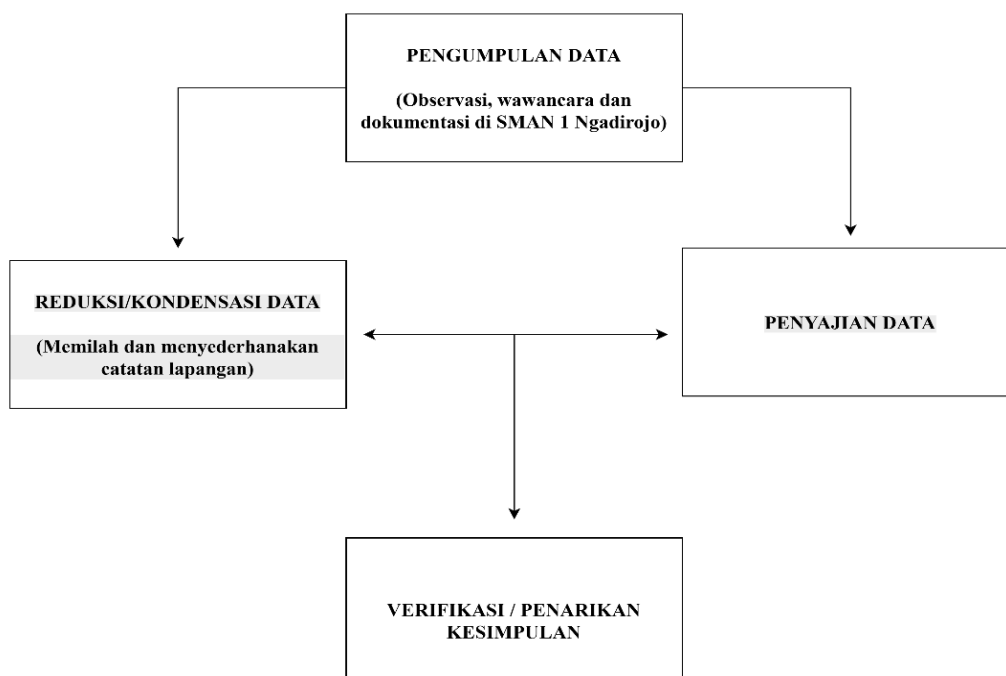
Data yang sudah dikumpulkan dari sekolah tidak bisa langsung dijadikan hasil penelitian begitu saja tanpa adanya proses pengecekan. Agar data skripsi ini valid dan bisa dipertanggungjawabkan, peneliti melakukan tahap uji keabsahan data. Cara yang dipakai untuk penelitian ini yakni adalah teknik triangulasi, yaitu mengecek silang kebenaran suatu informasi dari berbagai sisi agar hasilnya tidak melenceng. Peneliti menggunakan dua jenis pengecekan, yakni triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Melalui triangulasi sumber ini, peneliti mencocokkan informasi dari narasumber yang berbeda. Contohnya, saat siswa mengaku lebih tertarik belajar manusia purba lewat *website virtual tour*, jawaban tersebut tidak langsung ditelan mentah-mentah. Peneliti akan mencocokkan pengakuan itu dengan pendapat guru mata pelajaran sejarah, apakah kenyataan di kelas memang sejalan dengan apa yang diucapkan siswa. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari cara pengumpulan yang berbeda. Apa yang disampaikan oleh siswa dan guru saat sesi wawancara akan dicocokkan kembali dengan catatan tingkah laku siswa saat observasi langsung, lalu dikuatkan lagi dengan bukti foto dokumentasi. Lewat pengecekan berulang seperti ini, hasil penelitian yang ditulis nantinya benar-benar sesuai dengan kenyataan di lapangan, bukan sekadar tebakan atau karangan pribadi peneliti.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang

diteliti sudah diperoleh secara lengkap. artinya apa menurutmu secara kesimpulan (Muhson, 2006:1) jadi dapat disimpulkan bahwa tahap analisis data dilakukan setelah proses pengumpulan data selesai. Pada tahap ini, seluruh data yang telah diperoleh diolah dan dianalisis agar dapat menghasilkan temuan penelitian. Proses ini bertujuan untuk mengolah dan menafsirkan data agar dapat digunakan dalam menjawab rumusan masalah serta memperoleh kesimpulan penelitian secara tepat. Seluruh data mentah yang berhasil dikumpulkan dari kegiatan observasi dan wawancara di SMAN 1 Ngadirojo tidak bisa langsung disajikan di dalam bab hasil penelitian begitu saja, melainkan harus diproses secara bertahap. Untuk mengolah data mengenai pemanfaatan media dan minat belajar siswa ini, peneliti menyandarkan diri pada model analisis data kualitatif interaktif dari Miles dan Huberman.



Bagan 3.1 Analisis Data Interaktif

Tahapan analisis ini diawali dengan fase reduksi data, yakni proses menyortir, meringkas, dan menyingkirkan deretan hasil pengamatan kelas atau transkrip wawancara yang melenceng dari fokus masalah. Data yang telah disaring dan terpusat pada indikator penelitian tersebut kemudian dibawa masuk ke tahap penyajian data (*data display*). Pada tahap ini, ragam informasi dirangkai secara sistematis ke dalam teks naratif agar pola antusiasme dan proses interaksi siswa dengan situs *virtual tour* dapat dipetakan secara jelas. Puncak dari putaran analisis ini bermuara pada penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahapan ini, peneliti merumuskan ketetapan akhir mengenai tingkat keberhasilan, kelemahan, serta daya guna dari media *Virtual Tour* Museum Sangiran tatkala diterapkan di dalam kelas sejarah.

Keseluruhan hasil pengolahan data tersebut nantinya dipaparkan menggunakan narasi deskriptif. Pendekatan ini difokuskan pada penggambaran fakta secara mendalam tentang minat belajar siswa di sekolah tersebut, tanpa bermaksud melakukan pengujian variabel atau membuat kesimpulan statistik yang berlaku untuk khalayak umum.

H. Prosedur Penelitian

Agar penelitian kualitatif ini berjalan secara terarah dan tidak keluar dari jalur yang sudah direncanakan, seluruh kegiatan penelitian disusun ke dalam enam tahapan prosedur yang saling berkesinambungan. Keenam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Tahap pertama (Persiapan) diawali dengan penyusunan draf proposal penelitian, dilanjutkan dengan pengurusan surat izin permohonan riset dari pihak

kampus yang ditujukan kepada SMAN 1 Ngadirojo. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan pengamatan awal untuk memetakan kondisi ruang kelas dan karakteristik siswa, serta mematangkan seluruh instrumen penelitian, seperti pedoman wawancara dan lembar observasi, sebelum benar-benar turun ke lokasi sasaran.

Tahap kedua (Pengumpulan Data) ditandai dengan aksi nyata peneliti yang terjun langsung ke lokasi penelitian. Peneliti masuk ke dalam kelas di SMAN 1 Ngadirojo guna memantau denyut nadi aktivitas pembelajaran sejarah saat media *Virtual Tour* Museum Sangiran dipraktikkan. Bersamaan dengan itu, Selain itu, peneliti melakukan wawancara secara mendalam dengan guru mata pelajaran sejarah untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif mengenai pelaksanaan pembelajaran. dan para siswa. Tahap ketiga (Validasi Data) mengambil peran sebagai proses penyaringan data di lapangan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan pendekatan triangulasi untuk mengecek silang kebenaran informasi, guna membedakan mana yang benar-benar wujud dari minat belajar sejarah yang tumbuh murni, dan mana yang sekadar antusiasme sesaat akibat euforia penggunaan gawai di kelas.

Tahap keempat (Analisis Data) merupakan tahapan di mana peneliti mulai mengolah berbagai temuan fakta di lapangan dengan merujuk pada pilar-pilar teori yang telah dibahas pada Bab II. Pada tahap inilah peneliti membedah bagaimana interaksi siswa dengan ruang virtual tersebut, lalu menilainya secara objektif dari kacamata ilmu pendidikan sejarah. Tahap kelima (Penarikan Simpulan) difokuskan secara penuh pada upaya merumuskan jawaban akhir atas

rentetan pertanyaan pokok yang tercantum di dalam rumusan masalah. Keseluruhan siklus kerja penelitian ini lantas ditutup dengan tahap keenam (Penyusunan Laporan), yang merupakan wujud ikhtiar akhir peneliti dalam menuangkan hasil temuannya menjadi sebuah teks naskah skripsi yang tertata rapi, sistematis, dan argumentatif.