BAB III
PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam pengalaman siswa sekolah dasar ketika menggunakan *Virtual Reality* (VR), serta bagaimana teknologi tersebut dapat memengaruhi minat belajar mereka. Penelitian kualitatif tidak berorientasi pada angka-angka statistik, tetapi berfokus pada deskripsi mendalam, pemahaman konteks, dan interpretasi makna dari fenomena yang diteliti (Moleong, 2019).

Metode deskriptif kualitatif dianggap sesuai karena penelitian ini ingin menggambarkan kondisi nyata di lapangan terkait pemanfaatan VR, mencakup proses implementasi, respon siswa, keterlibatan guru, serta faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi minat belajar. Menurut Creswell (2018), penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menggali perspektif partisipan secara langsung sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang dikaji. Adapun desain atau model penelitian kualitatif menurut Idrus (2009) adalah:

1. Menentukan Topik atau Tema Penelitian

Langkah awal dalam penelitian dimulai dengan memilih topik yang didasari oleh adanya masalah dalam proses belajar, terutama rendahnya minat siswa dalam mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan masalah ini, peneliti menentukan tema yang akan diteliti, yaitu penggunaan media pembelajaran yang inovtif, seperti *Virtual Reality* (VR) dalam bentuk video 360°,

sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

2. Menentukan Judul, Lokasi, dan Objek Penelitian

Setelah tema ditentukan, peneliti merumuskan judul penelitian yang jelas dan operasional untuk mencerminkan fokus kajian yang akan dilakukan. Selanjutnya, peneliti memilih lokasi penelitian di salah satu sekolah dasar yang berkaitan dengan konteks kajian tersebut. Objek penelitian meliputi siswa kelas III sekolah dasar yang berpartisipasi langsung dalam proses belajar dengan memanfaatkan media VR berupa video 360°.

3. Menentukan Tujuan dan Masalah Penelitian

Tujuan penelitian dirumuskan untuk arah yang ingin dicapai dalam penelitian, yaitu untuk memahami penggunaan media *Virtual Reality* (VR) dalam bentuk video 360° untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan tujuan ini, masalah penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yang mengacu pada perubahan minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media VR dalam pelajaran IPAS.

4. Menentukan Metode Penelitian yang Sesuai

Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini dipilih karena dapat memberikan penjelasan yang mendalam mengenai fenomena di lapangan, terutama yang berkaitan dengan minat belajar siswa selama proses pembelajaran dengan media VR.

5. Penentuan Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di sekolah dasar yang menjadi objek penelitian. Selain siswa, ada beberapa guru juga yang dijadikan informan untuk mendapatkan data tambahan.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan minat belajar siswa secara langsung selama pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan informasi lebih dalam tentang pengalaman belajar dengan media VR. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto, video, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

7. Pengolahan dan Analisis Data

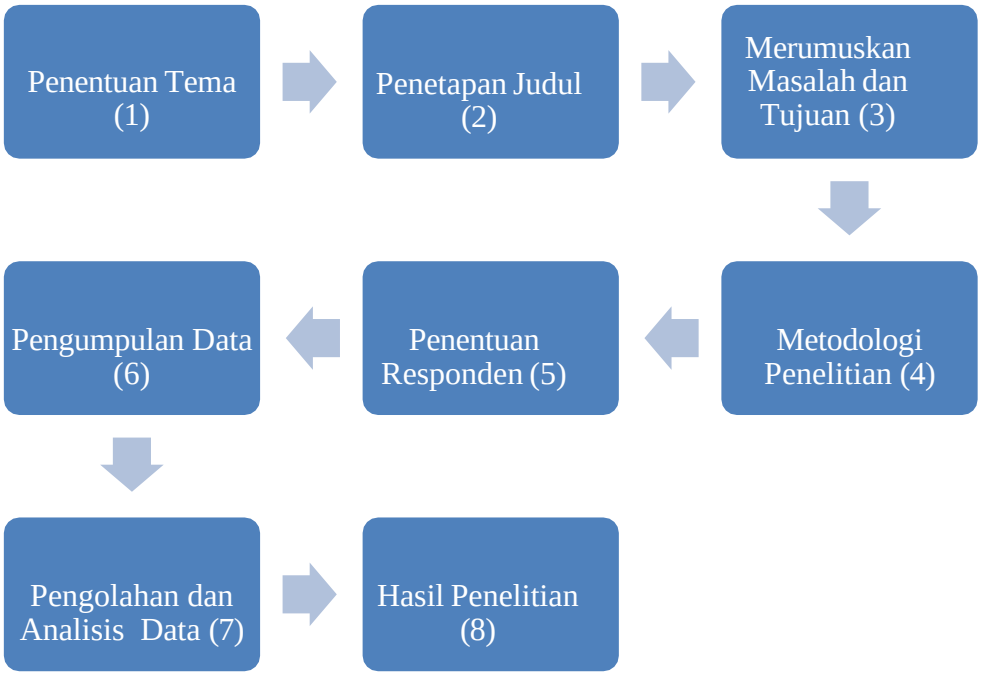
Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyederhanakan data yang terdapat. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi agar lebih mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan diambil dari hasil analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian.

8. Penyusunan Laporan Penelitian

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah menyusun laporan penelitian dalam format skripsi yang disusun secara terstruktur sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah. Laporan tersebut mencakup seluruh hasil penelitian mulai

dari pendahuluan, landasan teori, prosedur penelitian, data dan temuan penelitian, hingga kesimpulan dan saran.

Gambar 3. 1 Bagan Alur Desain Penelitian Kualitatif



(Sumber: Idrus, 2009)

3.2 Latar Penelitian

Adapun latar penelitian pada penelitian ini yaitu terdiri dari tempat dan subjek penelitian.

1. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 22 Banda Aceh yang berlokasi di Jl. Nyak Adam Kamil III, Neusu Jaya, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh, Aceh.

2. Subjek Penelitian

   Adapun subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN 22 Banda Aceh yang terdiri dari 28 siswa.

3.3 Data Dan Sumber Data Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan data dan sumber data. Adapun data yang dibutuhkan peneliti yaitu tentang pemanfataan media *Virtual Reality* (VR) . Data yang didapat oleh peneliti yakni dengan melakukan wawancara kepada Guru kelas secara langsung. Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder. Menurut Edi Riadi (2016:48) Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data yaitu.

1. Data primer adalah data informasi yang diperoleh tangan pertama yang dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Data primer ini adalah data yang paling asli dalam karakter dan tidak mengalami perlakuan statistik apa pun. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkan secara langsung melalui teknik observasi, wawancaradan dokumentasi. Sumber data yang dipakai peneliti adalah sumber data primer, data primer didapat melalui hasil observasi dan wawancara dalam penelitian.
2. Data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder yang diperoleh adalah dari sebuah situs internet, ataupun dari sebuah refernsi yang sama dengan apa yang sedang diteliti oleh penulis.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan disini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk memperoleh suatu data. Data yang dimaksud merupakan keterangan yang berkaitan dengan sebuah varibael penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian. Sehingga dalam rangka pemenuhan data dan informasi yang bersifat akurat yang disesuaikan keadaan yang terjadi sebenarnya di lapangan, maka peneliti dalam menyusun penelitian ini menggunakan beberapa metode atau teknik dalam pengumpulan data diantaranya yaitu:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu proses dalam teknik pengambilan informasi dengan terjun ke lapangan atau lokasi peneliti dengan mengamati hal-hal yang berkaitan ruang, tempat, aktivitas, subjek/pelaku, waktu dan sebagainya. Pada penelitian ini, peneliti meminta guru untuk mengamati dan memberi nilai kepada siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan memanfaatkan media *Virtual Reality* pada lembar observasi yang telah peneliti siapkan. Dan fokus pedoman observasi yang telah peneliti susun disini yaitu sesuai dengan indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa, sehingga data dapat dicatat secara sistematis.

Tabel 3. 1 Instrumen Observasi Minat Belajar

No	Indikator Minat Belajar	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1	Perasaan Senang	Ekspresi wajah siswa saat kegiatan berlangsung (tersenyum, bersemangat, bosan).				
2	Perhatian	Fokus siswa menjaga konsentrasi tanpa mudah teralihkan.				
3	Ketertarikan	Rasa ingin tahu siswa (bertanya, memberi komentar, menunjukkan rasa penasaran).				
4	Keterlibatan	Partisipasi aktif dalam kegiatan setelah menonton (diskusi, menjawab pertanyaan, praktik).				

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik dalam pengumpulan data melalui proses pertemuan dua orang dalam rangka bertukar informasi dan ide menggunakan cara tanya jawab, sehingga mendapatkan dikontruksi terkait makna dalam sebuah topik penelitian (Fenti, 2020:83). Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas dan beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *virtual reality.* Dan wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan peneliti. Jenis wawancara yang peneliti pilih adalah wawancara terstruktur (tertutup). Dalam jenis wawancara ini, peneliti mempersiapkan panduan yang berisi sejumlah pertanyaan utama yang akan diajukan, namun masih memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan jawaban yang lebih mendalam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengambilan data melalui dokumen-dokumen (Bambang, 2021:233). Pada penelitian ini peneliti melakukan dokumentasi dengan merekam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Virtual Reality* di kelas, baik dalam bentuk foto maupun video dengan menggunakan kamera handphone. Dokumentasi ini membantu menunjukkan bagaimana siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti juga mengumpulkan data administratif, seperti daftar hadir siswa, jadwal pembelajaran, dan modul ajar yang digunakan saat penelitian berlangsung.

3.5 Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan data ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah (Umar dkk, 2019). Dalam penelitian ini sebagai uji keabsahan datanya peneliti menggunakan teknik triangulasi data.

Triangulasi pada pengujian kredibilitas penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai sebuah teknik pengecekan data dari berbagai sumber melalui berbagai cara dan berbagai waktu (Mastang, 2021). Dengan demikian, triangulasi terdiri atas triangulasi sumber, triangulasi teknis dan waktu. Tujuan dari triangulasi data ini ialah mengarahkan peneliti dalam menggali sumber data lebih dalam. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik diantaranya sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan informasi dari berbagai narasumber yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data dari siswa dan guru. Siswa yang memberikan wawasan tentang pengalaman langsung mereka dalam mengikuti pembelajaran menggunakan VR. Dan Guru kelas yang memberikan sudut pandang mengenai perubahan sikap dan minat belajar siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan triangulasi sumber, data yang dikumpulkan tidak hanya bersifat subjektif dari satu pihak, tetapi terkonfirmasi oleh berbagai pihak yang berkontribusi.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara memeriksa data yang sama dengan berbagai teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi untuk melihat secara langsung perilaku siswa saat belajar menggunakan media *Virtual Reality*, yaitu dari indicator minat. Kemudian peneliti juga menggunakan wawancara terstruktur dengan guru dan siswa untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman dan pandangan mereka terkait pemanfaatan VR dalam pembelajaran. Dan terakhir peneliti menggunakan dokumentasi yang meliputi foto, video, modul ajar, dan hasil kerja siswa yang berfungsi sebagai bukti konkret yang mendukung hasil pengamatan dan wawancara. Dengan menggabungkan ketiga teknik ini, data yang dikumpulkan menjadi lebih menyeluruh dan valid.

3. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu digunakan untuk mengecek keabsahan data dengan cara melakukan pengumpulan data pada waktu yang berbeda. Pada penelitian ini, triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan observasi siswa ketika pertama kali menggunakan VR lalu membandingkannya dengan pertemuan berikutnya untuk melihat konsistensi minat belajar. Selain itu, wawancara tidak hanya dilakukan setelah pembelajaran berlangsung, tetapi juga beberapa waktu kemudian untuk mengetahui apakah pengaruh VR terhadap minat belajar bersifat bertahan atau hanya sementara. Dokumentasi juga dilakukan pada pertemuan awal, tengah, dan akhir guna memperkuat data. Dengan demikian, triangulasi waktu membantu peneliti memastikan bahwa peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan VR benar-benar konsisten, bukan sekadar efek sesaat.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu tahap yang sangat penting setelah data terkumpul dalam penelitian kualitatif. Berdasarkan penjelasan Miles dan Huberman (1994), analisis data kualitatif dilakukan dengan cara yang interaktif dan berlanjut hingga data menjadi jenuh. Proses analisis data terdiri dari tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

a. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data adalah langkah pertama yang digunakan peneliti dalam proses analisis data yaitu dengan memilih, menyederhanakan, dan mengatur data yang diperoleh dari penelitian untuk fokus terhadap masalah yang sedang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan observasi, wawancara,

dan dokumentasi mengenai penggunaan *Virtual Reality* dalam pembelajaran. Kemudian data tersebut diseleksi sehingga hanya informasi yang berkaitan dengan indikator minat belajar saja yang disimpan. Data yang tidak relevan dengan tujuan penelitian dihapus agar analisis bisa lebih terfokus.

b. Penyajian data (*display data*)

Setelah proses reduksi data selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah penyajian data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif yang menjelaskan hasil observasi terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran, hasil dari wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi dalam bentuk foto dan catatan lapangan. Selain dalam bentuk naratif, penyajian juga bisa dilakukan dengan tabel atau matriks agar pembaca lebih mudah memahami hubungan antara penggunaan VR dan perubahan minat belajar siswa. Penyajian data ini memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi pola atau hubungan antara indikator minat belajar yang muncul dari pengamatan lapangan.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*)

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan melakukan verifikasi. Kesimpulan awal dibuat berdasarkan informasi yang telah didapatkan, lalu diperiksa kembali dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen. Langkah verifikasi ini penting untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil bukanlah sifatnya sementara, tetapi benar-benar menggambarkan situasi di lapangan. Dalam penelitian ini, kesimpulan ditekankan pada bagaimana penggunaan media *Virtual Reality* dapat berdampak pada minat belajar siswa SD, khususnya dalam meningkatkan perasaan senang, meningkatkan perhatian,

menumbuhkan ketertarikan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.