

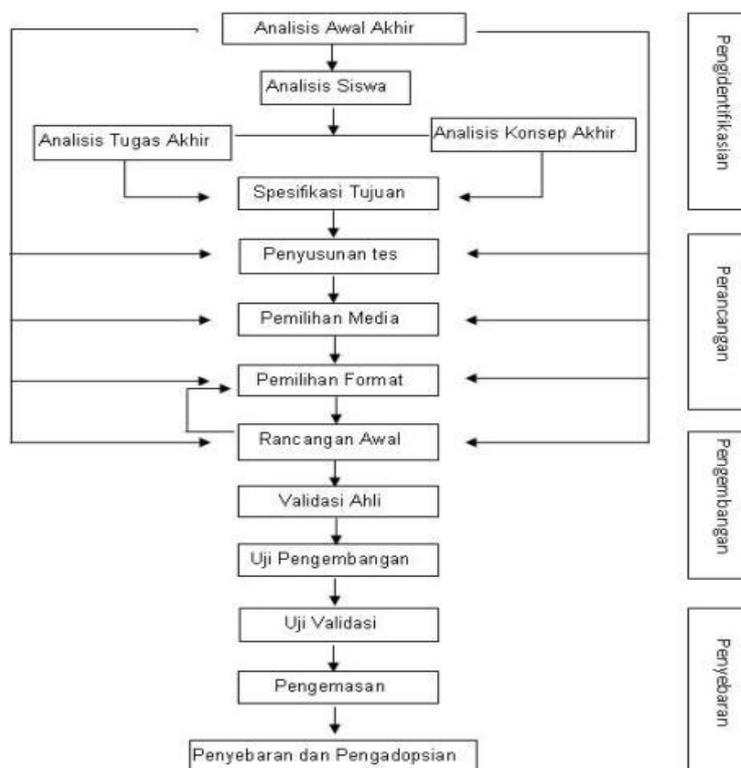
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Haryati, 2019). R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2019, hal. 164). karena menyesuaikan dengan permasalahan dan solusi yang diberikan. Karakteristik penelitian menggunakan metode R&D ialah penelitian yang terbentuk karena adanya sebuah masalah yang memerlukan solusi dengan cara pengembangan (S. S. Yulianti et al., 2024). Untuk model yang digunakan merupakan model Thiagarajan yang lebih dikenal dengan model 4-D, model ini memiliki empat tahapan yang pertama tahap pendefinisian (*define*), yang kedua ada tahap perancangan (*design*), yang ketiga tahap pengembangan (*development*), dan yang terakhir ada tahap penyebaran (*disseminated*) (Umy Oktami Andini et al., 2022). Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang akan dikerjakan pada masa penelitian tahap ini akan melakukan analisis. Ada beberapa analisis yang dilakukan seperti menganalisis tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan, tahap ini merupakan tujuan untuk merancang bagaimana mendesain produk yang akan dikembangkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, dalam tahap desain ada beberapa yang harus dipersiapkan juga seperti pemilihan media, pemilihan format berdasarkan kriteria yang sesuai, kemudian ada rancangan awal apakah media akan dipakai untuk permainan atau hanya dapat dilihat dan dibaca. Selanjutnya pada tahap pengembangan, di tahap ini peneliti akan membuat draft produk yang dibuat, selain itu juga pada tahap ini peneliti akan meminta validasi ahli dan untuk menilai produk yang dibuat apakah layak digunakan atau tidak. Berikut gambar yang memuat tahapan diatas.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model 4D

Melalui gambar tersebut akan memudahkan seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian setiap tahapan sudah disesuaikan dengan prosedur penelitian pada model 4D.

3.1.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini dilakukan beberapa langkah seperti melakukan dialog tanya jawab dengan guru di SDIT Anak Kreatif. Kemudian, adanya keluhan terhadap media pembelajaran pada materi keragaman budaya dengan begitu dibutuhkannya solusi berupa pemberian media yang bisa mengemas pembelajaran keragaman budaya secara ringkas. Tahap ini berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam kebutuhan materi keragaman budaya. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal

dalam pengembangan instrumen soal dan alat bantu yang digunakan sehingga sesuai untuk dikembangkan.

Analisis peserta didik sangat utama dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilaksanakan dengan cara mencermati karakteristik peserta didik. Analisis ini dijalankan dengan memperhitungkan ciri, kapabilitas, dan pencapaian peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives) Analisis tujuan pembelajaran dilaksanakan untuk menetapkan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan dengan analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan mencatat tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui instrumen apa saja yang akan ditampilkan dalam tes, menetapkan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa melimpah validitas instrumen.

3.1.2 Tahap Pelaksanaan

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu solusi untuk menyelesaikan masalah. Maka dalam tahap ini peneliti dapat menentukan akan memuat pengembangan seperti apa yang akan dibuat. Dalam tahap ini dilakukannya pembuatan desain *Flashcard*, dalam pembuatan *Flashcard* diperlukannya beberapa poin dari materi kebudayaan pada hal ini tidak cukup mengambil materi dengan satu sumber buku saja diperlukannya web pemajuankebudayaan.id web tersebut menyajikan seluruh kebudayaan yang tercatat di Jawa Barat.

3.1.3 Tahap Akhir

Di tahap akhir ini media sudah terbuat, dengan begitu media harus memasuki beberapa tahap validasi diantaranya validasi ahli media, validasi materi, validasi angket respon, dan respon peserta didik terhadap media. Maka tahap ini juga sudah termasuk dengan uji coba media kepada peserta didik.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar yaitu di SDIT Anak Kreatif Batujajar, Bandung Barat. Mengapa SD tersebut yang menjadi objek penelitian ini, karena berdasarkan dialog tanya jawab yang dilakukan, saya mendapat masalah dari SD tersebut sehingga saya berfokus penelitian pada SDIT Anak Kreatif.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Pada penelitian pengembangan dibutuhkan beberapa partisipan pada penelitiannya, diantaranya terdiri dari:

Ahli media merupakan dosen yang sangat berkompeten di bidang pengembangan media dengan keahliannya, maka dosen tersebut bisa menjadi validator dalam media pada pengembangan *Flashcard* ini di validasi oleh ahli Bapak Dr. Ali Ismail, M.Pd. dengan riwayatnya yang sudah 8 tahun menjadi dosen maka peneliti yakin dengan validator tersebut.

Ahli materi pada pengembangan *Flashcard* ini ialah seorang guru kelas IV yang mengajar sudah hampir 4 tahun di SDIT Anak Kreatif, Ia merupakan lulusan UIN pada tahun 2020.

Validator angket respon peserta didik merupakan guru kelas IV SDIT Anak Kreatif Ibu Siti Mariam Marlina sudah mengajar selama 3 tahun di kelas IV. Peserta didik kelas IV A dan IV B SDIT anak kreatif yang berjumlah 23 peserta didik perempuan dan 27 peserta didik laki-laki. Yang menjadi objek uji coba media *Flashcard* KACIDA.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Penyebaran Angket

Penelitian ini menggunakan angket berupa pertanyaan guna mengukur kelayakan produk *Flashcard* KACIDA yang telah dikembangkan. Berikut angket yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya: (1) angket validitas ditujukan kepada tim ahli media dari dosen berkaitan dengan pengembangan produk; (2) angket validitas materi yang diberikan kepada guru kelas IV; (3) angket validitas respon

pengguna di tujukan kepada guru kelas IV; (5) angket respon peserta didik ditujukan kepada seluruh siswa kelas IV A dan B SDIT Anak Kreatif Bandung Barat.

3.4 Analisis Data

Instrumen penelitian dijadikan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga bagian, yaitu angket validitas tim ahli media dan materi, angket respon pengguna.

Tabel 3.1 Matriks Instrumen Penelitian

No.	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Sasaran	Instrumen	Pengelolaan Data
1.	Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran “KACIDA” (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV?	Indikator pada tahap ini disesuaikan dengan indikator pembelajaran IPS materi keragaman budaya kelas IV SD.	Guru dan Peserta didik.	Tidak ada dikarenakan dengan sistem dialog tanya jawab.	Tidak ada pengolahan data.
2.	Bagaimana desain media pembelajaran ”KACIDA” (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran	Disesuaikan dengan indikator pembelajaran materi keragaman budaya IPS kelas IV SD,	Dosen dan Guru	Angket validasi ahli media, ahli materi dan validasi angket respon	Kuantitatif

No.	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Sasaran	Instrumen	Pengelolaan Data
	IPS di kelas IV?	indikator media pembelajaran, dan indikator media <i>Flashcard</i> .		peserta didik	
3.	Bagaimana pengembangan media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV?	Disesuaikan dengan indikator pembelajaran materi keragaman budaya IPS kelas IV SD, indikator media pembelajaran, dan indikator media <i>Flashcard</i> .	Dosen dan Guru	Angket validasi ahli media, ahli materi dan validasi angket respon peserta didik	kuantitatif
4.	Bagaimana penyebaran media pembelajaran "KACIDA" (Kartu Cinta	Indikator pada tahap ini disesuaikan dengan indikator pembelajaran	Guru dan peserta didik	Angket respon peserta didik	Kuantitatif

No.	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Sasaran	Instrumen	Pengelolaan Data
	Daerahku) dalam pembelajaran IPS di kelas IV?	IPS materi keragaman budaya kelas IV SD.			

3.4.1 Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini guna bertujuan mengumpulkan data responden dari media *Flashcard* KACIDA (kartu cinta daerahku), untuk menjawab daftar pertanyaan maupun pernyataan yang telah disediakan. Teknik angket ini dinilai efisien guna mengetahui jawaban dari responden terhadap suatu ukuran variabel. yang akan ditanyakan peneliti. Adapun beberapa angket yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dibuat untuk mengetahui seberapa layak *E-book* yang sudah dikembangkan. Adapun lembar validasi ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain media yang disajikan menarik.					
2.	Tampilan desain dan warna yang disajikan menarik.					
3.	Media disajikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami.					
4.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.					
5.	Ukuran tidak melebihi 20x30 cm					
6.	Ketebalan kertas.					

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
7.	Penggunaan font dan ukuran huruf mudah dibaca.					
8.	Kemudahan dalam menggunakan <i>Flashcard</i> Cinta Daerahku.					
Jumlah						
Catatan:						

Angket Validasi Materi

Validasi ahli materi ini dibuat untuk menilai kelayakan konten/materi yang disajikan, untuk memastikan kesesuaian dengan kurikulum serta relevansi dan kualitas isi materi terkait keragaman budaya Indonesia.

Tabel 3.3 Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Capaian Pembelajaran						
1.	Capaian pembelajaran ditampilkan dalam lembar cara menggunakan <i>Flashcard</i> .					
2.	Capaian pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.					
B. Materi dalam <i>Flashcard</i> Cinta Daerahku						
1.	Materi yang disampaikan secara jelas.					
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.					
3.	Materi yang disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran lanjutan.					
4.	Materi jelas dan mudah dipahami.					
5.	Materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran					

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
6.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA peserta didik dapat mengklasifikasikan keragaman budaya di setiap daerah.					
7.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA peserta didik dapat menyatakan kembali keragaman budaya di setiap daerah.					
8.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA peserta didik dapat memberikan contoh keragaman budaya di setiap daerah.					
9.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA dapat menyajikan konsep keragaman budaya di setiap daerah.					
10.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA peserta didik dapat mengaplikasikan keragaman budaya di setiap daerah pada kehidupan sehari-hari.					
Jumlah						
Catatan:						

Angket Validasi Respon Peserta Didik

Validasi ini dibutuhkan agar setiap butir yang dipertanyakan kepada peserta didik valid dan sesuai dengan jenjangnya kemudian tidak rancu untuk dipertanyakan kepada peserta didik. Pada tabel 3.4 merupakan angket yang diberikan kepada validator.

Tabel 3.4 Angket Validasi Respon Peserta Didik

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan desain media yang disajikan menarik (gambar, huruf, warna dan tata letak)					
2.	Media disajikan secara jelas dan mudah dipahami					
3.	Media berbentuk kartu mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
4.	Ketebalan kartu					
5.	Ukuran kartu					
6.	Kata dalam media jelas dan mudah dipahami					
7.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA dapat mengidentifikasi keragaman budaya di setiap daerah					
8.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA dapat memberi contoh keragaman budaya di setiap daerah					
9.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA dapat mengaplikasikan keragaman budaya di setiap daerah pada kehidupan sehari-hari					
Jumlah						
Catatan:						

Angket Respon Peserta Didik

Angket ini ditujukan kepada peserta didik yang menjadi objek uji coba *Flashcard* KACIDA, dengan adanya respon peserta didik peneliti mengetahui apakah media yang dibuat sudah sesuai kebutuhan dengan objek coba atau belum. Pada tabel 3.5 merupakan tabel angket respon peserta didik.

Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan desain media yang disajikan menarik (gambar, huruf, warna, dan tata letak)					
2.	Media disajikan secara jelas dan mudah dipahami					
3.	Media berbentuk kartu mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
4.	Ketebalan kartu					
5.	Ukuran kartu					
6.	Kata dalam media jelas dan mudah dipahami					
7.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA dapat mengidentifikasi keragaman budaya di setiap daerah					
8.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA dapat memberi contoh keragaman budaya di setiap daerah					
9.	Dengan <i>Flashcard</i> KACIDA dapat mengaplikasikan keragaman budaya di setiap daerah pada kehidupan sehari-hari					
Jumlah						
Catatan:						

3.5 Validasi Data

Ketika melaksanakan teknik analisis data dalam penelitian dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengolahan data dan menginterpretasikan hasil yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Mempeoleh analisis data kuantitatif berdasarkan dari hasil skor para ahli validator, seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli instrumen angket peserta didik, dan ahli instrumen observasi peserta didik. Tidak hanya mendapatkan hasil skor oleh para ahli, melainkan untuk menganalisis data kuantitatif dapat ditinjau dari skor yang

diberikan oleh responden dalam pemberian angket peserta didik maupun lembar observasi aktivitas peserta didik.

Tabel 3.6 Nilai Interval

Interval Presentase	Kategori
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Untuk mengetahui hasil dari angket yang berupa presentase, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai persentase: } \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$