

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Metode *Research and Development (R&D)* adalah sebuah metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan produk atau inovasi dimana metode ini sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019). Adapun pengetahuan R&D menurut (Samsu, 2021) bahwa penelitian R&D merupakan proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk dalam pendidikan. Tujuan penelitian *Research and Development (R&D)* adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi dalam Pendidikan R&D memiliki tujuan untuk mengembangkan produk yang efektif, menarik, inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah (Wicaksono, 2022).

Terdapat beberapa model R&D yang dapat digunakan dalam penelitian, salah satunya adalah model R&D 4D. Model 4D merupakan salah satu metode *Research & Development (R&D)* yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan, dkk pada tahun 1974. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model ini cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat membantu pengembangan produk untuk memperoleh produk yang berkualitas, menarik, dan efektif. Adapun Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut S.Thiagarajan (1974) dalam (Sugiyono, 2015) , dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian R&D Model 4-D

### 3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah 40 peserta didik dari kelas IV SD. Lalu, 3 orang dosen ahli di Universitas Pendidikan Indonesia yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogi.

#### 1. Ahli Materi

Ahli materi ialah seseorang yang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam bidang materi tertentu, salah satunya materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ahli materi akan terlibat sebagai validator untuk memvalidasi media kartu kuartet dengan materi keragaman budaya.

#### 2. Ahli Media

Ahli media ialah seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang media. Ahli media akan terlibat sebagai validator untuk memvalidasi kualitas teknis pada produk kartu kuartet yang dikembangkan.

#### 3. Ahli Pedagogi

Ahli pedagogi ialah seseorang yang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam teori dan praktik Pendidikan. Ahli pedagogi akan terlibat untuk memvalidasi media kartu kuartet dalam pembelajaran.

#### 4. Peserta Didik

Peserta didik akan menjadi subjek dari penelitian. Peserta didik yang akan berpartisipasi sebanyak 40 orang dari kelas IV SD Negeri 3 Manonjaya, Kabupaten Tasikmalaya yang akan menjadi sumber data untuk menilai kondisi pembelajaran dan respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia.

### 3.3 Tempat dan Waktu

Tempat penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 3 Manonjaya yang bertempat di jalan Tangsi, Margaluyu, kec. Manonjaya, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Pra penelitian direncanakan akan dilaksanakan bulan Mei 2024 disesuaikan dengan jadwal pembelajaran kelas IV tahun ajaran 2024/2025. Untuk penelitian selanjutnya direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Desember.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Model penelitian 4-D memiliki empat tahapan diantaranya *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *define* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Menurut (Sugiyono, 2015) dijelaskan setiap tahapan dalam model penelitian 4-D, sebagai berikut.

1) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama dalam model 4-D yaitu pendefinisian terkait syarat dalam pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD, serta menentukan tujuan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet. Pada tahap ini dapat dilakukan observasi, wawancara, studi literatur, dan analisis kebutuhan.

2) Tahap *Design* (Desain/Perancangan)

Pada tahap kedua ini, dilakukan perancangan media pembelajaran kartu kuartet yang akan dikembangkan. Perancangan ini meliputi pemilihan materi, desain grafis, dan format kartu kuartet yang akan digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, perlu juga dilakukan perancangan penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran di kelas meliputi strategi pengajaran, teknik interaksi, dan penilaian.

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga ini merupakan tahap pengembangan media pembelajaran kartu kuartet. Proses pengembangan media meliputi pembuatan konten kartu kuartet, pengujian prototipe, revisi, dan penyempurnaan media pembelajaran kartu kuartet yang telah dikembangkan.

4) Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini menjadi tahap terakhir dalam model 4-D. Tahap ini dilakukan untuk memperkenalkan media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran IPS kelas 4 SD dan mengukur respon peserta didik terhadap penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya di Indonesia. Pada tahap ini, media pembelajaran kartu kuartet akan disebarluaskan pada kelompok peserta didik. Guru sebagai pengajar

menggunakan media pembelajaran kartu kuartet untuk mengajarkan materi keragaman budaya di Indonesia. setelah itu, akan diamati dan diukur respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran kartu kuartet pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam penelitian karena pada langkah ini akan ditentukan teknik yang digunakan dalam mendapatkan data penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 4 teknik yaitu wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan penyebaran angket. Berikut ini penjelasan dari teknik pengumpulan data beserta instrument penelitian yang akan digunakan, yaitu.

#### 1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti atau hal-hal lainnya untuk kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2019). Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur dan terbuka. Wawancara ini akan digunakan sebagai studi pendahuluan untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD. Wawancara akan dilakukan dengan guru wali kelas di kelas IV dan peserta didik kelas IV SDN 3 Manonjaya. Adapun garis besar pertanyaan dalam lembar wawancara yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut :

Tabel 3.1  
Garis Besar Pedoman Wawancara Guru

No.	Aspek Yang Diamati	Pertanyaan
1.	Pembelajaran IPS	1) Bagaimana kegiatan pembelajaran IPS di kelas IV? 2) Masalah apa yang dihadapi ketika pembelajaran IPS berlangsung?

2.	Media Pembelajaran		1) Media apa saja yang sudah pernah digunakan dalam pembelajaran IPS dan seperti apa kondisi media pembelajaran tersebut? 2) Bagaimana pendapat pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS?
3.	Karakteristik Peserta didik		1) Bagaimana karakteristik peserta didik di kelas IV SD? 2) Bagaimana tanggapan peserta didik ketika guru membawa media pembelajaran ke kelas untuk pembelajaran IPS?

Pada tabel 3.1 menyajikan garis besar pedoman untuk melakukan wawancara kepada guru di kelas IV. Data yang diperoleh dari hasil wawancara akan digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan sebagai pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran khususnya kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia.

Tabel 3.2  
Garis besar pedoman wawancara peserta didik

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Pembelajaran IPS	1) Bagaimana kegiatan pembelajaran IPS di kelas IV? 2) Kesulitan dalam pembelajaran IPS? 3) Apa yang disukai ketika pembelajaran IPS?

2. Media Pembelajaran	1) Media pembelajaran apa yang sudah pernah digunakan? 2) Media pembelajaran yang seperti apa yang disukai oleh peserta didik?
3. Karakteristik peserta didik	1) Kegiatan pembelajaran seperti apa yang disukai oleh peserta didik kelas IV? 2) Bagaimana respon peserta didik jika guru membawa media pembelajaran ke kelas?

Pada tabel 3.2 menyajikan garis besar pedoman untuk melakukan wawancara kepada peserta didik di kelas IV. Data yang diperoleh dari hasil wawancara akan digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan sebagai pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran khususnya kartu kuartet pada materi keragaman budaya di Indonesia.

## 2) Observasi

Observasi dilakukan sebagai tindak lanjut dari sesi wawancara sebelumnya. Observasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung objek yang diteliti sehingga penggunaan teknik ini tidak terbatas pada sesuatu saja (Sugiyono, 2019). Observasi akan dilakukan di SDN 3 Manonjaya khususnya di kelas IV. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi dan aktivitas peserta didik saat pembelajaran IPS berlangsung. Kondisi media pembelajaran, respon peserta didik, interaksi peserta didik dan lainnya. Berikut ini kisi-kisi pedoman observasi, sebagai berikut.

Tabel 3.3  
Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator
1.	Lingkungan Sekolah dan Kelas	1) Kondisi lingkungan kelas yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran
2.	Media Pembelajaran	1) Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS 2) Kondisi media pembelajaran 3) Penggunaan media pembelajaran
3.	Proses Pembelajaran	1) Pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya di Indonesia pada pembelajaran IPS 2) Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS 3) Interaksi dan keaktifan peserta didik 4) Kesulitan peserta didik dalam pembelajaran IPS

Pada tabel 3.3 menyajikan kisi-kisi pedoman observasi yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang diperoleh dari hasil observasi ini akan digunakan dalam studi pendahuluan lebih lanjut untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran di kelas, interaksi dan aktivitas peserta didik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran IPS.

### 3) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ialah teknik pengumpulan data yang melibatkan analisis dan interpretasi dokumen atau bahan tertulis yang relevan dengan topik penelitian berupa catatan harian, sejarah kehidupan, peraturan, kebijakan, buku, laporan, dan sumber-sumber tertulis lainnya (Sugiyono, 2019). Studi dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang terkait dengan pembelajaran IPS di SD seperti kurikulum, silabus, bahan ajar, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya, dan lainnya.

#### 4) Lembar Validasi berupa Angket

Lembar validasi berupa angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner atau lembar pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan tanggapan mereka mengenai topik atau masalah yang sedang diteliti (Sugiyono, 2019). Angket lembar validasi akan diberikan kepada para ahli sebagai validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Para ahli ini termasuk ahli pedagogi, ahli materi, dan ahli media serta peserta didik. Berikut ini kisi-kisi lembar validasi ahli dan lembar angket respon peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 3.4  
Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Pedagogi

Aspek	Indikator
Kesesuaian Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran
	Kesesuaian isi dengan materi yang diajarkan
	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik
Kelayakan Penyajian	Media memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran
	Media pembelajaran terlihat menarik

	Keterbacaan dan kejelasan tampilan kartu kuartet
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak
	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti
	Meningkatkan interaksi dan minat belajar peserta didik
	Media tidak mudah rusak dan dapat digunakan dengan fasilitas seadanya
	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keterbatasan waktu pembelajaran

Tabel 3.5  
Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Desain Kartu Kuartet	Kesesuaian desain grafis dengan karakteristik visul anak SD
	Kesesuaian dan keterbacaan tulisan
	Kosistensi dalam pemilihan warna, font, dan layout
	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi
	Penempatan unsur tata letak pada setiap kartu konsisten
	Ukuran kartu sesuai dengan karakteristik peserta didik SD
	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan

Fleksibel dan Kekuatan Kartu Kuartet	Kartu kuartet mudah digunakan dan dibawa oleh peserta didik
	Kekuatan kartu berdasarkan bahan dasar yang digunakan
Desain teks panduan dan sampul kartu kuartet	Kesesuaian pemilihan font, ilustrasi dan tanda baca pada teks panduan media kartu kuartet
	Kemenarikan desain sampul kartu kuartet

Tabel 3.6  
Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi	Kesesuaian kartu kuartet dengan standar kompetensi dan KD
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD
	Kesesuaian materi dalam kartu kuartet dengan materi keragaman budaya di Indonesia
Kelengkapan Materi	Keakuratan informasi dan fakta yang terdapat dalam kartu kuartet
	Kejelasan dan kelengkapan materi sesuai dengan KD
Kelayakan Materi	Materi dapat menambah pengetahuan peserta didik
	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh guru dan peserta didik
	Materi dapat menambah pemahaman peserta didik

Materi dan gambar yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

Tabel 3.7  
Angket Respon Peserta didik

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Kartu kuartet dapat membantu saya memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.				
2.	Kartu kuartet sudah menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.				
3.	Kartu kuartet membantu saya mengingat kembali materi pembelajaran IPS dengan lebih mudah.				
4.	Saya suka bekerja dalam kelompok menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran.				
5.	Kartu kuartet membantu saya bekerja sama dengan teman sekelompok dalam belajar IPS.				
6.	Saya merasa lebih tertarik untuk belajar IPS Ketika menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran.				
7.	Saya ingin menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran di pelajaran IPS selanjutnya.				
8.	Saya merasa kartu kuartet sangat membantu dalam mengembangkan				

	keterampilan Kerjasama dan komunikasi saya dengan teman kelompok.
9.	Saya merasa senang menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran.
10.	Kartu kuartet menambah rasa ingin tahu saya dalam mempelajari keragaman budaya di Indonesia.
11.	Kartu kuartet memiliki tata letak yang menarik.
12.	Tampilan gambar dan warna kartu sudah tepat sehingga mempermudah saya membacanya.
13.	Ukuran huruf dan kartu sudah sesuai sehingga mempermudah saya membaca serta menggunakannya.
14.	Petunjuk belajar menggunakan kartunya jelas sehingga memudahkan saya untuk menggunakannya.
15.	Saya ingin lebih banyak menggunakan kartu kuartet dalam belajar IPS.

Pada tabel 3.7 diatas merupakan angket yang akan digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan kartu kuartet. Data yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana minat peserta didik terhadap penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran IPS.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data ialah teknik yang digunakan untuk mengolah data-data atau informasi yang sudah dikumpulkan hingga menjadi suatu kesimpulan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data-data yang telah terkumpul kemudian akan diolah dengan statistik

deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2015), statistik deskriptif ialah statistik yang digunakan untuk merangkum, menggambarkan, dan menganalisis data yang telah terkumpul. Statistik deskriptif yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu perhitungan persentase dengan kriteria persentase. Berikut ini dijelaskan teknik analisis data, sebagai berikut:

#### 1) Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif ialah teknik yang digunakan untuk mengolah, memeriksa, memahami data dari studi kualitatif. Analisis data ini akan digunakan untuk mengolah informasi yang muncul dari wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Miles dan Huberman (1992:20) dalam (Rijali, 2018) menggambarkan proses analisis data kualitatif melalui 3 langkah, yaitu.

##### a. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses pemilihan, pengurangan dan penyederhanaan data yang telah dikumpulkan agar lebih dapat dikelompokkan, dipahami, dan dianalisis untuk nantinya fokus pada penyajian data.

##### b. Penyajian Data

Penyajian data yaitu proses untuk mengkomunikasikan temuan penelitian atau informasi yang sebelumnya sudah tereduksi sehingga lebih mudah untuk dipahami.

##### c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yaitu proses membuat ringkasan atau menarik kesimpulan dari penyajian data yang ditemukan. Kesimpulan ini akan disajikan dalam bentuk narasi kalimat yang terkait dengan temuan yang telah diidentifikasi.

#### 2) Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif ialah teknik yang digunakan untuk mengolah, memeriksa, memahami data dari studi kuantitatif. Analisis data ini akan digunakan untuk mengolah data berdasarkan hasil dari lembar validasi berupa angket dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu kuartet. Dalam penelitian

ini digunakan teknik pengolahan data dengan skala pengukuran likert. Skala likert digunakan untuk mengembangkan instrument yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap potensi dan permasalahan, rancangan suatu produk, dan produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2015). Berikut ini penjelasan mengenai kevalidan dan kepraktisan dari data kuantitatif sebagai berikut.

### 1. Analisis Validitas

Uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogi dengan mengisi lembar validasi berupa angket. Kriteria pemberian skor jawaban validitas menggunakan skala likert sebagai berikut.

Tabel 3.8  
Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Sumber : Sugiyono, 2019)

Pada tabel 3.8 diatas merupakan kriteria pemberian skor yang akan digunakan untuk menilai produk kartu kuartet. Kriteria ini akan membantu untuk memberikan penilaian yang objektif, konsisten, dan adil sehingga kriteria yang valid dapat memberikan gambaran yang tepat mengenai kualitas produk kartu kuartet. Setelah mednapat data validasi, maka skor penilaian akan dihitung menggunakan rumus.

Adapun untuk mengukur nilai validitas menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Angket validasi yang telah dihitung menggunakan rumus, maka akan diperoleh persentase yang menggambarkan penilaian kualitas media kartu kuartet. Hasil persentase yang didapatkan kemudian diklasifikasikan dalam tabel di bawah ini, sehingga diketahui media pembelajaran kartu kuartet sudah layak digunakan atau tidak. Adapun penilaian kriteria validitas sebagai berikut.

Tabel 3.9  
Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Kurang Layak
21-40	Tidak Layak
<21	Sangat tidak layak

(Sumber : Suharsimi Arikunto & Jabar) dalam (Aprianika et al., 2021)

## 2. Analisis Kepraktisan

Uji praktis dilakukan oleh peserta didik kelas IV dengan mengisi lembar berupa angket. Uji praktis ini dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran kartu kuartet dapat diimplementasikan dengan baik serta mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam pembelajaran IPS. Kriteria pemberian skor jawaban validitas menggunakan skala likert sebagai berikut.

Tabel 3.10  
Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	2

(Sumber : Sugiyono, 2019)

Pada tabel 3.10 diatas merupakan kriteria pemberian skor yang akan digunakan untuk menilai penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran serta mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media kartu kuartet. Setelah mendapat data respon peserta didik, maka skor penilaian akan dihitung menggunakan rumus.

Adapun untuk mengukur nilai kepraktisan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Angket respon peserta didik yang telah dihitung menggunakan rumus, maka akan diperoleh persentase yang menggambarkan kepraktisan media kartu kuartet. Hasil persentase yang didapatkan kemudian diklasifikasikan dalam tabel di bawah ini, sehingga diketahui media pembelajaran kartu kuartet sudah praktis atau belum. Adapun penilaian kriteria kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 3.11  
Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

(Sumber : Riduan) dalam (Hidayat & Irawan, 2017)