

BAB III

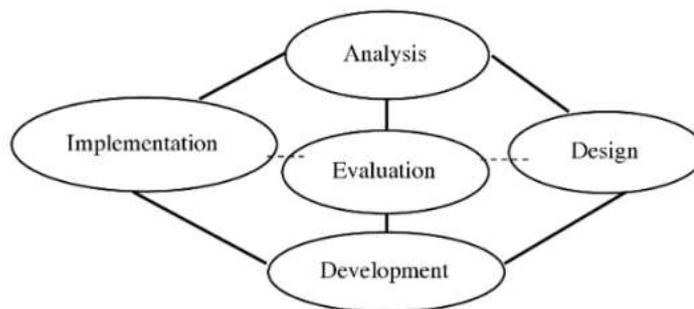
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode *Design and Development* (D&D). Richey & Klein (dalam Ihsan, 2017) metode *design and development* dirancang dengan tujuan untuk merancang dan menciptakan secara empiris produk dan alat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran atau non pembelajaran, metode ini berisikan tiga komponen utama yaitu desain, pengembangan, dan evaluasi. Penelitian D&D berfokus pada analisis, perencanaan, produksi, dan/atau evaluasi, dengan ini penelitian disebut sebagai prosedur, metode, pengembangan teknik berdasarkan analisis terhadap suatu kasus atau masalah yang spesifik

Adapun model penelitian yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Menurut Sudjana (2011) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE salah satu model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Mulyatiningsih (2016) menjelaskan bahwa model ini dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan produk dalam dunia pendidikan, didalam kegiatan pembelajaran seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, sampai media dan bahan ajar media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media permainan kartu kuartet. Metode D&D dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada metode Expert Review dimana metode ini bertujuan dan berfokus pada kualitas dan kinerja suatu produk, dengan hasil pengamatan para ahli sesuai bidangnya, seperti ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan, yang dalam penelitian ini adalah guru kelas untuk melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Rayanto, 2020)

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian *design and development* (D&D) model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan dalam model penelitian pengembangan ADDIE yaitu:

a. *Analysis*

Dalam tahap ini dilakukan analisis dengan melaksanakan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas IV Sekolah Dasar. Dari hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan fakta dimana masih banyak peserta didik yang hasil belajar kognitifnya dibawah KKM. Hal ini dikarenakan, guru kelas masih kurang mengeksplor terkait media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar. Selain itu, materi keragaman budaya yang cukup banyak membuat peserta didik mudah jenuh ketika pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan oleh guru kelas tidak dapat dikuasai oleh peserta didik.

Setelah menganalisis permasalahan awal, peneliti melakukan analisis materi yaitu dengan menganalisis kompetensi dasar pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah dasar yang berkaitan dengan keragaman budaya. Analisis materi diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil kognitif peserta didik. Berdasarkan hasil temuan peneliti ditemukan kompetensi dasar yang sesuai dengan permasalahan tersebut. Berikut adalah Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

(IPK), dan Tujuan Pembelajaran yang relevan dengan permasalahan di atas.

1. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti ini berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan isi materi pada media permainan kartu kuartet. Dalam penelitian ini kompetensi inti yang digunakan di kelas IV sekolah dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kompetensi Inti Kelas IV Sekolah Dasar

Kompetensi Inti	
KI 3 Pengetahuan	Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
KI 4 Keterampilan	Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar (KD)

Peneliti menggunakan kompetensi dasar yang termasuk ke dalam aspek pengetahuan, sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kompetensi Dasar Materi Keragaman Budaya

Kompetensi Dasar	
3.2	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Berdasarkan pemetaan KD sebelumnya, berikut merupakan Indikator Pencapaian Kompetensi yang digunakan pada penelitian ini adalah:

Tabel 3. 3 Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
3.4.1	Mengkategorikan pakaian tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional di Indonesia.
3.4.2	Menentukan nama pakaian tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional beserta asal daerahnya.
3.4.3	Mengidentifikasi pakaian tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional di Indonesia.
3.4.4	Menganalisis pakaian tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional beserta asal daerahnya.

4. Tujuan Pembelajaran

Sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi berikut merupakan tujuan pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 3. 4 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	
1.	Setelah bermain kartu kuartet materi keragaman budaya, peserta didik dapat mengkategorikan pakaian tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional di Indonesia.
2.	Setelah bermain kartu kuartet materi keragaman budaya, peserta didik dapat menentukan nama pakaian tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional beserta asal daerahnya.

3.	Setelah bermain kartu kuartet materi keragaman budaya, peserta didik dapat mengidentifikasi pakaian tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional di Indonesia.
4.	Setelah bermain kartu kuartet materi keragaman budaya, peserta didik dapat menganalisis pakaian tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan tari tradisional beserta asal daerahnya.

b. *Design*

Setelah menganalisis, peneliti akan mulai merancang media permainan kartu kuartet. Rancangan desain yang dikembangkan peneliti meliputi: 1) Kartu kuartet; 2) Kartu ciri khas keragaman budaya; 3) Buku Panduan; dan 4) tempat kartu kuartet. Rancangan desain ini meliputi nama-nama provinsi, keragaman budaya, serta ciri khas dari keragaman budaya yang disertai dengan gambar keragaman budaya serta keragaman batik berdasarkan provinsi masing-masing.

c. *Development*

Pada tahap *development* peneliti membuat produk dari tahapan *design* yang sudah direncanakan dan menghasilkan produk media permainan kartu kuartet dengan materi keragaman budaya. Yang dilanjutkan dengan dilakukannya validasi produk oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli praktisi pendidikan melalui angket. Angket tersebut menilai kelayakan produk yang sudah dibuat dan dikembangkan. Hasil angket beserta saran yang diberikan oleh para ahli menjadi bahan revisi sebagai langkah pengimplementasian produk yang akan diujicobakan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

d. *Implementation*

Mulai menerapkan/mengujicobakan media yang sudah dikembangkan, hal ini dilakukan untuk melihat hasil belajar IPS siswa kelas 4. Pada tahap ini juga media yang sudah dikembangkan akan dinilai oleh ahli materi sebagai validator yang menilai kesesuaian, ketepatan, dan kelengkapan materi pada produk kartu kuartet; ahli

media sebagai validator yang akan menilai ketepatan gambar dan tampilan kartu kuartet; serta guru kelas yang akan menilai kesesuaian materi dengan tingkatan usia peserta didik.

e. *Evaluation*

Melakukan evaluasi terhadap media permainan kartu kuartet berdasarkan masukan dari ahli, guru, maupun siswa dan merevisi media untuk hasil akhir yang lebih baik.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah 2 orang dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli desain, seorang ahli praktisi pendidikan, serta 28 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

1. Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang berkompeten dan menguasai materi serta pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi keragaman budaya. Ahli materi berperan sebagai validator media permainan kartu kuartet berisi materi keragaman budaya dari segi konten materi. Konten materi dalam penelitian ini mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Dalam penelitian ini melibatkan 1 orang ahli materi

2. Ahli Media

Ahli media adalah seseorang yang ahli di bidang desain ke-SD-an dan berkompeten dalam menilai media pembelajaran dari aspek keestetikan tampilan. Ahli desain berperan memberikan penilaian terkait kelayakan produk dari aspek kualitas desain pada media permainan kartu kuartet berisi materi keragaman budaya. Dalam penelitian ini, melibatkan 1 orang ahli media.

3. Ahli Praktisi Pendidikan

Ahli Praktisi dalam media ini yaitu pihak sekolah, yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini, melibatkan 1 orang praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV di SDN x Kota Bandung.

4. Peserta Didik

Dibutuhkan 24 peserta didik sekolah dasar untuk mengetahui kelayakan media permainan kartu kuartet.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mengeksplorasi data yang dibahas berupa kajian kepustakaan tentang teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya. Metode studi literatur ini digunakan pada saat analisis materi keragaman budaya.

3.4.2 Angket

Angket merupakan sarana yang digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis (Hamdi, 2014). Pada penelitian ini data terkait pengembangan media kartu kuartet dikumpulkan melalui angket yang diuji secara ahli oleh dua orang ahli, yaitu ahli mater, ahli media, dan praktisi (guru kelas). Adapun indikator yang akan digunakan dikembangkan tersebut diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Indikator Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
	Kesesuaian kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran
	Materi pada media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya sesuai dengan tujuan pembelajaran
Kelengkapan materi	Keluasan materi
	Latihan Soal
Kesesuaian Media dengan Materi	Media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya sesuai dengan materi

Kelayakan	Materi pada media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya mudah dimengerti
	media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya dapat menambah wawasan peserta didik
	media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya meningkatkan pemahaman siswa
Kompetensi	media permainan kartu kuartet materi keragaman budaya dapat mengembangkan ranah kognitif

Tabel 3.6 Indikator Lembar Angket Ahli Media

Aspek	Indikator
Desain Kartu Kuartet	Kemenarikan desain kartu
	Kekuatan Kartu
	Kesesuain kartu kuartet dengan karakteristik peserta didik
Desain Kartu ciri Khas Keragaman Budaya	Kemenarikan desain kartu ciri khas keragaman budaya
Desain Buku Panduan	Kesesuaian ilustrasi
	Kemenarikan desain buku panduan
	typografi

Tabel 3.7 Indikator Lembar Angket Praktisi Pendidikan

Aspek	Indikator
Kelayakan isi	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD
	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik
	Ketepatan materi dan gambar

Kelayakan Penyajian	Melibatkan peserta didik secara langsung
	Memudahkan proses belajar mengajar
	Menarik
Bahasa	Pemilihan kata sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik
Kontekstual	Media permainan mampu mendorong peserta didik
Kelayakan Desain	Menarik
	Kesesuaian ukuran dan kualitas kertas
	Tata letak teks

3.4.3 Tes Kognitif

Tujuan dilakukannya tes kognitif adalah untuk mengetahui kondisi awal dan akhir subjek atau objek yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui kemampuan peserta didik terkait materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPS di awal pembelajaran dan akhir pembelajaran, sehingga dapat diketahui produk yang dibuat dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Dalam ini, peneliti menggunakan tes dengan cara memberikan 10 butir pertanyaan kepada peserta didik untuk dijawab. Pertanyaan tersebut berkaitan dengan materi keragaman budaya yang menggunakan jenis soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Berikut adalah kisi-kisi penilaian tes kognitif peserta didik:

Tabel 3.8 Kisi-kisi Test Soal Kognitif Peserta Didik

Indikator	No Soal	Butir Soal	Alternatif Jawaban	Skor
Mengategorikan keragaman	1	Berikut ini beberapa tari tradisional di Indonesia!	a. 1)	10

budaya di Indonesia (C2)		1) Merak 4) Piring 2) Kanjar 5) Kipas Pakkarena 3) Sajojo 6) Pendet Yang merupakan tari tradisional dari Provinsi Jawa Barat adalah ... a. 1 b. 3 c. 5 d. 6		
	2	Papeda, Triton, Tari Sajojo, dan Ewer merupakan keragaman budaya dari Provinsi ... a. Jawa Barat b. Papua Barat c. Kalimantan Selatan d. Bali	b. Papua Barat	10
Menentukan nama pakaian adat serta daerah di Indonesia (C3)	3	Berikut ini yang bukan termasuk pakaian tradisional, <i>kecuali</i> ... a. Kubaya panjang b. Kebaya c. Tingkuluak d. Kanjar	d. Kanjar	10
	4	Perhatikan gambar di bawah ini!  Pakaian tradisional tersebut berasal dari daerah ... a. Jawa Barat b. Bali c. Sulawesi Selatan d. Papua Barat	c. Sulawesi Selatan	10
	5	Rebana merupakan alat musik	b. Sumatera	10

Mengidentifikasi alat musik daerah di Indonesia (C4)		pukul yang berasal dari daerah ... a. Bali b. Sumatera Barat c. Kalimantan Selatan d. Sulawesi Selatan	Barat																		
	6	Berikut ini merupakan alat musik tradisional yang dimainkan dengan cara ditiup adalah ... a. Serunai banjar dan triton b. seruling dan angklung c. serunai banjar dan rebana d. seruling dan kolintang	a. serunai banjar dan triton	10																	
Menganalisis nama makanan tradisional serta daerah asalnya (C4)	7.	Rendang merupakan makanan tradisional yang berasal dari ... a. Papua Barat b. Sumatera Barat c. Kalimantan Selatan d. Bali	b. Sumatera Barat																		
	8.	Perhatikan nama makanan beserta asal daerah pada tabel di bawah ini! <table border="1" data-bbox="678 1384 1099 1944"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Makanan</th> <th>Asal Daerah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Bubur baayak</td> <td>Kalimantan Selatan</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Surabi</td> <td>Jawa Barat</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Sate Lilit</td> <td>Bali</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Es Pisang ijo</td> <td>Papua Barat</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Papeda</td> <td>Sulawesi Selatan</td> </tr> </tbody> </table> <p>Tabel nomor berapakah yang</p>	No	Nama Makanan	Asal Daerah	1.	Bubur baayak	Kalimantan Selatan	2.	Surabi	Jawa Barat	3.	Sate Lilit	Bali	4.	Es Pisang ijo	Papua Barat	5.	Papeda	Sulawesi Selatan	a. 1,2,3
No	Nama Makanan	Asal Daerah																			
1.	Bubur baayak	Kalimantan Selatan																			
2.	Surabi	Jawa Barat																			
3.	Sate Lilit	Bali																			
4.	Es Pisang ijo	Papua Barat																			
5.	Papeda	Sulawesi Selatan																			

		menunjukkan nama makanan tradisional beserta daerahnya dengan tepat ... a. 1,2,3 b. 2,4,5 c. 2,3,5 d. 1,4,5		
Mengidentifikasi gerak tari daerah antar provinsi di Indonesia (C4)	9	Ciri khas tari asal Sulawesi selatan adalah dengan menggunakan kipas, sedangkan ciri khas pada tari asal Sumatera Barat adalah ... a. Sayap Merak b. Mata yang bergerak c. Menggunakan piring d. Gerak yang energik	c. Menggunakan piring	10
	10	Ciri khas dari tari merak dari Jawa Barat adalah gerakannya yang menyerupai seperti burung merak sedangkan ciri khas gerak tari yang berada pada matanya disebut tari ... a. Tari Pendet dari Sulawesi Selatan b. Tari Kanjar dari Kalimantan Selatan c. Tari Sajojo dari Papua Barat d. Tari Pendet dari Bali	d. Tari Pendet dari Bali	10

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah data adalah proses pengumpulan data yang sistematis untuk membantu peneliti dalam mencapai kesimpulan. Teknik

analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3.5.1 Analisis Kualitatif

Berupa studi literatur yang digunakan untuk mengeksplorasi data yang dibahas berupa kajian kepustakaan mengenai materi yang berkaitan dengan keragaman budaya pada peserta didik kelas 4. Menurut Milles & Huberman (dalam Ihsan, 2017), teknik analisis data kualitatif memiliki tiga tahapan sebagai berikut:

a. Reduksi data

Tahap reduksi data merupakan proses penyederhanaan atau proses penyaringan data dengan merangkum, memilih, dan memfokus Penyajian data (*Data display*)

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah fase dimana data mudah ditampilkan. Tahap ini menampilkan tereduksi dalam bentuk tabel untuk menggambarkan rancangan desain media yang dikembangkan.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengekstrak yang paling penting dari penyajian data yang ditemukan, dalam bentuk narasi kalimat terkait dengan pengembangan media yang telah dilakukan.

3.5.2 Analisis Kuantitatif

Analisis Kuantitatif digunakan peneliti untuk mengolah data yang didapatkan berdasarkan lembar angket validasi ahli materi dan ahli desain. Selain itu, analisis kuantitatif juga digunakan untuk mengolah data pre-test dan post-test keragaman budaya Indonesia sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media permainan kartu kuartet.

a. Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk yang dilakukan peneliti menggunakan data angket untuk validasi ahli materi dan ahli desain. Analisis kelayakan produk ini memiliki skor maksimum pada setiap

pertanyaan dalam lembar validasi angket. Kategori penilaian media permainan kartu kuartet dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Skor Penilaian Validasi Ahli

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Kurang Baik
4.	1	Tidak Baik

Setelah mendapat data validasi, maka skor akan dihitung menggunakan rumus arikunto (Juariyah, 2021) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi Kelayakan

Skor Ideal: Skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan

Setelah angket validasi dihitung dengan menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh presentase yang menggambarkan kualitas media permainan kartu kuartet. Hasil dari presentase tersebut dapat diklasifikasikan dalam tabel berikut berdasarkan Arikunto (dalam Juariyah, 2021)

Tabel 3.10 Tabel Kategori Kelayakan Validasi Produk

Rentang Presentasi	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

b. Analisis Efektivitas Penggunaan Produk

Pada analisis efektivitas penggunaan produk, peneliti menggunakan data hasil *pre-test* dan *post test*. Soal pada *Pretest* dan *posttest* terdiri dari 10 butir soal pertanyaan dengan tipe soal Benar-Salah, skor maksimal masing-masing butir soal adalah 10. Skor

setiap peserta didik ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Skor yang diperoleh tersebut kemudian diubah menjadi nilai dengan ketentuan berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai peserta didik, untuk menghitung pengkategorian efektivitas Media Kartu kuartet materi keragaman budaya dapat dilakukan dengan uji *N-gain*. Uji *N-gain* dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *N-gain* dalam Meltzer (dalam Prasidya, 2018) sebagai berikut:

$$\text{Ngain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun kategori efektivitas dari *N-gain* menurut (Arikunto dalam Juariyah, 2021) sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kategori Efektivitas *Ngain*

Presentasi (%)	Tafsiran
40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif
Presentase (%)	Tafsiran