

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

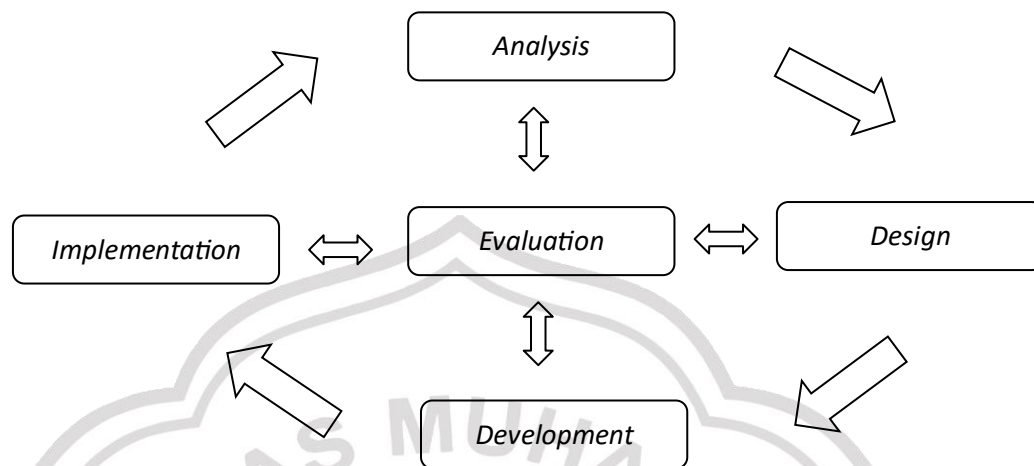
#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*, *RnD* menurut Borg and Gall penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiono, 2018). Menurut Sugiono (2018) sendiri *RnD* merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti memilih penggunaan *RnD* karena pemahaman kewarganegaraan siswa Kelas V MIM 10 Tlogosadang yang diharapkan akan meningkat dengan adanya pengembangan Media Kartu *TOD*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) yang garis besar terdiri dari lima fase, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain Pengembangan (*Design*), Pelaksanaan Pengembangan (*Development or Production*), Implementasi atau penerapan (*Implementation or Delivery*), dan Evaluasi (*Evaluations*) (Umami et al., 2021). Di Kelas V MIM 10 Tlogosadang model *ADDIE* dijadikan penelitian dalam pembuatan Media Kartu *TOD* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pembelajaran PKn.

Pada model *ADDIE* ini memiliki tahapan yang cocok untuk digunakan dalam mengembangkan kartu *TOD*. Melalui pembuatan kartu *TOD*, peneliti ingin mengukur kemampuan siswa untuk memahami dan merespons dengan baik.

Tahapan pengembangan model *ADDIE* adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 ADDIE**

## **B. Tempat dan waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kelas V MI Muhammadiyah 10 Tlogosadang, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil 2023/2024.

## **C. Subjek Penelitian**

Topik Penelitian: Pembuatan Media Kartu *TOD* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran PPKn di Kelas V MIM 10 Tlogosadang. Sampel terbatas dari siswa dari berbagai latar belakang akan mengikuti tes.

Validator ahli yang memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran *TOD*, khususnya ahli media, bahasa, dan materi, menjadi subjek data penelitian.

## **D. Fokus Penelitian**

### **1. Unit Analisis**

Fokus atau komponen yang diteliti dihubungkan dengan unit analisis. Pembuatan media kartu *TOD* untuk meningkatkan pemahaman

siswa pada pembelajaran PPKn di Kelas V MIM 10 Tlogosadang menjadi pokok bahasan unit penelitian ini. Arikunto menyatakan bahwa “yang dimaksud dengan unit analisis dalam penelitian adalah unit tertentu yang dijadikan subjek penelitian”.

## E. Prosedur Penelitian

Validasi dan pengembangan produk adalah tujuan penelitian dan pengembangan. Suatu produk dikatakan tervalidasi ketika peneliti memverifikasi keberadaannya dan menilai khasiat atau validitasnya. Pengembangan adalah proses memperbaiki item-item yang sudah ada atau mengembangkan item-item baru agar lebih efektif dan efisien.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini disebut *ADDIE*. Prosesnya adalah sebagai berikut: analisis (mendefinisikan kebutuhan), desain (membuat draf pertama produk pengembangan), pengembangan (menghasilkan produk), implementasi (memanfaatkan produk), dan evaluasi (menilai produk pengembangan yang telah selesai).

### 1. *Analysis* (analisis)

Pra-perencanaan: mempertimbangkan produk baru yang akan digunakan dalam penelitian (yaitu model, teknik, media, bahan ajar). Peneliti menganalisis barang yang dapat memenuhi tujuan pembelajaran, target siswa, isi dan materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan metode penyampaian dalam pendidikan. Dalam konteks media kartu *TOD*, analisis ini mungkin mencakup pemahaman mendalam tentang materi PPKN yang akan disampaikan dan bagaimana media tersebut dapat menggugah minat dan partisipasi peserta.

Tahap analisis ini terdiri dari beberapa langkah yaitu:

#### a) Analisis Awal

Analisis pertama yang dilakukan adalah melihat siswa belajar di kelas V MIM 10 TLogosadang pada saat peneliti melakukan kegiatan pembelajaran disana. Langkah selanjutnya adalah ngobrol singkat tentang proses pembelajaran di sana dengan wali kelas. Mencari tahu

materi pembelajaran apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan tujuan dari wawancara. Sejumlah media diidentifikasi untuk digunakan selama proses pembelajaran, seperti memutar film pendidikan di internet (YouTube), berdasarkan temuan observasi dan wawancara. Untuk membantu siswa memahami materi yang ditawarkan, maka peneliti harus mempertimbangkan bagaimana cara memasukkan media pembelajaran, khususnya untuk konten yang menantang untuk mereka kuasai.

b) Analisis Peserta didik

Tujuan analisis siswa adalah untuk mengidentifikasi ciri-ciri siswa sekolah dasar di kelas V dan mempelajari rutinitas mereka selama pengajaran.

c) Analisis Tugas

Tujuan dari analisis tugas penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengetahuan dasar dan mata pelajaran yang dipelajari siswa. Analisis tugas menghasilkan temuan yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

<b>Tema</b>	<b>Sub Tema</b>	<b>KD</b>	<b>Materi Pokok</b>
Lingkungan sahabat kita	Perubahan lingkungan	IPA	
		3.8 analisis bagaimana siklus air mempengaruhi kejadian di bumi dan kemampuan makhluk hidup untuk bertahan hidup.	Siklus air mempengaruhi kehidupan dalam siklus air.
		4.8 mengembangkan rencana siklus air menggunakan data dari berbagai sumber.	
BAHASA INDONESIA			

		3.8 menjelaskan alur kegiatan atau peristiwa dalam buku nonfiksi.	Fiksi dan Nonfiksi
		4.8 menceritakan kembali kejadian dan perbuatan sambil mengingat latar belakang narasi dalam karya fiksi	
		PPKN	
		1.3 Mengapresiasi anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa keberagaman masyarakat dalam suasana Bhinneka Tunggal Ika	Keragaman sosial dan budaya di Indonesia
		2.3 Dalam konteks keberagaman, melaksanakan toleransi terhadap keberagaman sosial budaya masyarakat.	
		3.3 Menganalisis keragaman sosiokultural dalam masyarakat.	
		4.3 menyelenggarakan acara-acara yang mempromosikan keberagaman sosiokultural masyarakat	
		IPS	
		3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam Upaya Pelajari bagaimana perekonomian	Kegiatan ekonomi di masyarakat

		mempengaruhi upaya untuk meningkatkan taraf hidup sosiokultural, yang pada gilirannya memperkuat persatuan masyarakat Indonesia dan hubungannya dengan kondisi geografis.	
		4.3 menyajikan temuan-temuan dari kajian mengenai bagaimana perekonomian mempengaruhi inisiatif-inisiatif untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan budaya masyarakat dalam rangka meningkatkan kohesi nasional.	
		SBDP	
		3.3 mengenali tata letak lantai yang digunakan dalam produksi tari lokal	Tari Kreasi Daerah
		4.3 mempraktikkan tata letak lantai untuk gaya tari lokal	

Tabel 3. 1 Hasil Analisis Tugas



#### d) Analisis Konsep

Menentukan kedalaman konten yang disajikan kepada siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran adalah tujuan analisis konsep. Temuan analisis menunjukkan bahwa konten yang dibahas sesuai dengan tahap perkembangan siswa, khususnya berdasarkan keterampilan dasar yang diajarkan di sekolah dasar.

#### 2. *Design* (Perancangan)

Membuat prototipe kertas untuk produk baru menciptakan alat baru untuk pengembangan produk. Rencana tertulis disediakan untuk setiap unit pembelajaran. Instruksi terperinci diberikan untuk menerapkan desain atau pembuatan produk. Pada tahap Desain (*Design*), peneliti akan merancang struktur kartu *TOD* PPKN. Ini mencakup pemilihan konten yang relevan dengan mata pelajaran, desain grafis yang menarik, serta menentukan aturan permainan yang mendukung pembelajaran. Desain ini harus mencerminkan prinsip-prinsip pedagogis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKN. Dan dalam tahap desain peneliti menggunakan aplikasi Canva. Dilansir dari [www.canva.com](http://www.canva.com) Canva adalah platform desain dan komunikasi visual *online* yang dapat membuat desain apa pun dan memublikasikannya di mana pun.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan peralatan produk. Pada titik ini produk (bahan/alat) mulai diproduksi sesuai dengan struktur model berdasarkan hasil desain produk. Buatlah alat untuk menilai kinerja produk Anda. Kemudian, pada tahap Pengembangan (*Development*), kartu *TOD* PPKN akan dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang. Proses ini mencakup pengembangan konten kartu, pemilihan gambar atau grafik yang mendukung, dan penentuan format fisik atau digital kartu.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Menerapkan produk baru untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan atau praktik. Melihat secara retrospektif tujuan pengembangan produk, interaksi siswa, dan mendapatkan masukan di awal proses penilaian. Pada tahap Implementasi (*Implementation*), kartu *TOD* PPKN akan diperkenalkan kepada peserta didik. Instruksi yang jelas mengenai cara menggunakan kartu, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan aturan mainnya akan diimplementasikan. Proses ini dapat melibatkan pembimbing atau guru sebagai fasilitator permainan.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Memeriksa secara kritis dampak pembelajaran di masa lalu. Menilai pencapaian tujuan dalam pengembangan produk menghitung pencapaian tujuan mencari informasi yang mungkin. Terakhir, pada tahap Evaluasi (*Evaluation*), peneliti akan mengevaluasi efektivitas kartu *TOD* PPKN. Data dapat dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, atau ujian untuk menilai sejauh mana kartu tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi ini kemudian dapat digunakan untuk menyempurnakan atau memperbaiki kartu *TOD* PPKN untuk implementasi selanjutnya.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yaitu salah satu alat yang digunakan untuk mengambil data penelitian. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen diantaranya :

#### 1. Lembar Kelayakan Media Pembelajaran Kartu *TOD*

Lembar kelayakan dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu *TOD* materi gotong royong dalam keberagaman V SD/MI. Metode validasi ini dilakukan dengan cara mempraktikkan media kartu *TOD* yang telah dikembangkan pada beberapa aspek.

Lembar validasi ini dibagi menjadi tiga bagian. Yang pertama adalah surat yang menanyakan kepada para ahli apakah siap



mengevaluasi materi pembelajaran *TOD card* gotong royong yang telah diciptakan untuk kelas V SD/MI keberagaman. Soal penilaian dan pedoman disertakan pada lembar kedua. Kesimpulan evaluasi dan tanda tangan validator kemudian dicantumkan pada lembar ketiga.

## 2. Lembar Respon Peserta Didik

Tujuan dari lembar respons siswa yang diberikan dalam bentuk angket adalah untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran kartu *TOD* diterima oleh siswa. Kuesioner digunakan dalam lembar respons siswa. Di kelas V SD/MI, siswa akan diminta untuk mengisi angket yang menyatakan pendapatnya tentang kartu kebenaran atau tantangan yang membahas tentang gotong royong dalam lingkungan yang beragam. Siswa akan diajak mengisi angket yang mengungkapkan komentarnya terhadap konten keberagaman dan gotong royong.

## 3. Lembar Tes

Lembar tes memuat soal-soal tentang pokok bahasan keberagaman dan gotong royong. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa bermanfaat media kartu kebenaran atau tantangan bagi siswa. Setelah menggunakan media kartu kebenaran atau tantangan, siswa diberikan lembar ujian di akhir pendidikannya. Setiap soal pada lembar tes harus dijawab oleh siswa.

## **G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### 1. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan komponen penting dalam melakukan penelitian. Lembar validasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

#### a) Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan atau keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap sasaran pengamatan.

Pada penelitian ini , peneliti menggunakan observasi non-partisipan, yaitu peneliti yang datang ke tempat kegiatan yang akan diamati akan tetapi peneliti tidak ikut terlibat di dalam proses kegiatan tersebut. Melakukan pengamatan bebas yaitu observasi yang dilakukan tidak terstruktur dan kemudian mengambil kesimpulan. Observasi ini dilakukan di MIM 10 TLOGOSADANG.

b) Angket

Angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh suatu data, angket disebarakan kepada responden untuk memperoleh sebuah data. Terutama pada penelitian survei. Peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn.

c) Wawancara Guru & Siswa

Tujuan wawancara adalah untuk mengumpulkan data. Untuk menentukan analisis kebutuhan, wawancara dilakukan sebagai bagian dari penelitian ini.

d) Lembar Validasi Ahli

Tujuan dari angket yang diberikan validator adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai ciri-ciri materi pembelajaran yang berbentuk kartu *TOD*. Mengenai materi kerja sama keberagaman kelas V SD/MI oleh ahli media, bahasa, dan materi. dengan memberikan tanggapan, ide, atau komentar mengenai media yang dibuat. Hanya satu tanggapan yang dipilih oleh validator berdasarkan nilai yang harus dimasukkan.

e) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mendapatkan data yang telah didokumentasikan. Untuk lebih memperkuat hasil penelitian, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto saat melakukan penelitian di MIM 10 TLOGOSADANG.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Alat yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut: (1) Lembar validasi (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media)

No	Instrumen	Tujuan	Sumber
1	Lembar validasi materi	untuk mempelajari seberapa cocok sumber belajar untuk produk yang akan dibangun.	Ahli materi
2	Lembar validasi bahasa	Untuk memastikan apakah terminologi yang digunakan untuk produk selanjutnya sudah sesuai.	Ahli bahasa
3	Lembar validasi media	untuk mengevaluasi kelayakan media yang harus dibuat.	Ahli media

Tabel 3. 2 Hasil Validasi Ahli Materi, Bahasa dan Media

Untuk menilai validitas media kartu *TOD*, penulis menyertakan lembar angket dengan beberapa kolom yang berisi ide dan pendapat dari validator. Kuesioner ahli pencipta akan diberikan kepada validator.

### a. Lembar Validasi Ahli Materi

Tujuan dari angket validasi ahli ini adalah untuk mengumpulkan data dari ahli materi tentang penilaian kelayakan. Setelah pengumpulan, data diperiksa untuk menyempurnakan produk yang dimaksudkan. Kisi-kisi angket ahli materi disajikan pada tabel di bawah ini:

No	Aspek	Indikator	Butiran
1.	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
		Kesesuaian materi dengan indikator	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan materi pembelajaran	1

No	Aspek	Indikator	Butiran
		Kesesuaian materi dengan yang dirumuskan	1
		Kesesuaian materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Materi sesuai dengan sub tema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Jumlah	9

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

b. Lembar Validasi ahli Bahasa

Kuesioner validasi ini merupakan alat evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan informasi dari ahli bahasa mengenai hasil penilaian kelayakan. Setelah pengumpulan, data diperiksa untuk menyempurnakan produk yang dimaksudkan. Kisi-kisi angket ahli bahasa pada tabel di bawah ini adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Butiran
1	Kesesuaian bahasa	Lugas	1
		Kesesuaian ejaan	1
		Ketepatan struktur kalimat	1
		Ketepatan tata bahasa	1
		Kesesuaian kosa kata	1
		Kesesuaian kalimat	1
		Ketetapan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten	1
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	1
		Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	1
		Jumlah	10

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa

c. Lembar Validasi Ahli Media

Tujuan dari kuesioner validasi ahli ini adalah untuk mendapatkan informasi dari profesional media mengenai hasil penilaian kelayakan. Setelah pengumpulan, data diperiksa untuk menyempurnakan produk yang dimaksudkan.

Kotak berisi pertanyaan untuk pakar media dapat ditemukan pada tabel di bawah:

No	Aspek	Indikator	Butiran
1.	Tampilan media	Kemenarikan media	1
		Ketetapan pemilihan warna background	1
2.	Visual	Kualitas kartu	1
		Keterbacaan teks	1
		Kesesuaian warna tampilan pada kartu	1
3.	Penggunaan	Dapat digunakan secara berkelompok	1
		Dapat digunakan secara individu	1
		Dapat digunakan di mana saja	1
		Jumlah	8

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Ahli Media

Tujuan Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Analisis Data
Mendeskripsikan validitas media permainan <i>TOD</i> pada mata pelajaran PPkn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG.	Validasi Ahli	Validasi Ahli	Kuantitatif
		Validasi Materi	Kuantitatif
		Validasi Bahasa	Kuantitatif



Tujuan Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Analisis Data
Mendeskripsikan respons siswa dan guru terhadap media permainan <i>TOD</i> pada mata pelajaran Ppkn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG.	Observasi	Observasi	Kualitatif
	Angket	Angket	Kualitatif
	Wawancara	Wawancara	Kualitatif

Tabel 3. 6 Metode Penelitian

#### H. Teknik Analisis Data

Data kualitatif dan kuantitatif dianalisis menggunakan metodologi berikut dalam penelitian ini:

##### a. Teknik Kualitatif

1. Pada fase ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik-teknik yang telah ditetapkan, seperti melakukan wawancara, studi dokumentasi, dan validasi ahli.
2. Dalam penelitian ini, data disajikan melalui teks naratif, tabel, dan gambar. Pendekatan ini digunakan untuk memberikan gambaran data penelitian dengan tujuan memudahkan peneliti dalam memahami konteks yang terjadi dan menentukan langkah-langkah selanjutnya.

Data berupa gagasan dan komentar ahli media, bahasa, dan materi diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Informasi dari data kualitatif, seperti jawaban kuesioner, komentar, dan ide perbaikan, dikelompokkan menggunakan teknik analisis data. Barang penelitian media kartu kebenaran atau tantangan diperbaiki atau direvisi dengan menggunakan analisis data sebagai pedoman.

Alat yang digunakan menggunakan skala Likert berikut:

Kategori	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel 3. 7 Skala Likert

b. Teknik Kuantitatif

Analisis Kuantitatif Analisis kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran (*TOD*) berdasarkan validasi ahli. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media atau desain.

Kriteria	Skor	Pengertian
Memenuhi	1	Setuju/Lanjut
Tidak Memenuhi	0	Tidak Setuju/Revisi

Tabel 3. 8 Kriteria Validasi

Agar pembuktian lebih terukur berdasarkan jawaban atau pengisian angket, maka dilakukan perhitungan *rating scale* sebagai rumus berikut:

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

P = Presentase skor

Skor ideal = jumlah indikator x skor maksimal indikator