

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan (Agus Rustamana et al., 2024:60).

Strategi dalam *R&D* dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut bisa berupa media pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran, program komputer, pelatihan, bimbingan, alat evaluasi dan sebagainya.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V MI/SD.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan Sammel dan Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*, atau diadaptasi menjadi model 4D yaitu, pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran (Adeo et al., n.d. 2022:26).

Semua tahap ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V MI/SD.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dengan model 4D sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*define*) adalah tahap untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pendidik. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang harus dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V MI/SD.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar, tahap pendefinisian dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Analisis Ujung Depan

Tahap analisis ujung depan dapat dilakukan untuk menganalisis masalah apa yang terjadi di lapangan. Analisis ini ditujukan kepada pendidik dengan menanyakan permasalahan yang dihadapi ketika proses belajar mengajar, serta harapan pendidik tentang perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan untuk menganalisis ujung depan adalah menggunakan wawancara.

Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai satu orang pendidik selaku wali kelas V yaitu Ibuk Eni Mailina, S.Pd, wawancara yang dilakukan dengan pendidik terkait dengan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional, dimana pendidik masih menggunakan buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar. Bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Hal ini membuat pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Selain itu, peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan terlihat kurang antusias saat mengikuti pembelajaran.

Selain itu, ditemukan perilaku peserta didik yang menunjukkan belum tertanamnya nilai kebhinekaan global. Salah satunya, masih ada peserta didik yang mengejek teman karena membawa makanan atau memiliki kebiasaan berbeda. Perilaku ini menunjukkan bahwa

indikator mengenal dan menghargai budaya belum tercapai, sebab peserta didik belum terbiasa menerima dan menghormati perbedaan kecil dalam keseharian. Sebagian peserta didik juga terlihat pasif dan kurang berani menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas. Hal ini berkaitan dengan indikator komunikasi dan interaksi antar budaya, karena peserta didik belum terbiasa berkomunikasi dan berinteraksi secara terbuka, apalagi ketika terdapat perbedaan pandangan.

Selain itu, peserta didik cenderung membentuk kelompok hanya dengan teman tertentu yang dianggap sama, sehingga kurang terbuka dalam bergaul dengan seluruh teman. Perilaku ini belum sesuai dengan indikator refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan, sebab seharusnya peserta didik mampu bekerjasama dengan semua teman tanpa membedakan. Sikap kurang peduli terhadap teman berbeda kebiasaan maupun kemampuan juga menunjukkan lemahnya indikator berkeadilan sosial, karena peserta didik belum terbiasa menunjukkan empati dan kepedulian kepada teman.

Berdasarkan analisis wawancara, maka dapatlah sebuah solusi yaitu dengan menyediakan bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V MI/SD. Temuan dari wawancara menunjukkan bahwa bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dinilai mampu memberikan solusi, karena bahan

ajar ini dapat menyajikan materi secara interaktif, visual dan kontekstual. Selain itu, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Bahan ajar *digital flipbook* juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai kebhinekaan global melalui penyajian konten yang menarik dan relevan.

b. Analisis Peserta Didik

Sebelum merancang, pendidik harus mengenali karakteristik peserta didik terkait bahan ajar yang digunakan. Hal yang harus dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik adalah kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang, ekonomi dan sosial, serta pengalaman belajar sebelumnya. Peserta didik cenderung menggunakan suatu hal yang menarik dan penuh warna yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat peserta didik dalam belajar.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan dengan cara mengidentifikasi tugas yang terstruktur sesuai dengan materi pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan pada tahap ini yaitu dengan menganalisis tugas dari setiap topik pelajaran dalam sebuah bab pembelajaran.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara umum. Peneliti berupaya untuk memastikan bahwa tujuan-tujuan pembelajaran yang khusus berkontribusi secara efektif terhadap tujuan pembelajaran yang lebih komprehensif. Analisis tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan daftar tabel analisis tujuan pembelajaran.

Tabel 3.1 Analisis Tujuan Pembelajaran

Topik (BAB III) “Keragaman di Indonesia”	Tujuan Pembelajaran
Topik A: Keragaman di Indonesia	Peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman di Indonesia
Topik B: Cara Melestarikan Keragaman di Indonesia	Peserta didik mampu menjelaskan cara melestarikan keragaman di Indonesia
Topik C: Cara Menghormati Keragaman di Indonesia	Peserta didik mampu menjelaskan cara menghormati keragaman di Indonesia

e. Analisis Konsep

Untuk memastikan kejelasan dan ketepatan materi pembelajaran, analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusunnya secara terstruktur. Analisis ini juga berfungsi untuk menetapkan fakta,

konsep, prinsip, dan prosedur yang menjadi target penguasaan peserta didik. Dengan demikian, perangkat pembelajaran yang dikembangkan akan menyajikan konsep-konsep yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini membahas tentang produk awal. Produk awal harus memperhatikan komponen kelayakan agar layak digunakan di dunia pendidikan nantinya.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Mendesain Tampilan Bahan Ajar dengan Menggunakan Canva

Menentukan rancangan tampilan ukuran, tulisan yang berhubungan dengan materi dan latar warna yang menarik bagi peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi bahan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi.

b. Pemilihan Format Bahan Ajar

Pada bagian ini pemilihan format dalam pengembangan bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata pelajaran pendidikan pancasila, format yang dipilih akan memenuhi karakter menarik, memudahkan, dan membantu dalam proses pembelajaran.

c. Rancangan Pembelajaran

Setelah memilih bahan ajar serta menentukan format yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dikembangkan, selanjutnya peneliti dapat menyusun rancangan bahan ajar.

Hasil rancangan yang peneliti buat terdiri dari:

1) Tampilan *cover*

Tampilan *cover* pada bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dirancang sebegus mungkin dengan perpaduan warna serta gambar yang menarik.

2) Menyusun kata pengantar

Kata pengantar menunjukkan kata-kata salam penyusun kepada pembaca serta berisi tentang ucapan Syukur penyusun sehingga dapat mengembangkan bahan ajar ini. Kemudian kata pengantar juga berisi tentang permohonan maaf kepada pembaca apabila terdapat kesalahan pada bahan ajar serta ucapan terima kasih penyusun kepada semua pihak yang turut terlibat dalam pengembangan bahan ajar ini.

3) Merumuskan CP, TP, ATP dan peta konsep

Bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global juga merumuskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan peta konsep. Pada judul menggunakan *font open sauce* dengan ukuran 19 sedangkan

pada isi menggunakan *font cambria* ukuran 17. Kemudian pada halaman peta konsep pada judul menggunakan *font cambria* dengan ukuran 30 sedangkan isi menggunakan *font ggalin* dengan berukuran 19.

4) Merancang materi, gambar dan video yang terdapat dalam bab III

Materi ditulis menggunakan *font open sauce* berukuran 15 dan berwarna hitam. Materi juga ditambah dengan nilai kebhinekaan global. Pada materi peneliti juga menambahkan gambar dan video yang berkaitan dengan materi.

5) Merancang uji kompetensi

Uji kompetensi pada bahan ajar disusun dengan 20 pertanyaan pilihan ganda, 10 pertanyaan isian, 5 pertanyaan essay, 5 remedial, dan 5 pengayaan.

6) Menyusun daftar pustaka

Daftar pustaka berisi rujukan yang digunakan oleh penulis dalam merancang materi pada bahan ajar. Setelah semuanya selesai didesain, selanjutnya merubah ke bentuk *digital flipbook* dengan menggunakan heyzine.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global. Setelah dilakukan desain produk, kemudian dilakukan validasi desain yang terdiri dari validasi ahli. Validasi ini merupakan proses atau

kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global sudah dikatakan efisien. Validasi ahli ini dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Pada langkah ini akan didapatkan masukan dari validator sebagai bahan perbaikan bahan ajar kedepannya sebelum diujikan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan bahan ajar, selain itu pada tahap ini bahan ajar direvisi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media agar mendapat perbaikan setelah divalidasi kelayakannya untuk digunakan dalam penelitian.

Langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Expert appraisal adalah teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi dengan melakukan penilaian oleh ahli dan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi (Anggraeni et al., 2024: 3).

1) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan dari bahasa yang digunakan dalam bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata pelajaran pendidikan pancasila dimana hal itu sesuai dengan ejaan yang disempurnakan. Validasi

ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kesesuaian bahasa dan penggunaan tanda baca pada bahan ajar.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengkaji kelayakan materi bab III Pendidikan Pancasila kelas V sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Validasi ini sama halnya dengan yang lain yaitu menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi. Aspek yang dinilai yaitu kualitas isi dan tampilan materi.

3) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan dari bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, ini juga menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah kualitas isi, keterlaksanaan, penampilan bahan ajar, dan kriteria bahan ajar.

b. Revisi *Design*

Revisi *design* dilakukan berdasarkan masukan dan saran ahli dengan tujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan produk setelah dilakukan validasi oleh ahli, sehingga menghasilkan produk yang lebih baik. Jika produk dinyatakan tidak layak, maka akan dilakukan revisi sampai ahli mengatakan layak untuk dilanjutkan.

c. Tahap Praktikalitas

Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Pendidik dan peserta didik diminta untuk memberikan penilaian atau komentar terhadap bahan ajar yang telah dirancang oleh peneliti.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada kegiatan pengembangan bahan ajar ini, tahap penyebaran dilakukan dengan cara mensosialisasikan bahan ajar dalam jumlah yang terbatas kepada peserta didik. Tahap penyebaran ini dilakukan hanya di MIN 9 Pesisir Selatan kelas V saja. Penyebaran ini dimaksudkan untuk memperoleh respon, tanggapan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Apabila tanggapan dari pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar dapat digunakan dengan lebih luas. Dengan adanya keterbatasan waktu dan sumber daya, peneliti memfokuskan upaya pada pengembangan dan validasi produk, dan tidak melaksanakan tahap penyebaran.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji validasi menunjukkan tingkat pengakuan dan pengesahan produk dari ahli, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. Pengujian validitas bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan oleh Ahli Bahasa, Ahli Materi, dan Ahli Media. Kevalidan bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan

Pancasila, validator berjumlah 3 orang yang terdiri dari 1 orang ahli Bahasa yaitu Bapak Mahmud, S.Pd.I, M.Pd, 1 orang ahli Materi yaitu Ibu Eni Mailina, S.Pd, dan 1 orang ahli Media yaitu Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag, M.Pd. Validitas bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dilihat dari segi kelayakan bahasa, materi, dan media.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian untuk uji coba validitas dan praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut:

a. Subjek Uji Coba Validitas

Subjek uji coba validitas bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terdiri dari 3 orang validator ahli 1 orang validator Bahasa yaitu Bapak Mahmud, S.Pd.I, M.Pd, 1 orang validator Materi yaitu Ibu Eni Mailina, S.Pd, dan 1 orang validator Media yaitu Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag, M.Pd.

b. Subjek Uji Coba Praktikalitas

1) Praktikalitas Pendidik

Subjek uji coba praktikalitas oleh 1 orang pendidik kelas V MIN 9 Pesisir Selatan yaitu Ibu Eni Mailina, S.Pd.

2) Praktikalitas Peserta Didik

Subjek uji coba praktikalitas peserta didik ada 20 orang peserta didik kelas V MIN 9 Pesisir Selatan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Data pada penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif.

- 1) Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh validator dalam pengembangan bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 2) Data kuantitatif diperoleh dari data skor yang diperoleh dari penyebaran angket validitas dan praktikalitas dari penyebaran angket dari pendidik dan peserta didik terhadap bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Instrumen Pengumpulan Data

1) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data primer dengan cara komunikasi dua arah (Indrajaya, 2023:21). Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya dilakukan pengembangan bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MIN 9 Pesisir

Selatan. Wawancara dilakukan kepada wali kelas V MIN 9 Pesisir Selatan.

2) Kuesioner/angket

Kuesioner atau angket adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang telah dirancang dengan tujuan mengukur variabel penelitian (Ardiansyah et al., n.d., 2023:2).

Kuesioner atau angket meliputi angket validasi dan praktikalisasi. Angket validasi diberikan kepada ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Sedangkan angket praktikalisasi diberikan kepada pendidik dan peserta didik kelas V MIN 9 Pesisir Selatan.

3) Dokumentasi

Menurut Mustafa, banyak penelitian yang dalam analisisnya menggunakan data sekunder (data yang sudah tersedia), sehingga peneliti tinggal menyalin saja. Data sekunder dapat digunakan sebagai sarana pendukung memahami dan menjelaskan masalah yang akan diteliti agar lebih operasional dan memberi solusi permasalahan yang ada. Dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan selama penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis validitas produk dan praktikalitas produk. Validitas bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dibuat dapat dilihat dari lembar validasi yang diisi oleh validator. Pembobotan lembar validasi dilakukan berdasarkan *skala likert*. *Skala likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif. Pernyataan positif mendapatkan bobot tertinggi dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Pernyataan Validitas dan Praktikalitas

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Ario et al., 2020:1133)

Perhitungan data nilai akhir validitas dan praktikalitas bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan menggunakan rumus:

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai validitas/praktikalitas bahan ajar

X = Skor yang diperoleh dari hasil validitas/praktikalitas bahan ajar

Y = Skor maksimum hasil validitas/praktikalitas bahan ajar.

Tabel 3.3 Presentase Kriteria Validitas dan Praktikalitas

No	Nilai	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Valid/Praktis
2	61% - 80%	Valid/Praktis
3	41% - 60%	Cukup Valid/Praktis
4	21% - 40%	Kurang Valid/Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid/Praktis

(Fadzillah Karira et all., 2023:120)

Bahan ajar *digital flipbook* berbasis nilai kebhinekaan global pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila dinyatakan valid dan praktis apabila hasil yang didapat berada pada rentang 61%-80%.