

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam konteks pembelajaran. Metode R&D bertujuan menghasilkan produk pendidikan yang dapat digunakan secara nyata, seperti media pembelajaran, bahan ajar, maupun perangkat pembelajaran lainnya, serta menguji kelayakan produk tersebut sebelum diterapkan secara luas (Sugiyono, 2019). Adapun produk yang dikembangkan yaitu media LUCHA (*Ludo Challenge*), sebagai media sarana dalam Penanaman Nilai – Nilai Pancasila di kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu.

Dalam bidang pendidikan dasar, metode R&D banyak digunakan karena mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang bersifat praktis dan kontekstual. Melalui R&D, peneliti tidak hanya berhenti pada analisis masalah, tetapi juga menghadirkan solusi dalam bentuk produk yang diuji secara sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahayu (2025) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan berfungsi sebagai jembatan antara teori pendidikan dan praktik pembelajaran di kelas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Four-D dengan 4 tahap yaitu pendefinisian (Define), perencanaan (Design), pengembangan (Develop), penyebarluasan (Disseminate). Model Four-D dipilih karena memiliki tahapan yang jelas, sistematis, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Model ini menekankan pada analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan melalui validasi dan uji coba, serta penyebaran produk secara terbatas (Tegeh, 2023).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SDN 81 Kota Bengkulu, yang beralamat di Kota Bengkulu. Kegiatan Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 81 Kota Bengkulu, Jl. Rangkong, Cemp. Permai, Kec. Gading Cemp., Kota Bengkulu.

2. Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan terhitung dari tanggal 6 April 2026 dan berakhir dengan 6 Mei 2026 selama satu bulan.

C. Metode Pengembangan Produk

1. Metode pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (Research and Development/R&D).

Metode pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut dalam konteks pembelajaran. Sugiyono 2019, menjelaskan bahwa penelitian R&D bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang dapat digunakan secara nyata, seperti media pembelajaran, bahan ajar, maupun perangkat pembelajaran lainnya, serta menguji kelayakan produk tersebut sebelum diterapkan secara luas(Sugiyono, 2019).

2. Sasaran produk

Sasaran produk dalam penelitian ini adalah:

- a. Peserta didik kelas IV SDN 81 Kota Bengkulu
- b. Guru Pendidikan pancasila/ wali kelas sebagai pengguna media dalam proses pembelajaran.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memahami bagaimana peneliti menyelesaikan masalah pada penelitiannya. Dalam pengumpulan data diperlukan instrumen yang tepat sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran bahwa media LUCHA (*Ludo Challenge*) yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

- a. Lembar wawancara pra penelitian

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas IV di SDN 81 Kota Bengkulu. Melalui tahap wawancara

yang dilakukan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang dihadapi di kelas. Kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik.

b. Lembar validasi ahli media

Instrumen validasi ahli media diberikan untuk melihat kelayakan tampilan pada media pembelajaran LUCHA (*Ludo Challenge*). Uji validasi dilakukan oleh dosen yang memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam bidang media sehingga mampu memberikan penilaian yang objektif dan akurat. yang dimana dalam hal ini di percayakan kepada dosen media pembelajaran yaitu Dr. Edi Safari, S.Kom., M.Pd.

c. Lembar validasi ahli materi

Dalam hal ini dipercayakan kepada dosen PPKN (Ageng Dzakwan Tubba, M.Pd.) dan dosen PAI (Dr. Asmara Yumarni, M.Ag.) untuk menilai kesesuaian materi dengan kurikulum dan, relevansi Nilai-Nilai keislaman bagi siswa kelas IV.

d. Lembar validasi ahli bahasa

Instrumen ini diberikan kepada ahli bahasa yang memiliki keahlian dalam linguistik, bahasa dan komunikasi. Tujuan dari instrumen validasi ahli bahasa ini adalah memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam produk LUCHA (*Ludo Challenge*)

sudah jelas dan sesuai dengan karakter peserta didik di kelas IV SD Negeri 81 kota Bengkulu. Dalam hal ini diperayakan oleh dosen yang sama yaitu (Nadia Elpa Mellanda, M.Pd.)

e. Angket respon guru

Angket respon guru digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran LUCHA (*Ludo Challenge*) yang dikembangkan sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dari sudut pandang guru, yang meliputi kemudahan penggunaan media, kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran, keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran, serta kebermanfaatan media dalam membantu guru menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa.

f. Angket respon siswa

Angket respon ditunjukkan kepada siswa setelah proses uji coba produk. Angket berisi pernyataan-pernyataan seputar penggunaan media LUCHA (*Ludo Challenge*).

g. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kumpulan data yang berkaitan dengan penelitian berupa gambar atau foto yang diambil pada saat proses validasi media LUCHA (*Ludo Challenge*) sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila. Dokumentasi ini digunakan sebagai bukti pendukung untuk memperkuat hasil pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu, pengumpulan dokumentasi juga dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas yang menggunakan media LUCHA (*Ludo Challenge*).

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap penelitian dan Pengumpulan Informasim

Produk media pembelajaran LUCHA (*Ludo Challenge*) yang dikembangkan dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV. Kesenjangan yang ditemukan adalah masih rendahnya pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila oleh siswa. Secara ideal, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Media LUCHA (*Ludo Challenge*) dikembangkan sebagai solusi melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan. Media ini membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret serta mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, dan interaksi sosial antar siswa. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman sekaligus penanaman nilai karakter pada siswa.

Model pengembangan yang digunakan adalah model Four-D (4D) yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate (Zamsiswaya, 2024). Berdasarkan model tersebut, berikut tahapan pengembangan yang disesuaikan dengan penelitian ini.

2. Tahap Perencanaan

1) Analisis kebutuhan

- a) Mengumpulkan informasi terkait permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV, serta memahami kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran.
- b) Menganalisis media pembelajaran yang telah digunakan dan mengidentifikasi kekurangan, terutama dalam hal kurangnya variasi media,

daya tarik, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

2). Desain konten

- a) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media LUCHA (*Ludo Challenge*), berupa pertanyaan, situasi, dan tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Mendesain isi kartu dengan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.

3). Desain struktur dan rancangan media LUCHA (*Ludo Challenge*)

- a) Menentukan bentuk media berupa papan permainan (board game), kartu permainan, pion, dan dadu agar mudah digunakan dalam proses pembelajaran.
- b) Mendesain tampilan media menggunakan aplikasi Canva, meliputi pemilihan warna, simbol, gambar, dan tata letak yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4) Pengembangan petunjuk penggunaan

Menyusun panduan penggunaan media bagi guru dan siswa, meliputi aturan permainan,

langkah-langkah penggunaan media LUCHA (*Ludo Challenge*), serta cara mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan bermain.

5) Perencanaan Evaluasi

Menetapkan kriteria penilaian untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan media, serta melihat sejauh mana media LUCHA (*Ludo Challenge*) dapat meningkatkan pemahaman dan penanaman nilai-nilai Pancasila pada siswa.

3. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap define merupakan tahap awal dalam model Four-D yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi Pendidikan Pancasila yang akan dikembangkan ke dalam media (Zamsiswaya, 2024). LUCHA (*Ludo Challenge*). Analisis kebutuhan ini penting agar media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan dan permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru dan siswa.

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan analisis tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Hasil analisis pada tahap define menjadi dasar dalam

merancang media pembelajaran yang tepat sasaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. Tahap Design (Perancangan)

Tahap design merupakan tahap perancangan produk media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menyusun desain awal media LUCHA (*Ludo Challenge*) yang meliputi desain papan permainan, kartu tantangan, aturan permainan, serta pemetaan materi nilai-nilai Pancasila ke dalam komponen permainan. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe awal media yang siap dikembangkan.

Menurut Sugiyono (2020), tahap perancangan dalam penelitian pengembangan harus memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, desain media LUCHA (*Ludo Challenge*) disusun dengan mempertimbangkan unsur visual yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, serta aktivitas permainan yang mendorong interaksi sosial siswa.

5. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap develop merupakan tahap pengembangan produk media LUCHA (*Ludo Challenge*) menjadi produk yang layak digunakan. Pada tahap ini dilakukan validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai

kelayakan produk dari segi isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Setelah validasi dilakukan, media direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas IV untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media LUCHA (*Ludo Challenge*). Uji coba ini bertujuan untuk melihat bagaimana respon siswa dan guru terhadap media serta dampaknya terhadap hasil belajar dan sikap siswa (Hasnimar, 2024).

6. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap disseminate merupakan tahap penyebaran produk media LUCHA (*Ludo Challenge*) yang telah dinyatakan layak. Penyebaran dilakukan secara terbatas di lingkungan sekolah tempat penelitian, khususnya kepada guru kelas IV. Tahap ini bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Menurut Tegeh. (2023), tahap disseminate dalam penelitian pengembangan tidak selalu harus dilakukan secara luas, tetapi dapat disesuaikan dengan tujuan penelitian dan keterbatasan peneliti, terutama pada penelitian tingkat sarjana.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli serta respon guru dan siswa terhadap media LUCHA (*Ludo Challenge*). kepraktisan (presentase).

Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang lengkap dan akurat mengenai kelayakan media dari aspek validitas, kepraktisan (Putri & Rahmawati, 2022).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan lembar observasi. Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi dan media. Angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media menurut guru dan siswa (Hasnimar, 2024).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang digunakan didapat berupa skor dan tanggapan ahli media dan ahli materi. Setelah semua data terkumpul kuantitatif dianalisis menghitung skor rata-rata dari setiap butir instrument angket.

Data validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran LUCHA (*Ludo Challenge*) adalah data yang menggambarkan baik tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Seluruh komponen media pembelajaran terlebih dahulu divalidasi oleh pakar (ahli), sebelum dipergunakan dalam penelitian. Instrumen validasi terdiri dari 4 skala kriteria penilaian, yaitu (1) Sangat kurang, (2) Kurang baik, (3) baik dan (4) sangat baik.

1. Analisis data kualitatif

Analisis ini digunakan untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket yang dilakukan pada guru dan peserta didik kelas IV SDN 81 kota Bengkulu.

2. Analisis deskriptif kuantitatif

- a. Analisis validasi Ahli

Analisis validasi ahli digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran LUCHA (*Ludo Challenge*) sebelum diujicobakan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setiap validator memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berdasarkan instrumen validasi yang telah disusun oleh peneliti.

Instrumen validasi menggunakan skala penilaian empat tingkat, yaitu: (1) Sangat kurang, (2) Kurang Baik, (3) baik, dan (4) sangat baik.

- b. Analisis kelayakan media LUCHA dilakukan berdasarkan hasil penilaian validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui apakah media LUCHA layak digunakan sebelum diujicobakan kepada siswa. Tolak uk ur penilaian Instrumen validasi menggunakan skala Likert 4 tingkat, yaitu: (1) Sangat kurang, (2) Kurang Baik, (3) baik, dan (4) Sangat baik. Rincian ketentuan skala tersebut dapat dilihat pada bagian berikut:

**Tabel 3.1 Panduan Penilaian Skala Likert pada
Angket Validasi oleh Ahli**

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

Setelah diperoleh data hasil validasi ahli, selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor keseluruhan

Tahap berikutnya, hasil presentse uji kelayakan tersebut diinterpretasikan kedalam kategori kriteria kelayakan LUCHA (*Ludo Challenge*) seperti pada table berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan LUCHA

Penilaian	Kriteria
$76\% \leq P \leq 100\%$	Sangat layak
$56\% \leq P < 76\%$	Layak
$36\% \leq P < 56\%$	Tidak layak
$0\% \leq P < 36\%$	Sangat tidak layak

c. Analisis Uji Kepraktisan Produk

Data yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media LUCHA (*Ludo Challenge*). Skor dari masing-masing

jawaban kemudian dikelompokkan ke dalam kategori penilaian sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan. Media LUCHA dinyatakan praktis apabila hasil penilaian dari guru dan siswa berada minimal pada kategori praktis.

Dalam pengisian angket, responden diminta memberikan tanda centang pada pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan pengalaman mereka selama menggunakan media. Instrumen angket disusun menggunakan skala Likert, namun terdapat perbedaan pada jumlah tingkat penilaian antara guru dan siswa. Angket respon guru menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu skor 1 sampai 4, sedangkan angket respon siswa menggunakan skala Likert tiga tingkat, yaitu skor 1 sampai 3. Perbedaan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar lebih mudah dipahami.

Skala tersebut digunakan sebagai dasar dalam menilai tingkat kepraktisan media LUCHA dari sudut pandang pengguna. Adapun rincian skala penilaian dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.3 Panduan Penilaian Angket
Kpraktisan LUCHA**

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

Hasil angket respon pengguna selanjutnya dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase data angket

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Persentase kepraktisan yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan media LUCHA yang tercantum pada tabel berikut.

**Tabel 3.4 Kriteria Kepraktisan
LUCHA**

Penilaian	Kriteria
$76\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$56\% \leq P < 76\%$	Praktis
$36\% \leq P < 56\%$	Kurang Praktis
$0\% \leq P < 36\%$	Sangat tidak Praktis

