

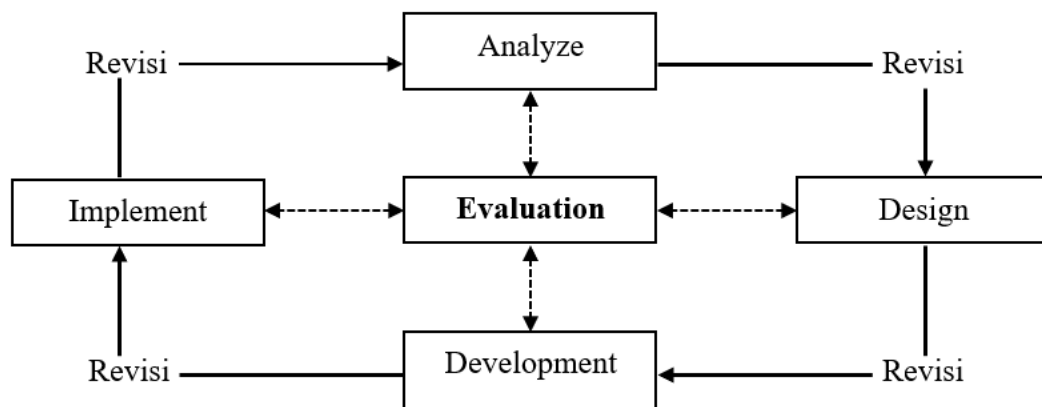
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Metode *R&D* merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan serta pengujian keefektifan suatu produk tertentu agar dapat digunakan secara optimal dalam bidang pendidikan maupun sosial (Sugiyono, 2018). Dalam konteks pendidikan, metode ini tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut relevan dengan kebutuhan peserta didik serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk pengembangan produk pembelajaran misalnya media interaktif, model pembelajaran inovatif, maupun perangkat pembelajaran berbasis teknologi.

Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2018:298), terdapat berbagai produk dalam bidang pendidikan yang perlu dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan, termasuk desain pembelajaran berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* dengan pendekatan *Deep Learning* yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE dalam Pengembangan Pembelajaran
Diadaptasi dari Branch (2009), Molenda (2003), dan Tegeh & Kirna (2013).

Desain penelitian dalam studi ini mengacu pada metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pemilihan model ADDIE

didasarkan pada kesederhanaan dan sistematika langkah yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan produk pembelajaran secara terarah, sekaligus mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Model ADDIE adalah salah satu model *Instructional Design* (perancangan pembelajaran) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat, media, maupun desain pembelajaran secara sistematis. Model ini memiliki lima tahapan utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Awalnya model ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990) sebagai kerangka dasar dalam pengembangan program pembelajaran. Seiring perkembangan, ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena lebih sederhana dibandingkan model R&D lain (seperti Borg & Gall) tetapi tetap terstruktur.

Model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pengembangan karena sifatnya yang fleksibel, sistematis, dan aplikatif. Menurut Branch (2009), ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang fleksibel, dapat dimodifikasi sesuai dengan konteks, serta berfungsi sebagai panduan umum untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan itu, Molenda (2003) menegaskan bahwa ADDIE bukan hanya sekadar model linear, melainkan sebuah kerangka berpikir dinamis yang dapat diterapkan secara siklis, sehingga setiap tahap dapat saling berulang apabila diperlukan revisi. Selanjutnya, Lee dan Owens (2004) menekankan pentingnya aspek evaluasi berkelanjutan dalam ADDIE, karena melalui evaluasi yang terus-menerus produk pembelajaran yang dihasilkan akan selalu diperbaiki berdasarkan masukan dari berbagai pihak. Lebih lanjut, Teguh dan Kirna (2010) menyatakan bahwa model ADDIE sangat cocok digunakan dalam penelitian pengembangan di bidang pendidikan, sebab penyusunannya sistematis, mudah dipahami, serta dapat diaplikasikan pada berbagai jenjang pendidikan.

Dengan karakteristik tersebut, model ADDIE sangat relevan digunakan dalam penelitian ini yang berfokus pada pengembangan desain pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Deep Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tahap analisis dalam ADDIE memungkinkan peneliti mengidentifikasi kebutuhan nyata guru dan peserta

didik, khususnya terkait rendahnya keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS. Tahap desain memberikan landasan dalam merancang perangkat pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya, tahap pengembangan dan implementasi memungkinkan produk yang dihasilkan diuji kelayakan serta efektivitasnya melalui validasi ahli dan uji coba di kelas. Akhirnya, tahap evaluasi dalam ADDIE menjamin bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga efektif secara praktis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada konteks pembelajaran keragaman budaya. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa desain pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Deep Learning* pada materi *Mengenal Jenis Keragaman Budaya* untuk peserta didik kelas VII SMP.

Tabel 3.1 Tahapan Model ADDIE dalam Penelitian

Tahap ADDIE	Deskripsi Kegiatan	Aplikasi dalam Penelitian
<i>Analysis</i> (Analisis)	Mengidentifikasi kebutuhan, masalah pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.	Analisis kondisi awal kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 4 Sodonghilir, analisis materi IPS tentang keragaman budaya, serta kebutuhan guru berdasarkan hasil diskusi MGMP.
<i>Design</i> (Perancangan)	Merancang strategi, perangkat, media, dan instrumen penelitian.	Menyusun rancangan desain pembelajaran berbasis PBL dengan pendekatan <i>Deep Learning</i> , menyusun RPP, LKPD, media ajar, serta instrumen tes berpikir kritis, observasi, dan angket respon.
<i>Development</i> (Pengembangan)	Mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran.	Mengembangkan produk desain pembelajaran, melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli

		media, serta merevisi produk berdasarkan masukan validator.
<i>Implementation</i> (Implementasi)	Menerapkan produk di kelas nyata untuk melihat keterlaksanaan dan respon pengguna.	Uji coba desain pembelajaran di kelas VII SMPN 4 Sodonghilir, mengamati keterlaksanaan PBL, serta mengumpulkan respon siswa dan guru.
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Menilai efektivitas produk melalui evaluasi formatif dan sumatif.	Evaluasi formatif dilakukan pada tahap validasi ahli dan uji coba terbatas, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa setelah pembelajaran.

Sumber: Diadaptasi dari Branch (2009), Molenda (2003), Lee & Owens (2004), Tegeh & Kirna (2010), serta penelitian pengembangan berbasis ADDIE (misalnya JIPS IPS SMP, ejournal.unesa.ac.id, 2023).

Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan desain pembelajaran yang bukan hanya layak secara teoretis, tetapi juga praktis dan mampu memberikan dampak signifikan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami keragaman budaya pada pembelajaran IPS-Geografi.

3.2 Variabel Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, variabel penelitian digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang terlibat dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Deep Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Variabel penelitian berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pengembangan desain pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, khususnya pada aspek berpikir kritis dalam konteks pembelajaran IPS materi “Mengenal Jenis Keragaman Budaya”.

Secara umum, penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

1. Variabel bebas (X) adalah *model Problem Based Learning (PBL) dengan pendekatan Deep Learning*. Variabel ini merupakan desain pembelajaran yang dikembangkan melalui integrasi model *Problem Based Learning (PBL)* dengan pendekatan *Deep Learning* sebagai stimulus utama untuk mengaktifkan proses berpikir kritis peserta didik. PBL menghadirkan masalah autentik yang menuntut peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan berbasis bukti, sedangkan pendekatan *Deep Learning* memperkuat proses tersebut melalui pendalaman konsep, keterkaitan antar gagasan, refleksi mendalam, serta aplikasi pengetahuan dalam konteks baru.
2. Variabel terikat (Y) adalah *kemampuan berpikir kritis peserta didik*. Kemampuan ini mencerminkan tingkat kecakapan siswa dalam menganalisis informasi, mengidentifikasi masalah, mengevaluasi argumen, dan menyimpulkan secara logis berdasarkan bukti yang relevan. Dalam konteks pembelajaran IPS, berpikir kritis juga mencakup kemampuan peserta didik dalam menilai keberagaman budaya secara objektif, memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta memberikan solusi terhadap persoalan sosial yang muncul di masyarakat.

Dengan demikian, hubungan antara kedua variabel tersebut adalah bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan pendekatan *Deep Learning* (variabel bebas) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (variabel terikat) melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, reflektif, dan kontekstual terhadap kehidupan sosial dan budaya di sekitarnya.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel digunakan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai konsep-konsep yang diteliti sehingga dapat diukur secara objektif. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Pendekatan *Deep Learning* (Variabel X)

Yang dimaksud dengan *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Deep Learning* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk mendorong peserta didik belajar melalui pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sosial-budaya di lingkungan mereka, dengan mengedepankan pemahaman mendalam dan keterkaitan konsep. Model ini menekankan proses berpikir tingkat tinggi, refleksi, dan pengintegrasian konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam implementasinya, pendekatan *Deep Learning* digunakan untuk memperkuat tahapan PBL melalui kegiatan analisis mendalam, diskusi reflektif, elaborasi konsep, serta penerapan nilai-nilai budaya lokal pada materi *Mengenal Jenis Keragaman Budaya* di mata pelajaran IPS.

2. Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Variabel Y)

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menggunakan penalaran logis dan reflektif untuk memahami, mengevaluasi, serta menyimpulkan informasi berdasarkan bukti yang valid. Kemampuan ini mencakup kecakapan siswa dalam mengidentifikasi masalah, memberikan argumen yang rasional, mengevaluasi data, serta menarik kesimpulan yang tepat dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya pada topik *Keragaman Budaya di Indonesia*.

Dengan demikian, definisi operasional ini menjadi dasar dalam penyusunan instrumen penelitian, baik untuk pengukuran efektivitas desain pembelajaran yang dikembangkan maupun untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah penerapan model *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Deep Learning*.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam penelitian digunakan untuk menentukan subjek yang akan terlibat dalam penelitian serta memastikan data yang diperoleh mewakili keseluruhan kelompok yang diteliti. Dalam penelitian pengembangan ini, populasi dan sampel ditentukan secara purposif untuk menyesuaikan dengan karakteristik subjek yang relevan dengan tujuan penelitian.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sodonghilir Kabupaten Tasikmalaya pada tahun ajaran 2025/2026, yang secara administratif terbagi ke dalam tiga kelas, yaitu VII A, VII B, dan VII C, dengan jumlah keseluruhan sekitar 120 peserta didik. Populasi tersebut dipilih karena karakteristik perkembangan kognitif dan sosial peserta didik kelas VII dinilai sesuai untuk penerapan desain pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Deep Learning*, khususnya pada materi *Mengenal Jenis Keragaman Budaya*. Dari ketiga kelas yang ada, penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel, yang ditentukan melalui teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Pemilihan dua kelas dari tiga kelas dalam populasi dimaksudkan untuk memperoleh kelompok subjek yang paling representatif, memiliki kondisi pembelajaran yang relatif stabil, serta memungkinkan pelaksanaan perlakuan pembelajaran secara optimal dan terkontrol. Kriteria pemilihan sampel mencakup:

1. Kelas yang memiliki jumlah peserta didik cukup representatif untuk pengembangan desain pembelajaran;
2. Peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran IPS;
3. Ketersediaan guru dan peserta didik untuk berpartisipasi dalam implementasi desain pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, sampel penelitian dipilih sebanyak dua kelas dengan jumlah 40 peserta didik. Sampel ini akan mengikuti seluruh tahapan pengembangan dan implementasi desain pembelajaran PBL dengan pendekatan *Deep Learning*, mulai dari uji coba awal, validasi produk, hingga pengukuran peningkatan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, sampel

penelitian dianggap representatif untuk mengevaluasi keefektifan desain pembelajaran yang dikembangkan dan untuk memperoleh data yang dapat dijadikan dasar kesimpulan penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah kegiatan pengumpulan data sebagai alat untuk menyatakan besaran atau persentase, baik dalam proses kualitatif maupun kuantitatif, sehingga penggunaan instrumen tersebut berguna sebagai alat pengumpulan sekaligus alat pengukuran (Mardalis, 2014:60).

Dalam penelitian ini, instrumen terdiri atas dua jenis, yaitu:

1. Instrumen penilaian desain pembelajaran (validitas dan praktikalitas)

Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan desain pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dilakukan melalui:

- a) *Ahli materi* (IPS dan budaya lokal) untuk menilai kesesuaian konten dan relevansi materi;
- b) *Ahli media/pembelajaran* untuk menilai kelayakan tahapan PBL dan penerapan prinsip *Deep Learning*;
- c) Guru kelas sebagai evaluator lapangan untuk menilai kepraktisan implementasi desain pembelajaran.

Instrumen ini berbentuk lembar validasi yang menggunakan skala Likert 4 atau 5 poin, yang menilai aspek kesesuaian, keterpaduan, dan kemudahan penerapan.

2. Instrumen pengukuran kemampuan berpikir kritis peserta didik

Instrumen ini dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis PBL dengan pendekatan *Deep Learning*. Penilaian dilakukan melalui tes tertulis dan tugas pemecahan masalah yang relevan dengan materi *Keragaman Budaya*. Tes ini mengacu pada indikator berpikir kritis yang telah dijabarkan oleh Ennis (2011) dan Facione (2015), yang meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, membuat inferensi, serta merefleksikan informasi secara logis dan kritis.

Berikut tabel indikator pengukuran kemampuan berpikir kritis:

Tabel 3.2 Indikator Pengukuran Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator	Bentuk Penilaian
1	Memberikan penjelasan sederhana terkait keragaman budaya	Soal uraian singkat
2	Mengidentifikasi masalah atau konflik dalam konteks keberagaman budaya	Soal studi kasus
3	Mengevaluasi informasi dan argumen yang berkaitan dengan materi IPS	Soal evaluatif / analisis teks
4	Membuat inferensi atau kesimpulan berdasarkan bukti yang ada	Soal analisis kasus
5	Merefleksikan dan mengaitkan konsep dengan pengalaman atau nilai budaya lokal	Tugas refleksi tertulis atau diskusi kelompok

Sumber: Hasil olahan peneliti (2026).

Instrumen pengukuran ini telah melalui proses uji validitas isi (*content validity*) oleh ahli materi dan ahli pembelajaran, serta uji coba terbatas untuk memastikan reliabilitas dan kepraktisannya. Hasil dari instrumen ini digunakan untuk menilai sejauh mana desain pembelajaran PBL dengan pendekatan *Deep Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi *Mengenal Jenis Keragaman Budaya*.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Deep Learning* terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, yang dalam penelitian ini dilakukan secara manual menggunakan uji Lilliefors dengan mengacu pada pendapat Sudjana (2005). Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok data dengan menggunakan uji F, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2017).

Setelah uji prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji T untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test peserta didik. Penggunaan uji T dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa uji T digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata. Selain itu, untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik, digunakan uji N-Gain yang mengacu pada rumus yang dikemukakan oleh Richard R. Hake (1999), sehingga dapat diketahui kategori peningkatan hasil belajar yang meliputi tinggi, sedang, dan rendah.

Lebih lanjut, untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar, digunakan uji *effect size* dengan rumus Cohen's d yang dikemukakan oleh Jacob Cohen (1988). Uji ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kekuatan pengaruh perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Seluruh proses analisis data dilakukan secara manual dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang relevan berdasarkan acuan teori yang telah ditetapkan, sehingga hasil analisis yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal menjadi salah satu asumsi penting dalam penggunaan statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data hasil pre-test dan post-test memenuhi syarat untuk dilakukan uji lanjutan. Pengujian normalitas dilakukan secara manual menggunakan uji Lilliefors dengan mengacu pada pendapat Sudjana (2005). Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} , sedangkan jika nilai L_{hitung} lebih besar dari L_{tabel} , maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui apakah varians dari dua atau lebih kelompok data memiliki kesamaan (homogen) atau tidak. Uji ini penting dilakukan sebelum pengujian hipotesis untuk memastikan bahwa data yang dibandingkan berasal dari populasi dengan

karakteristik varians yang sama. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan secara manual menggunakan uji F dengan mengacu pada pendapat Sugiyono (2017). Data dinyatakan homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , sedangkan jika nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , maka data dinyatakan tidak homogen.

3. Uji T

Uji T merupakan teknik analisis statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata data. Dalam penelitian ini, uji T digunakan untuk menguji perbedaan antara hasil pre-test dan post-test peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Uji ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran yang digunakan. Pelaksanaan uji T dilakukan secara manual dengan mengacu pada pendapat Sugiyono (2017). Hasil pengujian ditentukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , di mana jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua data tersebut.

4. Peningkatan hasil belajar (N-gain)

N-Gain merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Berbeda dengan selisih nilai biasa, N-Gain mempertimbangkan skor awal peserta didik sehingga memberikan gambaran peningkatan yang lebih proporsional. Dalam penelitian ini, perhitungan N-Gain dilakukan secara manual dengan mengacu pada rumus yang dikemukakan oleh Richard R. Hake (1999). Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk memudahkan interpretasi tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik.

5. Uji Cohen's (*Effect Size*)

Uji *effect size* merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil yang diteliti. Berbeda dengan uji signifikansi yang hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan, *effect size* memberikan informasi mengenai seberapa besar dampak dari perlakuan tersebut. Dalam penelitian ini, perhitungan *effect size* dilakukan secara

manual menggunakan rumus Cohen's d yang dikemukakan oleh Jacob Cohen (1988). Nilai *effect size* kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kecil, sedang, dan besar, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kekuatan pengaruh model pembelajaran yang diterapkan.

3.7 Langkah-Langkah Penelitian

Tahapan penelitian dalam studi ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang dipilih karena memiliki alur sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran sekaligus menguji efektivitasnya di kelas. Setiap tahap dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan untuk memastikan desain pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Secara garis besar, tahapan penelitian ini mencakup langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) *Analysis* (Analisis), Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya. Kegiatan analisis mencakup pengkajian kondisi awal kemampuan berpikir kritis peserta didik, analisis materi pembelajaran IPS, serta analisis kebutuhan guru melalui diskusi MGMP. Selain itu, dilakukan penyusunan *prototype* awal perangkat pembelajaran dan pengujian kelayakannya melalui validasi ahli sebagai dasar penyempurnaan pada tahap berikutnya.
- 2) *Design* (Perancangan), Tahap ini berfokus pada penyusunan desain pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Deep Learning* yang terintegrasi dengan materi "Mengenal Jenis Keragaman Budaya". Pada tahap ini peneliti merancang perangkat pembelajaran berupa RPP/Modul, LKPD, bahan ajar pendukung, serta instrumen penelitian yang meliputi tes kemampuan berpikir kritis, lembar observasi, dan angket respons

peserta didik. Seluruh perangkat disusun agar mampu memfasilitasi proses pembelajaran mendalam melalui aktivitas berbasis masalah, eksplorasi sumber belajar, dan refleksi kritis.

- 3) *Development* (Pengembangan), Setelah perancangan selesai, perangkat pembelajaran dikembangkan menjadi produk yang siap diuji. Tahap ini meliputi pengembangan desain pembelajaran, validasi ahli materi serta ahli media, dan perbaikan produk sesuai masukan para validator. Revisi dilakukan hingga diperoleh *prototype* kedua yang lebih matang untuk kemudian diimplementasikan di kelas yang menjadi subjek penelitian.
- 4) *Implementation* (Implementasi), Tahap implementasi merupakan pelaksanaan desain pembelajaran di kelas nyata untuk mengetahui kelayakan dan respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Kegiatan implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas VII SMPN 4 Sodonghilir, disertai pengamatan keterlaksanaan pembelajaran berbasis PBL *Deep Learning* serta pengumpulan data respons guru dan peserta didik melalui observasi dan angket.
- 5) *Evaluation* (Evaluasi), Evaluasi dilakukan pada dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada tahap validasi ahli dan uji coba terbatas untuk memperbaiki kualitas desain pembelajaran. Sementara itu evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis hasil tes kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah penerapan desain pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

3.8 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian akan direncanakan mulai bulan Oktober sampai dengan selesai penelitian.

Tabel 3.3 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Persiapan								
	Observasi Pra-Penelitian								
	Penentuan Judul								
	Penyusunan Proposal								
	Ujian Proposal								
	Revisi Proposal								
	Persiapan Penelitian								
2	Pelaksanaan								
	Pengumpulan Data								
	Pengolahan Data								
	Analisis Data								
3	Pelaporan								
	Penyusunan Tesis								
	Sidang Tesis								

Sumber: Hasil olahan peneliti (2026).

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Sodonghilir, yang berlokasi di Kampung Bojong, Desa Sepatnunggal, Kecamatan Sodonghilir, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, 46473 sebagai tempat utama pelaksanaan pembelajaran. Untuk tempat penelitian dapat dilihat pada citra foto satelit pada Gambar 3.2.



Sumber: Citraan satelit. Google earth

Gambar 3.2 Citraan Satelit Lokasi Penelitian