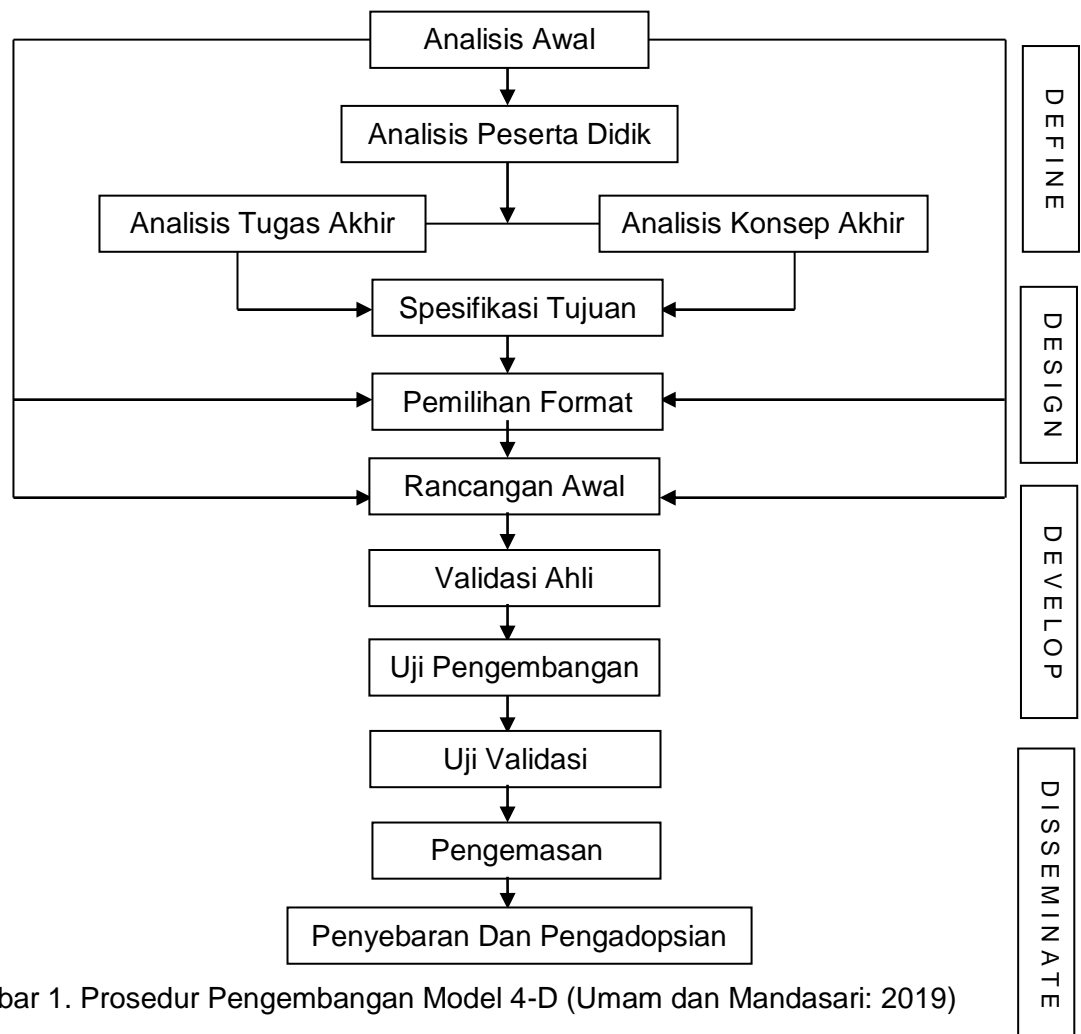


BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk di dalam dunia pendidikan. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Berikut adalah model 4-D yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model 4-D (Umam dan Mandasari: 2019)

Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu UNO. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. Kelebihan model 4-D ini adalah uraiannya lebih jelas dan sistematis. Sedangkan kekurangannya yaitu tidak dijelaskan mana yang didahulukan antara analisis tugas dan analisis konsep.

B. Prosedur Pengembangan

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut S. Thiagarajan Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Menurut Trianto (dalam Umam dan Mandasari 2019: 15) Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Hasil dari tahapan ini adalah permasalahan yang terjadi di kelas serta solusi dalam pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

a. Analisis Awal Akhir (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media pembelajaran kartu UNO. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran kartu UNO yang sesuai untuk dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran kartu UNO.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media pembelajaran kartu UNO yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dengan cara mengidentifikasi dan menyusun materi yang disampaikan.

e. Spesifikasi Tujuan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dibentuk rumusan tujuan media pembelajaran kartu UNO yang akan dibuat, sehingga dalam pembuatan media pembelajaran kartu UNO terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi materi pendapatan nasional di SMA Negeri 1 Pekalongan yang valid.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran kartu UNO yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Hasil dari tahapan ini berupa desain yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran kartu UNO. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan format yang dimaksud yaitu untuk mendesain dan merancang isi media pembelajaran kartu UNO.

b. Rancangan awal

Rancangan awal yaitu rancangan media pembelajaran kartu UNO yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran kartu UNO sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media pembelajaran kartu UNO dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dengan menguji kelayakan produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan

produk yang sesuai dengan validasi para ahli. Sehingga menghasilkan produk yang layak melalui revisi masukan dari para ahli. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi ekonomi dalam media pembelajaran kartu UNO sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media pembelajaran kartu UNO yang telah dibuat kemudian akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran kartu UNO tersebut layak diterapkan atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Metro. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran kartu UNO yang dikembangkan.

Subjek uji coba dalam produk ini dilakukan pada uji ahli dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap uji coba ini hanya dilakukan validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

1) Ahli Materi

Ahli materi yaitu guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Pekalongan, yaitu Bapak Drs. Bambang Purwanto, M.Pd.

2) Ahli Media

Ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro, yaitu Bapak Riswanto M.Pd.Si

b. Uji Pengembangan (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas. Media pembelajaran kartu UNO yang telah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba produk perseorangan. Uji coba dilakukan oleh peserta didik yang merupakan subjek penelitian. Hasil dari tahapan ini adalah respon dari peserta didik.

Pada tahap ini di uji cobakan pada peserta didik SMA Negeri 1 Pekalongan kelas XI IPS 2 yang berjumlah 20 peserta didik. Uji coba dilakukan pada saat proses pembelajaran, karena proses pembelajaran tatap muka pada saat ini peserta didik didalam kelas dibatasi.

4. Tahap Diseminasi (*diseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain. Tujuan lain dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Namun, pada tahap ini tidak dilaksanakan peneliti secara lebih mendalam, karena keterbatasan waktu. Penelitian pada tahap ini menyebarluaskan Media pembelajaran kartu UNO.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran kartu UNO berupa wawancara dan angket.

1. Wawancara

Wawancara ini dilakukan terhadap guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik SMA Negeri 1 Pekalongan untuk mengetahui permasalahan yang harus diteliti dan dikembangkan.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini dalam bentuk pernyataan, dalam penelitian ini angket berupa pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Angket disusun dalam dua jenis, yaitu angket untuk lembar validasi ahli materi yang berisikan kesesuaian materi dan kesesuaian media dengan berisikan 20 pernyataan dan angket untuk lembar validasi ahli media yang berisikan tentang desain, teks, gambar, kreatif dan komunikatif dengan berisikan 15 pernyataan. Hasil dari validasi digunakan untuk menilai produk dilihat dari kelayakan produk yang sedang dikembangkan dan kesesuaian dengan materi. Angket validasi terdiri dari :

a. Angket Validasi Materi

Angket pada validasi ahli materi berisikan 20 pernyataan tentang isi (kurikulum pembelajaran) yang meliputi ketepatan materi dan kesesuaian materi dengan indikator dalam media pembelajaran kartu UNO, dan pembelajaran (pembukaan, inti, penutup) yang meliputi materi, bahasa, aktivitas peserta didik, dan soal. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru yang mengajar pada pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Pekalongan yaitu Bapak Drs. Bambang Purwanto, M.Pd

b. Angket Validasi Media

Angket ini berbentuk pernyataan dengan berisikan 15 pernyataan yang dilakukan untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran kartu UNO dengan aspek umum yang meliputi kreatif, komunikatif, dan unggul. Aspek tampilan yang meliputi tentang tampilan cover, aspek pemograman meliputi penggunaan media yang ada didalamnya dan segi penyajiannya. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu, dosen Universitas Muhammadiyah Metro yaitu Bapak Riswanto, M.Pd.Si

c. Angket Praktis (Respon Peserta Didik)

Angket praktis ini digunakan untuk melihat kepraktisan produk dari media pembelajaran kartu UNO, aspek yang ada dalam angket praktis ini mengenai penggunaan media pembelajaran kartu UNO dalam proses pembelajaran dalam kelas. Kepraktisan respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Pekalongan.

D. Teknik Analisis Data

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara mengelompokkan jenis-jenis data yang diperoleh sehingga peneliti mudah memahami data dan menarik kesimpulan. Kegiatan dalam tahap analisis dapat meliputi :

a. Valid

Perhitungan valid menggunakan angka presentase dari setiap data yang bertujuan untuk mengetahui jawaban dari responden. Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data per kelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Suatu Produk

No.	Interval Rata-rata Penilaian Ahli	Kriteria untuk Ahli
1	81 ≤ skor ≤ 100	Sangat Kuat
2	61 ≤ skor ≤ 80	Kuat
3	41 ≤ skor ≤ 60	Cukup
4	21 ≤ skor ≤ 40	Lemah
5	0 ≤ skor ≤ 20	Sangat Lemah

(Riduwan dan Akdon, 2013)

Hasil yang diperoleh lebih dari 61% maka produk sudah dapat diujicobakan ke uji coba kelompok terbatas. Penelitian ini dikatakan layak apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan peserta didik memenuhi kriteria skor minimal $61 \leq \text{skor} \leq 80$ atau pada kriteria kuat.

b. Praktis

Kepraktisan sebuah produk dilihat dari hasil angket yang sudah terisi oleh peserta didik untuk melihat hasil dari kepraktisan sebuah produk. Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum \text{skor yang diberikan peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Skala Nilai	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	$81 < N \leq 100$
4	Kuat	$61 < N \leq 80$
3	Cukup	$41 < N \leq 60$
2	Lemah	$21 < N \leq 40$
1	Sangat Lemah	$0 < N \leq 20$

(Riduwan dan Akdon, 2013)

Berdasarkan kriteria tersebut data Hasil yang diperoleh lebih dari 61% maka produk sudah dapat digunakan peserta didik. Penelitian ini dikatakan praktis apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian peserta didik memenuhi kriteria skor penilaian minimal $61 < N \leq 80$ atau pada kriteria kuat.