

BAB III

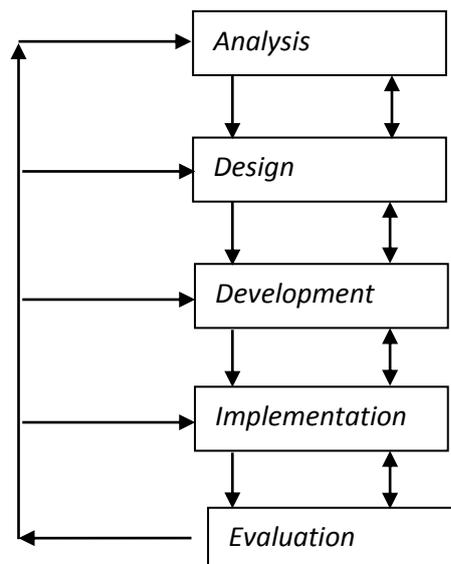
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2019: 297) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. Model *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. *ADDIE* muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan *ADDIE* memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Selain itu tahapan yang digunakan tidak terlalu rumit, mudah untuk dilakukan, sehingga tidak menyulitkan para peneliti jika menggunakan model pengembangan ini.

Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam model *ADDIE* :



Gambar 1. Model Pengembangan *ADDIE*

Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Tahap *Analysis* merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Tahap *Design* merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Tahap *Development* adalah tahap pembuatan e-kamus sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Tahap *Implementation* adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat, Dan tahap *Evaluation* adalah proses untuk melihat apakah produk pengembangan yang telah didesain berhasil atau tidak.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini yaitu disesuaikan dengan Model *ADDIE* yang berisi lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Dalam prosedur penelitian ini hanya sampai tahap implementasi, hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan produk sampai valid dan praktis. Sehingga tidak sampai tahapan evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk ini, maka prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Analysis merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Setelah melakukan wawancara ketika pra-survei dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri 5 Metro didapatkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran yaitu peserta didik mengalami kesulitan di dalam memahami istilah-istilah yang ada pada pelajaran ekonomi, kurangnya media pembelajaran yang di gunakan dan proses pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru dan buku pembelajaran yang ada.

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran, terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Dalam tahap ini permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya media pembelajaran untuk

membantu pemahaman peserta didik tentang istilah-istilah ekonomi. Sehingga dibutuhkan media yang lebih variatif dan mudah di pahami.

2. Desain (*Design*)

Design merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan rancangan media pembelajaran. Tahap yang dilakukan adalah pemilihan media yang sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pelajaran. Pemilihan media harus sesuai dengan materi pembelajaran agar memenuhi ketercapaian dalam tujuan pembelajaran. Adapun hasil desain ini adalah rancangan berupa menentukan materi yang akan di gunakan berupa istilah-istilah ekonomi, serta penyusunan istilah-istilah tersebut sesuai dengan abjad.

3. Pengembangan (*Development*)

Development adalah tahap pembuatan e-kamus sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual mengenai langkah langkah pembuatan e-kamus. Dan pada tahap pengembangan ini langkah-langkah tersebut di realisasikan menjadi sebuah produk yang siap di implementasikan. Peneliti membuat e-kamus sesuai dengan rancangan yang sudah di buat pada tahap desain.

Selanjutnya media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut divalidasi oleh para ahli yaitu, ahli media, dan ahli materi untuk diberikan komentar dan saran mengenai produk yang telah dihasilkan dan agar dapat dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk tersebut. sehingga pada tahap pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa e-kamus ekonomi berbasis android yang layak untuk diuji cobakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementation adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil validasi ahli, indikator-indikator yang belum memenuhi presentase, maka akan direvisi dan divalidasi kembali. Apabila produk media pembelajaran sudah layak dan sedikit revisi maka produk dapat di uji coba dalam kelompok kecil. Setelah melalui tahap pengembangan yaitu divalidasi maka sesuai dengan sasarannya produk ini akan diimplementasikan kepada kelompok kecil yaitu kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 5 Metro. Implementasi atau tahap uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengetahui valid dan praktis media

kamus ekonomi yang telah dibuat. Untuk mengetahuinya peserta didik dianjurkan untuk mengomentari media pembelajaran yang telah disediakan dikolom khusus yang terdapat diangket validasi respon peserta didik. Tahap pengembangan hanya sampai pada tahapan implementasi produk, hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan produk sampai valid dan praktis. Sehingga tidak sampai tahapan evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk ini.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media aplikasi e-kamus ekonomi berbasis android ini berupa wawancara dan angket validasi ahli.

1. Wawancara

Instrumen ini berupa daftar wawancara terhadap guru ekonomi dan peserta didik SMA Negeri 5 Metro tentang media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui masalah yang dapat dijadikan potensi pengembangan media pembelajaran.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipasi responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Angket yang digunakan dalam pengembangan aplikasi e-kamus ekonomi berbasis android adalah angket validasi yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan angket respon peserta didik.

a. Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media ini berisikan 20 pernyataan. Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan aplikasi e-kamus ekonomi berbasis android tentang mutu, teknis dan aspek media yang telah di buat agar dapat di ujikan kepada peserta didik. Angket yang divalidasi berjumlah 1. Angket ini akan di berikan kepada ahli media yaitu Ibu Dr. Friska Octavia Rosa, M.Pd beliau merupakan dosen pendidikan fisika Universitas Muhammadiyah Metro.

b. Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi ini berisikan 20 pernyataan yang berkaitan dengan kualitas isi dan materi dalam aplikasi e-kamus ekonomi berbasis android. Angket yang akan divalidasi berjumlah 1. Angket ini di berikan

kepada Bapak Haronal, S.Pd, beliau merupakan guru mata pelajaran ekonomi kelas XII SMA Negeri 5 Metro.

c. Angket validasi ahli bahasa

Angket validasi ahli media ini berisikan 20 pernyataan yang berkaitan dengan kualitas bahasa dan penggunaan bahasa yang tepat dalam aplikasi e-kamus ekonomi berbasis android. Angket yang akan divalidasi berjumlah 1. Angket ini di berikan kepada Bapak Rio Sertora, M.Pd beliau merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Metro.

d. Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik ini berisikan 20 pernyataan yang akan diberikan kepada 16 peserta didik. Angket ini berkaitan dengan aplikasi E-Kamus ekonomi yang bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang layak tidaknya media pembelajaran aplikasi E-Kamus ekonomi digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Angket tersebut diisi oleh peserta didik kelas XII yang dipilih secara acak di SMA Negeri 5 Metro.

D. Teknik Analisis Data

1. 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

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 14-18) rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Suatu Produk

Bobot Nilai	Keterangan	Penilaian (%)
1.	Sangat tidak Kuat	0% < nilai ≤ 20%
2.	Lemah	21% < nilai ≤ 40%
3.	Cukup	41% < nilai ≤ 60%
4.	Kuat	61% < nilai ≤ 80%
5.	Sangat Kuat	81% < nilai ≤ 100%

Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon: 2013)

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis android apabila hasil yang diperoleh lebih dari 61% maka produk sudah dapat diuji cobakan 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 $61\% \leq \text{nilai} \leq 80\%$ atau pada kriteria kuat.

b. Praktis

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Bobot Nilai	Keterangan	Penilaian (%)
1.	Sangat tidak Baik	$0\% < \text{nilai} \leq 20\%$
2.	Tidak Baik	$21\% < \text{nilai} \leq 40\%$
3.	Cukup Baik	$41\% < \text{nilai} \leq 60\%$
4.	Baik	$61\% < \text{nilai} \leq 80\%$
5.	Sangat Baik	$81\% < \text{nilai} \leq 100\%$

Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18

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 baik.