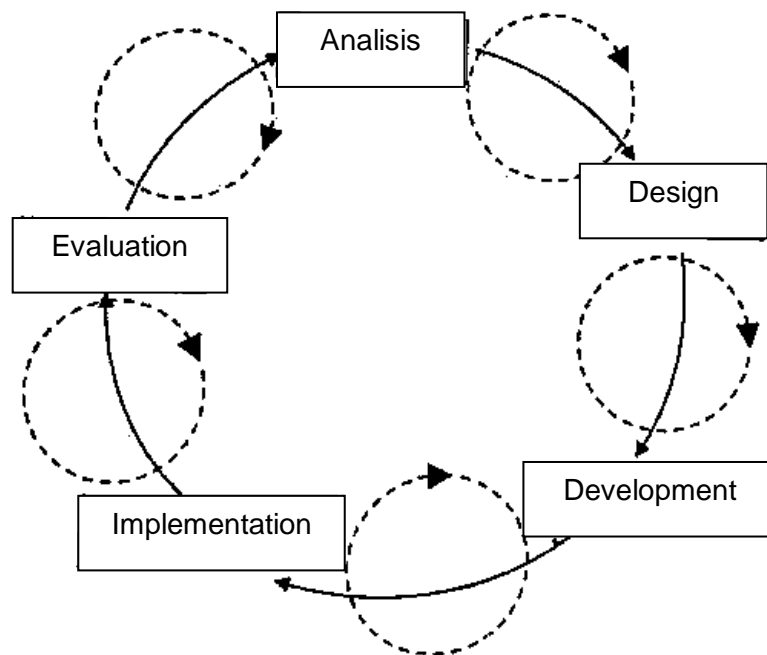


### BAB III METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research And Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan yang di kemukakan oleh Rusdi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, karena model ini memiliki prosedur yang mengacu pada tahapan *Research And Development* tetapi lebih sistematis dan sederhana sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif. Prosedur dalam penelitian pengembangan ini menerapkan prosedur ADDIE, menurut Rusdi (2018: 37) ADDIE bukanlah sebuah model saja, tetapi tahapan umum yang mana semua tahapan dalam mendesain dan mengembangkan yang dilakukan oleh para peneliti dan praktis dapat difagmentasi menjadi fase-fase *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Berikut bagan fase model ADDIE :



Gambar 1. Bagan ADDIE

Sumber : Rusdi (2018: 37)

## B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang merujuk pada model research and development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE) yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu, 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *implementation*, 5) *Evaluation and Control*. Tahapan mengenai setiap fase yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

### 1. Fase analisis (*analysis*)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk. Pada fase ini peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik, dan menganalisis lingkungan belajar yang ada. Tujuan pada fase ini yaitu untuk mencari permasalahan yang ada di sekolah setelah menemukan permasalahan kemudian peneliti memecahkan permasalahan tersebut dengan menentukan media apa yang akan dibuat.

Setelah peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri 5 Metro telah didapatkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga membuat peserta didik kurang paham mengenai materi pembelajaran terutama pada materi pengangguran. Karena dalam penyampaian materi guru menggunakan metode ceramah yang direkam lalu diupload kedalam *E-Class*. Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka akan dikembangkan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* di SMA Negeri 5 Metro. Pengembangan video pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu kesulitan yang dialami oleh peserta didik.

### 2. Fase perancangan (*design*)

Fase ini merupakan proses perancangan konsep di dalam suatu produk. Pada tahap ini peneliti pembuat rancangan produk yang telah disesuaikan dengan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran, khususnya pada materi pengangguran media yang digunakan adalah dengan menggunakan video pembelajaran interaktif

yang di dalamnya mencakup materi pengangguran dengan jelas dan detail, dengan digunakannya media ini diharapkan peserta didik dapat tertarik untuk memahami materi dengan baik. Pada fase perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan *design* yang sesuai dengan produk yang telah ditentukan pada fase analisis. Hasil dari rancangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- a. Mencari buku Ekonomi SMA kelas XI ataupun referensi yang berkaitan dengan materi pengangguran.
  - b. Mengumpulkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pengangguran.
  - c. Menganalisis materi dan menyesuaikan gambar dengan poin-poin materi, serta menyusun konsep pembelajaran interaktif yang digunakan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik.
3. Fase pengembangan (*development*)

Fase pengembangan atau *development* mencakup penentuan aktifitas belajar, menentukan rencana manajemen pembelajaran dan sistem penyampaian, memilih atau menelaah media pembelajaran yang ada, mengembangkan rencana pembelajaran, dan memvalidasi rancangan pembelajaran. Pada fase pengembangan ini digunakan peneliti untuk memvalidasi produk yang telah direncanakan, dirancang dan mengembangkan produk yang akan dibuat, tujuan pada fase ini adalah pembuatan video pembelajaran interaktif yang telah disesuaikan dengan rancangan video agar video pembelajaran yang dibuat valid. Kemudian dilakukan validasi terhadap produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain, dengan dilakukannya validasi akan diperoleh masukan dan saran yang akan membantu dalam pengembangan video pembelajaran interaktif agar diperoleh hasil yang praktis pada saat diterapkan pada peserta didik.

4. Fase implementasi (*implementation*)

Fase ini mencakup implementasi rencana manajemen pembelajaran dan melakukan pembelajaran atau pelatihan. Tujuan pada fase ini yaitu untuk mengimplementasikan atau diterapkan kepada peserta didik di SMA Negeri 5 Metro khususnya pada pelajaran Ekonomi, uji coba produk yang telah dibuat kemudian di uji pada salah satu kelas XI yang diambil secara acak. Setelah pengujian produk

terhadap peserta didik kemudian peserta didik diberi angket untuk memberikan penilaian agar mengetahui respon peserta didik pada kevalidan dankepraktisan dari media video pembelajaran interaktif.

#### 5. Fase evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*)

Pada fase evaluasi pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* tidak dilakukan karena, dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* hanya sampai pada tingkat valid dan kepraktisan saja. Pada fase evaluasi ini tidak dilakukan karena dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* ini tidak sampai pada pengukuran keefektifan suatu produk.

### **C. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pada penelitian pengembangan media video interaktif ini menggunakan wawancara dan angket.

#### **1. Wawancara**

Wawancara merupakan instrument pengumpulan data tentang informasi yang akan diperoleh, menurut pendapat Sugiyono (2019: 305). Dalam wawancara peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh, sehingga peneliti akan banyak mendengar apa yang diceritakan oleh responden lalu mencatatnya. Wawancara disini bersifat fleksibel karena peneliti atau pewawancara bisa mempertimbangkan siapa saja yang akan di wawancarai dan situasinya, serta dapat memberi pertanyaan atau menjelaskan maksud pertanyaannya yang kurang jelas sebagai subjek. Dengan wawancara ini setiap responden diberikan pertanyaan yang sama dan peneliti mencatatnya.

#### **2. Angket**

Angket atau kuesioner merupakan instrumen tertulis dari sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden secara tertulis terkait pendapat atau hal-hal yang diketahui oleh responden. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, dan untuk memberi penilaian produk dari sisi kelayakan produk yang dikembangkan diberikan oleh para ahli. Dalam penelitian ini angket yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dari skala Likert, dalam skala Likert ini terdapat lima respon jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju atau

netral, tidak setuju dan sangat kurang setuju, Angket ini berisikan daftar pertanyaan-pertanyaan yang disertai pilihan jawaban untuk pertanyaan tersebut.

Angket validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi video materi ekonomi dalam media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* yang telah dibuat kemudian akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* tersebut layak diterapkan atau tidak. Angket validasi tersebut terdiri dari:

a). Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media ini berisikan 14 pernyataan yang berkaitan dengan kualitas media dan kualitas media pendukung yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*. Angket yang divalidasi berjumlah 1. Angket ini akan diberikan kepada ahli media yaitu Bapak Riswanto, M.Pd. SI beliau merupakan dosen pendidikan fisika Universitas Muhammadiyah Metro.

b). Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi ini berisikan 14 pernyataan yang berkaitan dengan kualitas materi, isi materi serta soal dalam pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*. Angket yang divalidasi berjumlah 1. Angket ini akan diberikan kepada ahli materi yaitu Ibu Dra. Farida Tri Rohmawati ZP., M.Pd beliau selaku guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 5 Metro.

c). Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik ini berisikan 10 pernyataan yang akan diberikan kepada 16 peserta didik. Angket ini berkaitan dengan kemudahan peserta didik dalam memahami materi video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*. Angket yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan, yang berisi komentar dan saran peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket

tersebut akan diisi oleh peserta didik kelas XI yang dipilih secara acak di SMA Negeri 5 Metro.

**Tabel 2. Alternatif Skor Jawaban Untuk Angket**

No	Jawaban	Skor
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak setuju (TS)	2
5	Sangat tidak setuju (STS)	1

Sumber: Riduwan & Akdon (2013: 16)

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian pengembangan ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan dan mendukung pengelolaan data yang telah diperoleh. Dokumentasi tersebut berupa foto-foto yang berkaitan pada saat proses penelitian di sekolah.

#### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menghitung skala valid dan praktis dari produk yang dihasilkan. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara mengelompokkan jenis-jenis data yang diperoleh sehingga peneliti mudah memahami data dan menarik kesimpulan. Untuk mengetahui produk valid dilihat dari hasil angket ahli desain dan ahli materi, sedangkan untuk mengetahui produk praktis dilihat dari hasil angket peserta didik.

##### 1) Valid

Perhitungan valid menggunakan angka presentase dari setiap variabel bertujuan untuk mengetahui kecenderungan umum jawaban responden. Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 158) untuk menentukan presentase dari seluruh responden maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$persentase = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase angket untuk mengetahui kelayakan dari video pembelajaran interaktif secara keseluruhan, kriteria kelayakan dapat dilihat dari tabel 3 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Presentase Angket Valid Suatu Produk**

Bobot Nilai	Kategori	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: Ridwan dan Akdon (2013: 18)

Berdasarkan kriteria tersebut video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* dapat dikatakan layak jika memenuhi kriteria nilai 81% < nilai ≤ 100% dikatakan sangat layak dan 61% < nilai ≤ 80% dikatakan layak. Penilaian 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 ≤ skor ≤ 80 atau pada kriteria layak. Penelitian ini dapat dikatakan baik apabila memenuhi kriteria nilai 81% < nilai ≤ 100% dan 61% < nilai ≤ 80% atau pada kriteria sangat baik dan baik. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan ulang apabila masih belum memenuhi kriteria layak dan memerlukan tahap perbaikan kembali.

## 2) Praktis

Menurut Ridwan dan Akdon (2013: 158) untuk menentukan presentase dari seluruh responden maka menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Kriteria kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Kriteria Nilai Kepraktisan Produk**

Bobot Nilai	Kategori	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: Ridwan dan Akdon (2013: 18)

Berdasarkan kriteria tersebut data yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat digunakan oleh peserta didik. Penelitian ini dikatakan praktis apabila dari seluruh unsur dalam angket penilaian peserta didik memenuhi kriteria skor penilaian minimal 61 < nilai ≤ 80 atau pada kriteria praktis.