

### BAB III

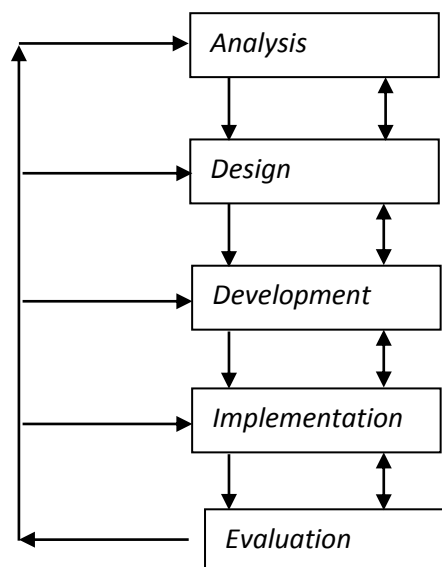
## METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) Menurut Sugiyono (2013: 407) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan model desain bersistem pembelajaran yang menyajikan tahap-tahap yang mendasari desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan lebih tersusun dan sederhana serta dalam Langkah-langkah atau proses pengerjaannya merujuk pada tahapan R&D.

ADDIE adalah singkatan dari Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran diantaranya yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap utama, berikut menurut (Suryani, N. dkk., 2019: 126) ditunjukkan pada Gambar 1. Sebagai berikut :



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE

## **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* adalah suatu proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel pada penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait dengan permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Setelah peneliti melakukan pra survey dengan guru dan peserta didik SMP Negeri 1 Metro telah didapatkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran peserta didik SMP Negeri 1 Metro dimana peserta didik dalam pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran buku dan LKPD yang dibuat oleh guru mata pelajaran.

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran, kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan temuan permasalahan. Dalam tahap ini permasalahan yang ditemukan adalah masih kurangnya media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi ekonomi. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

### **2. Desain (*Design*)**

Desain merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur jalannya media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan rancangan media pembelajaran. Pada tahapan desain ini peneliti bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran yaitu komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila yang nantinya akan dapat digunakan pada proses pembelajaran IPS peserta didik. Tahap desain ini peneliti memiliki target hasil yaitu rancangan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila. Untuk hasil yang akan dikeluarkan pada tahapan desain

ini adalah rancangan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila yaitu dengan membuat desain komik pembelajaran menggunakan aplikasi canva, dan pada materi pembelajaran disisipi 6 karakter profil pelajar Pancasila, yaitu beriman berketuhanan YME, berkebinekaan global, bergotong royong dan bernalar kritis dimana akan ada pembentukan kelompok dalam pembelajaran dan masuk pada instruksi komik, kreatif dan mandiri dimana peserta didik akan dapat mengerjakan tugasnya dengan secara mandiri dirumah.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

*Development* merupakan tahap pembuatan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila yang tentunya sesuai dengan tahapan-tahapan desain. Pada tahapan ini akan dikembangkan sesuai desain yang telah dipaparkan pada tahapan desain dan akan dirancang sesuai dengan tahapan desain yang kemudian nanti akan dapat diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengukur valid atau tidaknya media komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila yang selesai dibuat. Kemudian 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. Hasil pada tahap pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila yang valid.

### **4. Implementasi (*Implementation*)**

*Implementation* merupakan langkah selanjutnya untuk mempraktikkan media pembelajaran yang telah peneliti desain. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli, indikator yang belum memenuhi persentase, maka akan dilakukan revisi dan divalidasi kembali. Apabila produk media pembelajaran sudah layak maka produk dapat di uji coba dalam faksi kecil. Setelah melalui tahap pengembangan yaitu divalidasi maka sesuai dengan sasarannya produk ini akan diimplementasikan kepada kelompok kecil yaitu kelas VII.4 SMP Negeri 1 Metro. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengukur praktis atau tidaknya media komik interaktif berbasis karakter profil pelajar pancasila yang telah dibuat. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah respon dari peserta didik terkait dengan media pembelajaran komik interaktif berbasis karakter profil pelajar pancasila. Target hasil pada tahap implementasi ini adalah komik interaktif berbasis karakter profil pelajar pancasila yang praktis.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model *ADDIE* dilakukan untuk memberikan respon kepada pengguna produk, sehingga revisi yang dibuat harus sesuai dengan hasil saran, evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tahap pengembangan yang peneliti lakukan hanya sampai pada tahap implementasi produk, hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan produk sampai valid dan praktis. Sehingga tidak sampai tahapan evaluasi dikarenakan peneliti tidak mengukur keefektifan suatu produk.

### C. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila berupa wawancara dan angket.

#### 1. Wawancara

Instrument berupa wawancara kepada guru IPS di SMP Negeri 1 Metro tentang media pembelajaran dan pelaksanaan kurikulum yang dilakukan pada tahap pra survey untuk mengetahui masalah supaya dapat dijadikan potensi pengembangan media pembelajaran komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila yang akan dikembangkan oleh peneliti.

#### 2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang dimana responden akan mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap dikembalikan lagi kepada peneliti. Angket akan digunakan pada saat penelitian di SMP Negeri 1 Metro serta pada validasi ahli media dan materi. Angket yang digunakan dalam pengembangan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket peserta didik.

##### a. Angket validasi ahli media

Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila tentang mutu, teknis dan aspek media yang telah dibuat agar dapat diujikan kepada peserta didik. Angket ini akan diberikan kepada ahli media kepada dosen pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Validator ahli media berjumlah 1 orang dan pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli media adalah sejumlah 17 butir pertanyaan. 5 butir pertanyaan merupakan tentang tampilan media, 4 butir pertanyaan format

isi, 4 butir pertanyaan eektivitas media, 2 pertanyaan pemilihan media, dan 2 pertanyaan kejelasan penggunaan media.

#### **b. Angket validasi ahli materi**

Angket ini berisikan pertanyaan berkaitan dengan kualitas isi dan materi dalam kelayakan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila. Angket ini diberikan kepada ahli materi dan validator ahli materi tersebut berjumlah 1 orang dan pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli materi adalah sejumlah 12 butir pertanyaan. 3 butir pertanyaan kelayakan isi materi dengan kurikulum, 3 butir pertanyaan tentang isi tampilan media, 3 butir pertanyaan tentang kelayakan penunjang proses pembelajaran dan 3 butir pertanyaan tentang kelayakan penyajian materi Bahasa.

#### **c. Angket peserta didik**

Angket ini berisikan pertanyaan untuk peserta didik untuk menanggapi media pembelajaran kelayakan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila, yang mana dalam hal ini sasaran peserta didiknya adalah beberapa peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Metro. Pertanyaan yang akan disediakan yaitu 15 butir pertanyaan yang terdiri atas 4 butir pertanyaan tentang kemudahan pemahaman, 3 butir pertanyaan tentang kemandirian belajar, 4 butir pertanyaan tentang penyajian media komik dan 4 butir pertanyaan tentang penggunaan media komik.

### **D. Teknik Analisis Data**

Analisis yang dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah melalui cara mengelompokkan beragam data yang peneliti peroleh sehingga peneliti dapat dengan mudah memahami data dan menarik kesimpulan. Kegiatan dalam tahap analisis dapat meliputi :

#### **a. Uji Validitas**

Rumus dalam mengelola data perfaksi dari keseluruhan item menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) adalah sebagai berikut:

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

Tabel 2. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

No.	Interval Rata-rata Penilaian Ahli	Kriteria untuk Ahli
1.	$81 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat Baik
2.	$61 \leq \text{skor} \leq 80$	Baik
3.	$41 \leq \text{skor} \leq 60$	Sedang
4.	$21 \leq \text{skor} \leq 40$	Buruk
5.	$0 \leq \text{skor} \leq 20$	Buruk sekali

(Riduwan dan Akdon, 2013: 39)

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran kelayakan komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila apabila diperoleh hasil lebih dari 60% maka produk sudah dapat diuji cobakan ke uji coba kelompok terbatas. Penelitian ini dapat dikatakan layak jika 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 baik

### b. Uji Kepraktisan

Rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) adalah 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

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: 18)

Berdasarkan kriteria tersebut data hasil yang diperoleh lebih dari 60% 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.