

BAB III

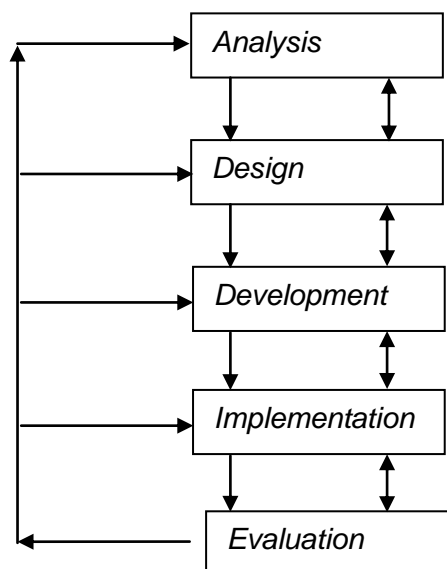
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini karena model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis dan mudah untuk dipelajari serta tahapan-tahapan dalam model ADDIE yang sistematis dan sederhana. Sehingga dapat dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sebuah produk. Suryani dkk (2019 : 128) mengemukakan bahwa :

Tujuan pemilihan model ADDIE sebagai model pengembangan media adalah untuk menghasilkan produk dan prosedur yang diuji coba di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan terkait keefektifan, kualitas, dan standar yang ditetapkan.

Tahapan pengembangan pada model ADDIE dapat direvisi dalam setiap tahapannya, sehingga model ADDIE cocok untuk digunakan untuk mengembangkan *handout* yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi Branch dalam Suryani, dkk (2019 : 126) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Tahap-Tahap Pengembangan Model ADDIE adaptasi Branch

Model pengembangan ADDIE ini dapat di revisi serta di evaluasi secara berulang pada setiap tahapannya. Hal ini bertujuan agar menghasilkan produk yang valid dan juga praktis. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE karena efisien digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Tahapan pengembangan model ADDIE berakhir pada tahap evaluasi, dimana pada tahap evaluasi ini diperoleh dari komentar serta saran dari para validator dan juga peserta didik sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

B. Prosedur Pengembangan Produk

Prosedur pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap pengembangan model ADDIE hanya sampai pada tahap evaluasi tanpa ada tahap penyebar luasan produk yang dihasilkan, sehingga penelitian ini sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan. Berikut ini penjelasan dari 5 tahap pengembangan model ADDIE :

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahap analisis, hal utama yang harus dilakukan adalah perlunya pengembangan sumber belajar baru serta menganalisis syarat-syarat dan juga kelayakan pengembangan sumber belajar baru. Pengembangan diawali karena adanya masalah dalam sumber belajar yang sebelumnya sudah ada. Masalah dapat terjadi karena sumber belajar yang ada sangat terbatas serta sulit dipahami oleh siswa.

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui apakah *handout* layak digunakan. Tahap analisis dilakukan dengan melakukan wawancara pada guru mata pelajaran, bahan ajar yang tersedia sangat terbatas dan sulit dipahami oleh siswa sehingga diperlukan inovasi bahan ajar baru yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Analisis model pembelajaran juga diperlukan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan juga pembuatan bahan ajar *handout*, karena materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan

data yang diperoleh, peneliti akan merancang *handout* dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk membantu siswa dalam memahami materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.

2. Design (Desain)

Tujuan dari tahap desain adalah untuk merancang *prototipe handout*. Langkah perancangan *handout* diantaranya adalah memilih desain yang akan digunakan serta memilih format penulisan. Format penulisan *handout* diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Pendahuluan, yang terdiri atas kata pengantar, KI, KD, tujuan pembelajaran, dan peta konsep.
- b. Bahasan materi, berisi materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.
- c. Berisi contoh kasus serta latihan soal, contoh kasus berasal dari kehidupan sehari-hari serta latihan soal terkait dengan materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.
- d. Berisi gambar penunjang yang berkaitan dengan materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.
- e. Glosarium.
- f. Daftar Pustaka.

3. Development (Pengembangan)

Pengembangan dalam model ADDIE merupakan kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, sudah disusun kerangka konseptual dalam pembuatan *handout*. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih berbentuk konseptual akan direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Tahap pengembangan ini akan menghasilkan produk bahan ajar berupa *handout* pada materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, *handout* yang dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu pembelajaran di kelas. Apabila produk yang dikembangkan sudah layak 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 X 1 di SMA Negeri 2 Metro. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengukur praktis atau tidaknya *Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang sudah dibuat. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah respon dari peserta didik terkait dengan *Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang sudah dibuat. Target hasil pada tahap implementasi ini adalah *Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang praktis.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada model ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik terhadap penggunaan produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi ataupun kebutuhan yang belum dapat terpenuhi dalam pengembangan produk tersebut. Tahap pengembangan ini hanya sampai pada tahap implementasi produk, hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan produk hanya sampai valid dan praktis. Sehingga tidak sampai pada tahapan evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk ini.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan *handout* berupa angket wawancara guru mata pelajaran yang dilakukan pada waktu pra *survey*. Angket validasi dari ahli materi, bahasa, dan desain yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu produk, serta angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk.

1. Wawancara

Instrumen ini berupa wawancara terhadap guru ekonomi dan peserta didik di SMA Negeri 2 Metro terkait dengan sumber belajar serta bahan ajar yang digunakan untuk mengetahui masalah yang dapat dijadikan sebagai potensi dalam mengembangkan sumber belajar siswa.

2. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dimana responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang kemudian diisi dengan lengkap dan jelas lalu dikembalikan kembali kepada peneliti yang nantinya digunakan peneliti sebagai acuan untuk mengembangkan *Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning*.

a. Angket Validasi Ahli Desain

Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan *Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Angket ini akan diberikan kepada dosen pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Bapak Desi Budiono, M.Pd. Komentar serta saran yang diberikan oleh ahli media nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi *handout* agar menjadi produk yang valid. Angket validasi berisikan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan produk yang dihasilkan. Pernyataan yang tersedia dalam angket validasi berjumlah 16 butir, dengan bobot skor maksimal 5.

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini berisikan pertanyaan terkait dengan materi yang termuat pada *Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Komentar serta saran yang diberikan oleh ahli materi nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi *handout* agar menjadi produk yang valid. Untuk angket ahli materi akan diberikan kepada guru ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Metro Ibu Dra. Sri Wahyuni Sejati. Angket validasi berisikan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan materi *handout*. Pernyataan yang tersedia dalam angket validasi berjumlah 20 butir dan memiliki bobot skor maksimal 5.

c. Angket Ahli Bahasa

Angket ini berisikan pertanyaan terkait dengan bahasa kebakuan, kelugasan, serta ketepatan bahasa yang digunakan dalam *Handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Komentar serta saran yang diberikan oleh ahli materi nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi *handout* agar menjadi produk yang valid. Untuk angket ahli bahasa akan diberikan kepada Bapak Rio Septora, M.Pd selaku dosen di Universitas Muhammadiyah Metro Angket validasi berisikan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan materi *handout*. Pernyataan yang tersedia dalam angket terdiri dari 8 butir pernyataan dan memiliki bobot skor maksimal 5.

d. Angket Peserta Didik

Angket ini berisikan pernyataan untuk peserta didik untuk menanggapi *Handout* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Angket ini akan diberikan kepada siswa kelas X 1 SMA Negeri 2 Metro yang berjumlah 32 siswa.

D. Teknik Analisis Data

Setelah instrument diberikan kepada subjek penelitian, maka langkah yang akan dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi berupa hasil wawancara prasurvey yang digunakan untuk menemukan permasalahan yang terjadi di sekolah khususnya dalam kegiatan pembelajaran, selain itu analisis kualitatif juga digunakan untuk mengolah data kualitatif berupa komentar serta saran dari hasil isian kuesioner dari validator sebagai penguji kelayakan *handout* yang dikembangkan dan data kualitatif dari komentar dan saran dari subjek uji coba *handout*. Hasil analisis data yang diperoleh digunakan untuk melakukan perbaikan *handout* yang dikembangkan.

Teknik analisis data dilakukan untuk menghitung serta mengetahui tingkat kevalidan suatu produk. Teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

2. Analisis Data Kuantitatif

Setelah melakukan pengisian angket validasi produk oleh validator dan juga dari peserta didik, selanjutnya untuk mencari hasil presentase kevalidan *handout* dan juga kepraktisan *handout* maka akan dilakukan penghitungan skor.

a. Validasi Produk

Untuk menganalisis data dibutuhkan perhitungan matematika untuk mengetahui kevalidan suatu produk. Validasi yang akan dilakukan mencakup validasi ahli materi, validasi ahli desain, dan validasi ahli bahasa. Menurut Riduwan dan Akdon (2015:18) rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item adalah sebagai berikut :

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

Tabel 2. Pengambilan Keputusan Revisi Bahan Ajar

Skala Nilai	Kategori	Nilai (%)
5	Sangat Valid	$81 < N \leq 100$
4	Valid	$61 < N \leq 80$
3	Cukup Valid	$41 < N \leq 60$
2	Tidak Valid	$21 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Valid	$0 < N \leq 20$

Sumber : Riduwan dan Akdon, 2013 : 39

Apabila bahan ajar berupa *handout* memperoleh hasil validasi sebesar > 61% dan $\leq 80\%$ maka produk yang dihasilkan masuk dalam kategori valid.

b. Analisis Data Kepraktisan

Untuk menganalisis data dibutuhkan perhitungan matematika untuk mengetahui kepraktisan suatu produk. Menurut Riduwan dan Akdon (2015:18) rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item adalah sebagai berikut :

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

Tabel 3. Skala Penilaian Kepraktisan

Skala Nilai	Kategori	Nilai
5	Sangat Praktis	$81 < N \leq 100$
4	Praktis	$61 < N \leq 80$
3	Cukup Praktis	$41 < N \leq 60$
2	Tidak Praktis	$21 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Praktis	$0 < N \leq 20$

Sumber : Riduwan dan Akdon, 2013 : 18

Apabila bahan ajar berupa *handout* memperoleh hasil validasi sebesar > 61% dan $\leq 80\%$ maka produk yang dihasilkan masuk dalam kategori praktis.