

BAB III METODE PENGEMBANGAN

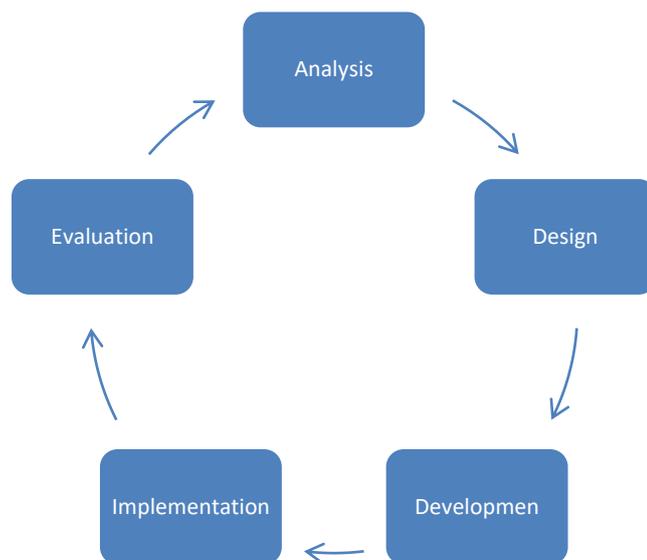
A. Model Pengembangan

Penelitian, pengembangan pada media pengembangan merupakan salah satu proses produksi dan pengembangan media pada pembelajaran, hal ini dilakukan pada proses penelitian maka dapat dihasilkan media pembelajaran yang dapat dikatakan valid serta dapat dikatakan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian kali ini yaitu menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D).

Menurut Putra (2013: 67) menyatakan bahwa secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Prosedur dalam mengembangkan model penelitian ini bertumpu pada model ADDIE. ADDIE merupakan sebuah kerangka model yang mana dalam pengerjaannya secara runtut dan sistematis dalam pengorganisasian rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Model kerangka ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada prosedur penelitian desain pengembangan ini memiliki sifat *heuristic* dan prespektif, dimana prosedur *heuristic* memberikan peluang untuk menemukan alur serta strategi tersendiri untuk penyelesaian masalahnya serta pola bersifat *universal*. Sedangkan prosedur perpektif dapat memberikan petunjuk, arahan, strategi serta langkah-langkah yang tertuju pada tujuan penelitian.

Berikut ini bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Sumber Rusdi, 2018)

Berdasarkan pada penggunaan kerangka model pengembangan ADDIE diatas maka tahapan pada penelitian memiliki tahapan serta langkah-langkah yaitu: Tahapan *Analysis* (analisis), tahapan *Design* (perencanaan), tahapan *Implementation* (implementasi), tahapan *Evaluation* (evaluasi). Tahapan *Analysis* merupakan penelusuran serta pengidentifikasi pada lokasi yang digunakan sebagai sumber penelitian. Tahapan *Design* merupakan kegiatan perancangan pembuatan pada media yang akan di kembangkan. Tahapan *Development* merupakan pembuatan aplikasi web sesuai dengan perencanaan pada desain sebelumnya. Tahapan *Implementation* adalah kegiatan penerapan pada media pembelajaran yang sudah selesai pada desain akhir. Tahapan *Evaluation* Merupakan kegiatan untuk mengetahui mengenai produk yang dikembangkan sampai pada berhasil atau belum berhasil.

Peneliti memilih penelitian menggunakan model ADDIE dikarenakan model ADDIE merupakan model yang bersifat prosedural dimana dalam pengaplikasiaan nya mudah serta sederhana dalam pembuatan serta pengembangan media pembelajaran yang akan di buat, selain itu juga alasan peneliti menggunakan model ADDIE ini dapat menjadi pedoman bagi peneliti.

B. Prosedur Pengembangan

Pada tahapan pada prosedur penelitian yaitu sesuai dengan ketentuan pada model ADDIE dengan tahapan sebagai yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi),

Evaluation (evaluasi). Dari kelima prosedur tersebut peneliti cukup pada tahap implementasi, persoalan ini dikarenakan peneliti cukup mengembangkan media produk pada pembelajaran tersebut hingga pada titik valid serta praktis saja. Sehingga peneliti tidak sampai pada pengerjaan untuk tahap evaluasi dikarenakan hal ini peneliti tidak mengukur mengenai keefektifan pada produk yang di hasilakn, maka dari itu prosedur produk pengembangan akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan pertama adalah *Analysis* yaitu menganalisis serta mengidentifikasi pada lokasi yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan penelitian. Sebagai langkah awal dalam penelitian ini analisis merupakan langkah dalam pengumpulan data awal hal ini terkait dengan permasalahan mengenai pembelajaran di kelas lalu dianalisis mengenai hal yang menjadi kebutuhan sebagai langkah pada pemecahan masalah tersebut. Melalui kegiatan wawancara ketika kegiatan pra-survai pendidik dan peserta didik di kelas XI pada kegiatan belajar mengajar terkhusus mata pelajaran Administrasi Transaksi, di kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat, permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu kesulitan dalam pemahaman, serta penyampaian yang monoton tanpa media pembelajaran yang menarik ketika materi di sampaikan hal ini dikarenakan media yang digunakan hanya menggunakan buku, papan tulis saja tanpa tambahan media lain.

Pada tahapan awal ini peneliti menginginkan agar mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran, setelah itu dilakukanlah pengidentifikasian pada solusi pemecahan masalah dengan melalui langkah penganalisisan pada kebutuhan yang berimbang pada permasalahan yang didapat. Dalam permasalahan ini peneliti menemukan permasalahan yaitu dalam kegiatan pembelajaran pendidik hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, serta tidak memiliki unsur interaktif didalamnya. Maka dari itu perlu inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif selain media papan tulis yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

2. Desain (*Design*)

Tahapan kedua yaitu *Design* yang pada persoalan ini dilakukan tindakan perencanaan media pembelajaran. Pada penelitian ini pendeskripsian desain merupakan salah satu langkah dalam perancangan pembuatan media

pembelajaran. Tujuan pada pelaksanaan tahap ini adalah untuk tahap mendesain perancangan media aplikasi berbasis *android* yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Administrasi Transaksi. Hasil pada tahapan ini adalah mendesain aplikasi pembelajaran berbasis *android* dengan desain fitur seperti Halaman *Login*, Kompetensi, Materi, Video Pembelajaran, Kuis, profil penulis, dengan menggunakan bantuan aplikasi *Lectora Inspire*. Fokus target yaitu pada tahap perencanaan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android .

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan ketiga yaitu, *Development*, pada proses berlangsungnya penelitian bagian ini berdasarkan pada tahapan desain, serta selanjutnya dilakukan penyusunan pada kerangka konsep yang berkaitan dengan tahapan-tahapan penyusunan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android*, hal ini sesuai dengan perencanaan yang tersusun sesuai dengan perencanaan pada desain.

Pada tahapan ini memiliki tujuan yaitu untuk pengukuran pada media apakah valid atau tidak media berbasis *android* yang pembuatannya menggunakan bantuan aplikasi *lectora inspire* tersebut yang sudah di buat. Langkah berikutnya yaitu diberikan pada para ahli aplikasi dan materi yang akan memvalidasi yang akan memberikan masukan mengenai komentar dan saran mengenai produk yang telah di buat oleh peneliti. Hasil akhir yang diharapkan oleh peneliti yaitu menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis android yang pembuatan nya berbantu dengan aplikasi *lectora inspire* yang valid.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan keempat, yaitu *Implementation*, adapun pelaksanaannya yaitu untuk pengaplikasian penggunaan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Sesuai dengan hasil kegiatan validasi kepada para ahli seperti materi hingga media yang digunakan. Menurut Sugiyono (2019:38) "*Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk". Apabila media pembelajaran sudah layak untuk diuji cobakan dalam kelompok kecil. Setelah melalui tahapan pada pengembangan yaitu divalidasi sesuai dengan sasaran yang dituju yaitu akan diimplementasikan. Penguji cobaan dalam kelompok kecil produk Berbasis Android dengan program *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran Administrasi Transaksi ini akan diuji cobakan dalam kelompok kecil pada kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat. Implementasi atau tahapan uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui praktis media pembelajaran yang telah dibuat.

Dalam kegiatan uji coba tersebut peserta didik diarahkan untuk memberikan respon penilaian mengenai Media Pembelajaran Program *Lectora Inspire* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Administrasi Transaksi dengan menggunakan angket yang sudah disediakan oleh peneliti.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan kelima, *Evaluation*, pada tahapan terakhir ini model pengembangan ADDIE digunakan sebagai *feedback* untuk penggunaan produk, maka perbaikan dibuat berbanding dengan hasil evaluasi maupun kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Proses pengembangan ini hanya sampai pada titik implementasi produk, ini dikarenakan peneliti melakukan pengembangan produk sampai pada tahap valid serta praktis. Maka tidak sampai pada proses evaluasi karena tidak menggunakan pengefektifan produk.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada pengumpulan data yang ditetapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android ini dengan wawancara pada pelaksanaan kegiatan pra-survey, serta angket validasi pada ahli media maupun ahli materi.

1. Wawancara

Pada instrument pengumpulan data ini berupa wawancara pada pendidik mata pelajaran Administrasi Transaksi kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat mengenai media pembelajaran yang dipakai sebagai pandangan masalah yang dapat dijadikan potensi pada media pembelajaran.

2. Angket

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dalam penelitian dengan cara menggunakan angket, yang ini memiliki arti alat pengumpulan data berupa pertanyaan tertulis dimana pertanyaan tersebut harus di jawab oleh responden yang terkait dalam penelitian tersebut sesuai dengan beberapa keterangan yang diperlukan oleh peneliti (Armalena 2020). Dimana pada bentuk angket ini dirumuskan pada bentuk skala likert dengan menggunakan 5 alternatif jawaban, diantaranya yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Penyusunan angket harus melalui langkah-langkah maupun prosedur dalam menyusun angket, diantaranya (menurut Arikunto 2014 : 268) yaitu :

- a. Merumuskan tujuan yang dicapai melalui angket
- b. Mengidentifikasi variabel yang digunakan sebagai tujuan angket

- c. Membagi setiap variabel menjadi sub-variabel yang lebih spesifik dan individual
- d. Tentukan jenis data yang dikumpulkan dan cari metode analisisnya

Penggunaan angket dalam penelitian harus melalui prosedur langkah-langkah yang ada hal ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan sesuai dengan keadaan yang ada dilapangan serta sesuai dengan responden yang sedang diteliti oleh peneliti, penentuan sampel pada pelaksanaan angket tersebut perlu mendapat suatu pemahaman pula. Apabila melakukan kesalahan dalam penentuan contoh, informasi yang kita butuhkan akan berrakibat pada data yang tidak maksimal sesuai dengan kegiatan dilapangan.

Pada penggunaan angket terhadap media pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah angket pemvalidasian yang tersusun melalui angket validasi materi oleh guru, angket validasi media pada ahli yang bersangkutan, serta angket objek yaitu peserta didik.

- a. Angket Validasi Ahli Materi

Pada angket ini digunakan sebagai acuan pada isi dalam media mengenai materi bahan ajar yang tersusun pada media pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Angket yang disusun tersebut di tujukan pada peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung Tulang Bawang Barat. Pertanyaan yang diberikan kepada validator yang faham mengenai materi pada materi Administrasi Transaksi ini berjumlah 20 butir pertanyaan.

- b. Angket Validasi Media

Pada angket validasi ahli media ini diperuntukan pada pengujian kelayakan Aplikasi media pembelajaran yang berbasis android tersebut, yang berkaitan mengenai bobot, teknik serta aspek media yang selesai di buat agar bias diujikan untuk para peserta didik. Pembuatan angket validasi media ini ditujukan pada kepada Dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Pembahasan yang diberikan kepada validator ahli media ialah sebanyak 20 butir pembahasan.

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket yang disusun oleh peneliti memiliki 20 butir pertanyaan yang akan di isi oleh responden, dan angket media ini diberikan pada peserta didik untuk mendapatkan repon peserta didik sebagai tujuan penilaian dari kepraktisan produk media pembelajaran.

Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu data dari angket yang telah diberikan kepada responden, yaitu data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala linkert. Berkriteria pada lima tingkatan respon (Riduwan dan Akdon, 2013:16) diantaranya yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hal ini ditujukan agar peneliti mudah memahami data serta dapat menarik kesimpulan. Pedoman pada keputusan skor jawaban ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Skor Jawaban Untuk Angket

Skor	Kriteria Untuk Ahli
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Riduwan dan Akdon:2013:16)

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dimana data-data yang sudah diperoleh melalui angket dan wawancara , dalam kegiatan analisis data memiliki tahapan sebagai berikut :

1. Valid

Suatu kegiatan dianggap valid apabila sesuai dengan kenyataan yang apa pada lapanga. Berikutnya menurut Riduwan dan Akdon (2013 :18) rumus dalam pengelolaan data perkelompok dari keseluruhan item yang sudah di dapat sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{skor(\text{validator})}{skor(\text{maksimal})} 100\%$$

Dalam kriteria produk yang dihasilkan dapat dinyatakan dalam table dibawah ini :

Tabel 3. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

No	Kategori	Penilaian Ahli
1	Sangat Setuju	$81 < N \leq 100$
2	Setuju	$61 < N \leq 80$
3	Netral	$41 < N \leq 60$
4	Tidak Setuju	$21 < N \leq 40$
5	Sangat Tidak Setuju	$0 < N \leq 20$

Sumber: Adaptasi menurut Riduwan dan Akdon 2013

2. Praktis

Tahapan analisis data Praktis ini memiliki arti sebagai nilai kegunaan yang mana pada hal ini digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Data dari angket yang sudah di dapat kemudian dihitung menggunakan rumus Menurut Riduwan dan Akdon 2013 yaitu sebagai berikut :

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

Kriteria validitas layak atau tidak nya suatu produk yang dikembangkan dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Skala Nilai	Kategori	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	$0 < N \leq 20$

Sumber. Adaptasi menurut Riduwan dan Akdon 2013

Sesuai dengan table di atas apabila nilai yang diperoleh lebih dari 61% atau minimal $61 < N \leq 80$ dari skala nilai 4 itu berarti layak, hal itu berarti produk dari media pembelajaran yang sudah dibuat dapat dikatakan valid sehingga dapat diuji coba.

Sesuai dengan kriteria yang dipaparkan dalam tabel di atas dapat di simpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis android dengan bantuan

aplikasi *lactora inspire* jika hasil yang didapat kan lebih dari 61% maka itu artinya produk ataupun media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk dilakukan uji coba pada kelompok terbatas yang sudah ditentukan sebelumnya. Akan tetapi penelitian mengenai media ini dapat dikatakan layak apabila mendapatkan penilaian validasi dari media, validasi ahli materi, serta peserta didik yang memenuhi persyaratan kriteria sekor $61 < N \leq 80$ atau dengan presentasi layak.