

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk penelitian *pengembangan Research and Development*. Penelitian dan pengembangan adalah sebuah cara untuk membuat atau memperbaiki suatu produk dalam berbagai bidang keilmuan. Pengembangan secara khusus menghasilkan suatu produk atau bahan-bahan pembelajaran dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan utama mengembangkan produk adalah membuat produk yang efektif digunakan peserta didik di sekolah guna membantu proses pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2016: 297) 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”. Adapun produk yang dikembangkan berupa media evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis *HOTS* menggunakan *wordwall*, diharapkan dengan dikembangkan media evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis *wordwall* mampu membantu peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi dalam pembelajaran.

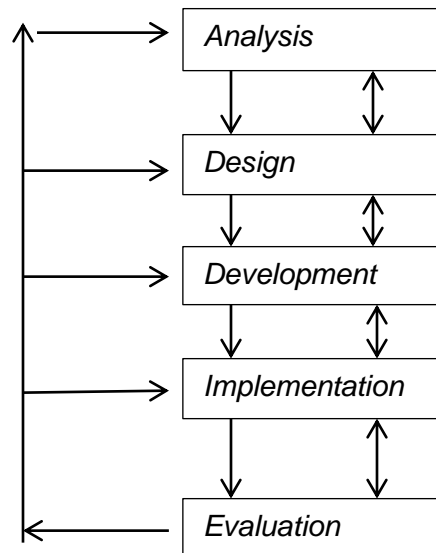
Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, yang merupakan satu model pengembangan dari metode *Research and Development* (R&D). Model *ADDIE* dapat menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan intruksional. Menurut Suparman (dalam Suryani, dkk. , 2018: 125-126) desain intruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem intruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkat kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian. Konsep *ADDIE* dapat diaplikasikan untuk mengontruksi pembelajaran berbasis kinerja, filsafat pendidikan yang ditekankan dalam model ini, yaitu harus kinerja, filsafat pendidikan yang ditekankan dalam model ini, yaitu harus berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan inspirasional (Branch dalam Suryani, dkk. , 2018: 125).

Model *ADDIE* sendiri merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Keunggulan model ini, yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang

efektif. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media di dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahap utama, berikut ini bagan model pengembangan yang digunakan model *ADDIE* :

Gambar 1. Model Pengembangan *ADDIE*



Sumber : Branch dalam Suryani, dkk (2018: 125)

Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Tahap analisis merupakan proses mengidentifikasi penyebab kesenjangan atau masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Tahap desain merupakan tahap memverifikasi materi yang ingin dikuasai pengguna melalui media dan metode pengujian yang sesuai. Tahap *development* merupakan tahap membuat dan memvalidasi media atau sumber belajar. Tahap implementasi merupakan tahap mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa, dan tahap evaluasi merupakan tahap menilai kualitas proses dan produk pembelajaran, sebelum dan setelah implementasi.

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 penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Setelah melakukan wawancara ketika pra-survei dengan guru dan peserta didik XI IPS di SMA 2 Muhammadiyah Metro didapatkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran yaitu peserta didik mengalami bosan dan jenuh dalam mengerjakan soal evaluasi materi pendapatan nasional, karena kurangnya media evaluasi yang digunakan dan proses evaluasi hanya berfokus kepada LKS dan mencatat kembali soal evaluasi. Tahap analisis ini bertujuan untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran, kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Dalam tahap ini permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya evaluasi pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengerjakan evaluasi. Oleh karena itu perlu adanya evaluasi 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 navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan rancangan evaluasi pembelajaran. Tujuan dalam tahap desain ini adalah untuk merancang suatu evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis HOTS menggunakan *wordwall*. Hasil dari tahapan desain ini adalah rancangan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS menggunakan *Wordwall* yaitu dengan mendesain gambar-gambar, membuat soal-soal evaluasi beserta kunci jawabannya dan gambar di aplikasi *wordwall* khususnya pada materi pendapatan nasional. Target hasil pada tahap desain ini adalah rancangan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall*.

3. Pengembangan (*Development*)

Development adalah tahap pembuatan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS menggunakan *Wordwall* sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Dan pada tahap pengembangan ini langkah-langkah tersebut di realisasikan menjadi sebuah produk yang siap di implementasikan. Peneliti membuat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall* sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat pada tahap desain.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengukur valid atau tidaknya Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall* yang telah dibuat. Selanjutnya evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut divalidasi oleh para ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa 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 adalah untuk menghasilkan sebuah Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall* yang valid.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan evaluasi pembelajaran yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil validasi ahli, indikator-indikator yang belum memenuhi presentase, maka akan direvisi dan divalidasi kembali. Apabila produk evaluasi pembelajaran 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 XI IPS di SMA 2 Muhammadiyah Metro. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengukur praktis atau tidaknya Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall* yang telah dibuat. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah respon dari peserta didik terkait dengan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall*. Target hasil pada tahap implementasi ini adalah Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall* yang praktis.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model *ADDIE* dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tahap pengembangan ini hanya sampai pada tahap 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 sangat penting dalam penelitian. Oleh karena itu kesalahan dalam pemilihan pengumpulan data akan memberikan data yang salah. Pada penelitian instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu berupa wawancara dan angket validasi ahli.

1. Wawancara

Menurut Makbul (2021 : 18-19) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk melakukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Instrumen ini berupa daftar wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik SMA 2 Muhammadiyah Metro untuk mengetahui masalah yang dialami dalam proses pembelajaran untuk mengetahui masalah yang dapat dijadikan potensi pengembangan evaluasi pembelajaran.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Menurut Makbul (2021 : 23) Angket berisi sejumlah pernyataan yang harus di jawab atau direspon oleh responden. Angket ini dibagi menjadi empat macam yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi bahasa, dan angket peserta didik.

a. Angket validasi ahli media

Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall* tentang mutu, teknis dan aspek media yang telah di buat agar dapat di ujikan kepada peserta didik. Angket ini akan di berikan kepada ahli media yaitu Bapak Desi Budiono, S.Pd., M.Pd beliau merupakan dosen pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli media adalah sejumlah 15 butir pertanyaan. 6 butir pertanyaan merupakan tentang aspek kualitas evaluasi pembelajaran, dan 9 butir pertanyaan merupakan tentang aspek teknis evaluasi pembelajaran.

b. Angket validasi ahli materi

Angket ini berisikan pertanyaan berkaitan dengan kualitas isi dan materi dalam Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall*. Angket ini di berikan kepada Ibu Ari Tri Wahyuni, S.E beliau merupakan guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA 2 Muhammadiyah Metro. Pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli materi adalah sejumlah 15 butir pertanyaan. 12 butir pertanyaan merupakan pertanyaan tentang aspek isi dan 3 butir pertanyaan merupakan tentang aspek bahasa.

c. Angket validasi ahli evaluasi pembelajaran

Angket ini berisikan pertanyaan berkaitan dengan kualitas soal dalam Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall*. Angket ini di berikan kepada Ibu Dr. Friska Octavia Rosa, M.Pd beliau merupakan dosen pendidikan fisika Universitas Muhammadiyah Metro. Pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli materi adalah sejumlah 15 butir pertanyaan tentang aspek bahasa.

d. Angket peserta didik

Angket ini berisikan pertanyaan untuk peserta didik untuk menanggapi Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis HOTS Menggunakan *Wordwall*. Yang mana dalam hal ini sasaran peserta didiknya adalah beberapa siswa kelas XI IPS SMA 2 Muhammadiyah Metro. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik adalah sejumlah 15 butir pertanyaan. 7 butir pertanyaan merupakan pertanyaan tentang aspek evaluasi pembelajaran dan 8 butir pertanyaan merupakan tentang aspek materi.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menghitung skala valid dari produk yang dihasilkan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang sudah terkumpul. Untuk mengetahui produk valid dilihat dari hasil angket ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert untuk mengetahui sikap, pendapat dan presepsi seseorang atau sekelompok orang.

Tabel 2. Skala Likert

No	Simbol	Skor	Keterangan
1.	SS	5	Sangat Setuju
2.	S	4	Setuju
3.	N	3	Netral
4.	TS	2	Tidak Setuju
5.	STS	1	Sangat Tidak Setuju

Riduwan dan Akdon (2020: 17)

Perhitungan angket yang telah dibagikan kepada responden, perhitungan angket tersebut untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan suatu produk yang telah dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung kevalidan dan kepraktisan produk yaitu:

1. Valid

Data penelitian diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran sebagai validator. Untuk menganalisis pendapat para ahli materi sebagai validator. Untuk menganalisis pendapat para ahli yang dilihat dari presentase kelayakan seluruh indikator, keseluruhan hasil uji ahli akan dipresentasikan secara kuantitatif. Tahap ini dihimpun dengan menggunakan angket campuran untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan. Menurut Riduwan dan Akdon (2020: 14-18) rumus untuk mengelola data berkelompok adalah sebagai berikut:

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

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 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

Sumber: Riduwan dan Akodon (2020: 17)

Berdasarkan kriteria tersebut, media evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis HOTS menggunakan wordwall apabila hasil yang diperoleh lebih dari 60% 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 $61 \leq \text{skor} \leq 80$ atau pada kriteria “ Layak”.

2. Praktis

Menurut Ridwan dan Akdon (2020: 14-19) rumus untuk mengelola data perkelompokan dan keseluruhan item menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk. Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria 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	$0 < N \leq 20$

Sumber: Riduwan dan Akdon (2020: 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.