

### BAB III

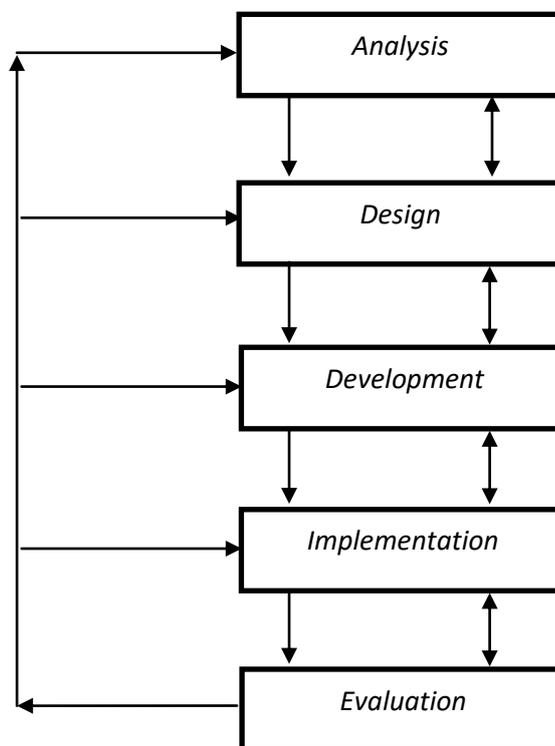
## METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Kegunaan dari penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang berguna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik di dalam proses pembelajarannya. Menurut Sugiyono (2017: 28) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model *ADDIE*, *ADDIE* ini merupakan salah satu model pengembangan dari model *Research and Development* (R&D). Model *ADDIE* ini muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda.

Berikut bagan model pengembangan *ADDIE* yang akan digunakan terdiri dari lima tahap yaitu:



Gambar 1. Model Pengembangan *ADDIE*

Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* untuk menghasilkan bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* pada materi lembaga sosial untuk siswa kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 1 Metro. Alasan peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan *ADDIE* dikarenakan model *ADDIE* memiliki keunggulan dalam tahapan kerjanya yang lebih sistematis karena setiap tahapan yang akan ditempuh selalu mengacu pada tahapan sebelumnya sehingga menghasilkan produk yang lebih efektif untuk digunakan. Selain itu model *ADDIE* ini termasuk model yang sederhana karena pada setiap tahapan mudah untuk dilakukan sehingga tidak menyulitkan para peneliti yang ingin menggunakan model pengembangan ini.

Model pengembangan *ADDIE* terdapat lima tahap yaitu Tahapan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Tahap *Analysis* (Analisis) merupakan proses mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada ditempat yang akan diteliti. Tahap *Design* (Desain) merupakan tahap mendesain atau merancang produk bahan ajar. Tahap *Development* (Pengembangan) adalah tahap realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Tahap *Implementation* (Implementasi) adalah langkah menerapkan produk yang telah dibuat untuk diujikan kepada peserta didik. Tahap *Evaluation* (Evaluasi) adalah proses untuk mengukur produk yang telah dikembangkan apakah berhasil atau tidak.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *Implementation* (Implementasi) saja karena peneliti tidak mengukur keefektifan produk ini sehingga pada tahap evaluasi tidak dilakukan. Prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahapan yang pertama yaitu menganalisis permasalahan yang terjadi ditempat sampel penelitian. Pada tahap analisis ini hal yang dilakukan adalah

dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi. Setelah melakukan kegiatan pra-survei dengan guru dan peserta didik kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 1 Metro ditemukan masalah dalam bahan ajar yang sudah diterapkan dalam pembelajaran. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi IPS karena bahan ajar yang digunakan hanya buku cetak dan terpaku pada penjelasan guru.

Dalam tahap analisis ini bertujuan untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran, kemudian mengidentifikasi permasalahan dan menganalisis kebutuhan untuk memperbaiki permasalahan yang ada. Maka ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi IPS serta perlunya inovasi baru untuk bahan ajar agar dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlunya inovasi pengembangan seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* untuk memudahkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

## 2. Desain (*Design*)

Setelah mengetahui permasalahan dan mengetahui apa yang dibutuhkan peserta didik tahap selanjutnya adalah desain (*design*). Pada tahap desain ini peneliti akan merancang lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karena kurangnya minat belajar maka hasil dari tahapan desain LKPD ini akan menghasilkan rancangan LKPD yang memuat banyak gambar sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Sehingga dalam memahami materi atau mengerjakan soal-soal bisa lebih berminat dan fokus karena peserta didik menyukai gambar-gambar yang ada. Hasil dari tahapan desain ini adalah rancangan LKPD didesain sesuai dengan ketentuan-ketentuan seperti merumuskan capaian pembelajaran, menentukan alat penilaian yang akan dipakai guru, menyusun materi dan memperhatikan struktur LKPD seperti (judul, petunjuk kegiatan, capaian pembelajaran, ringkasan materi, langkah-langkah kerja, kumpulan soal-soal serta penilaian). Target hasil pada tahap desain ini adalah rancangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble*.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Setelah perancangan LKPD berbasis *scramble* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah pengembangan (*Development*). Pada tahap pengembangan dalam pembuatan LKPD ini disesuaikan dengan rancangan-rancangan pada

tahap desain. Dalam tahap desain telah disusun kerangka perancangan LKPD, maka tahap pengembangan ini antara lain:

- a. Pembuatan lembar kerja peserta didik (LKPD), penyusunan LKPD ini disesuaikan dengan rancangan pada tahap desain, langkah-langkah yang sudah dirancang pada tahap desain tersebut selanjutnya di realisasikan menjadi sebuah produk yang layak untuk diterapkan kepada peserta didik.
- b. Validasi, LKPD yang telah dikembangkan tersebut kemudian dilanjutkan validasi oleh para ahli yaitu ahli desain dan ahli materi sebelum di implementasikan dalam pembelajaran. Dengan adanya validasi ahli materi ini untuk diberikan komentar dan saran mengenai produk yang dihasilkan, berdasarkan komentar dan saran tersebut dapat dilakukan perbaikan atau revisi agar menghasilkan LKPD yang layak untuk di implementasikan untuk peserta didik. Target hasil pada tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* yang valid.

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

Setelah produk dinyatakan valid dan layak, langkah selanjutnya adalah implementasi atau penerapan bahan ajar yang telah dibuat. Produk bahan ajar LKPD ini akan digandakan sebanyak jumlah yang dibutuhkan sesuai jumlah peserta didik kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 1 Metro. Tahap implementasi ini diujikan kepada kelompok kecil yaitu kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 1 Metro yang bertujuan untuk mengukur praktis atau tidaknya lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* yang telah dibuat. Setelah peserta didik menggunakan LKPD yang berisi materi lembaga sosial maka akan diberikan angket untuk mengetahui respon dari peserta didik. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah respon dari peserta didik terkait dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble*. Target hasil pada tahapan implementasi ini adalah untuk menghasilkan sebuah lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* yang praktis.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan evaluasi dalam pengembangan model *ADDIE* ini untuk menilai kualitas produk bahan ajar LKPD yang dikembangkan terkait pada proses dan hasil pembelajaran. Bila terdapat revisi maka dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi pada produk tersebut. Peneliti dalam pengembangan ini hanya sampai pada tahap implementasi, dikarenakan

peneliti mengembangkan produk hanya sampai valid dan praktis. Dan Tidak sampai pada tahap evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk tersebut.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument merupakan alat untuk mengumpulkan data-data dari penelitian yang dilakukan. Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* ini berupa wawancara dan angket validasi para ahli sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi merupakan sebuah teknik yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung. Peneliti melakukan pengamatan terhadap guru ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan peserta didik kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 1 Metro. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada proses belajar mengajar di dalam kelas pada saat mata pelajaran IPS untuk mengetahui kondisi atau masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.

#### 2. Wawancara

Instumen wawancara merupakan daftar pertanyaan yang digunakan untuk menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dan permasalahan tersebut akan dijadikan sebagai potensi pengembangan peneliti. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan peserta didik kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 1 Metro untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran. Wawancara tersebut dilakukan secara langsung atau bertatap muka di SMK Muhammadiyah 1 Metro.

#### 3. Angket

Angket merupakan instrumen penelitian pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Angket validasi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* terdiri dari angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media dan angket peserta didik.

##### a. Angket validasi ahli desain

Angket validasi ini digunakan untuk mengukur kelayakan pada bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* yang peneliti kembangkan. Angket ini diberikan kepada dosen pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Angket validasi ahli media menyajikan pertanyaan

sejumlah 15 butir pertanyaan. 6 butir pertanyaan tentang aspek kualitas bahan ajar dan 9 butir pertanyaan tentang aspek teknis bahan ajar.

b. Angket validasi ahli materi

Angket validasi materi ini digunakan untuk menguji kelayakan dan menilai kesesuaian materi yang disajikan pada produk bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* dengan kurikulum merdeka belajar. Angket validasi ahli materi ini diberikan kepada Akhyati Thohari, S.E. selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosia (IPS) di SMK Muhammadiyah 1 Metro. Banyaknya pertanyaan yang diberikan kepada validator ahli materi adalah 15 butir pertanyaan, 10 butir pertanyaan tentang aspek isi dan 5 butir pertanyaan tentang aspek bahasa.

c. Angket peserta didik

Angket respon peserta didik ini berisikan pertanyaan untuk mengetahui tanggapan atau respon setelah menggunakan bahan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble*. Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas X AKL di SMK Muhammadiyah 1 Metro. Pertanyaan angket peserta didik adalah sejumlah 15 butir pertanyaan. 7 butir pertanyaan tentang aspek bahan ajar dan 8 butir pertanyaan tentang aspek materi. Angket peserta didik ini berada di tahap implementasi pada prosedur pengembangan model *ADDIE*. Angket peserta didik ini nantinya bertujuan untuk mengetahui praktis atau tidaknya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

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

Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan angket penilaian instrument selanjutnya dianalisis dan diarahkan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* yang dikembangkan. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan cara mengelompokkan jenis-jenis data yang diperoleh untuk memudahkan peneliti dalam memahami data dan menarik kesimpulan. Kegiatan dalam tahap analisis diantaranya yaitu:

1. Valid

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dari angket yang sudah diisi oleh para ahli. Berikut rumus untuk mengelola data perkelompok dari keseluruhan item menurut Riduwan dan Akdon (2020: 18) adalah sebagai berikut:

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

Kriteria kevalidan suatu produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

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

Sumber: Ridwan dan Akdon, 2020: 18

Berdasarkan kriteria tersebut, apabila bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* memperoleh skor lebih dari 60% maka produk tersebut sudah dikatakan valid dan dapat diuji cobakan terhadap kelompok kecil. Penelitian ini dapat dikatakan layak apabila dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi dan respon peserta didik telah mendapatkan kriteria skor minimal  $61 \leq \text{skor} \leq 80$  atau kriteria baik.

## 2. Praktis

Analisis data yang dilakukan terhadap angket respon peserta didik ini menggunakan cara yang sama dengan analisis para ahli. Rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item menurut Ridwan dan Akdon (2020: 18) adalah sebagai berikut:

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

Kriteria kepraktisan suatu produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Skala Nilai	Kriteria	Penilaian
1	Sangat lemah	0% - 20%
2	Lemah	21% - 40%
3	Cukup	41% - 60%
4	Kuat	61% - 80%
5	Sangat kuat	81% - 100%

Sumber: Ridwan dan Akdon, 2020: 18

Berdasarkan kriteria tersebut, apabila bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *scramble* memperoleh skor lebih dari 60% maka produk tersebut sudah bisa digunakan oleh peserta didik. Penelitian ini dapat dikatakan praktis apabila dalam angket penilaian peserta didik telah mendapatkan kriteria skor minimal  $61 \leq \text{skor} \leq 80$  atau kriteria baik.