

BAB III

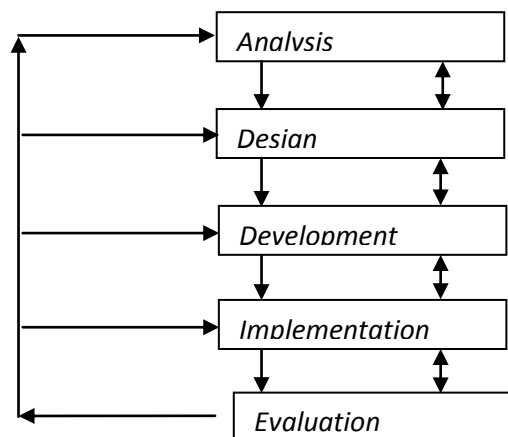
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2019: 395) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Menurut Ira Vahlia dan Sangidatus Sholiha (2023: 116) “(Research and Development) adalah proses menemukan atau pembaharuan terhadap ilmu pengetahuan yang telah ada. Jenis penelitian yang mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya”.

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. Model *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analisis, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*. *ADDIE* muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Dick dan Carry. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan *ADDIE* memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Selain itu tahapan yang digunakan tidak terlalu rumit, mudah untuk dilakukan, sehingga tidak menyulitkan para peneliti jika menggunakan model pengembangan ini.

Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam model *ADDIE* :



Gambar 1. Model Pengembangan *ADDIE* oleh Dick dan Carry

Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Tahap *Analysis* merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Tahap *Design* merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Tahap *Development* adalah tahap pembuatan *web blog* sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Tahap *Implementation* adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat, Dan tahap *Evaluation* adalah proses untuk melihat apakah produk pengembangan yang telah didesain berhasil atau tidak.

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 sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Setelah melakukan wawancara ketika pra-survei dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri 6 Metro didapatkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran yaitu peserta didik mengalami kesulitan di dalam memahami istilah-istilah yang ada pada pelajaran ekonomi, kurangnya media pembelajaran yang di gunakan dan proses pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru dan buku pembelajaran yang ada.

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran, terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Dalam tahap ini permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya media pembelajaran untuk membantu

pemahaman peserta didik tentang materi ekonomi. Sehingga dibutuhkan media yang lebih variatif dan mudah di pahami.

2. Desain (*Design*)

Design merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan rancangan media pembelajaran. Tahap yang dilakukan adalah pemilihan media yang sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pelajaran. Pemilihan media harus sesuai dengan materi pembelajaran agar memenuhi ketercapaian dalam tujuan pembelajaran. Adapun hasil desain ini adalah rancangan berupa menentukan materi ekonomi yang akan di gunakan, serta penyusunan materi tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Pengembangan (*Development*)

Development adalah tahap pembuatan *web blog* sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual mengenai langkah langkah pembuatan *web blog*. Dan pada tahap pengembangan ini langkah-langkah tersebut di realisasikan menjadi sebuah produk yang siap di implementasikan. Peneliti membuat *web blog* sesuai dengan rancangan yang sudah di buat pada tahap desain.

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. sehingga pada tahap pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *web blog* berbasis model pembelajaran *problem based learning* yang layak untuk diuji cobakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementation merupakan langkah uji coba media pembelajaran yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil validasi ahli, indikator-indikator yang belum memenuhi presentase, maka akan direvisi dan divalidasi kembali. Apabila produk media pembelajaran sudah layak dan sedikit revisi 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.4 di SMA Negeri 6 Metro. Implementasi atau pelaksanaan uji coba yang dilakukan untuk mengetahui valid dari validator dan praktis dari peserta didik untuk media web blog yang telah dibuat. Untuk

mengetahuinya peserta didik dianjurkan untuk mengomentari media pembelajaran yang telah disediakan dikolom khusus yang terdapat diangket validasi respon peserta didik. Tahap pengembangan hanya sampai pada tahapan implementasi produk, hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan produk sampai valid dan praktis. Sehingga tidak sampai tahapan evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk ini.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap evaluasi dilakukan analisis kualitas web blog ditinjau dari kesesuaian web blog dengan pendekatan penemuan terbimbing, orientasi web blog pada kemampuan pemecahan masalah, kualitas isi materi web blog, kesesuaian dengan syarat didaktik, kesesuaian web blog dengan kesesuaian konstruksi, dan kesesuaian web blog dengan syarat teknis. Selain itu juga dilakukan analisis kepraktisan web blog berdasarkan respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan web blog dalam proses pembelajaran. Sementara analisis keefektifan web blog berdasarkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah peserta didik terhadap KKM. Pada tahap ini juga dilakukan revisi yang terakhir terhadap web blog yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar web blog yang dikembangkan dapat digunakan lebih luas lagi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Web Blog* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini berupa wawancara dan angket validasi ahli.

1. Wawancara

Instrumen ini berupa daftar wawancara terhadap guru ekonomi dan peserta didik SMA Negeri 6 Metro tentang media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui masalah yang dapat dijadikan potensi pengembangan media pembelajaran.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipasi responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Angket yang digunakan dalam pengembangan *web blog* berbasis model pembelajaran *problem based learning* adalah angket validasi yang terdiri dari ahli media, dan ahli materi.

Menurut I Komang Sukendra dan I Kadek Surya Atmaja (2020: 24) menyatakan bahwa :

“Kuesioner merupakan metode pengumpul data yang pada umumnya digunakan untuk penelitian. Instrumen dari kuesioner disebut dengan nama metodenya sendiri. Kuesioner umumnya digunakan untuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk dari lembaran kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan metode pengumpul data yang efisien, apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari reponden. Kusesiner sangat cocok digunakan untuk jumlah responden yang cukup besar dan mencakup wilayah yang luas. Tujuan dari penggunaan kosesioner adalah untuk memperoleh informasi pada variabel yang diukur pada penelitian.”

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa angket adalah eknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui.

a. Angket validasi ahli media

Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan *web blog* berbasis model pembelajaran *problem based learning* 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 kepada dosen pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro.

b. Angket validasi ahli materi

Angket ini berisikan pertanyaan berkaitan dengan kualitas isi dan materi dalam *web blog* berbasis model pembelajaran *problem based learning*. Angket ini di berikan kepada bapak Endang Suharti, S.Pd, beliau merupakan guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 6 Metro.

D. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara mengelompokan jenis-jenis data yang diperoleh sehingga peneliti mudah memahami data dan menarik kesimpulan. Kegiatan dalam tahap analisis dapat meliputi :

a. Valid

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 14-18) rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Suatu Produk

No.	Interval Rata-rata Penilaian Ahli	Kriteria untuk Ahli	Kriteria untuk Peserta Didik
1.	$81 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat Kuat	Sangat baik
2.	$61 \leq \text{skor} \leq 80$	Kuat	Baik
3.	$41 \leq \text{skor} \leq 60$	Cukup	Cukup baik
4.	$21 \leq \text{skor} \leq 40$	Lemah	Tidak baik
5.	$0 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Lemah	Sangat tidak baik

Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon: 2013)

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran *web blog* berbasis model pembelajaran *problem based learning* 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 kuat.

b. Praktis

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data berkelompok dari keseluruhan item menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam sebagai berikut:

Tabel 2. 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	$0 < N \leq 20$

Sumber: 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.