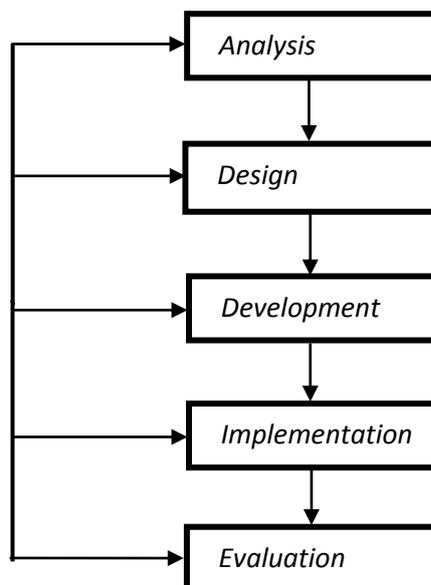


BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pada penelitian ini, metode yang digunakan yakni *Research and Development* atau *R&D*. Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang tujuannya memproduksi sebuah produk dan kemudian menilai produk tersebut untuk melihat apakah valid digunakan. Pada penelitian ini, produk yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran poster digital berbasis pendekatan kontekstual.

Model pengembangan yang dipakai peneliti yakni model pengembangan *ADDIE* yang merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Peneliti memakai model pengembangan *ADDIE* karena memiliki prosedur kerja yang sistematis dan terarah, sehingga produk yang nanti diproduksi menjadi produk yang valid dan praktis. Selain itu, peneliti memilih model pengembangan *ADDIE* ini karena produk yang dibuat oleh peneliti adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak, karena itu model pengembangan *ADDIE* sesuai untuk diterapkan dalam proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti. Tahapan dalam model penelitian pengembangan *ADDIE* diantaranya :



Sumber : Molenda (dalam Teknodik, 2018)

Gambar 1. Model Penelitian dan Pengembangan *ADDIE*

Langkah-langkah pengembangan produk pada model pengembangan *ADDIE* mencakup lima tahapan yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Dalam tahap *Analysis* (analisis), peneliti melakukan tahap observasi atau pengamatan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dengan mengumpulkan informasi dari proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu *Design* (desain), dalam tahap ini peneliti mendesain produk yang akan dibuat. Tahap yang ketiga yaitu *Development* (pengembangan), merupakan tahap pembuatan produk sesuai dengan rancangan awal dalam tahap desain dan melakukan validasi produk. Tahap keempat yakni Tahap *Implementation* (implementasi), adalah tahap untuk menerapkan produk yang sudah dibuat, dan yang terakhir yakni tahap *Evaluation* (evaluasi) adalah tahap untuk mengetahui produk pengembangan yang telah dibuat berhasil atau tidak.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah yang nantinya peneliti lakukan untuk menghasilkan produk. Pada penelitian ini, prosedur pengembangan dilakukan dalam menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa poster digital yang menggunakan pendekatan kontekstual pada materi ketenagakerjaan. Karena model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yakni model pengembangan *ADDIE* maka urutan langkah-langkah penelitian ini yakni tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi saja, hal ini karena peneliti mengembangkan produk hanya sampai valid dan praktis tidak sampai mengukur keefektifan produk sehingga tidak sampai tahap evaluasi. Maka langkah-langkah prosedur penelitian dijabarkan antara lain:

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis (*Analysis*) adalah proses menganalisis permasalahan yang ada di tempat penelitian. Pada penelitian ini, analisis adalah tahap mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah yang terjadi dalam pembelajaran dan kemudian dilakukan identifikasi solusi masalah lewat analisis kebutuhan yang cocok dengan masalah yang ditemukan. Setelah melakukan wawancara pra-survei dengan guru dan peserta didik XI IPS 2 di MAN 1 Metro

didapatkan masalah yang terdapat dalam pembelajaran yaitu ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik merasa bosan dan mengantuk karena pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik kurang memperhatikan dan kurang minat dalam belajar. Sebab itu, untuk menghindari masalah tersebut dibutuhkan adanya media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah di pahami sehingga minat belajar peserta didik meningkat begitupun dengan hasil belajarnya. Atas dasar itu peneliti memilih untuk membuat sebuah produk media pembelajaran berupa poster digital yang berbasis pendekatan kontekstual.

2. Desain (*Design*)

Tahap Desain (*Design*) adalah tahap kedua yang merupakan tahap merancang produk yang akan dibuat. Pada penelitian ini, tujuan tahap desain yakni untuk merancang suatu media pembelajaran poster digital berbasis pendekatan kontekstual yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari tahap desain ini merupakan rancangan poster digital berbasis pendekatan kontekstual dengan merancang isi media pembelajaran serta materi pembelajaran beserta contoh nyata dikehidupan sehari-hari yang akan dicantumkan pada poster digital menggunakan aplikasi *canva*. Target hasil pada tahap desain ini adalah rancangan poster digital berbasis pendekatan kontekstual.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) adalah tahap untuk merealisasikan hasil gambaran produk dari tahap desain dan uji validasi produk. Sebelumnya, dalam tahap desain, sudah dibuat konsep mengenai rancangan pembuatan poster digital berbasis pendekatan kontekstual dan kemudian dalam tahap ini rancangan tersebut di wujudkan menjadi produk yang telah siap untuk diterapkan. Pada tahap ini peneliti membuat produk yakni media pembelajaran berupa poster digital berbasis pendekatan kontekstual sesuai pada rancangan awal yang di buat dalam tahap desain.

Selain membuat produk yang dikembangkan, tahap ini juga memiliki tujuan untuk mengukur kelayakan media poster digital berbasis pendekatan kontekstual dengan melakukan uji validasi oleh para ahli yaitu, ahli media, dan ahli materi. Para ahli tersebut menilai kelayakan produk dan dapat memberikan saran mengenai produk yang telah dibuat. Hasil dari tahap pengembangan ini yakni untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk poster digital berbasis pendekatan kontekstual yang valid.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi (*Implementation*) adalah langkah nyata untuk mengimplementasikan produk yang sudah dibuat dengan cara uji coba ke peserta didik. Apabila produk sudah memenuhi presentase kelayaakan atau sudah valid maka produk tersebut dapat di uji coba dalam kelompok kecil. dalam penelitian ini, setelah produk sudah selesai dibuat dan telah dilakukan penilaian oleh validator, maka produk dari peneliti ini akan diimplementasikan atau diuji cobakan kepada kelompok kecil yaitu kelas XI IPS 2 di MAN 1 Metro. Tahap implementasi ini memiliki tujuan untuk mengukur praktis atau tidaknya media poster digital berbasis pendekatan kontekstual yang sudah dikembangkan peneliti. Hasil dari tahap implementasi ini adalah respon dari peserta didik terkait dengan media pembelajaran berupa poster digital berbasis pendekatan kontekstual. Target hasil pada tahap implementasi ini adalah poster digital berbasis pendekatan kontekstual yang praktis.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (*Evaluation*) adalah tahap evaluasi (penilaian) untuk mengukur berhasil atau tidak nya produk media pembelajaran yang telah dibuat. Namun pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk hanya sampai dengan valid dan praktis tidak sampai efektif. Oleh karena itu, tahap-tahap dari prosedur pengembangan ini sebatas sampai pada implementasi produk dan tidak sampai pada tahapan evaluasi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah salah satu unsur terpenting dalam penelitian yang memerlukan teknik tepat agar menghasilkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media poster digital berbasis pendekatan kontekstual ini berupa wawancara dan angket.

1. Wawancara

Instrumen wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dipakai untuk menerka masalah apa yang bisa dijadikan potensi untuk pengembangan media pembelajaran. Instrumen ini berbentuk daftar wawancara yang diajukan pada guru ekonomi dan peserta didik MAN 1 Metro tentang proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Angket

Instrumen angket adalah teknik pengumpulan data berupa pertanyaan atau pernyataan yang diisi oleh partisipan terkait produk yang telah dibuat. Pada penelitian ini, angket yang digunakan berupa angket validasi yang ditujukan oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

a. Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media merupakan angket yang diberikan kepada ahli media untuk menguji kevalidan atau kelayakan dari media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini, Angket validasi ahli media diberikan kepada ahli media yakni dosen pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro, untuk mengukur kelayakan media pembelajaran poster digital berbasis pendekatan kontekstual baik terkait dengan kualitas, teknis dan aspek media yang telah di buat agar dapat di uji atau diimplementasikan kepada kelompok kecil yakni peserta didik kelas XI IPS 2 MAN 1 Metro. Pada angket validasi ahli media ini berisi sebanyak 20 butir pernyataan yang diberikan kepada validator ahli media. 8 butir pernyataan dari aspek tampilan, 5 butir pernyataan dari aspek isi, dan 7 butir pernyataan dari aspek manfaat.

b. Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi berisi penilaian terkait dengan kualitas isi dan materi pembelajaran yang disajikan didalam produk. Pada penelitian ini, Angket validasi ahli materi berisi pertanyaan terkait kualitas isi dan materi pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran poster digital berbasis pendekatan kontekstual yang di berikan kepada Bapak H. Firman, S.Pd, yang merupakan guru mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN 1 Metro. Angket yang diberikan kepada validator ahli materi berisi sejumlah 20 butir pernyataan. 7 butir pertanyaan dari aspek isi, 5 butir pernyataan dari aspek tampilan dan 8 butir pernyataan dari aspek manfaat.

c. Angket peserta didik

Angket yang diberikan pada peserta didik berisi pernyataan terkait produk yang dibuat. Pada penelitian ini, angket peserta didik diberikan pada peserta didik kelas XI IPS 2 di MAN 1 Metro untuk menanggapi media pembelajaran poster digital berbasis pendekatan kontekstual yang telah dibuat. Angket yang diberikan kepada peserta didik berisi sejumlah 15 butir pernyataan. 5 butir

pernyataan dari aspek tampilan, 4 butir pertanyaan dari aspek isi dan 6 butir pernyataan dari aspek manfaat.

Pada angket ahli media, ahli materi dan peserta didik menggunakan skala likert yang memiliki kriteria lima tingkat respon yang menjadi acuan (Riduwan dan Akdon, 2013). Lima tingkat respon tersebut meliputi sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Skor jawaban yang menjadi acuan pada jawaban angket validasi dan praktis dapat dilihat pada table berikut :

Table 2. Kriteria Skor Jawaban Untuk Angket

| Kriteria | Skor |
|---------------------------|------|
| Sangat Setuju (SS) | 5 |
| Setuju (S) | 4 |
| Netral (N) | 3 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 16)

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dapat diartikan sebagai teknik yang digunakan ketika data yang ada telah diperoleh. Pada penelitian ini, Teknik analisis data yang dilakukan dengan cara mengelompokkan jenis-jenis data yang didapat sehingga peneliti mudah dalam menganalisis data dan membuat kesimpulan. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi :

1. Valid

Validitas produk pada penelitian ini mengacu pada penilaian angket validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Angket validasi yang ditujukan kepada ahli media meliputi penilaian produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa poster digital berbasis kontekstual dengan mengacu pada aspek tampilan dan desain. Sedangkan angket validasi yang ditujukan oleh ahli materi meliputi penilaian isi materi dalam poster digital yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengacu pada isi materi yang ada pada poster. Inti dari uji validasi ini adalah untuk menyimpulkan seberapa layak produk yang telah dibuat oleh peneliti.

Tingkat valid suatu produk dapat dihitung menggunakan rumus untuk mengelola data berkelompok dari seluruh poin yang telah diperoleh.

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) antara lain :

$$N = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skormaksimal}} 100\%$$

Kemudian dari hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut bisa didapatkan kriteria penilaian valid suatu produk.

Table 3. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

| No. | Penilaian (%) | Kriteria penilaian |
|-----|----------------------|--------------------|
| 1. | $81 \leq N \leq 100$ | Sangat Kuat |
| 2. | $61 \leq N \leq 80$ | Kuat |
| 3. | $41 \leq N \leq 60$ | Cukup |
| 4. | $21 \leq N \leq 40$ | Lemah |
| 5. | $0 \leq N \leq 20$ | Sangat Lemah |

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 18)

Setelah mendapatkan hasil perhitungan, apabila hasil validasi media pembelajaran poster digital berbasis pendekatan kontekstual mendapatkan hasil lebih dari 60% maka media poster digital berbasis pendekatan kontekstual bisa diuji coba pada peserta didik. Kemudian, penelitian ini dinyatakan layak jika telah mencapai kriteria nilai minimal $61 \leq N \leq 80$ yakni pada kriteria kuat dari semua komponen yang ada pada angket validasi ahli.

2. Praktis

Kepraktisan produk pada penelitian ini mengacu pada penilaian angket kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik. Angket kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik meliputi penilaian produk yang mengacu pada aspek tampilan, isi dan manfaat. Inti dari uji kepraktisan ini adalah untuk menyimpulkan seberapa praktis produk yang telah dikembangkan peneliti ketika diterapkan dalam pembelajaran.

Rumus Untuk menganalisis tingkat praktis suatu produk maka diperlukan rumus untuk mengelola data perkelompok dari seluruh poin yang telah diperoleh. Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) antara lain:

$$\text{presentase} = \frac{\sum \text{skoryangdiberikanpesertadidik}}{\sum \text{skormaksimal}} 100\%$$

Kemudian dari hasil perhitungan menggunakan tersebut, Kriteria kepraktisan suatu produk dapat dinyatakan dalam sebagai berikut:

Table 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

| No. | Kriteria Penilaian | Penilaian (%) |
|-----|--------------------|-------------------|
| 1. | Sangat Baik | $81 < N \leq 100$ |
| 2. | Baik | $61 < N \leq 80$ |
| 3. | Sedang | $41 < N \leq 60$ |
| 4. | Buruk | $21 < N \leq 40$ |
| 5. | Buruk sekali | $0 < N \leq 20$ |

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013:19)

Dari rumus tersebut, jikan data hasil angket kepraktisan mendapatkan hasil lebih dari 60% maka produk tersebut sudah dapat digunakan oleh peserta didik. Kemudian, Penelitian ini dinyatakan praktis jika telah mencapai kriteria nilai minimal yakni $61 < N \leq 80$ yang masuk pada kriteria baik dari semua komponen yang ada pada angket kepraktisan peserta didik.