

BAB III

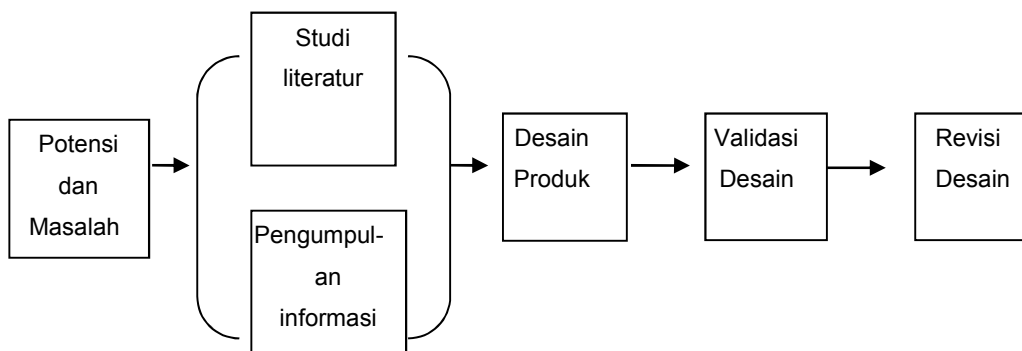
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Model pengembangan dapat diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan. Menurut Sugiyono (2016:297) "Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut".

Dari kutipan di atas bahwa dalam menghasilkan suatu produk pengembangan tentunya terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan setelah produk selesai didesain maka produk wajib diuji oleh beberapa ahli desain, pakar dan materi guna mendapatkan kesimpulan mengenai keefektifan dari produk yang telah dibuat. Dari definisi diatas, dalam penelitian ini dimaksudkan untuk membuat sebuah media pembelajaran video dokumenter mengenai sejarah lokal, dan produk yang akan dihasilkan dengan metode penelitian pengembangan ini ialah media pembelajaran berupa audio visual. Video dokumenterakan berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam mengetahui peristiwa kolonisasi yang pernah ada di kota Metro, serta membantu siswa dalam menguatkan pemahaman sejarah lokal.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan Sugiyono, yang dalam hal ini menggunakan level 1 (meneliti tanpa menguji). Pada level ini, peneliti hanya fokus untuk membuat rancangan produk tetapi tanpa menguji ke lapangan. Peneliti hanya melakukan pembuatan rancangan produk dan rancangan tersebut divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) namun tidak diuji secara eksternal (pengujian lapangan). Model pengembangan Sugiyono yang dalam hal ini menggunakan level 1, dapat dilihat dalam bagan berikut:



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian R & D Level 1 menurut Sugiono (2017:41)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembang agar sampai ke produk yang dispesifikasikan. Prosedur penelitian pengembangan media meliputi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di kelas XI IPS 1 SMA Kartikatama Metro

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan data sekunder, sebagai berikut:

- a. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, yaitu melakukan wawancara dengan guru sejarah Kartikatama Metro.
- b. Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya. Penelitian ini, sumber data sekunder yang dipakai adalah sumber tertulis seperti buku, Arsip, dokumen-dokumen yang terkait dengan proses kolonisasi metro serta media dan model-model pembelajaran sejarah.

C. Instrumen Pengumpulan data

Agar penelitian dapat dipertanggung jawabkan, maka peneliti memperoleh data-data atau informasi yang akan dijadikan sebagai acuan penelitian. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan metode kualitatif diantaranya berupa wawancara. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk memperoleh data terdiri dari beberapa tahap yakni:

1) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data berupa masalah atau hambatan yang dihadapi sehubungan dengan pembelajaran sejarah. wawancara dilakukan kepada siswa dan guru mata pelajaran sejarah mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran serta menanyakan mengenai pemahaman peserta didik terhadap sejarah lokal.

2) Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian pengembangan ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan dan mendukung dalam mengolah data yang telah diperoleh. Dokumentasi tersebut berupa foto saat melakukan penelitian di SMA Kartikatama Metro, arsip-arsip sejarah kolonisasi metro.

3) Angket

Angket digunakan untuk memperoleh responden dari peserta didik dan memperoleh data dari ahli desain yakni Pak Bungsudi, S.Pd, Pak Beni Saputra, S.Pd dn Drs. Jumadi selaku guru sejarah SMA Kartikatama Metro, sedangkan ahli materi yakni Dra. Sumiyatun, M.Pd, Kuswono, M.Pd dan Drs. Jumaidi. Angket dalam penelitian pengembangan ini berisikan pernyataan yang terkait dalam kualitas materi, ketepatan bahasa yang digunakan serta kesesuaian desain yang dibentuk dalam media pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya yakni menganalisis data dengan menggunakan skala likert. Skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau sekelompok tentang gejala social atau kejadian Riduwan & Akdon (2013:16). Data hasil angket yang dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan Analisis Data

Dalam kegiatan analisis data peneliti membagikan lembar angket yang sudah disiapkan kepada para ahli desan dan materi untuk mengetahui tanggapan/respon terhadap media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan. Berikut ini adalah format angket yang akan diisi oleh ahli desain, dan ahli materi yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Contoh Format Angket Penilaian Ahli Desain Dan Ahli Materi

No	Pernyataan	Nilai (skor)				
		SS	S	N	TS	STS
1		5	4	3	2	1
2		5	4	3	2	1
Dst						

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013:17) instrument penelitian skala likert.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (bobot 5)

S = Setuju (bobot 4)

N = Netral (bobot 3)

TS = Tidak Setuju (bobot 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (bobot 1)

2. Membuat Tabulasi Data

Tabulasi data yakni memasukan hasil data dari angket yang telah diperoleh untuk mengetahui presentase dan kriteria angket dari hasil uji coba oleh para ahli. Setelah data dari hasil validasi didapatkan selanjutnya adalah menabulasi data atau menghitung data yang sudah diisi. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang telah peneliti buat. Berikut tabulasi data yang digunakan untuk menghitung jumlah angket atau jawaban dari validator :

Tabel 2. Tabulasi Data Angket Validasi Ahli Materi Dan Desain.

Indikator	No	Pernyataan	Skor			Rat a- rata	Presentase	Keterangan
			V 1	V 2	V 3			
Penyajian	1	Materi sesuai KI dan Kd						
	2							
Dst								
Jumlah								
Rata-rata								

Keterangan:

V1 = Uji ahli / responden 1

V2 = Uji ahli / responden 2

3. Penerapan Data

Untuk mengetahui valid media pembelajaran visualisasi sebagai media pembelajaran maka data dari tabulasi tersebut akan dihitung persentasenya.

a. Valid

Perhitungan angka persentase dari setiap variabel bertujuan untuk mengetahui kecenderungan dari hasil jawaban para praktisi. Menurut Riduwan dan Akdon (2013:158) dalam menentukan persentase dari seluruh responden maka menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Persentase angket untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran visualisasi secara keseluruhan, kriteria kelayakan dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Presentase Angket Valid suatu Produk

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : Riduwan dan Akdon (2013:18)

Jika hasil yang diperoleh berjumlah 61% - 80% maka produk atau media pembelajaran yang telah dibuat dapat dikatakan layak atau dapat diuji cobakan dengan syarat harus merevisi produk berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada para ahli.

b. Praktis

Menurut Riduwan dan Akdon (2013 : 158) untuk menentukan persentase dari seluruh responden maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan ahli materi}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Produk

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : Riduwan dan Akdon (2013:18)

Produk dapat dikatakan praktis jika nilai yang diperoleh lebih dari 61%-80%. Produk yang sudah dikatakan praktis dapat merevisi kembali sesuai dengan masukan yang diperoleh dari ahli praktisi supaya produk yang dihasilkan lebih baik lagi dengan memenuhi kriteria praktis dan layak sebagai media pembelajaran.