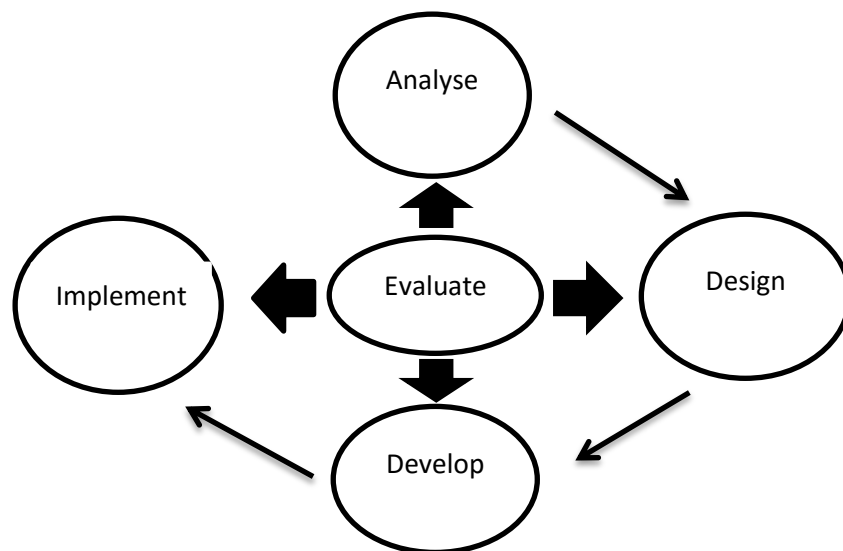


## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research And Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan yang di kemukakan oleh Sani dengan menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini memiliki prosedur yang mengacu pada tahapan *Research And Development* tetapi lebih sistematis dan sederhana sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif. Prosedur dalam penelitian pengembangan ini menerapkan prosedur ADDIE, menurut Sani (2017: 242) model ADDIE telah banyak digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran dan model pelatihan dalam bidang pendidikan. Berikut bagan fase model ADDIE :



Gambar 1. Bagan Model ADDIE Sani (2017: 242)

#### B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang merujuk pada model *research and development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Sani (2017: 242) terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu, 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *implementation*, 5) *Evaluation and Control*. Tahapan mengenai setiap fase yang di lakukan peneliti adalah sebagai berikut:

### 1. Fase analisis (*analysis*)

Pada fase ini mencakup analisis tentang pekerjaan, memilih fungsi kerja yang akan dilatihkan, mengkonstruksi cara pengukuran kerja, menganalisis kegiatan belajar yang ada, dan memilih pengaturan pembelajaran. Pada fase ini peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik, dan menganalisis lingkungan belajar yang ada. Tujuan pada fase ini yaitu untuk mencari permasalahan yang ada di sekolah setelah menemukan permasalahan kemudian peneliti memecahkan permasalahan tersebut dengan menentukan media apa yang akan dibuat.

Setelah peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri Satu Pasir Sakti telah didapatkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga membuat peserta didik kurang paham mengenai materi pembelajaran terutama pada materi ketenagakerjaan. Karena pada materi pendapatan nasional ini biasanya guru menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi pada papan tulis. Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka akan dikembangkan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi camtasia studio 8 di SMA Negeri Satu Pasir Sakti. Pengembangan video pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu kesulitan yang dialami oleh peserta didik.

### 2. Fase perancangan (*design*)

Fase perancangan mencakup pengembangan tujuan, mengembangkan tes, mendeskripsikan perilaku awal (*entry behaviour*), dan menentukan struktur dan urutan pembelajaran. Pada fase ini, peneliti juga perlu menganalisis konten pembelajaran, memilih media, dan membuat plot pembelajaran (*storyboard*). Pada tahap ini peneliti pembuat rancangan produk yang telah di sesuaikan dengan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran, khususnya pada materi ketenagakerjaan media yang di gunakan adalah dengan menggunakan video pembelajaran interaktif yang di dalamnya mencakup materi ketenagakerjaan dengan detail dan jelas, dengan digunakannya media ini diharapkan peserta didik dapat tertarik untuk memahami materi dengan baik. Pada fase perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan produk yang telah di tentukan pada

fase analisis. Hasil dari rancangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- a. Mencari buku Ekonomi SMA kelas XI ataupun referensi yang berkaitan dengan materi ketenagakerjaan.
- b. Mengumpulkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi ketenagakerjaan.
- c. Menganalisis materi yang akan dimasukkan dalam aplikasi *prezi*, dan menyesuaikan gambar dengan *poin-poin materi* untuk di direkam menggunakan *aplikasi camtasia studio 8*. Serta menyusun konsep pembelajaran interaktif yang digunakan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik.

### 3. Fase pengembangan (*development*)

Fase pengembangan atau *development* mencakup penentuan aktifitas belajar, menentukan rencana manajemen pembelajaran dan sistem penyampaian, memilih atau menelaah media pembelajaran yang ada, mengembangkan rencana pembelajaran, dan memvalidasi rancangan pembelajaran. Pada fase pengembangan ini digunakan peneliti untuk memvalidasi produk yang telah di rencanakan, dirancang dan mengembangkan produk yang akan dibuat, tujuan pada fase ini adalah pembuatan video pembelajaran interaktif yang telah disesuaikan dengan rancangan video agar video pembelajaran yang dibuat valid. Kemudian dilakukan validasi terhadap produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain, dengan dilakukannya validasi akan di peroleh masukan dan saran yang akan membantu dalam pengembangan video pembelajaran interaktif agar diperoleh hasil yang praktis pada saat diterapkan pada peserta didik.

### 4. Fase implementasi (*implementation*)

Fase ini mencakup implementasi rencana manajemen pembelajaran dan melakukan pembelajaran atau pelatihan. Tujuan pada fase ini yaitu untuk mengimplementasikan atau diterapkan kepada peserta didik di SMA Negeri 1 Pasir Sakti khususnya pada jurusan IPS, uji coba produk yang telah di buat kemudian di uji pada salah satu kelas XI yang di ambil secara acak. Setelah pengujian produk terhadap peserta didik kemudian peserta didik diberi angket untuk memberikan penilaian agar mengetahui respon peserta didik pada kepraktisan dari media video pembelajaran interaktif, dari angket tersebut dapat digunakan peneliti untuk meningkatkan produk yang telah dibuat.

#### 5. Fase evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*)

Pada fase evaluasi pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* tidak dilakukan karena, dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* hanya sampai pada tingkat valid dan kepraktisan saja. Pada fase evaluasi ini tidak dilakukan karena dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* ini tidak sampai pada pengukuran keefektifan suatu produk.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian pengembangan media video interaktif ini menggunakan wawancara dan angket.

#### 1. Wawancara

Wawancara merupakan metode atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi atau pendapat secara lisan dari orang yang di wawancarai, menurut pendapat Sani (2017: 101). Peneliti mencari informasi mengenai perilaku peserta didik, dan pendapat peserta didik tentang pembelajaran yang diikutinya saat di sekolah. Wawancara ini bersifat lues karena pewawancara bisa mempertimbangkan siapa saja yang akan di wawancarai dan situasinya, serta dapat memberi pertanyaan atau menjelaskan maksud pertanyaannya yang kurang jelas sebagai subjek. Dengan wawancara ini setiap responden diberikan pertanyaan yang sama dan peneliti mencatatnya.

#### 2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan instrumen tertulis dari sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden secara tertulis terkait pendapat atau hal-hal yang diketahui oleh responden Sani (2017: 101). Angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, dan untuk memberi penilaian produk dari sisi kelayakan produk yang dikembangkan diberikan oleh para pakar/ahli. Dalam penelitian ini angket yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dari skala Likret, dalam skala Likret ini terdapat lima respon jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat kurang setuju, Angket ini berisikan daftar pertanyaan-

pertanyaan yang disertai pilihan jawaban untuk pertanyaan tersebut, jawaban yang disediakan seharusnya mencakup semua kemungkinan jawaban.

Adapun angket validasi ahli yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a) Angket validasi ahli media

Angket berisi tentang pernyataan berjumlah 14 yang terkait dengan kualitas media dan kualitas media pendukung yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video ini meliputi: *cover*, tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikaor, kejelasan materi pembelajaran, ketepatan tata letak gambar sesuai dengan materi ketenagakerjaan.

b) Angket validasi ahli materi

Angket berisi tentang pernyataan berjumlah 14 yang terkait dengan kualitas isi dan materi dalam pengembangan video pembelajaran interaktif yang meliputi: kesesuaian KI dan KD, kejelasan isi materi, kesesuaian isi materi dengan indikator, kejelasan interaktif pada video yang terletak pada setiap sub materi.

c) Angket Validasi Ahli Soal Hots

Angket berisi tentang pernyataan berjumlah 10 yang terkait dengan kualitas soal dan kesuaian soal dengan indikator dalam pengembangan video pembelajaran interaktif. Soal pada video interaktif ini berjumlah 3 soal hots yang akan melatih tingkat pemikiran peserta didik.

d) Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan, yang berisi 14 pernyataan, komentar dan saran peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif yang telah di kembangkan. Angket berisikan pernyataan yang terkait kualitas materi, kualitas bahasa yang digunakan dalam penjelasan materi, kejelasan tujuan pembelajaran, kejelasan soal interaktif, dan pemberian motivasi.

**Tabel 2. Alternatif Skor Jawaban Untuk Angket**

No	Jawaban	Skor
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak setuju (TS)	2
5	Sangat tidak setuju (STS)	1

Sumber: Riduwan & Akdon (2013)

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian pengembangan ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan dan mendukung pengelolaan data yang telah diperoleh. Dokumentasi tersebut berupa foto-foto yang berkaitan pada saat proses penelitian di sekolah, profil sekolah SMA Negeri 1 Pasir Sakti, dan daftar nama peserta didik.

### D. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menghitung skala valid dan praktis. Dari produk yang dihasilkan. Untuk mengetahui produk valid dilihat dari hasil angket ahli desain dan ahli materi, sedangkan untuk mengetahui produk praktis dilihat dari hasil angket peserta didik.

#### 1) Valid

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

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

Presentase angket untuk mengetahui kelayakan dari video pembelajaran interaktif secara keseluruhan, kriteria kelayakan dapat dilihat dari tabel 3 yaitu sebagai berikut:

**Tabel. 3 Kriteria Presentase Angket Valid Suatu Produk**

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

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 18)

Jika hasil yang di peroleh 61%-80% maka produk atau media pembelajaran dapat dikatakan valid atau dapat diuji cobakan dengan syarat harus merevisi produk berdasarkan hasil angket yang di bagikan.

## 2) Praktis

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

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

Kriteria kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 4 kriteria nilai kepraktisan produk**

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

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 18)

Produk dapat dikatakan praktis apabila nilai yang diperoleh lebih dari 61%-80% , produk yang sudah dikatakan praktis dapat merevisi kembali agar produk yang dihasilkan lebih baik lagi dengan memenuhi kriteria praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.