

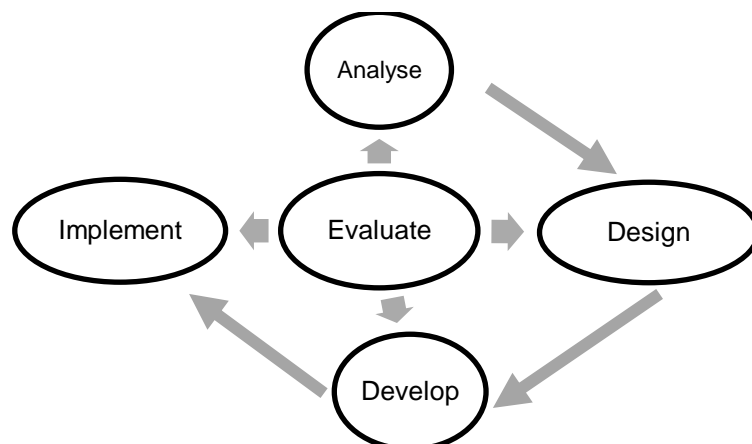
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian Research dan Development (R&D) menurut Sugiyono (2015: 11) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural ADDIE yang dijelaskan oleh Sani,dkk (2018: 240) model ADDIE yang telah banyak digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran dan model pelatihan dalam bidang pendidikan. Model tersebut meliputi lima fase utama, yakni: *analysis, design, developmen, implementation,dan evaluation and control*. Melalui lima fase tersebut maka akan dihasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pengembangan.

Penelitian ini akan menghasilkan produk yaitu *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi yang nantinya diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran disekolah dan memberikan manfaat bagi guru dan para peserta didik.



Gambar 1. Bagan model ADDIE modifikasi (Sani,dkk 2018: 242)

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini diperlukan suatu fase-fase atau langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran agar tersusun secara berurutan dan sistematis. Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE. Menurut Sani,dkk (2018:241), fase-fase atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Fase Analisis (*Analysis*)

Fase analisis meliputi analisis tentang pekerjaan, memilih fungsi kerja yang akan dilatihkan, mengkontruksi cara pengukuran kerja, menganalisis kegiatan belajar yang ada, dan memilih pengatiran pembelajaran. Pada fase ini peneliti perlu mengidentifikasi masalah pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik, dan menganalisis lingkungan belajar yang ada. Maka dalam fase ini akan diadakan analisis bahan ajar/media pembelajaran, analisis keadaan peserta didik, dan analisis kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil prasurvei di SMA Negeri 1 Banyumas bahwasannya analisis bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku cetak pada umumnya. Didalam buku cetak yang digunakan oleh peserta didik masih menggunakan bahasa yang sulit untuk di pahami dan desain dari buku cetak yang sudah ada kurang menarik minat peserta didik dan kurang praktis jika digunakan dalam proses pembelajaran. Selain analisis bahan ajar dilakukan juga analisis keadaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung, analisis metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, dan analisis terakhir adalah analisis kendala yang dihadapi oleh guru ekonomi dalam proses

pembelajaran yaitu, kendala yang dihadapi di SMA Negeri 1 Banyumas adalah masih terbatasnya bahan ajar/media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dalam fase analisis ini adalah mencari permasalahan yang ada di sekolah yaitu kurangnya bahan ajar/media pembelajaran. Hasil yang diharapkan dalam fase ini adalah menemukan masalah yang ada dengan pengembangan *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

2. Fase Perencanaan (*Design*)

Design meliputi pengembangan tujuan, mengembangkan tes, mendeskripsikan perilaku awal (*entry behavior*), dan menentukan struktur dan ukuran pembelajaran. Pada fase ini peneliti juga perlu menganalisis konten pembelajaran, memilih media, dan membuat plot pembelajaran (*storyboard*). Maka dalam penelitian ini akan diadakan tahap perencanaan desain dalam pembuatan *booklet* sebagai media pembelajaran pada materi BUMN, BUMD, BUMS, dan Koperasi yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan agar nantinya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari fase ini adalah mendapatkan desain yang menarik dan hasil yang diharapkan dalam fase ini berupa desain yang menarik sesuai dengan materi yang nantinya akan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

3. Fase Pengembangan (*Development*)

Fase pengembangan meliputi penentuan aktivitas belajar, menentukan rencana manajemen pembelajaran dan sistem penyampaian, memilih atau menelaah bahan ajar yang ada,

mengembangkan rencana pembelajaran, dan memvalidasi rancangan pembelajaran. Pada fase *Development* ini peneliti akan memulai pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran yang sudah didesain, setelah itu peneliti mulai membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan. Beberapa langkah yang akan dilakukan dalam fase *Development* ini adalah melakukan pembuatan cover *booklet*, menyusun materi serta menambahkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi BUMN, BUMD, BUMS, dan Koperasi sehingga pada fase *Development* akan menghasilkan suatu produk.

Media pembelajaran yang dihasilkan selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli yaitu, ahli desain, dan ahli materi untuk mendapatkan komentar dan saran mengenai *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi. Sehingga pada fase ini akan menghasilkan *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi yang valid untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

4. Fase Implementasi (*Implementation*)

Fase implementasi meliputi implementasi rencana manajemen pembelajaran dan melakukan pembelajaran atau pelatihan. Maka dalam fase ini peneliti akan menerapkan *booklet* sebagai media pembelajaran yang sudah dirancang sesuai dengan saran-saran dan komentar-komentar yang diperoleh dari hasil validasi ahli desain dan ahli materi. *Booklet* sebagai media pembelajaran akan diuji cobakan ke kelas XI IPS SMA Negeri 1 Banyumas. Uji coba di sekolah terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan *booklet* sebagai media pembelajaran yang telah dibuat. Dalam kegiatan ini peserta didik diminta untuk memberikan penilaian mengenai *booklet* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Tujuan fase ini

untuk mendapatkan respon dari peserta didik. Sehingga menghasilkan produk yang praktis.

5. Fase Evaluasi dan Kontrol (*Evaluation And Control*)

Pada fase evaluasi pengembangan *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi tidak dilakukan karena pengembangan *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi hanya sampai tingkat kevalitan dan kepraktisan. Penelitian ini terdapat juga keterbatasan waktu dan biaya sehingga dalam fase evaluasi ini tidak dilakukan karena pengembangan *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi tidak sampai pada pengukuran ke efektifan suatu produk.

C. Uji Coba Produk

Tujuan uji coba produk adalah untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar pertimbangan kelayakan dari produk yang dihasilkan dari pengembangan *booklet* sebagai media pembelajaran. Data-data yang diperoleh dapat digunakan untuk memperbaiki dan bisa digunakan untuk menyempurnakan pengembangan desain *booklet*.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan dua tahap yaitu, uji coba ahli dan uji coba pemakaian. Dalam tahap uji coba ahli dilakukan kepada ahli materi dan ahli desain. Uji coba ahli bertujuan untuk menilai kevalidan produk baik dari desain produk dan penggunaan media pembelajaran ekonomi serta kelayakan produk dari bentuk penyajian materinya. Sedangkan uji pemakaian bertujuan untuk melihat respon peserta didik mengenai ketertarikan peserta didik terhadap produk pengembangan yang telah dibuat, serta menilai kepraktisan produk. Sehingga *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi yang valid dan praktis.

2. Subjek Coba

Penelitian ini menggunakan beberapa subjek uji coba, yang terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli desain, guru mata pelajaran ekonomi, dan peserta didik, seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Ahli Desain

Ahli desain adalah ahli yang menilai kevalidan dari *booklet* dan kualitas produk dari desain *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi. Uji desain ini akan dilakukan oleh ibu Tiara Anggia Dewi, M.Pd yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Metro pendidikan ekonomi yang memiliki bakat dalam bidang ahli desain.

b. Ahli Materi

Ahli materi ini adalah ahli yang menilai kelayakan produk dari sisi penyajian materi yang telah dipaparkan oleh peneliti. Uji ahli ini akan dilakukan oleh Bapak Bayu F Agusta, SE, MM yang merupakan guru mata pelajaran ekonomi SMANegeri 1 Banyumas yang ahli mengenai materi ekonomi khusus materi BUMN, BUMD, BUMS, dan Koperasi. Hasil uji kepada ahli tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi produk yang akan dikembangkan.

c. Peserta Didik

Peserta didik akan diuji cobakan *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi untuk mengetahui respon peserta didik mengenai ketertarikan, keefektifan, serta kepraktisan *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi tersebut. Uji media pembelajaran ini dilakukan oleh peserta didik SMANegeri 1 Banyumas kelas XIIPS dengan mata pelajaran ekonomi khususnya materi BUMN, BUMD, BUMS, dan Koperasi.

3. Jenis Data

Jenis data yang akan dikumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif di peroleh dari hasil penskoran dari angket yang berupa deskripsi presentase kevalidan oleh para ahli yaitu ahli desaian, ahli materi dan kelayakan oleh peserta didik.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif di peroleh dari hasil komentar atau saran dari angket yang dinilai oleh para ahli yaitu ahli desain dan ahli materi untuk validasi produk dan hasilnya digunakan untuk perbaikan. Angket penilaian oleh ahli digunakan untuk mengetahui kevalidan produk sedangkan respon peserta didik di gunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan metode observasi, angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Kegiatan observasi merupakan kegiatan pengamatan pada hal-hal yang berhubungan dengan objek atau subjek yang diteliti. Pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi sarana dan prasarana sekolah, pemanfaatan media pembelajaran serta pembelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Banyumas. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan wawancara kepada Guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IPS.

b. Angket

Selanjutnya adalah dengan menggunakan angket. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab atau diisi. Angket ini akan diberikan kepada dosen, guru dan peserta didik untuk memperoleh data. Instrument yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengumpulan data yang disusun meliputi tiga jenis dengan peran dan posisi subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

a) Angket Validasi Ahli Desain

Angket untuk ahli desain berbentuk pertanyaan dengan jumlah 12 pertanyaan. Angket validasi ahli desain berisi pertanyaan terkait dengan kualitas media pembelajaran. Pertanyaan tersebut meliputi: ketepatan desain dengan keterpaduan warna, ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf, kejelasan dan kemenarikan gambar yang disajikan di dalam materi.

b) Angket Validasi Ahli Materi

Angket untuk ahli materi berbentuk pertanyaan dengan jumlah 15 pertanyaan. Angket validasi ahli materi berisi pertanyaan terkait dengan kualitas isi dan cangkupan materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Pertanyaan tersebut meliputi: kesesuaian dengan KI dan KD, kejelasan tujuan pembelajaran, kejelasan isi materi, dan kesesuaian materi dengan indikator.

c) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik berbentuk pertanyaan dengan jumlah 14 pertanyaan. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan. Respon atau tanggapan, komentar dan saran peserta didik terhadap media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan. Pertanyaan tersebut berisi tentang pertanyaan terkait dengan kualitas produk, kualitas materi yang mudah dipahami oleh peserta didik, kejelasan tujuan pembelajaran, serta ketertarikan peserta didik dengan media pembelajaran ekonomi.

Data dari angket merupakan data kuantitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala likert. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pertanyaan atau pernyataan sikap yang dinyatakan dalam tabel berikut:

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 dan Akdon (2013: 17)

d) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan data yang telah diperoleh. Dokumen tersebut berupa data profil sekolah SMA Negeri 1 Banyumas, foto-foto terkait proses penelitian disekolah, serta daftar nama peserta didik dan buku sumber belajar.

5. Teknik Analisis Data

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

a. Valid

Untuk menganalisis pendapat para ahli yang dilihat dari presentase kelayakan dari seluruh indikator, keseluruhan hasil uji ahli akan dipresentasikan secara kuantitatif, yaitu sebagai berikut: menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) presentase pada angket validasi tersebut dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Presentase untuk validasi produk dinyatakan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

Skala nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	81 < N ≤ 100
4	Kuat	61 < N ≤ 80
3	Cukup	41 < N ≤ 60
2	Lemah	21 < N ≤ 40
1	Sangat Lemah	0 < N ≤ 20

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 18)

Apabila hasil yang diperoleh 61% maka *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi sudah dapat dikatakan valid dan dapat diuji cobakan atau dilanjutkan ke uji coba terbatas dengan syarat merevisi kembali berdasarkan hasil angket.

b. Praktis

Uji kepraktisan dilakukan untuk menentukan kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan melalui angket yang ditunjukkan oleh peserta didik. Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) untuk menentukan presentase data per kelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Kreteria kepraktisan produk dapat dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Skala nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	81 < N ≤ 100
4	Kuat	61 < N ≤ 80
3	Cukup	41 < N ≤ 60
2	Lemah	21 < N ≤ 40
1	Sangat Lemah	0 < N ≤ 20

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 18)

Hasil yang diperoleh lebih dari 61% maka *booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan dengan syarat merevisi kembali berdasarkan hasil angket peserta didik.