

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017: 407) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya (*Research and Development*) adalah "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan suatu produk, serta dapat diuji keefektifannya dan produk tersebut dapat berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan masyarakat tertentu.

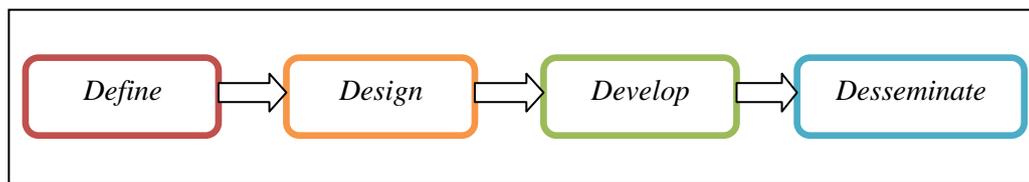
Adapun Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2017: 409) adalah sebagai berikut: (1) Potensi dan Masalah (2) Pengumpulan Data (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian (9) Revisi Produk (10) Produk Masal.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk maupun menghasilkan produk baru serta dapat diuji keefektifan dari produk tersebut. Dan produk tersebut dapat dipergunakan oleh peserta didik pada proses pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model penelitian pengembangan 4D (*four-D*) yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sutarti dan Irawan (2017: 13-15) menyatakan bahwa tahapan penelitian model 4-D (*four-D model*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4-D ini terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*), dan tahap uji coba (*disseminate*).

Berikut langkah-langkah prosedur pengembangan menurut Thiagarajan :

Gambar 1. Penelitian dan Pengembangan Model 4D Thiagarajan



Sumber : Sutarti dan Irawan (2017:13)

Penelitian pengembangan model 4-D sering juga digunakan dalam penelitian pengembangan karena model ini sistematis serta mudah untuk dipelajari sehingga model ini sangat tepat untuk digunakan oleh peneliti. Model ini dipilih dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan pendekatan *guided discovery* dengan harapan agar dapat menjadi bahan ajar yang berguna untuk peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini sesuai dengan model 4-D, namun tidak semuanya digunakan oleh peneliti, peneliti hanya akan menggunakan 3 tahap pengembangan saja yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Develop* (Pengembangan). Sedangkan tahap terakhir yaitu tahap *Disseminate* (Penyebaran) tidak dilakukan oleh peneliti, hal ini karena adanya keterbatasan waktu dan biaya, sehingga pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan pendekatan *guided discovery* ini tidak sampai pada tahap *Disseminate* (penyebaran). Menurut Sutarti dan Irawan (2017: 13-15) menjelaskan deskripsi pada masing-masing tahapan 4-D Thiagarajan yaitu sebagai berikut:

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* merupakan tahapan untuk menetapkan dan mendefinisikan apa saja syarat-syarat yang akan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan dalam pembelajaran untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari. Tahap ini merupakan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.

Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Ujung Depan

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran melalui analisis kebutuhan peserta didik, sehingga dapat diperlukan pengembangan suatu bahan ajarberupalembar kerja peserta didik (LKPD). Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran IPS dan juga peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Batanghari.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan, dan keterampilan serta sikap awal yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan dikelas VII dapat diketahui pengetahuan yang dimiliki peserta didik masih kurang karena guru menggunakan buku cetak dan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dibuat kurang menarik sehingga peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran maka perlu dikembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) Dengan Pendekatan *Guided Discovery* yang valid dan praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas adalah kumpulan dari prosedur untuk memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam kajian materi pembelajaran yang dipilih seperti Kompetensi Dasar (KD) serta Indikator.Materi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep yang diajarkan agar menyusun bentuk yang sistematis.Pada Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia agar sesuai dengan standar isi dan kebutuhan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terbentuk rumusan tujuan perangkat pembelajaran yang akan dibuat, sehingga pembuatan media pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) ini dapat terarah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) Dengan Pendekatan *Guided Discovery* Kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyiapkan atau membuat rancangan pengembangan LKPD dengan pendekatan *guided discovery* yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini terdiri dari tiga langkah yaitu:

- a. Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dengan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan pembelajaran khusus.
- b. Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran.
- c. Pada pemilihan format, pemilihan format bahan ajar ini dimaksudkan untuk merancang dan mendesain terhadap isi bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran dan juga sesuai dengan kurikulum 2013 yang akan digunakan. Dalam proses penyusunan dimulai dengan adanya penetapan ringkasan materi yang akan digunakan untuk percobaan kelayakan dan juga keberhasilan bahan ajar yang akan dicoba.

Hasil yang didapatkan pada tahap ini yaitu draft dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan pendekatan *guided discovery*. Sedangkan draft ini merupakan ringkasan dari materi, baik gambar maupun materi dan soal yang sesuai dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dibuat.

## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini yaitu untuk menghasilkan bahan ajar yang sudah direvisi berdasarkan saran serta masukan dari para ahli dan produk yang dikembangkan dinyatakan valid, serta menarik untuk dibaca berdasarkan respon peserta didik. Ada beberapa langkah dalam tahapan ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Validasi Ahli

Validasi ahli bertujuan untuk memvalidasi bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan pendekatan *guided discovery* sebelum melakukan uji coba terhadap produk dan hasil validasi ini digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dibuat kemudian akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi, apakah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan pendekatan *guided discovery* sudah layak digunakan atau tidak. Proses validasi ini melibatkan ahli media terdiri dari 1 dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan ahli materi terdiri dari 1 guru SMP Negeri 1

Batanghari. Hasil validasi produk ini akan digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan produk yang dikembangkan.

b. Uji Coba Produk

Uji pengembangan dilakukan dengan mengaplikasikan produk yang telah dikembangkan pada kelompok terbatas, tujuan dari tahap ini yaitu untuk mendapatkan informasi bagaimana komentar peserta didik terhadap produk yang peneliti kembangkan. Hasil uji coba ini berupa skor angket yang akan di isi oleh peserta didik.

**4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap terakhir ini merupakan tahap penggunaan produk yang telah dikembangkan untuk skala yang lebih luas dan menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap penyebaran ini tidak digunakan oleh peneliti karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki sangat terbatas. jika dilakukan sampai tahap penyebaran akan membutuhkan waktu yang cukup lama.

**C. Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono(2017: 133) menyatakan bahwa instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Sugiyono (2017: 199) angket (kuisisioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan angket untuk mengetahui penilaian atau kelayakan dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

Angket ini dibuat menjadi tiga kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar yang dikembangkan. Angket pertama sebagai instrumen uji kelayakan untuk ahli media, angket kedua sebagai instrumen uji kelayakan media untuk ahli materi dan angket terakhir atau ketiga sebagai instrumen uji penggunaan produk untuk peserta didik.

Peneliti juga menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara. Sugiyono (2017:194) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondenya sedikit atau kecil. Pedoman wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan

terhadap media pembelajaran untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari.

Wawancara dilakukan pada guru ilmu pengetahuan sosial kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari. Data hasil wawancara kemudian dianalisis untuk menemukan solusi. Dalam pelaksanaannya, wawancara, peneliti akan menyediakan wawancara yang berkaitan dengan pokok-pokok persoalan pembelajaran materi ilmu pengetahuan sosial semester ganjil yang disusun sedemikian rupa untuk mengetahui jawaban responden.

#### D. Teknik Analisis Data

Pengembangan bahan ajar menggunakan teknik analisis data dari persentase nilai angket menurut Riduwan dan Akdon (2013:18). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menghitung skala valid dan praktisnya produk yang dihasilkan. Untuk mengetahui produk valid suatu produk dilihat dari hasil kuesioner dari ahli, sedangkan untuk mengetahui praktis suatu produk dilihat dari hasil kuesioner peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan skala likert untuk mengetahui sikap, pendapat dan prestasi seseorang atau sekelompok orang.

**Tabel 2. Penilaian Tingkat Kevalidan Dalam Suatu Produk**

| No | Simbol | Keterangan          | Skor |
|----|--------|---------------------|------|
| 1. | SS     | Sangat Setuju       | 5    |
| 2. | S      | Setuju              | 4    |
| 3. | N      | Netral              | 3    |
| 4. | TS     | Tidak Setuju        | 2    |
| 5. | STS    | Sangat Tidak Setuju | 1    |

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013:17)

Perhitungan angket yang dibagikan kepada responden, maka perhitungan angket tersebut dapat diketahui tingkat kevalidan pada suatu produk yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung kevalidan produk yaitu:

##### 1. Valid

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

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

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk**

| Bobot Nilai | Keterangan        | Penilaian (%)                    |
|-------------|-------------------|----------------------------------|
| 1           | Sangat tidak Kuat | $0\% < \text{nilai} \leq 20\%$   |
| 2           | Lemah             | $21\% < \text{nilai} \leq 40\%$  |
| 3           | Cukup             | $41\% < \text{nilai} \leq 60\%$  |
| 4           | Kuat              | $61\% < \text{nilai} \leq 80\%$  |
| 5           | Sangat Kuat       | $81\% < \text{nilai} \leq 100\%$ |

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013:18)

Berdasarkan kreteria tersebut, lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan pendekatan *guided discovery* dapat dinyatakan layak jika memenuhi kreteria nilai  $81\% < \text{nilai} \leq 100\%$  dikatakan sangat layak dan  $61\% < \text{nilai} \leq 80\%$  dikatakan layak. Penilain ini dikatakan layak apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media dan peserta didik memenuhi kreteria nilai minimal  $61\% < \text{nilai} \leq 80\%$  atau pada kreteria layak. Penelitian ini dapat dikatakan baik apabila memenuhi kreteria nilai  $81\% < \text{nilai} \leq 100\%$  dan  $61\% < \text{nilai} \leq 80\%$  atau pada kreteria sangat baik dan baik. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan ulang apabila masih belum memenuhi kreteria layak dan memerlukan tahap perbaikan kembali.

## 2. Praktis

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

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

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk. Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk**

| <b>Bobot Nilai</b> | <b>Keterangan</b> | <b>Penilaian (%)</b>             |
|--------------------|-------------------|----------------------------------|
| 1                  | Sangat tidak Kuat | $0% < \text{nilai} \leq 20\%$    |
| 2                  | Lemah             | $21\% < \text{nilai} \leq 40\%$  |
| 3                  | Cukup             | $41\% < \text{nilai} \leq 60\%$  |
| 4                  | Kuat              | $61\% < \text{nilai} \leq 80\%$  |
| 5                  | Sangat Kuat       | $81\% < \text{nilai} \leq 100\%$ |

*(Sumber: Penafsiran Persentase Angket (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.