

### BAB III

## METODE PENGEMBANGAN

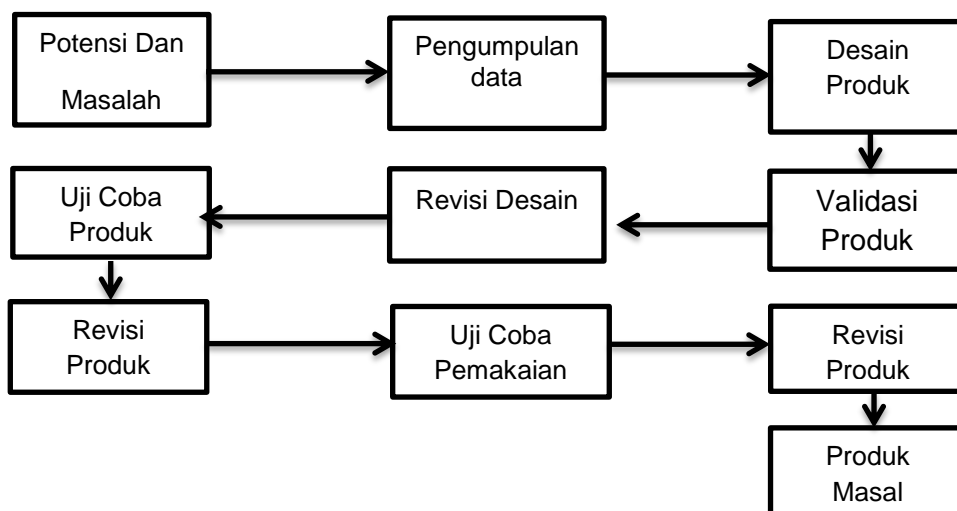
#### A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2016:407) metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono, model ini meliputi 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi produk, 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 metode R&D adalah suatu tahapan yang dilakukan untuk mengembagkan sebuah produk yang sudah ada menjadi suatu produk baru. Hasil dari produk tersebut akan digunakan untuk memperbaiki praktik pelajaran dan keefektifannya dalam pembelajaran.

Model penelitian pengembangan yang akan peneliti gunakan adalah model pengembangan menurut Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2017: 409) pendekatan research and development (R&D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah.



Gambar 1 Prosedur Pengembangan Produk dari Borg&Gall

## B. Prosedur Pengembangan

Desain yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan pengembangan dari desain penelitian Borg and Gall. Ada 10 langkah pada desain penelitian ini. Namun demikian merujuk pada penjelasan borg, tahapan yang ideal tersebut dapat kita sederhanakan tanpa mengurangi nilai penelitian dan pengembangan itu sendiri. Peneliti hanya menggunakan sampai 7 tahapan saja karena keterbatasan waktu dan biaya. Adapun 7 tahapan tersebut yakni.

### 1. Potensi Masalah

Sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran atau bahan ajar ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan guna melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 1 Sekampung, kemudian menganalisis permasalahan. Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan observasi, wawancara dan juga melalui angket. Proses yang dilakukan penelitian ini adalah menganalisis literatur yang terkait dengan pengembangan bahan ajar khususnya tentang *e-modul* (modul elektronik) dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi di lapangan sehubungan dengan pembelajaran ekonomi.

### 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pada tahap ini peneliti mencari bahan penunjang untuk proses pengembangan produk yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan data dan menyiapkan materi, menentukan indikator berpikir tingkat tinggi untuk pembuatan angket dan soal pada materi ilmu ekonomi dan masalah ekonomi, serta buku referensi tentang materi yang akan diajarkan.

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti menentukan rancangan produk yang ingin dibuat. Penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa *e-modul flipbook*. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara membuat *e-modul* ini menjadi *flipbook*, serta pemanfaatan aplikasi untuk membuat tampilan *e-modul* menjadi *flipbook*.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini bahan ajar berbentuk *e-modul flipbook* sebagai penunjang pembelajaran ekonomi akan lebih menarik dari bahan ajar sebelumnya. Proses kegiatan dengan menghadirkan beberapa pakar tenaga ahli yang sudah berpengalaman atau validator seperti ahli media, ahli materi dan ahli media ICT untuk menilai produk baru yang saya buat tersebut.

#### 5. Perbaiki Desain

Setelah produk yang saya buat ini dinilai oleh validator yang akan menghasilkan kritik dan saran. Kritik dan saran yang akan dijadikan pedoman untuk melakukan revisi. Sebelum media pembelajaran berupa *e-modul flipbook* ini di uji cobakan kepada peserta didik. Kritik dan saran yang nantinya akan dijadikan sebagai reversi untuk melakukan revisi.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran berupa *e-modul flipbook* yang dikembangkan valid dan praktis sebagai media pembelajaran atau tidak.

#### 7. Revisi Produk

Tahapan revisi ini mengacu pada pendapat peserta didik terhadap media pembelajaran yang di uji cobakan. Pendapat peserta didik tersebut dilihat dari angket respon peserta didik, untuk mengetahui apakah media pembelajaran *e-modul flipbook* dinyatakan layak dan siap dipakai sebagai sarana pembelajaran baik bagi peserta didik maupun pendidik.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, *e-modul flipbook* diuji cobakan kepada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Sekampung.

#### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba produk ini dilakukan melalui beberapa tahapan, dalam pengembangan ini peneliti melakukan uji coba oleh ahli media, ahli materi dan ahli media ICT. Selain itu juga diuji cobakan kepada kelompok kecil yang

dilakukan oleh peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Sekampung, untuk mengetahui tingkat kelayakan media *e-modul flipbook* yang telah dikembangkan.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah uji ahli dan kelompok kecil, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

### a. Uji Ahli

Uji ahli akan dilakukan oleh guru dan dosen Universitas Muhammadiyah Metro. Uji ahli ini terdiri dari ahli media ahli materi dan ahli media ICT,

#### a) Ahli media

Dosen Universitas Muhammadiyah Metro : Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd

#### b) Ahli materi

Guru Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Sekampung: Ibu Linda Listiyani S.Pd.

#### c) Ahli media ICT

Dosen Universitas Muhammadiyah Metro : Bapak Riswanto, M.Pd.Si dimana masing-masing memiliki tujuan yang berbeda, yaitu:

- 1) Menilai mutu produk dari sisi desain *e-modul flipbook*. Uji ahli ini akan dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Metro yang memiliki kemampuan dalam bidang media.
- 2) Menilai mutu produk dari sisi penyajian materinya. Uji ahli ini akan dilakukan oleh guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Sekampung yang ahli dalam materi ekonomi.

### b. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil akan dilakukan oleh peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Sekampung yang telah menerima materi pelajaran ekonomi semester ganjil dengan tujuan untuk melihat respon peserta didik terhadap *e-modul flipbook* hasil pengembangan.

## 3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini disusun berdasarkan dua jenis data yakni data kualitatif dan kuantitatif.

### a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari komentar atau saran dari angket yang dinilai oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan kelompok kecil (Peserta didik) untuk validasi hasilnya akan digunakan untuk perbaikan produk.

Angket penilaian oleh ahli digunakan untuk mengetahui kevalidan produk. Sedangkan respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif, yaitu jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung dan dinyatakan dalam bentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata hasil penyeteroran angket yang berupa deskripsi presentase kevalidan oleh ahli media dan ahli materi, serta kelayakan produk oleh peserta didik.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti Sugiyono (2016:133). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket. Angket (kuisisioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden Sugiyono (2016:199). Penelitian yang akan dilakukan menggunakan angket untuk mengetahui penilaian atau kelayakan dari media yang dikembangkan.

Angket dibuat menjadi empat kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket pertama sebagai instrumen uji kelayakan untuk ahli media, angket kedua sebagai instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, angket ke tiga sebagai instrumen uji kelayakan untuk ahli media ICT, dan angket keempat sebagai instrumen uji pengguna untuk peserta didik.

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert berkriteria lima tingkat respon (Riduwan dan Akdon, 2015:16) diantaranya yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pedoman skor jawaban ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2. Skor Jawaban untuk Angket**

Skor	Kriteria untuk Ahli
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Riduwan dan Akdon: 2013:16)

## E. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data berdasarkan instrumen uji ahli dan uji kelompok dilakukan untuk menilai sesuai atau tidaknya produk yang dikembangkan. Setelah data diperoleh maka data perlu dianalisis. Analisis data yang di gunakan adalah untuk menghitung skala valid dan praktisnya produk pengembangan yang dihasilkan. Analisis data kualitatif diperoleh dari komentar atau saran yang diberikan para ahli media maupun ahli materi untuk perbaikan, sedangkan analisis data kuantitatif untuk menghitung skala valid dan praktisnya produk yang dihasilkan. Teknik analisis penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

### 1. Valid

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data perkelompok adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan Validator}}{\sum \text{Skor Maksimal}} 100\%$$

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

**Tabel 3. Penafsiran Persentase Angket**

Skala Penilaian	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	$81 < N \leq 100$
4	Kuat	$61 < N \leq 80$
3	Cukup	$41 < N \leq 60$
2	Lemah	$21 < N \leq 40$
1	Sangat Lemah	$0 < N \leq 20$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013:18)

Berdasarkan kriteria tersebut, media *e-modul flipbook* dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor  $81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$  dan  $61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$  atau pada kriteria sangat layak dan layak. Penelitian ini dikatakan layak apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli media ICT dan peserta didik memenuhi kriteria skor minimal  $61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$  atau pada kriteria layak. Penelitian ini juga dapat dikatakan baik apabila memenuhi kriteria skor  $81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$  dan  $61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$  atau pada kriteria sangat baik dan baik. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan ulang apabila masih belum memenuhi kriteria layak dan kriteria baik.

### 2. Praktis

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data perkelompok adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan Validator}}{\sum \text{Skor Maksimal}} 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

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

Skala Penilaian	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat Kuat	$81 < N \leq 100$
4	Kuat	$61 < N \leq 80$
3	Cukup	$41 < N \leq 60$
2	Lemah	$21 < N \leq 40$
1	Sangat Lemah	$0 < N \leq 20$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013:18)

Berdasarkan kriteria tersebut data hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat digunakan peserta didik. Penelitian ini dinyatakan 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.