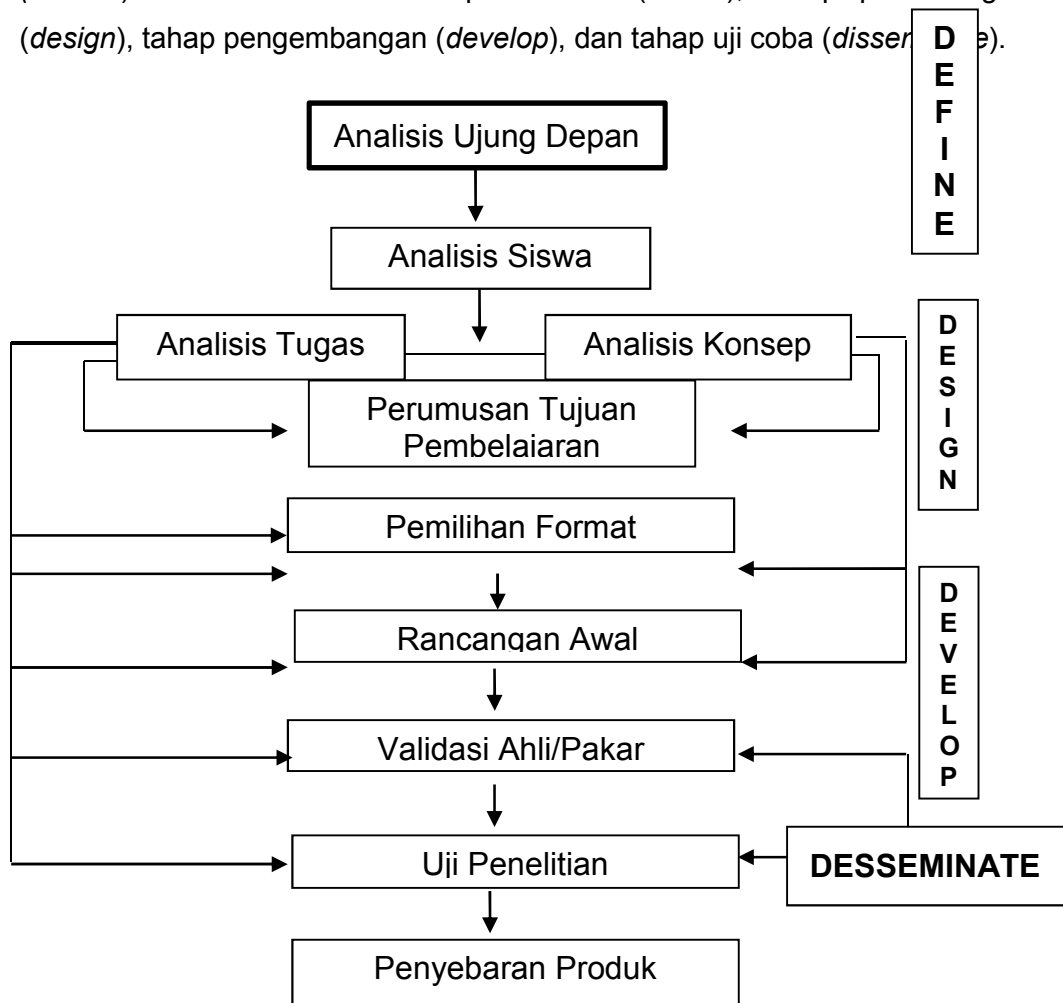


BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Sutarti (2017:12) menyatakan bahwa tahapan penelitian pengembangan model 4D (*Four-D*) model ini terdiri dari pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap uji coba (*disseminate*).



Gambar 1. Tahap-Tahap Model Pengembangan 4D

Sumber : Sutarti, Tatik. dkk. 2017.

B. Prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan berdasarkan model pengembangan 4D adalah sebagai berikut :

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan syarat-syarat pembelajaran dimulai dengan menganalisis tujuan batasan materi yang

dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum Ekonomi SMA pada materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia. Analisis kurikulum sebagai dasar merumuskan tujuan pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang akan disusun. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu :

a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan bertujuan menganalisis permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran melalui analisis kebutuhan peserta didik, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan peserta didik dapat diketahui dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran serta pemahaman peserta didik terhadap materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa masalah yang terjadi di SMA Negeri 1 Labuhan Ratu kelas XI IPS 3 didapatkan masalah yaitu peserta didik memperoleh materi pembelajaran hanya berasal dari buku cetak ekonomi. Media yang digunakan kurang variatif sehingga kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil pra survei yang telah dilakukan di kelas XI IPS 3, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, yang dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik pada proses pembelajaran.

c. Analisis tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran, menentukan keterampilan utama yang harus dikaji dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator terkait materi yang akan dikembangkan melalui *scrapbook* ekonomi.

d. Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan mengidentifikasi konsep yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk yang sistematis. Materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia dikaji supaya sesuai dengan standar isi dan kebutuhan peserta didik di SMA Negeri 1 Labuhan Ratu.

1. Kompetensi dasar

- a) Menganalisis permasalahan tentang ketenagakerjaan di Indonesia

2. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- a) Menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja.
- b) Menyebutkan jenis-jenis tenaga kerja.
- c) Mengidentifikasi masalah ketenagakerjaan.
- d) Menjelaskan upaya meningkatkan kualitas tenaga kerja.
- e) Menjelaskan sistem upah dan pengangguran.
- f) Menemukan permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi melalui berbagai sumber belajar.
- g) Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh dari berbagai sumber belajar.

3. Tujuan pembelajaran

- a) Menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja.
- b) Menyebutkan jenis-jenis tenaga kerja.
- c) Mengidentifikasi masalah ketenagakerjaan.
- d) Menjelaskan upaya meningkatkan kualitas tenaga kerja.
- e) Menjelaskan sistem upah dan pengangguran.
- f) Menemukan permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi melalui berbagai sumber belajar.
- g) Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh dari berbagai sumber belajar.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Menjelaskan dan memahami permasalahan ketenagakerjaan yang ada di Indonesia.

2. Tahap perancangan (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran. Tahap tersebut adalah sebagai berikut :

a. Penyusunan tes acuan patokan

Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*.

b. Pemilihan media yang sesuai tujuan

Pemilihan media bertujuan agar mendapatkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi serta menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media visual yang berbentuk *scrapbook*.

c. Pemilihan format

Pada penelitian ini media pembelajaran berbentuk *scrapbook* untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Format penulisan dalam media pembelajaran ini yaitu :

1. Pendahuluan : berisi tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran
2. Materi : berisi materi permasalahan ketenagakerjaan di indonesia
3. Uji kompetensi : berisi soal-soal tentang permasalahan ketenagakerjaan di indonesia
4. Biografi : berisi tentang latar belakang peneliti.
5. Daftar pustaka

d. Rancangan awal

Rancangan awal merupakan bentuk awal media pembelajaran *scrapbook* menyesuaikan dengan format yang telah dipilih. Rancangan awal akan divalidasi oleh para ahli.

3. Tahap pengembangan (*Develop*)

Tahap Pengembangan (*Develop*) adalah tahap menghasilkan suatu produk pembelajaran bertujuan menghasilkan produk valid berdasarkan para ahli dan praktis berdasarkan respon peserta didik.

Tahap ini meliputi 1 validasi ahli /memvalidkan media pembelajaran :

a. Validasi perangkat oleh para ahli diikuti dengan revisi

Validasi ahli dilakukan setelah media pembelajaran terbentuk. Validasi ini menggunakan 1 guru serta 2 dosen. Validasi dilihat dari

segi materi dan desain yang digunakan. Setelah itu dilakukan revisi sesuai dengan pendapat para ahli. Media pembelajaran yang sebelumnya divalidasi maka selanjutnya akan dilakukan uji coba produk pada perseorangan. Uji coba akan dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Labuhan Ratu yang masing-masing memiliki tujuan, yaitu:

- a) Menilai desain dan tata cara penulisan media pembelajaran.
- b) Menilai dari penyajian materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia.
- c) Menilai media pembelajaran hasil dari pengembangan media pembelajaran *scrapbook*.

b. Simulasi

Simulasi merupakan kegiatan mengoperasionalkan rencana pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* ini hanya diuji terbatas sehingga tidak dilakukan tahap simulasi.

c. Uji coba produk

Uji dalam penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan uji coba produk pada beberapa peserta didik saja. Media pembelajaran *scrapbook* yang telah divalidasi oleh ahli selanjutnya dilakukan uji coba produk dalam kelompok kecil ini dilakukan oleh 5 orang peserta didik yang merupakan subjek penelitian. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan komentar dan saran tentang media pembelajaran *scrapbook* yang terdapat di angket. Tujuannya agar dapat mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook* ini serta mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan revisi kembali.

4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan produk untuk skala yang lebih luas dan bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan produk yang dikembangkan. Penelitian yang akan peneliti lakukan tidak sampai pada tahap penyebaran. Hanya sampai pada tahap pengembangan, dikarenakan keterbatasan biaya dan membutuhkan waktu yang cukup lama sedangkan waktu yang dimiliki oleh peneliti terbatas.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti melalui beberapa tahap yakni Tahap uji ahli dan uji kelompok kecil. Uji ahli terdapat 2 jenis ahli media yaitu Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd dan Ibu Tiara Anggia Dewi, M.Pd selaku dosen Universitas Muhammadiyah Metro yang memiliki kemampuan dalam bidang ahli media pembelajaran. Dan uji ahli materi dilakukan oleh Ibu Suprihatin selaku guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Labuhan Ratu. Uji kelompok kecil untuk mengetahui respon peserta didik berupa tanggapan komentar dan saran terhadap media pembelajaran *Scrapbook* Ekonomi pada mata pelajaran ekonomi pada peserta didik kelas XI IPS 3.

2. Subjek Coba

Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran dilakukan pada 10 kelompok kecil dibagi menjadi 2 kelompok semuanya berjumlah 35 orang, disetiap kelompok berjumlah 5 orang. Peserta didik yang bertujuan untuk menguji kepraktisan produk yang dihasilkan.

3. Jenis data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh atas sistem angket. Data kuantitatif yang diperoleh adalah dari hasil penskoran dari angket yang berupa presentase kevalidan oleh para ahli dan kelayakan oleh peserta didik.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan metode wawancara, angket Validasi oleh ahli dan angket respon peserta didik, dokumentasi

a) Wawancara

Wawancara digunakan untuk pengumpulan data dimana untuk menemukan permasalahan yang lebih mendalam didalam media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IPS 3.

b) Angket validasi oleh ahli

Angket validasi ahli untuk memvalidkan media pembelajaran yang dibuat agar dapat diujikan secara terbatas kepada peserta didik. Ada 2 macam instrumen pada pengujian ini yaitu: 1) Angket validasi ahli desain berbentuk pernyataan. 2) Angket validasi ahli materi yaitu Ibu Suprihatin selaku guru mata pelajaran ekonomi berbentuk pernyataan. Kisi-kisi lembar penilaian ahli desain dan materi dinyatakan pada tabel 1 dan 2 berikut ini :

Tabel 2. Kisi-Kisi lembar penilaian (ahli desain)

Kriteria	Indikator	Nomor pernyataan
Aspek Kelayakan Grafik	A. Desain sampul media pembelajaran	1,20
	B. Desain isi media pembelajaran	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar penilaian (Ahli materi)

Kriteria	Indikator	Nomor pernyataan
1. Aspek kelengkapan isi media pembelajaran	A. Kesesuaian dengan KD	3,4,5,6,7
	B. Keakuratan materi	6,7,8,9,10
	C. Mendorong rasa ingin tahu	11,12,13,14, 15,16,17,18,19
2. Sistematis dalam penyajian	A. Teknik penyajian	4
	B. Pendukung penyajian	3
	C. Penyajian pembelajaran	5,6,7,8,9
3. Mudah di mengerti dalam kebahasaan	A. Lugas	1,2,3
	B. Komunikatif	4,5
	C. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6,7,8
	D. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9,10,11,12,13,14, 15,16, 17, 18,19

c) Angket Respon Oleh Peserta Didik

Indikator pada aspek kepraktisan, antara lain : 1) cover, 2) ukuran huruf, 3) keserasian warna, gambar dan teks, 4) penggunaan kata serta bahasa. Kisi-kisi angket respon peserta didik dinyatakan dalam tabel 3 berikut ini:

Tabel 4. Kisi – kisi Angket Respon peserta didik

No	Indikator	No Pernyataan
1	Ketertarikan terhadap media pembelajaran <i>scrapbook</i>	1,20
2	Pengaruh media pembelajaran <i>scrapbook</i> dengan motivasi belajar peserta didik	3,4

No	Indikator	No Pernyataan
3	Penggunaan kalimat dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i>	5,6
4	Media pembelajaran <i>scrapbook</i> mendukung pemahaman peserta didik	7,8,9,10,11,12,13
5	Soal yang diberikan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> dapat dipahami	19
6	Sudah baik atau belum digunakan dalam pembelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan	16,17,18

d) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data-data yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan data yang telah diperoleh. Dokumen tersebut berupa data berupa profil sekolah SMA Negeri 1 Labuhan Ratu, serta foto-foto terkait proses penelitian disekolah, dan daftar nama, Nilai peserta didik kelas XI IPS 3.

D. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk menghitung skala valid dan praktis dari produk yang dihasilkan. Untuk mengetahui produk valid dilihat dari hasil angket ahli desain dan ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini skor jawaban untuk mengetahui respon, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang.

Tabel 5. Skor jawaban untuk Angket

Skor	Simbol	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	N	Netral
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Riduwan dan Akdon (2015:18)

Perhitungan angket yang telah dibagikan kepada responden, perhitungan angket tersebut untuk mengetahui tingkat kevalidan kepraktisan suatu produk yang telah dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung kevalidan produk yaitu

1. Valid

Riduwan dan Akdon (2013:158) menyatakan bahwa rumus untuk mengelola data per kelompok dari keseluruhan item adalah :

$$AP = \frac{Xi}{Sit} . 100\%$$

Dimana :

AP = Angka Presentase yang di cari

X_i = Skor rata-rata Setiap Variabel

S_{it} = Skor ideal setiap Variabel

Tabel 6. Kriteria Kevalidan Suatu Produk

No.	Interval Rata-rata Penilaian Ahli	Kriteria untuk Ahli	Kriteria untuk Peserta Didik
1.	$81 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat Kuat	Sangat baik
2.	$61 \leq \text{skor} \leq 80$	Kuat	Baik
3.	$41 \leq \text{skor} \leq 60$	Cukup	Cukup baik
4.	$21 \leq \text{skor} \leq 40$	Lemah	Tidak baik
5.	$0 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Lemah	Sangat tidak baik

(Sumber: *Penafsiran Persentase Angket (Ridwan dan Akdon: 2013: 18)*)

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran *scrapbook* apabila hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat diuji cobakan ke uji coba kelompok terbatas. Penelitian ini dikatakan layak apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan peserta didik memenuhi kriteria skor minimal $61 \leq \text{skor} \leq 80$ atau pada kriteria kuat.

2. Praktis

Riduwan dan Akdon (2013:14 -18) menyatakan bahwa rumus untuk mengelola data per kelompok dari keseluruhan item adalah :

$$AP = \frac{X_i}{S_{it}} \cdot 100\%$$

Dimana :

AP = Angka Presentase yang di cari

X_i = Skor rata-rata Setiap Variabel

S_{it} = Skor ideal setiap Variabel

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Penilaian Praktis Suatu produk

Skala Penilaian	Kategori	Penilaian (%)
1	Sangat Lemah	$0 < N \leq 20$
2	Lemah	$21 < N \leq 40$
3	Cukup	$41 < N \leq 60$

4	Kuat	$61 < N \leq 80$
5	Sangat kuat	$81 < N \leq 100$

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.

