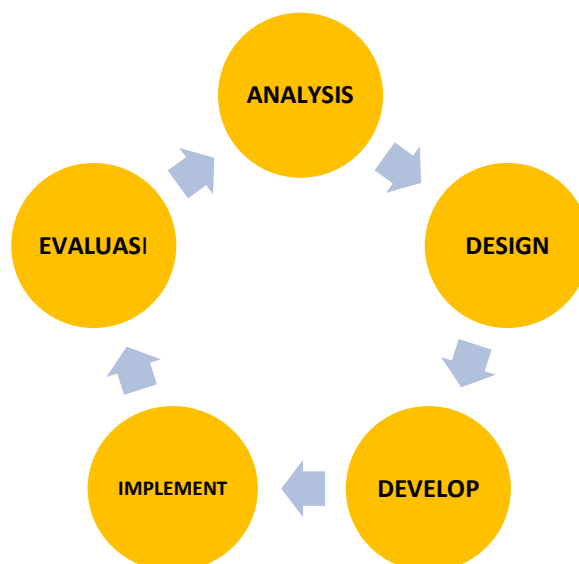


BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian *Research dan Development (R&D)* menurut Yong dkk (2012:2) model ADDIE merupakan proses generic yang tradisional yang di gunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis, fleksibel membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan. Sedangkan Sezer (2013:137) model ADDIE merupakan suatu pendekatan menekan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. 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 LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* sebagai bahan ajar 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 (Sezer dkk 2013: 137)

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*)

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 bahan ajar apa yang akan dibuat.

Setelah peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri 02 Negara Batin telah didapatkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya bahan ajar pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar LKS dan metode ceramah. Selain itu selama pandemi Covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara *daring* (dalam jaringan). Pembelajaran dilaksanakan dengan membagikan materi melalui *Google Classroom* tanpa ada penjelasan materi oleh guru. Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka akan dikembangkan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) di SMA Negeri 02 Negara Batin. Pengembangan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar 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 bahan ajar dan membuat plot pembelajaran (*storyboard*). Pada tahap ini tujuannya yaitu membuat rancangan dalam pembuatan produk yang telah ditetapkan sesuai dengan hasil analisis kondisi awal lingkungan

sekolah dan peserta didik dan kebutuhan bahan ajar yang dikembangkan yakni berupa bahan ajar pembelajaran LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)*. Hasil dari rancangan bahan ajar pembelajaran LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* yaitu :

- a. Pengumpulan berbagai macam buku ekonomi kelas X SMA dan berbagai bentuk referensi untuk dikaitkan dengan materi ekonomi yang dijadikan pedoman pembuatan dalam proses pengembangan.
- b. Mengkonsep poin-poin materi yang akan dimasukkan sesuai dengan pedoman kurikulum yang ada. Selanjutnya menyusun materi yang akan di tampilkan dalam bahan ajar pembelajaran LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)*.
- c. Berisikan materi serta gambar-gambar tentang BUMN, BUMD dan BUMS serta berisi tentang petunjuk penggunaan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)*.
- d. LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* diterapkan dalam latihan 1,2 dan 3.
- e. Memilih Desain bahan ajar dalam langkah pemilihan desain bahan ajar ini dengan cara menyusun beberapa kumpulan dari materi pembelajaran yang akan dimasukkan kedalam LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* pembelajaran. Materi tersebut akan diurutkan dengan disesuaikan pada indikator pembelajaran. Desain bahan ajar disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran ekonomi dan peserta didik. Selain gambar-gambar tentang penjelasan materi terdapat gambar-gambar emoji yang terdapat didalam LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* yang membuat tampilan lebih menarik.

3. Fase Pengembangan (*Development*)

Fase pengembangan mencakup penentuan aktivitas belajar, menentukan rencana manajemen pembelajaran dan system penyampaian, memilih atau menelaah bahan ajar yang ada, mengembangkan rencana pembelajaran, dan memvalidasi rancangan pembelajaran. Pada fase pengembangan ini digunakan peneliti untuk memvalidasikan produk yang telah di rencanakan, dirancang dan mengembangkan produk yang akan dibuat, Tujuan peneliti pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk LKPD berbasis

Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) sebagai bahan ajar pembelajaran materi BUMN, BUMD, dan BUMS yang valid dan praktis.

Pada fase Development ini peneliti akan memulai pembuatan bahan ajar yang sesuai dengan rancangan bahan ajar yang telah didesain, beberapa langkah yang akan dilakukan dalam fase development ini adalah melakukan pembuatan cover LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR). Selanjutnya penyusunan materi BUMN, BUMD dan BUMS serta menambahkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi BUMN, BUMD dan BUMS.

Bahan ajar yang dihasilkan selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli yaitu, ahli desain, ahli materi, dan ahli media untuk memberikan komentar dan saran mengenai LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) yang telah dikembangkan agar nantinya dapat dilakukan perbaikan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kevalidan dari LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR). Setelah produk LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) ini dinyatakan valid maka, langkah selanjutnya adalah melakukan uji cobakan ke kelas X SMA Negeri 02 Negara Batin. Uji coba disekolah terbatas dilakukan untuk dapat mengetahui kepraktisan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) yang telah dibuat. Dalam kegiatan ini peserta didik diminta untuk memberikan penilaian mengenai LKPD berbasis, *Intellectually, Repetition* (AIR) dengan menggunakan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon peserta didik mengenai kepraktisan dari LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR).

4. Fase Implementasi (*Implementation*)

Fase implementasi adalah tahap penerapan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) yang lebih luas, dimana tujuan dari fase ini adalah untuk menguji keefektivitas penggunaan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini fase implementasi tidak dilakukan karena dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) hanya sampai tingkat kevalidan dan kepraktisan saja, sehingga fase implementasi ini tidak dilakukan karena dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) ini tidak sampai pengukuran ke efektifan suatu produk.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dan kontrol mencakup kegiatan evaluasi internal, evaluasi eksternal, dan revisi sistem yang dikembangkan. Pada tahap ini pengembangan LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) sebagai bahan ajar pembelajaran tidak dilakukan, karena dalam penelitian ini hanya pada tahap implementasi mengukur kevalidan dan kepraktisan produk. Sehingga pada tahap evaluasi tidak dilakukan dalam penelitian.

C. 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 bahan ajar pembelajaran serta pembelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 02 Negara Batin. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan wawancara kepada Guru mata pelajaran Ekonomi dan peserta didik kelas X 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. Instrumen 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 13 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) Ahli Media

Angket untuk ahli media berbentuk pertanyaan dengan jumlah 12 pertanyaan. Angket ahli media ini menguji ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan LKPD Berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan oleh 1 Orang dosen Universitas Muhammadiyah Metro yang ahli dalam bidang ini. Ahli media mengkaji kesesuaian LKPD Berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR).

c) Ahli Materi

Angket untuk ahli materi berbentuk pertanyaan dengan jumlah 12 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.

d) 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 bahan ajar pembelajaran ekonomi.

c. 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 02 Negara Batin, foto-foto terkait proses penelitian disekolah, serta daftar nama peserta didik dan buku sumber belajar.

D. Teknik Analisis Data

Tahapan analisis data yaitu mengelola data yang telah diperoleh peneliti. Berikut beberapa tahapan dalam kegiatan teknik analisis data dari penelitian pengembangan yang peneliti lakukan:

1) Persiapan Kegiatan Analisis Data

Kegiatan persiapan ini peneliti memberikan lembar angket kepada para responden (para ahli dan peserta didik). Format angket yang akan di isi oleh ahli desain, ahli materi, dan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Format Angket Penilaian

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: Instrument Penelitian Skala Likert (Riduwan dan Akdon, 2013: 16)

Keterangan dari nilai yang ada dalam angket tersebut yaitu:

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Netral (N)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2) Tabulasi Data

Setelah didapatkan maka langkah selanjutnya yaitu menabulasi data tersebut dengan tujuan untuk mengelompokkan data atau menghitung data yang telah diisi oleh para ahli dan peserta didik. Data yang diperoleh ini nantinya akan dianalisis atau diterapkan sesuai dengan pendekatan yang ditentukan oleh peneliti. Hal ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar oleh ahli desain, ahli materi, dan peserta didik.

3) Penerapan Data

Setelah data ditabulasi, maka selanjutnya data tersebut akan dihitung presentase untuk mengetahui valid dan praktis LKPD berbasis *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) sebagai bahan ajar pembelajaran ekonomi.

a) Valid

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 158) untuk menentukan presentase data per kelompok dari seluruh item, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\bar{X}_t}{S_{it}} 100\%$$

Dimana:

AP = Angka persentase yang dicari

\bar{X}_i = Skor rata-rata (Mean) setiap variable

Sit = Skor ideal setiap variable

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 158)

Kemudian hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria validitas untuk mengetahui kevalidan suatu produk. Kriteria kevalidan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

Skala nilai	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	$81 < N \leq 100$

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013: 18)

Apabila hasil yang diperoleh $60 < N \leq 100\%$ maka produk atau bahan ajar pembelajaran sudah dapat dikatakan valid dan dapat diuji cobakan atau dilanjutkan keuji coba terbatas dengan syarat merevisi kembali berdasarkan hasil kuesioner.

b) Praktis

Manurut Riduwan dan Akdon (2013:158) untuk menentukan presentase data per kelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\bar{X}_i}{Sit} 100\%$$

Dimana:

AP = Angka persentase yang dicari

\bar{X}_i = Skor rata-rata (Mean) setiap variable

Sit = Skor ideal setiap variable

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013:158)

Kriteria kepraktisan produk dapat dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Skala nilai	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	$81 < N \leq 100$

Sumber: Riduwan dan Akdon (2013:18)

Hasil yang diperoleh lebih $60 < N \leq 100$ maka produk atau media pembelajaran sudah dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan dengan syarat merevisi kembali produk. Revisi dilakukan untuk membuat produk menjadi lebih baik lagi dengan memenuhi kriteria praktis untuk dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.