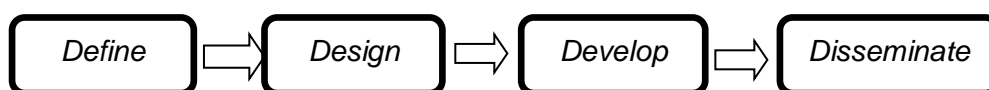


BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah 4-D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Model ini dipilih karena modelnya sistematis dan sangat mudah untuk dipelajari sehingga sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Lectora Inspire* berbasis *Means Ends Analysis* pada materi Ketenagakerjaan kelas XI. Sutarti dan Irwan (2017: 12-15) menyatakan bahwa *Four-D* model ini terdiri dari pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap uji coba (*disseminate*).



Gambar 3.1 Pengembangan Model 4D Thiagarajan

Sumber: Sutarti dan Irwan (2017:12)

Tahap pertama *define* peneliti melakukan tahap observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dengan mengumpulkan informasi dari proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap *design*, pada tahap ini akan didesain peneliti akan mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran *lectora inspire*, penyusunan desain produk dilakukan secara keseluruhan sehingga akan terlihat setiap bagian produk. Tahap ke tiga yaitu *develop* yang bertujuan untuk menghasilkan media yang telah di telaah dan di validasi sehingga layak di gunakan. Tahap ke empat *disseminate* yaitu penyebaran media pembelajaran ini dilakukan di sekolah yang dijadikan tempat untuk penelitian dan untuk kepentingan penelitian saja. Dimana pada tahap ini dilakukan penyebaran secara terbatas.

B. Prosedur Pengembangan

Menurut pendapat Sutarti dan Irwan (2017: 12-15) langkah-langkah pengembangan produk ini adalah 4-D (*Define, Design, Development, Disseminate*) dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu:

a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan masalah dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan dengan cara wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pemahaman peserta didik.

b. Analisis Peserta Didik

Tujuan dilakukannya analisis peserta didik yaitu untuk mengetahui ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan akhir berdasarkan kurikulum. Berdasarkan pra-survei yang dilakukan melakukan penyebaran angket dan wawancara peneliti menganalisis hasil belajar, materi yang sulit, media pembelajaran yang masih menggunakan menggunakan buku teks, handout, lembar kerja peserta didik. Dilihat dari situasi ini, maka perlu dikembangkan sebuah produk media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* pada materi ketenagakerjaan yang layak untuk digunakan oleh peserta didik di MA Ma'arif NU 02 Sidorejo.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran, menentukan keterampilan utama yang harus dikaji. Seperti Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang terkait dengan materi yang akan dikembangkan.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep ini dilakukan untuk mengkaji sebuah materi yang akan dikembangkan dan menyesuaikan dengan standar isi dan kebutuhan peserta didik di MA Ma'arif Nu 02 Sidorejo. Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan secara sistematis sehingga memenuhi prinsip pencapaian.

1. Kompetensi Dasar
 - a) Menganalisis permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi.
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
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

e. Analisis Tujuan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat dibentuk rumusan tujuan yang akan dibuat, sehingga pembuatannya terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* pada materi perpajakan kelas XI MA Ma'arif NU 02 Sidorejo dapat dinyatakan layak oleh para ahli dan dinyatakan layak oleh peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap *design* memiliki tujuan untuk menyiapkan prototipe pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:.

a. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah awal penghubung antara tahap define dan tahap design. Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik setelah kegiatan proses pembelajaran.

b. Pemilihan media

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Langkah ini dilakukan dengan mengidentifikasi analisis konsep dan analisis tugas yang relevan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Media yang dipilih

dalam penelitian ini adalah media interaktif yang berbentuk media pembelajaran *lectora inspire*

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran dan sumber pembelajaran. Format yang dipilih serta digunakan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan memiliki kriteria yang menarik dan memudahkan serta membantu dalam pembelajaran. Pemilihan format disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum baik isi maupun desain yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran.

1. Pendahuluan : berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
2. Materi : berisi materi tentang ketenagakerjaan
3. Uji kompetensi : berisi tentang soal-soal evaluasi ketenagakerjaan
4. Daftar pustaka

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Develop*) adalah tahap menghasilkan suatu produk pembelajaran bertujuan menghasilkan produk yang valid dan praktis.

a. Validasi perangkat oleh para ahli diikuti dengan revisi

Validasi merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Validasi ahli yang dilakukan setelah bahan ajar terbentuk. Sejumlah ahli diminta untuk mengevaluasi materi dari titik instruksional dan teknis, hal ini bertujuan media pembelajaran yang dikembangkan lebih tepat dan bermanfaat. Dalam tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli media dan ahli materi yaitu guru. Penilaian ahli pada media pembelajaran mencakup format, dan desain media pembelajaran. Sedangkan ahli materi mencakup bahasa dan kesesuaian dengan SK/KD dan konsep materi serta kesesuaian materi. Sedangkan ahli materi (guru) menilai apakah media pembelajaran yang digunakan dapat atau tidaknya digunakan dalam kelas.

b. Simulasi

Simulasi yaitu kegiatan mengoperasikan rencana pengajaran. Simulasi dilakukan dengan cara memberikan pengarahan dan cara penggunaan produk terlebih dahulu kepada peserta didik terkait dengan media pembelajaran yang dihasilkan sebagai proses pembelajaran di kelas XI IPS Ma Ma'arif Nu 02 Sidorejo.

c. Uji coba terbatas

Uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan kegiatan yang dikembangkan pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Produk yang dikembangkan diujikan pada kelas kecil sebanyak 10 peserta didik. Uji ini dilakukan untuk memperoleh masukan langsung seperti respon, komentar dan reaksi peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap uji coba dilakukan revisi dan uji coba kembali sampai produk yang dikembangkan menghasilkan produk, kemudian dilakukan revisi kembali.

d. Revisi Produk

Hasil dari tahap perancangan (*Design*) dan tahap pengembangan (*Development*) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan peserta didik.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap disseminate ini merupakan tahap penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala lebih luas dan bertujuan untuk mengkaji keefektifan penggunaan produk hasil pengembangan. Penelitian yang akan peneliti lakukan tidak sampai pada tahap penyebaran. Hanya sampai pada pengembangan, dikarenakan keterbatasan biaya dan keterbatasan waktu dalam penelitian.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, sehingga memerlukan teknik pengumpulan data yang tepat agar menghasilkan data yang sesuai. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means end analysis* pada materi Ketenagakerjaan. angket validasi yang diisi oleh validator yang terdiri dari (ahli media dan ahli materi).

a. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

a) Angket validasi ahli media

Angket ini berisi pernyataan berjumlah 15 point digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* pada materi ketenagakerjaan, yang telah dibuat agar dapat diujikan kepada peserta didik. Adapun indikator yang diamati pada aspek kelayakan media *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* antara lain: 1) aspek kualitas isi dan tujuan, 2) aspek kualitas penulisan, 3). aspek keselarasan penempatan tata letak yang sesuai dengan gambar, 4). aspek komposisi warna baground serta ukuran tulisan, dan 5). aspek keindahan pada media *lectora inspire*. Angket diberikan kepada bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd, beliau merupakan Dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro.

b) Angket validasi ahli materi

Angket ini berisi pernyataan berjumlah 15 point terkait kualitas isi dan cakupan materi-materi dan evaluasi dalam media pembelajaran *lectora inspire* yang meliputi kesesuaian KI dan KD, kesesuaian isi materi dengan indikator, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Angket diberikan kepada Ibu Suprpti, selaku guru mata pelajaran ekonomi kelas XI MA Ma'arif Nu 02 Sidorejo.

c) Angket validasi ahli desain pembelajaran

Angket ini berisi pernyataan berjumlah 12 point terkait dengan media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* pada materi ketenagakerjaan yang meliputi 1) kejelasan soal evaluasi, 2) kesesuaian soal evaluasi dengan materi, 3) jenis tipe variasi soal evaluasi serta ukuran tulisan. Angket diberikan kepada ibu Triani Ratna Wuri, M.Pd, beliau merupakan Dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro.

d) Angket Respon Peserta Didik

Angket ini berisi pernyataan berjumlah 15 point terkait dengan indikator tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* yang telah dikembangkan dapat dilihat dari aspek ketertarikan peserta didik terhadap media, tampilan media, kemudahan penggunaan media dan interaktifitas media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mencatat suatu informasi dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Menurut Sugiyono (2013 :194) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Teknik wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas XI dan untuk mendapatkan data-data tentang proses pembelajaran yang dilakukan di MA Ma'arif NU 02 Sidorejo untuk mendapatkan informasi terkait tentang perangkat pembelajaran, kondisi proses pembelajaran dikelas XI ips, dan media pembelajaran

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya. Kegiatan dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data-data tentang kondisi guru, peserta didik dan sarana prasarana yang ada di sekolah.

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 3. 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:

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

Dimana:

AP = Angka persentase yang dicari

Xi = Skor rata-rata Setiap Variabel

Sit = Skor ideal setiap Variabel

Kriteria validasi produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Kevalidan Suatu Produk

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

Riduwan dan Akdon: 2015:18

Jika hasil yang diperoleh dari $60 < N \leq 100$ maka produk yang dihasilkan sudah dapat dikatakan layak dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba pada kelompok kecil dengan merevisi kembali.

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* dinyatakan valid 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, 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 layak dan layak. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan ulang apabila masih belum memenuhi kriteria layak dan memerlukan tahap perbaikan kembali.

2. Praktis

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

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

Dimana:

AP = Angka Persentase yang dicari

Xi = Skor rata-rata Setiap Variabel

Sit = Skor ideal setiap Variabel

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. 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	$81 < N \leq 100$

Berdasarkan kriteria tersebut data hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat digunakan peserta didik penelitian dikatakan praktis, dapat di uji cobakan atau dilanjutkan ke uji coba terbatas dengan syarat merevisi kembali berdasarkan hasil angket.