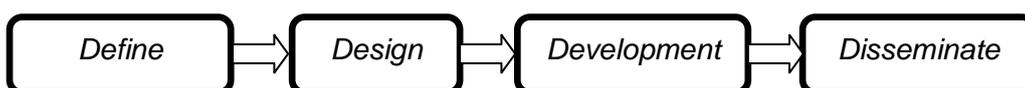


BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Pengertian penelitian pengembangan menurut Seels dan Richey (dalam Setyosari, 2013: 223) didefinisikan sebagai berikut: “*Development research, as apposed to simple instructional development, has been defined as teh systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and product that must meet the criteria of internal consistensy and effectivnes.*” Berdasarkan penjelasan tersebut penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Metode penelitian sendiri dibagi menjadi tiga yaitu metode penelitian kuantitatif, metode penelitian kualitatif dan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. 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 video sparkol berbasis *problem based instruction* yang berisi materi interaksi social kelas VII. Sutarti dan Irawan (2017: 12-15) menyatakan bahwa Four-D model ini terdiri dari pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap uji coba (*disseminate*).



Gambar 1. Pengembangan Model 4D (Adopsi dari Sutarti dan Irwan (2017: 12)

Tahap pertama *define* peneliti melakukan tahap observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada disekolah dengan mengumpulkan informasi dari proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap *design*, pada tahap ini akan didesain media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction* sehingga menjadi sebuah media pembelajaran. Tahap yang ketiga yaitu tahap

development, dalam tahap ini yang sebelumnya sudah melalui tahap perancangan kemudian di kembangkan menjadi sebuah produk. Tahap design yang telah disusun kerangka video sparkol atau kemudian direalisasikan menjadi media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction* yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Selanjutnya video sparkol akan di validasi perangkat oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik dengan angket yang telah dibuat. Kemudian pada tahap keempat yaitu tahap *disseminate*, video sparkol ini dilakukan terbatas pada sekolah yang dijadikan tempat untuk penelitian dan untuk kepentingan penelitian saja.

B. Prosedur Pengembangan

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

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap awal ini dilakukan pengamatan dan pengumpulan data mengenai kebutuhan siswa untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat dalam pembelajaran. 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 cara wawancara dengan guru mata pelajaran IPS untuk mengetahui permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Peserta didik

Tujuan dilakukannya analisis peserta didik yaitu untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan akhir berdasarkan kurikulum. Berdasarkan pra-survei yang telah dilakukan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik diperoleh dari guru saja dan dalam menyampaikan materi masih banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS karena metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah dan sumber belajar yang digunakan masih menggunakan buku saja. Dilihat dari situasi ini, maka perlu dikembangkan media

pembelajaran video *sparcol* berbasis *problem based instruction* yang valid dan praktis.

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 dikembangkan.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengkaji materi yang akan dikembangkan dan menyesuaikan dengan standar isi dan kebutuhan peserta didik. Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan secara sistematis sehingga memenuhi prinsip pencapaian Kompetensi Dasar dan Indikator.

e. Analisis Tujuan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibentuk rumusan tujuan yang akan dibuat, sehingga pembuatannya terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran video *sparcol* berbasis *problem based instruction* materi interaksi sosial kelas VII SMP Negeri 2 Metro yang dinyatakan valid oleh para ahli dan praktis menurut respon peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan video *sparcol*. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang video *sparcol* yang dikembangkan. Langkah langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Penyusunan tes acuan patokan, langkah ini merupakan penghubung antara tahap *define* dan *design*.
- b. Pemilihan pengembangan media pembelajaran video *sparcol* yang sesuai tujuan, untuk menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan pengembangan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan analisis kebutuhan di SMP Negeri 2 Metro yaitu media pembelajaran video *sparcol* berbasis *problem based instruction*. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran peserta didik masih banyak yang kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS.
- c. Pemilihan format media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media pembelajaran video *sparcol* yang disesuaikan dengan materi

pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. Pada perancangan media pembelajaran video sparkol, proses yang sistematis dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang penggunaan media pembelajaran, merancang desain media pembelajaran, untuk mengukur keberhasilan serta kevalidan media yang digunakan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, dan telah dinyatakan valid berdasarkan para ahli. Tahap ini meliputi:

- a. Validasi perangkat oleh pakar diikuti dengan revisi. Validasi ahli dilakukan setelah media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction* telah selesai dibuat. Validasi ini melibatkan ahli media yang terdiri dari 1 dosen yaitu Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd, dan ahli materi terdiri dari 1 dosen yaitu Bapak Basirun. NH, S.Pd. Setelah itu dilakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli. Media pembelajaran yang sebelumnya divalidasi kemudian di uji cobakan.
- b. Simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pembelajaran. Simulasi dilakukan di SMP Negeri 2 Metro, tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan praktek penggunaan produk pengembangan yang dihasilkan sebagai pembelajaran serta menilai kepraktisan produk yang dikembangkan yaitu dengan cara mengisi angket.
- c. Uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil kelas VII sebagai sampel yang diminta untuk memberikan tanggapan serta mengomentari produk yang dihasilkan.
- d. Berdasarkan hasil yang didapat pada (2) dan (3), maka hasilnya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi produk.

4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tujuan dari tahap penyebaran (*disseminate*) ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengetahui penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain, dan
- b) Menguji efektivitas penggunaan perangkat pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan. Peneliti hanya melakukan sampai pada tahap *development* dikarenakan peneliti

hanya mengembangkan produk sampai tahap valid. Selain itu dikarenakan oleh terbatasnya waktu penelitian. Apabila peneliti ingin menggunakan model penelitian 4D ini sampai tahap *disseminate* membutuhkan waktu yang cukup lama.

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 video sparkol berbasis *problem based instruction* adalah wawancara dan angket validasi.

a. Wawancara

Instrumen ini berupa daftar wawancara terhadap guru mata pelajaran IPS dan peserta didik SMP Negeri 2 Metro tentang media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui masalah yang dapat dijadikan potensi pengembangan media pembelajaran.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipasi responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Angket yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction* adalah ahli media dan ahli materi.

1) Angket validasi ahli media

Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction*, yang telah dibuat agar dapat diujikan kepada peserta didik. Angket akan diberikan kepada ahli media yaitu Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd beliau merupakan dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro.

2) Angket validasi ahli materi

Angket ini berisi pernyataan terkait kualitas isi dan cakupan materi dalam pembelajaran video *sparcol* berbasis *problem based instruction*. Angket akan diberikan kepada Bapak Basirun. NH, S.Pd, beliau merupakan dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro.

Untuk mendapatkan produk yang layak sesuai dengan kebutuhan maka diperlukan langkah-langkah validasi produk tersebut, yaitu:

1) Menunjukkan media pembelajaran video sparkol berbasis *problem based instruction*.

- 2) Memberikan lembar angket kepada ahli media dan ahli materi yaitu dengan 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi sebagai validator untuk menilai produk yang telah dihasilkan.
- 3) Memeriksa kembali angket yang telah diisi oleh validator
- 4) Merevisi produk
- 5) Memberikan lembar pernyataan validasi kepada validator
- 6) Produk dinyatakan layak oleh validator.

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 3. 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)

D. Teknik Analisis Data

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara mengelompokkan jenis-jenis data yang diperoleh sehingga peneliti mudah memahami data dan menarik kesimpulan.

a. Valid

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

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

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013:18)

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

Tabel 4. 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, pembelajaran video *sparcol* berbasis *problem based instruction* 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, 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.

b. Praktis

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

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013:18)

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. 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.