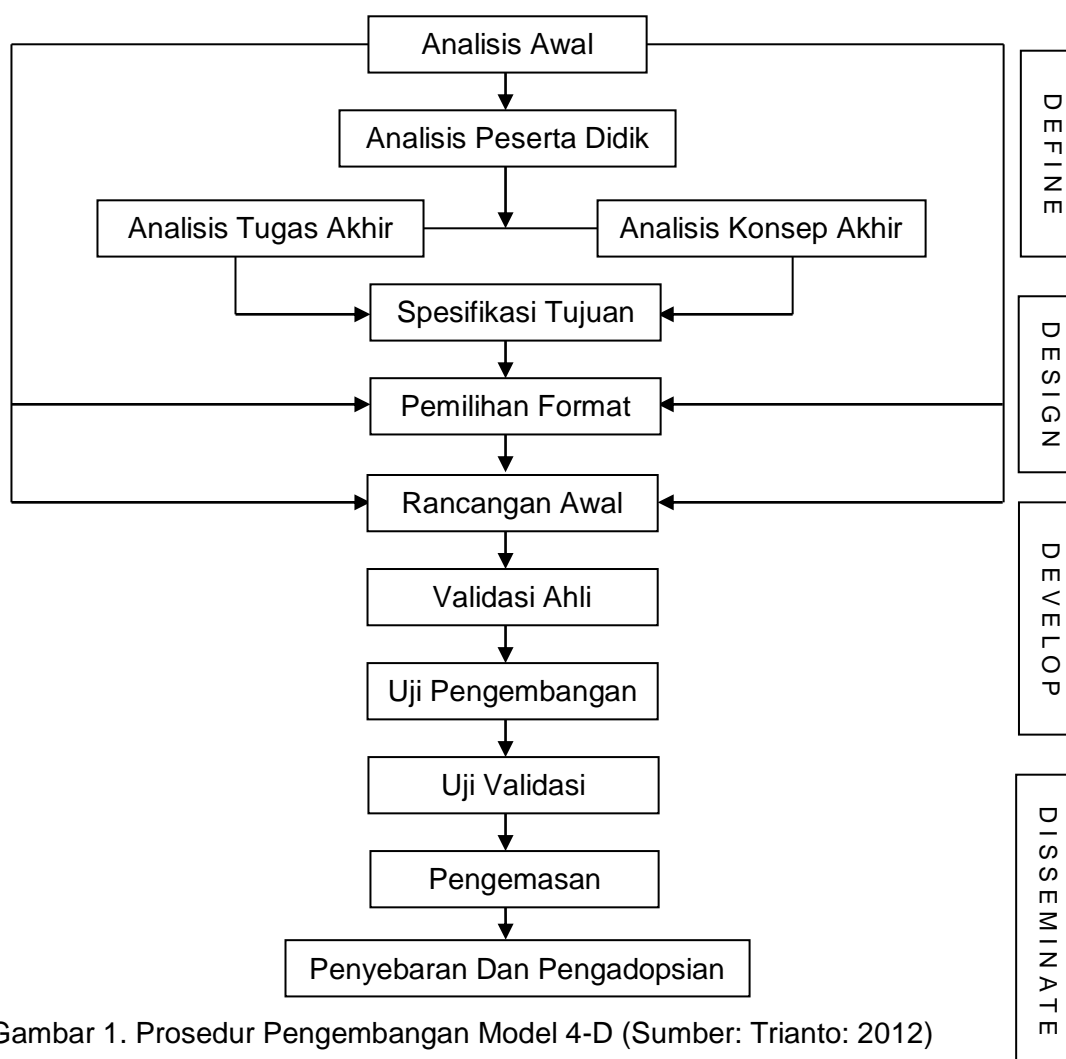


BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Berikut adalah model 4-D yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model 4-D (Sumber: Trianto: 2012)

Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan

untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro*. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. Kelebihan model 4-D ini adalah uraiannya lebih jelas dan sistematis. Sedangkan kekurangannya yaitu tidak dijelaskan mana yang didahulukan antara analisis tugas dan analisis konsep.

B. Prosedur Pengembangan

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut S. Thiagarajan Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (dalam Trianto: 2012) Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Hasil dari tahapan ini adalah permasalahan yang terjadi di kelas serta solusi dalam pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

a. Analisis Awal Akhir (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro*. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang sesuai untuk dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik

meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro*.

Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dengan cara mengidentifikasi dan menyusun materi yang disampaikan.

d. Spesifikasi Tujuan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dibentuk rumusan tujuan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang akan dibuat, sehingga dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebagai media pembelajaran IPS terpadu materi kebutuhan manusia di SMP Negeri 3 Sekampung yang valid.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS Terpadu. Hasil dari tahapan ini berupa desain animasi video yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro*. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan format yang dimaksud yaitu untuk mendesain dan merancang isi media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro*.

b. Rancangan awal

Rancangan awal yaitu rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa *Draft I* dari media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro*.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dengan menguji kelayakan produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan validasi para ahli. Sehingga menghasilkan produk yang layak melalui revisi masukan dari para ahli. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi IPS dalam media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang telah dibuat kemudian akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* tersebut layak diterapkan atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Metro. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

Subjek uji coba dalam produk ini dilakukan pada uji ahli dan uji coba kelompok kecil. Seperti dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji Ahli (Evaluasi Ahli)

Pada tahap uji coba ini hanya dilakukan validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

1) Ahli Materi

Ahli materi yaitu guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 3 Sekampung, yaitu Bapak Hendri Oktario, S.E.

2) Ahli Media

Ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro, yaitu Bapak Riswanto, M.Pd. dan Bapak Fajri Ari Wibawa, M.Pd.

b. Uji Pengembangan (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas. Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang telah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba produk perseorangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh peserta didik yang merupakan subjek penelitian. Hasil dari tahapan ini adalah respon dari peserta didik.

Pada tahap ini di uji cobakan pada kelompok kecil peserta didik di kelas VII di SMP Negeri 3 Sekampung yang berjumlah 10 dari 30 peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan di luar jam pelajaran atau di rumah peserta didik yang dipilih untuk ikut uji coba kelompok kecil dengan mengikuti peraturan pemerintah pada pandemi covid-19. Ini bertujuan agar saat melakukan uji coba kelompok kecil tidak ada peserta didik yang melanggar peraturan pemerintah untuk tetap berada dirumah saja.

Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015:124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Hal ini dilakukan karena peneliti memilih peserta didik sebagai sampel yang berada disekitar rumah peneliti untuk uji coba produk di luar jam pelajaran.

4. Tahap Diseminasi (*diseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain. Tujuan lain dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Namun, pada tahap ini tidak dilaksanakan peneliti secara lebih mendalam, karena keterbatasan waktu. Penelitian pada tahap ini menyebarkan Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* melalui *google drive*, *youtube whatsapp* dan *share it*. Hasil dari tahapan ini Media pembelajaran multimedia interaktif berbantu *adobe premiere pro* yang layak digunakan oleh khalayak ramai.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data sangat penting dalam penelitian, oleh karena itu kesalahan dalam pemilihan instrumen pengumpulan data akan memberikan data yang salah. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: dokumentasi, lembar validasi para ahli, angket kevalidan dan kepraktisan produk oleh peserta didik.

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Likert berkriteria lima tingkat respon (Sugiyono, 2017: 165) 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	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat tidak Setuju

(Sugiyono, 2017)

Jenis data dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari ahli media, ahli materi, serta respon peserta didik. Data kualitatif berupa deskripsi, skema ataupun gambar yang didapat dari angket subjek uji coba. Data-data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui valid dan praktis produk yang dikembangkan.

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. Kegiatan dalam tahap analisis dapat meliputi :

a. Valid

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data per kelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\% \quad \dots\dots\dots (1)$$

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Suatu Produk

No.	Interval Rata-rata Penilaian Ahli	Kriteria untuk Ahli
1	81 ≤ skor ≤ 100	Sangat Kuat
2	61 ≤ skor ≤ 80	Kuat
3	41 ≤ skor ≤ 60	Cukup
4	21 ≤ skor ≤ 40	Lemah
5	0 ≤ skor ≤ 20	Sangat Lemah

(Riduwan dan Akdon, 2013)

Hasil yang diperoleh lebih dari 61% maka produk sudah dapat diujicobakan 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 ≤ skor ≤ 80 atau pada kriteria kuat.

b. Praktis

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data perkelompok dari keseluruhan item menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum \text{skor yang diberikan peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\% \quad \dots\dots\dots (2)$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Skala Nilai	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	$0 < N \leq 20$

(Riduwan dan Akdon, 2013)

Berdasarkan kriteria tersebut data Hasil yang diperoleh lebih dari 61% 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.