

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

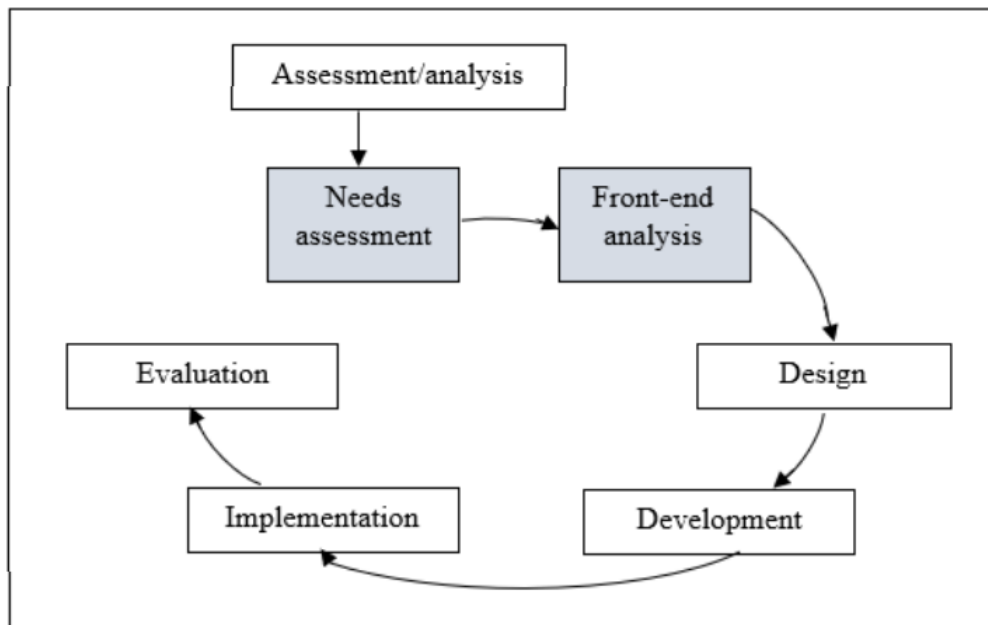
#### **A. Model Pengembangan**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan bukanlah menguji teori, melainkan pengembangan dapat ditafsirkan cara mengembangkan produksi produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran berbasis smart app creator pada materi karakteristik negara ASEAN kelas VI SD. Pemilihan Model yang digunakan ialah model penelitian ADDIE. Prosedur di model ini ialah terdiri dari: *Analysis*: Analisis, *Design* : Desain, *Development* : Pengembangan, *Implentation* : Implementasi, dan *Evaluation* : Evaluasi. Memilih Model ADDIE beralasan dimana tata kegiatannya dinilai sederhana namun pada saat pengimplementasiannya tetap ada sesuai koridor yang tersistematis, dimana untuk tiap langkahnya berpijak di step terdahulu yang telah diperbaiki hingga menjadikan terbentuk produk yang layak .

Sebagaimana pendapat Sudjana (Wisada, 2019:3) beliau mengungkapkan bahwa pengembangan model ADDIE ialah model pendekatan yang sistem dan proses memiliki hasil catatan dari tiap tahap mampu menjaadi panduan dalam pengembangan pembelajaran menuju tahapan berikutnya. Oleh itu dikembangkan media pembelajaran berbasis Smart App Creator yang fungsinya menyuguhkan materi pembelajaran Karakteristik Negara ASEAN di kelas VI SD dengan model ADDIE.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pada penelitian dan pengembangan mengacu pada model ADDIE yang dibentuk oleh Lee dengan partnernya Owens. Alasan memilih model didasari Lee & Owens (2004) karena banyak digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran.



Gambar 3.1 Konsep Prosedur Pengembangan ADDIE

## 1. Tahap Analisis

Tujuan pelaksanaan tahap analisis ialah demi mencari keadaan, fakta, ataupun informasi apabila terdapat permasalahan yang terjadi di realita lapangan. Mengenai aktivitas yang hendak dilakukan pada tahap ini ialah menemukan Kebutuhan dengan suatu proses penganalisisan kebutuhan beserta pembelajaran yang akan digunakan di kelas VI SDN Citerep. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara dan juga dokumentasi.

### a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap *Need Assesment* dengan wawancara dapat terindikasi masalah atau kesenjangan antara kondisi nyata dengan yang diinginkan, serta diketahui media pembelajaran apa yang dibutuhkan.

### b. Analisis Menyeluruh

*Front-End Analysis* yang dilakukan ialah mencari informasi yang dapat digunakan menyelesaikan kebutuhan. Seperti menganalisis keadaan peserta didik beserta pembelajaran yang digunakan di kelas VI SDN Citerep .

## 2. Tahap Perancangan

Design dari media pembelajaran dirancang dalam tahapan ini didasari pada temuan analisis yang sebelumnya telah teridentifikasi. Hal ini diupayakan sebagai bentuk persiapan rancangan media pembelajaran yang akan dilakukan pengembangan . Pada tahapan desain dibagi menjadi beberapa tahap, diantaranya :

### a. Pemilihan Media

Peneliti melakukan pemilihan media yaitu smart apps creator yang dapat menunjang pengemasan pembelajaran agar nantinya dapat digunakan dalam penyampaian pembelajaran.

### b. Pengkajian Materi

Peneliti menyusun desain materi untuk disajikan kedalam media pembelajaran yang akan dikembangkan sumber materi didapatkan dari analisis pembelajaran.

### c. Perancangan Desain Produk

Peneliti medesain produk yang ingin dikembangkan dimana desain tersebut diupayakan merefleksikan materi yang berlaku dan mendukung kemenarikan dalam pembelajaran.

### d. Perancangan Instrumen Penilaian Produk.

Ketika merancang instrumen untuk menilai media, peneliti menyusun, membuat, serta mendesign rangka handal seperti angket validasi materi, lalu media, dan respn peserta didik. Tujuan dari instrumen penilaian yaitu agar dapat mengetahui mengenai ketepatan kevalidan / dari mutu media serta kepraktisan media yang dikembangkan.

## 3. Tahap Pengembangan

### a. Pengembangan Produk

Di tahap ini proses untuk pengembangan produk yaitu media belajar dengan basis Smart App Creator. Adapun tahapan yang dijalankan disesuaikan dengan pengkajian materi dan perancangan desain yang sudah dilakukan sebelumnya.

**b. Validasi**

Melaksanakan *review* media dengan melaksanakan validasi media pada ahli materi juga media untuk mengetahui apakah terdapat masukan atau komentar dalam memperbaiki produk yang dikembangkan sehingga dapat dijadikan acuan dalam merevisi produk.

**c. Revisi**

Memperbaikinya media pembelajaran sesuai arahan serta saran ahli materi juga media agar terlihat perbedaan yang lebih baik dari media awal dengan yang setelah revisi.

**4. Tahap Implementasi**

Media yang telah di validasi dan revisi selanjutnya dapat di ujicoba. Tahap ini produk yang dihasilkan ialah bernama KARNEAN “Karakteristik Negara ASEAN” di ujikan kepada 1 guru dan 32 peserta didik kelas VI SDN Citerep. Dimana guru dan peserta didik setelah menggunakan akan diarahkan untuk melakukan pengisian angket respon yang telah disediakan untuk memberi pendapat terhadap media pembelajaran.

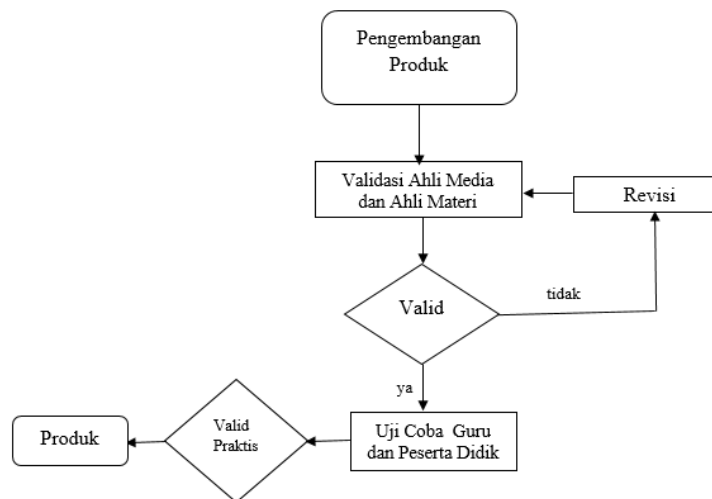
**5. Tahap Evaluasi**

Tahapan diakhiri dengan menevaluasi dimana untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengembangan media KARNEAN. Tahap ini akan dijabarkan hasil kualitas media KARNEAN yang telah dikembangkan. Seperti mengetahui penilaian kelayakan media yang dinilai oleh validator materi dan media, juga kepraktisan media oleh guru dan peserta didik.

## C. Desain Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba

Sebelum melangkah pada proses uji coba, peneliti membentuk desain uji coba untuk alur pelaksanaan ketika uji coba yang mana berupa skema seperti dibawah ini :



Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan

### 2. Subjek Uji Coba

Pengembangan media pembelajaran dengan basis aplikasi Smart Apps Creator pelaksanaannya di SDN Citerep dengan alamat di Kecamatan Walantaka, Kota Serang Banten. Alasan peneliti memilih sekolah ini untuk dijadikan sebagai subjek penelitian karena hal dasar, yaitu mudah dalam mendapatkan informasi dan sebuah data, serta tersediaan kepemilikan *smartphone* peserta didik yang memadai. Untuk Subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas VI SDN Citerep yang berjumlah 32 orang dan guru kelas.

### 3. Jenis Data

Data Kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari para validator, serta pendapat yang diperoleh dari guru dan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor lembar validasi dari para ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data mengenai media pembelajaran yang sudah dikembangkan, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

#### **a. Wawancara**

Wawancara ialah pengumpulan informasi terkait masalah yang diselidiki dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada narasumber/responden terpilih (Rukajat, 2018) Wawancara pada penelitian ini ditujukan untuk guru kelas VI SDN Citerep dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah, serta sebagai data temu-temuan awal berkaitan apa kebutuhan peserta didik untuk proses dikembangkannya media pembelajaran.

#### **b. Angket**

Angket difungsikan agar mengetahui tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan dari media KARNEAN yang sudah dibuat, maka diperlukannya angket validasi media untuk ahli serta angket respon guru dan peserta didik.

##### **1) Angket Validasi**

Pemberian nilai pada media KARNEAN dapat diperoleh melalui angket validasi ahli, yaitu ahli materi dan juga media sebelum memasuki pengimplementasian. Penerima angket ialah 2 ahli materi dan 2 ahli media. Subjeknya ialah dosen ahli materi dan dosen ahli media. Hasil validasi berguna sebagai tonggak ukur dalam pengembangan dan perbaikan media.

##### **2) Angket Respon Pengguna**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik angket untuk mencari tau informasi mengenai respon guru dan peserta didik di kelas VI SDN Citerep terhadap media pembelajaran. Selain itu juga untuk mengetahui kesesuaian media dengan peserta didik serta persepsi kemenarikan

media pembelajaran mampu ditinjau melalui angket respon peserta didik.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan suatu cara untuk mencari data tentang suatu hal baik berupa catatan, notulensi, agenda, gambar, dan lainnya (Arikunto, 2019: 201). Dalam penelitian ini data diperoleh dengan menggunakan dokumen seperti daftar nama siswa, jumlah siswa, foto wawancara, dan foto kegiatan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran di SDN Citerep.

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Yusup (2018:17) bertujuan untuk menghasilkan kebenaran atau kesesuaian diikuti fakta serta kesimpulan dalam sebuah penelitian diperlukan instrumen yang baik. Pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar pedoman wawancara, lembar validasi ahli, dan juga lembar angket. Lembar angket validator memiliki dalam mengetahui bagaimana kelayakan media untuk digunakan ketika proses pembelajaran. Selain itu, terdapat juga instrument angket praktialis untuk guru dan respon kemenarikan siswa menggunakan media pembelajaran.

### **a. Instrumen Wawancara**

Wawancara semi struktur dalam hal ini dilakukan kepada wali kelas VI SDN Citerep memiliki tujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah, serta sebagai informasi data temuan awal berkaitan kebutuhan peserta didik dalam proses pengembangan media pembelajaran. Anggito, A., & Setiawan (2018: 88) mengungkapkan ketika kegiatan wawancara berlangsung, peneliti harus mendengarkan dengan seksama kemudian membuat catatan atas jawaban narasumber.

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran kelas VI di SDN Citerep ?
2.	Bagaimana cara Ibu dalam mengajar dan menyajikan materi di kelas?
3.	Apa kendala Ibu yang dialami selama mengajar IPS khususnya pada materi Karakteristik Negara ASEAN?
4.	Apakah dalam aktivitas belajar mengajar Ibu menggunakan tambahan media pembelajaran?
5.	Bagaimana perilaku peserta didik apabila menggunakan media?
6.	Apakah Ibu telah menggunakan teknologi dalam pembelajaran?
7.	Menurut Ibu apakah perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital untuk menunjang kegiatan pembelajaran?
8.	Bagaimana kemampuan peserta didik dalam penggunaan teknologi pada <i>smartphone</i> ?
9.	Apakah sekolah atau guru sudah mengetahui dan mengembangkan media berbasis aplikasi Smart Apps Creator?

## b. Angket

### 1) Angket Validasi Ahli

#### a) Instrumen Validasi Ahli Materi

Angket Validasi ini ditujukan kepada dosen ahli materi.

Pada instrumen ini peneliti mengacu pada instrumen BSNP

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi	1,2,3
		Keakuratan Materi	4,5,6
		Kemutakhiran Materi	7,8
2	Kelayakan Penyajian	Penyajian Pembelajaran	9,10



3	Kelayakan Bahasa	Lugas	11,12
		Komunikatif	13
		Perkembangan peserta didik	14

### b) Instrumen Validasi Ahli Media

Angket Validasi ini ditujukan kepada dosen ahli media. Pada pembuatan instrumen peneliti memodifikasi instrumen Adhiono (2021: 98).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Rekayasa Media	Kemudahan penggunaan media.	1,2,3,
		Kualitas navigasi	4,5,6,7
2.	Kualitas Desain	Kualitas tampilan	8,9,10
		Warna dan <i>background</i>	11
		Keterbacaan teks	12
		Sajian antar <i>slide</i>	13
3	Kebahasaan dan Interaktif	Lugas	14,15
		Penunjang pembelajaran	16,17,18
		Keterbaruan	20
		Konten	21

## 2) Angket Respon Pengguna

### a) Instrumen Angket Respon Guru

Dalam instrumen peneliti memodifikasi dari instrumen Wangi (2021: 153). Uji kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari angket respon guru .

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Penyajian	Materi	1,2,3
		Bahasa	4,5
2.	Kebermanfaatan	Menunjang pembelajaran	6,7
3.	Teknis	Kemudahan dalam menggunakan Media	8,9
		Efisiensi	10

### b) Instrumen Angket Peserta Didik

Media pembelajaran baik, ialah dimana selain sesuai dengan tujuan pembelajaran pun harus mampu memiliki daya tarik (menarik) untuk perhatian peserta didik supaya menciptakan atmosfer pembelajaran yang aktif, bermakna, serta menyenangkan (Subagyo, 2022: 62). Kemenarikan media pembelajaran diperoleh dari angket respon peserta didik. Instrumen ini memodifikasi dari instrumen Rohman & Rahmawati (2018: 47)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik Terhadap Kemenarikan Media

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Isi Media	Materi	1,2
		Latihan soal	15
2.	Kemenarikan Desain	Kemudahan mengakses media	3,4*
		Ketertarikan pada tampilan media	5*,6
3.	Penerimaan Pembelajaran	Pengalaman belajar	7,8
		Rasa senang ketika menggunakan media	9,10
		Memotivasi ketika belajar	11,12*
		Minat menggunakan media untuk materi lain	13,14

### 3. Teknik Analisis Data

#### a. Analisis Data Hasil Validitas Ahli

Data validasi bersumber dari hasil skor perolehan validator. Instrumen lembar validasi ahli materi juga media pada penelitian ini menggunakan pedoman perhitungan berdasarkan skala likert (1-4) ialah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Keterangan Skor Penilaian Validitas Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Uji Validitas pada penilaian di atas dapat dilakukan dengan menggunakan teknik perhitungan Gregory, (2007). Penilaian relevannya perhitungan Gregory yang digunakan yaitu berdasarkan kategori berikut:

Tabel 3.7 Penilaian Relevansi Butir

Skor Relevansi Butir			
1	2	3	5
Kurang Relevan (0)		Relevan (1)	

Sumber: (Retnawati, 2016)

Kategori hasil perolehan nilai kemudian ditabulasikan dalam bentuk matriks berikut:

Tabel 3.8 Tabulasi Matriks Gregory

Tabulasi Silang 2x2		Validator 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Validator 2	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Adapun Koefisien Validitas Isi yaitu:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan:

- A = Validator 1 dan 2 tidak relevan
- B = Validator 1 relevan, Validator 2 tidak relevan
- C = Validator 1 tidak relevan, Validator 2 relevan
- D = Validator 1 dan 2 relevan

Kemudian nilai Validitas Isi diinterpretasikan dalam Tabel berikut:

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Koefisien Validitas Gregory

Koefisien	Kategori Validitas
0,80-1,00	Validitas Sangat Tinggi
0,60-0,79	Validitas Tinggi
0,40-0,59	Validitas Sedang
0,20-0,39	Validitas Rendah
0,00-0,19	Validitas Sangat Rendah

## b. Analisis Data Respon Pengguna

### 1. Respon Guru

Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data melalui angket guru dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.10 Keterangan Skor Penilaian Respon Guru

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kemudian, hasil skor yang diperoleh dan diinterpretasikan dalam skala kepraktisan media pembelajaran rating nilai Respon Guru yang dikemukakan oleh Sholihati (2021 : 180) berikut :

$$\text{Rating Nilai Respon Guru} = \frac{\text{Total Skor Respon Guru}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah itu hasil persentase dapat diinterpretasikan dengan kategorikan berikut:

Tabel 3.11 Kualifikasi Nilai Respon Guru

Interval Nilai (%)	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
<40	Kurang Baik

Sumber: (Riduwan, 2018 : 23)

## 2. Respon Guru Peserta Didik

Untuk analisis data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data melalui lembar angket kemenarikan media adalah sebagai berikut

Tabel 3.12 Keterangan Skor Penilaian Peserta Didik

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarkan hasil data dari angket maka analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus yang nyatakan oleh Sugiono (2012: 94)

$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$	Keterangan :
	P = Angka persentase kuisioner
	F = Jumlah skor yang diperoleh
	N = Jumlah skor maksimum

Setelah itu hasil persentase dapat diinterpretasikan dengan kategorikan berikut:

Tabel 3.13 Kualifikasi Kemenarikan Media

<b>Interval Nilai (%)</b>	<b>Kategori</b>
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
<40	Kurang Menarik

Sumber: (Riduwan, 2018 : 23)

Media KARNEAN dengan basis Smart Apps Creator yang telah dibuat peneliti bisa dianggap praktis apabila hasil angket respon oleh guru pada skor 61%-100% pada kategori baik ataupun sangat baik serta respon peserta didik terhadap kemenarikan media sebesar 61-100% pada kategori menarik ataupun sangat menarik. Maka media dapat digunakan dalam pembelajaran karena sudah sesuai dengan kriteria pembelajaran.