

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Terdapat empat ciri utama dalam penelitian *R&D*, ciri pertama *studying research findings pertinent to the product to be develop* hal ini berarti studi atau penelitian awal untuk mencari temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Ciri kedua, *developing the product based on this findings* artinya mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian. Ciri ketiga, *field testing it in the setting where it will be used eventually*. Di dalam penelitian ini dilakukan uji lapangan dalam setting atau situasi nyata di mana produk akan digunakan. Ciri ke empat, *revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage*. Penelitian ini melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam tahap uji lapangan (Borg, 1983).

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian dan pengembangan dapat disebut sebagai metode penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Di dalam pelaksanaan penelitian pengembangan terdapat beberapa proses yang dapat digunakan, pertama proses deskriptif, kedua proses evaluatif, dan ketiga proses eksperimental. Proses penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang sudah ada, yaitu meliputi (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau dasar produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pengguna, seperti sekolah, guru, kepala sekolah, peserta didik, serta pengguna lainnya, (3) faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan produk yang akan dihasilkan (Sa'adah, 2020).

Proses evaluatif digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk yang dikembangkan harus melalui serangkaian uji coba dan setiap proses uji coba harus dilakukan evaluasi. Sedangkan proses

eksperimen, digunakan untuk menguji kemampuan produk yang dihasilkan. Di dalam proses eksperimen, pengukuran tidak hanya dilakukan pada pada kelompok eksperimen, melainkan juga pada kelompok pembandingan atau kelompok kontrol. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan tingkat kemampuan dari produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, proses eksperimen dilakukan untuk menjawab bagaimana efektivitas model pembelajaran IPS *role playing card* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat wirausaha peserta didik SMP.

### 3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian pengembangan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) yang berada di dua kategori wilayah yakni, wilayah Kota dan Kabupaten Bekasi. Subjek penelitian pada uji coba terbatas atau uji coba lapangan awal dilaksanakan di **SMPN 5, SMPN 21 Kota Bekasi, dan SMPN 1 Babelan Kabupaten Bekasi**. Sementara untuk uji coba tahap luas dilaksanakan di lima sekolah yakni, **SMPN 2 Cabangbungin Kabupaten Bekasi, SMPN 3, SMPN 46 Kota Bekasi,** kemudian **SMPN 1 Cikarang Barat, dan SMPN 2 Muara Gembong Kabupaten Bekasi**. Kemudian untuk uji efektivitas dilakukan di dua sekolah yakni, **SMPN 1 Kota Bekasi, dan SMPN 2 Sukawangi Kabupaten Bekasi**. Adapun kelas model yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian (*purposive sampling*) yang menjadi sampel uji coba model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Untuk lebih jelas, disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Subjek Penelitian**

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	SMPN 5 Kota Bekasi (K)	74	Uji Coba Terbatas
2.	SMPN 21 Kota Bekasi (K)	81	Uji Coba Terbatas
3.	SMPN 1 Babelan Kabupaten Bekasi (D)	71	Uji Coba Terbatas
4.	SMPN 2 Cabangbungin Kabupaten Bekasi (D)	53	Uji Coba Luas
5.	SMPN 46 Kota Bekasi(K)	60	Uji Coba Luas
6.	SMPN 3 Kota Bekasi(K)	80	Uji Coba Luas

7.	SMPN 2 Muara Gembong Kabupaten Bekasi (D)	42	Uji Coba Luas
8.	SMPN 1 Cikarang Barat (D)	75	Uji Coba Luas
9.	SMPN 1 Kota Bekasi (K)	75	Uji Efektivitas
10.	SMPN 2 Sukawangi (D)	56	Uji Efektivitas
<b>Jumlah</b>		<b>667 Siswa</b>	

### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam upaya pengembangan penerapan pembelajaran *role playing card (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha etnis Madura dalam upaya meningkatkan minat berwirausaha peserta didik, maka dilakukan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Pengumpulan data melalui observasi dimulai pada tahap analisis kebutuhan. Observasi dilakukan melalui kegiatan pengamatan berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan kepada beberapa guru di sekolah menengah pertama. Observasi tersebut meliputi observasi analisis kebutuhan pembelajaran IPS dan observasi analisis kebutuhan peserta didik. Selanjutnya peneliti mengamati secara langsung penyampaian kompetensi dasar yang berkaitan dengan kewirausahaan dalam proses pembelajaran IPS.

#### 2. Wawancara

Teknik wawancara digunakan oleh peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal spesifik dan mendalam dari narasumber seperti, kepala sekolah, pengawas, orang tua, pendidik, dan peserta didik. Melalui proses wawancara peneliti dapat memperoleh informasi yang akurat tentang pentingnya pengembangan suatu model pembelajaran dalam upaya meningkatkan potensi peserta didik. Dalam proses wawancara peneliti melakukan wawancara pada satu guru IPS di setiap sekolah, sehingga total sejumlah 10 guru IPS dan dua peserta didik di setiap sekolah, sehingga total 20 peserta didik. Proses wawancara pada peserta didik dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan respon terkait model pembelajaran *RPC* berbasis nilai-nilai wirausaha etnis Madura.

### 3. Angket/kuesioner

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas model yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket kepraktisan dan angket keefektifan model RPC. Angket ini diberikan setelah model pembelajaran yang dikembangkan berada pada tahap implementasi. Sedangkan angket minat diberikan untuk mengukur peningkatan minat berwirausaha peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *role playing card (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha etnis Madura.

### 4. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli tentang model yang telah dibuat. Pada penelitian Tim ahli yang dilibatkan meliputi tim ahli dalam bidang model pembelajaran IPS dan tim ahli dalam bidang perangkat pembelajaran. Hasil validasi produk oleh validator kemudian dijadikan acuan untuk perbaikan agar menghasilkan model pembelajaran yang lebih baik.

### 5. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dengan studi dokumentasi diharapkan mampu melengkapi data hasil penerapan model pembelajaran yang dikembangkan. Data-data hasil studi dokumentasi berupa dokumen, foto-foto kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran yang dikembangkan.

## 3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi, dan kuesioner/angket tentang kepraktisan dan efektifitas model pembelajaran. Lembar observasi merupakan butir-butir pernyataan check list yang bisa dipilih sesuai dengan keadaan atau kondisi pembelajaran. Lembar wawancara berisi butir pertanyaan yang ditanyakan secara langsung dan mendalam pada guru dan siswa. Sedangkan kuesioner/angket yang disusun terdiri dari kuesioner kepraktisan model pembelajaran yang digunakan saat uji coba terbatas, dan kuesioner efektifitas model pembelajaran yang digunakan saat uji coba luas. Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner, uji validitas, serta uji reliabilitas :

**Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Interaktif	- Model pembelajaran menciptakan interaksi aktif antara siswa - Model pembelajaran membangun komunikasi antar siswa	3, 17, 18	3
2.	Kreatif	- Model pembelajaran mampu menghasilkan sesuatu yang baru - Model pembelajaran mampu mengembangkan potensi siswa	8, 13, 15, 16, 20	5
3.	Efisien	- Model pembelajaran memberikan kemudahan dalam pembelajaran - Model pembelajaran memiliki nilai kepraktisan	5, 6, 10, 11, 19	5
4.	Efektif	- Model pembelajaran memiliki kemenarikan - Model pembelajaran memberikan dampak berarti bagi guru dan siswa	1, 2, 4, 7, 9, 12, 14	7
Jumlah				20

Sebelum instrumen uji kepraktisan digunakan di lapangan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen dari 20 butir pernyataan yang ada, seluruh butir yang ada dinyatakan valid. Berikut adalah tabel hasil uji validitas instrumen kepraktisan

**Tabel 3.3. Hasil Uji Validitas Instrumen Kepraktisan**

No.Butir	r hitung	Nilai Sig	Keterangan
01	0,508	0,000	Valid
02	0,651	0,000	Valid
03	0,690	0,000	Valid
04	0,656	0,000	Valid
05	0,587	0,000	Valid
06	0,439	0,003	Valid
07	0,407	0,005	Valid
08	0,526	0,000	Valid
09	0,529	0,000	Valid
10	0,527	0,000	Valid
11	0,622	0,000	Valid
12	0,283	0,060	Valid
13	0,379	0,010	Valid
14	0,460	0,001	Valid
15	0,460	0,001	Valid
16	0,507	0,000	Valid

17	0,572	0,000	Valid
18	0,563	0,000	Valid
19	0,559	0,000	Valid
20	0,613	0,000	Valid

Standar kriteria validitas suatu butir instrumen dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria empirik beberapa sumber untuk menentukan suatu butir valid atau tidak valid. Beberapa kriteria empirik tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.4. Kriteria Empirik Validitas Butir Instrumen**

No	Sumber Kriteria	Ukuran Validitas
1.	Crocker and Algina	Butir valid jika $r \geq 0,2$
2.	Nunnaly	Butir valid jika $r \geq 0,2$
3.	Aiken	Butir valid jika $r \geq 0,2$
4.	Mehrens and Lehman	Butir valid jika $r \geq 0,2$
5.	Henning	Butir valid jika $r \geq 0,25$

(Naga, 2013)

Pengukuran reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan konsistensi internal (*Cronbach's Alpha Coefficient*) yang didasarkan pada data dari sekali penguasaan satu bentuk instrumen pada sekelompok subjek. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Dengan menggunakan program komputer SPSS akan dilihat hasil nilai reliabilitas dapat langsung dihitung, yaitu Cronbach's Alpha  $> 0,60$ .

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k - 1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas alpha

$k$  = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$  = Jumlah varian butir

$\sigma^2 t$  = Varians total

Hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar  $0,740 > 0,60$ , maka instrumen kepraktisan model pembelajaran RPC dinyatakan realibel.

**Tabel 3.5. Kategori Koefisien Reliabilitas**

Indeks Validitas	Kategori
0,0 – 0,2	Sangat rendah
0,2 – 0,4	Rendah
0,4 – 0,6	Cukup
0,6 – 0,8	Tinggi
0,8 – 0,10	Sangat tinggi

Sumber: (Guilford, 1956)

Selain instrumen kepraktisan model pembelajaran, untuk melihat efektivitas model pembelajaran RPC terhadap minat wirausaha siswa, maka peneliti membuat instrumen uji efektivitas. Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen efektivitas model pembelajaran RPC terhadap minat wirausaha :

**Tabel 3.6. Kisi-kisi Instrumen Uji Efektifitas**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Sikap terhadap wirausaha ( <i>Attitude toward entrepreneurship</i> )	Sikap yang mengacu pada sejauh mana seseorang memiliki penilaian (positif/negatif) terhadap kegiatan wirausaha	1, 2, 3	3
2.	Keinginan yang dirasakan ( <i>Perceived Desirability</i> )	Perasaan seseorang dalam mengalami daya tarik pada perilaku wirausaha	4, 5	2
3.	Norma subjektif ( <i>Subjective norm</i> )	Situasi/lingkungan sosial seseorang yang mendukung dan memberikan penghargaan terhadap kegiatan wirausaha.	6, 7, 8, 9, 10	5
4.	Efikasi diri ( <i>Perceived behavioral control</i> )	Kepercayaan diri seseorang pada kemampuannya untuk melakukan tugas tertentu (wirausaha)	11, 12, 13	3
5.	Kelayakan yang dirasakan ( <i>Perceived feasibility</i> )	Tingkat keyakinan seseorang untuk berhasil dalam melakukan aktivitas wirausaha	14, 15	2

6.	Kecenderungan untuk bertindak ( <i>Propensity to act</i> ) / <i>Locus of control</i>	Persepsi atau pandangan individu terhadap kemampuan menentukan nasib sendiri. Atau kemampuan untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu hal	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah				20

Sebelum instrumen uji efektivitas digunakan di lapangan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen dari 20 butir pernyataan yang ada, seluruh butir yang ada dinyatakan valid. Berikut adalah tabel hasil uji validitas instrumen :

**Tabel 3.7. Hasil Uji Validitas Instrumen Efektivitas**

No.Butir	r hitung	Nilai Sig	Keterangan
01	0,609	0,000	Valid
02	0,456	0,000	Valid
03	0,468	0,000	Valid
04	0,585	0,000	Valid
05	0,548	0,000	Valid
06	0,385	0,001	Valid
07	0,428	0,000	Valid
08	0,360	0,002	Valid
09	0,458	0,000	Valid
10	0,462	0,000	Valid
11	0,556	0,000	Valid
12	0,577	0,000	Valid
13	0,546	0,000	Valid
14	0,607	0,000	Valid
15	0,567	0,000	Valid
16	0,501	0,000	Valid
17	0,590	0,000	Valid
18	0,421	0,000	Valid
19	0,491	0,000	Valid
20	0,504	0,000	Valid

Selanjutnya untuk pengukuran reliabilitas instrumen efektivitas minat wirausaha dalam penelitian ini sama seperti yang digunakan dalam pengukuran reliabilitas instrumen kepraktisan yaitu dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang didasarkan pada data

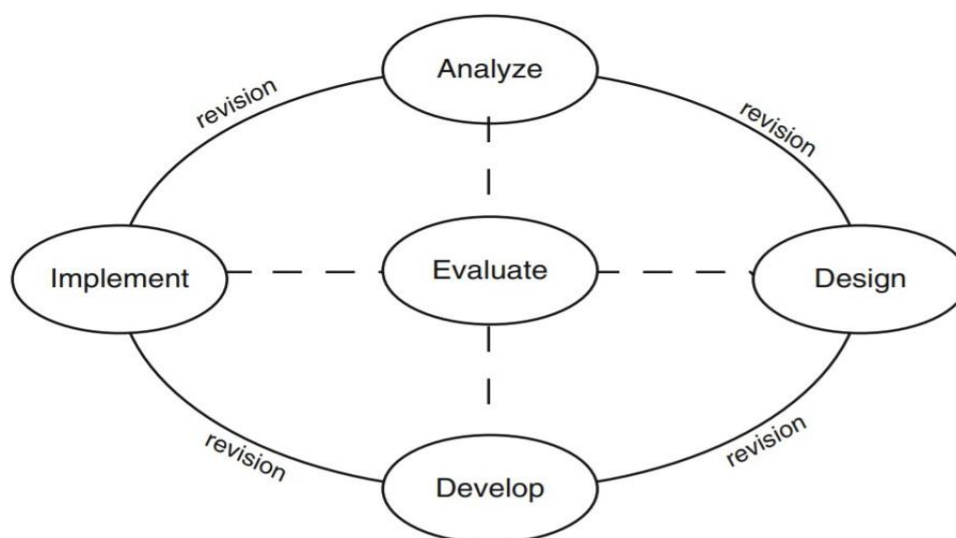


dari sekali penguasaan satu bentuk instrumen pada sekelompok subjek. Proses penghitungan dilakukan dengan menggunakan program komputer SPSS. Hasil penghitungan disebut reliabel jika, Cronbach's Alpha > 0,60. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,763 > 0,60, maka instrumen efektivitas model pembelajaran RPC dinyatakan reliabel.

### 3.5. Prosedur Penelitian

Sejalan dengan tujuan dalam penelitian ini yaitu pengembangan model pembelajaran IPS *role playing card* berbasis nilai-nilai wirausaha etnis madura dalam rangka meningkatkan minat wirausaha peserta didik, maka prosedur dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluation*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dianggap lebih rasional dan lengkap dibandingkan model 4D (Mulyatiningsih, 2016). Filosofi model pengembangan ADDIE menitikberatkan pembelajaran harus berpusat pada siswa yang dilakukan secara inovatif, otentik, dan inspiratif. Di dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yang saling terkait dan terstruktur secara sistematis. Ke lima tahapan tersebut meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Menurut Sharif & Cho (dalam Sholihah, 2021) setiap hasil fase ADDIE mengarah ke tahap berikutnya. Dalam fase analisis, identifikasi dilakukan pada target peserta didik, pengetahuan peserta didik, lingkungan belajar, serta masalah dan tujuan pembelajaran. Dalam fase desain yang sistematis dan spesifik, tujuan pembelajaran, tugas, pelajaran, dan media dikembangkan dan dipilih. Pada fase pengembangan, konten harus dikembangkan dan teknologi yang tepat digunakan. Pada tahap implementasi, instruktur dan peserta didik dilatih dalam lingkungan belajar dan teknologi lain yang digunakan dalam program pelatihan. Sebagai tahap akhir, tahap evaluasi merupakan pengulangan sepanjang proses dalam bentuk formatif, kemudian pada tahap akhir proses pengembangan evaluasi adalah sumatif dalam bentuk umpan balik peserta didik. Untuk memperjelas langkah-langkah penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



**Gambar 3.1. Konsep ADDIE** (Branch, 2009)

Gambar bagan di atas menjelaskan, bahwa konsep ADDIE memiliki lima tahapan sistematis yang harus dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan suatu produk. Langkah-langkah tersebut antara lain : *Analysis*, dalam tahap ini kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan suatu produk dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. *Design*, tahap ini merupakan tahap perancangan produk yang akan dikembangkan. *Development*, pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan produk yang telah di desain agar menjadi kenyataan. *Implementation*, merupakan tahap uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. *Evaluation*, merupakan tahap akhir yang dilakukan untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil sesuai dengan harapan atau justru sebaliknya.

Berikut ini adalah penjelasan tahap pengembangan model ADDIE yang akan peneliti lakukan :

### **3.5.1. Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis pembelajaran IPS di lapangan khususnya pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Analisis kebutuhan yang dimaksud meliputi permasalahan dan kendala yang dihadapi baik dari segi strategi, metode, pendekatan, materi, media dan sumber pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lebih khusus analisis kebutuhan juga ditujukan untuk mengetahui model pembelajaran IPS seperti apa yang biasa digunakan dalam mempelajari materi yang berkaitan dengan kompetensi kewirausahaan dalam mata pelajaran IPS. Kegiatan analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan menggunakan indikator penyusunan rencana pembelajaran yang terdapat dalam standar proses PERMENDIKBUD No 22 Tahun 2016. Observasi kelas meliputi bagaimana proses pembelajaran berlangsung dari kegiatan pendahuluan, inti, penutup, dan penilaian. Untuk melengkapi analisis kebutuhan yang diperlukan, peneliti juga melakukan wawancara dan diskusi dengan guru mata pelajaran IPS dan peserta didik SMP kelas IX.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan model yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Pada tahap analisis kurikulum, peneliti juga menelaah kompetensi dasar untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. Kegiatan berikutnya ialah analisis materi yang bertujuan untuk memilih dan menetapkan materi yang relevan dengan pengembangan model untuk meningkatkan minat kewirausahaan dalam pembelajaran IPS.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik dilakukan pada 20 siswa yang tersebar di 10 SMP Negeri baik Kota maupun Kabupaten Bekasi. Analisis peserta didik bermaksud melihat sikap peserta didik SMP terhadap pembelajaran IPS khususnya materi yang berkaitan dengan kompetensi kewirausahaan. Analisis peserta didik juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat peserta didik baik di wilayah Kota dan Kabupaten Bekasi terhadap kewirausahaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Analisis tersebut dilakukan

dengan cara observasi. Hal tersebut dilakukan agar pengembangan sesuai dengan karakter peserta didik.

### **3.5.2. Design (Perancangan)**

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancang bangun model pembelajaran IPS yang dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek penting dalam rencana tersebut meliputi produk tentang apa, tujuan dan manfaatnya apa, siapa pengguna produknya, mengapa produk tersebut dianggap penting, dimana lokasi untuk pengembangan produk dan bagaimana proses pengembangannya. Untuk itu, peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan model pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai model pembelajaran IPS yang akan dikembangkan. Instrumen tersebut disusun dengan memperhatikan aspek penilaian sebuah model pembelajaran yaitu aspek kelayakan sintak.

### **3.5.3. Development (Pengembangan)**

Setelah diperoleh perancangan suatu model pembelajaran, tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang dilengkapi dengan (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya terdapat langkah-langkah model pembelajaran *RPC*; (2) Materi pembelajaran IPS yang berkaitan dengan kewirausahaan kelas IX SMP (ekonomi kreatif); (3) Lembar kerja peserta didik (individu/kelompok); (4) Lembar evaluasi peserta didik yang berkaitan dengan materi kewirausahaan (ekonomi kreatif).

Pengembangan model pembelajaran IPS *Role Playing Card (RPC)* dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Hal paling penting yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat produk model pembelajaran *RPC* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura ke dalam bentuk material yakni, media kartu dan skenario. Proses pembuatan produk tersebut dilakukan melalui beberapa langkah.

1. Membuat 5 cerita skenario yang berhubungan dengan masalah ekonomi yang sering dijumpai dalam kehidupan nyata. Skenario tersebut kemudian dicetak dan dilaminating agar kuat ketika digunakan oleh banyak peserta didik.
2. Membuat kartu masalah (*problem card*) yang di dalamnya berisi judul cerita (masalah) dan 5 tokoh yang akan diperankan oleh satu kelompok.

3. Selain kartu masalah (*problem card*), peneliti juga membuat kartu solusi (*solution card*) yang merupakan jawaban atau solusi kelanjutan atas cerita yang ada dalam kartu masalah. Solusi tersebut diambil dari nilai-nilai wirausaha yang dijalankan oleh para wirausahawan yang berasal dari Etnis Madura.
4. Memilih bahan untuk mencetak kartu tersebut. Setelah melalui pertimbangan yang masak, peneliti memilih bahan kaca akrilik

Setelah pembuatan produk model pembelajaran tersebut, berikutnya model pembelajaran akan divalidasi oleh dosen ahli dengan menggunakan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk menilai isi model pembelajaran yang dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap model pembelajaran IPS sesuai dengan butir aspek kelayakan model pembelajaran IPS *RPC* serta memberikan saran dan komentar terkait dengan sintaks model pembelajaran sebagai bahan revisi dan perbaikan untuk penyempurnaan model pembelajaran IPS *Role Playing Card (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha etnis Madura.

#### **3.5.4. Implementation (Implementasi)**

Tahap ke empat merupakan tahap implementasi. Pada tahap ini proses implementasi dilakukan dengan menyajikan model pembelajaran *RPC* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura sebagai bentuk uji coba terbatas pada 3 SMP Negeri di wilayah Kota dan Kabupaten Bekasi. Uji coba terbatas dilakukan untuk menguji sejauh mana desain awal model *role playing card (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dapat digunakan dalam praktik pembelajaran IPS di sekolah. Dari hasil uji coba terbatas ini nantinya akan ditemukan kekurangan-kekurangan untuk kemudian dilakukan revisi. Pada tahap uji coba terbatas, peneliti menyebarkan kuesioner dalam rangka menguji kepraktisan model tersebut. Hasil uji kepraktisan tersebut digunakan sebagai bahan revisi atau perbaikan model pembelajaran. Setelah model pembelajaran tersebut memenuhi kriteria uji kepraktisan, langkah selanjutnya adalah menyajikan kembali model pembelajaran *RPC* nilai-nilai wirausaha Etnis Madura sebagai bentuk uji coba luas di 5 sekolah di wilayah Kota dan Kabupaten Bekasi. Uji coba luas dilakukan merupakan tahap pengujian dalam jangkauan yang lebih luas untuk memeriksa kembali apakah model pembelajaran *RPC* berbasis nilai-nilai wirausaha

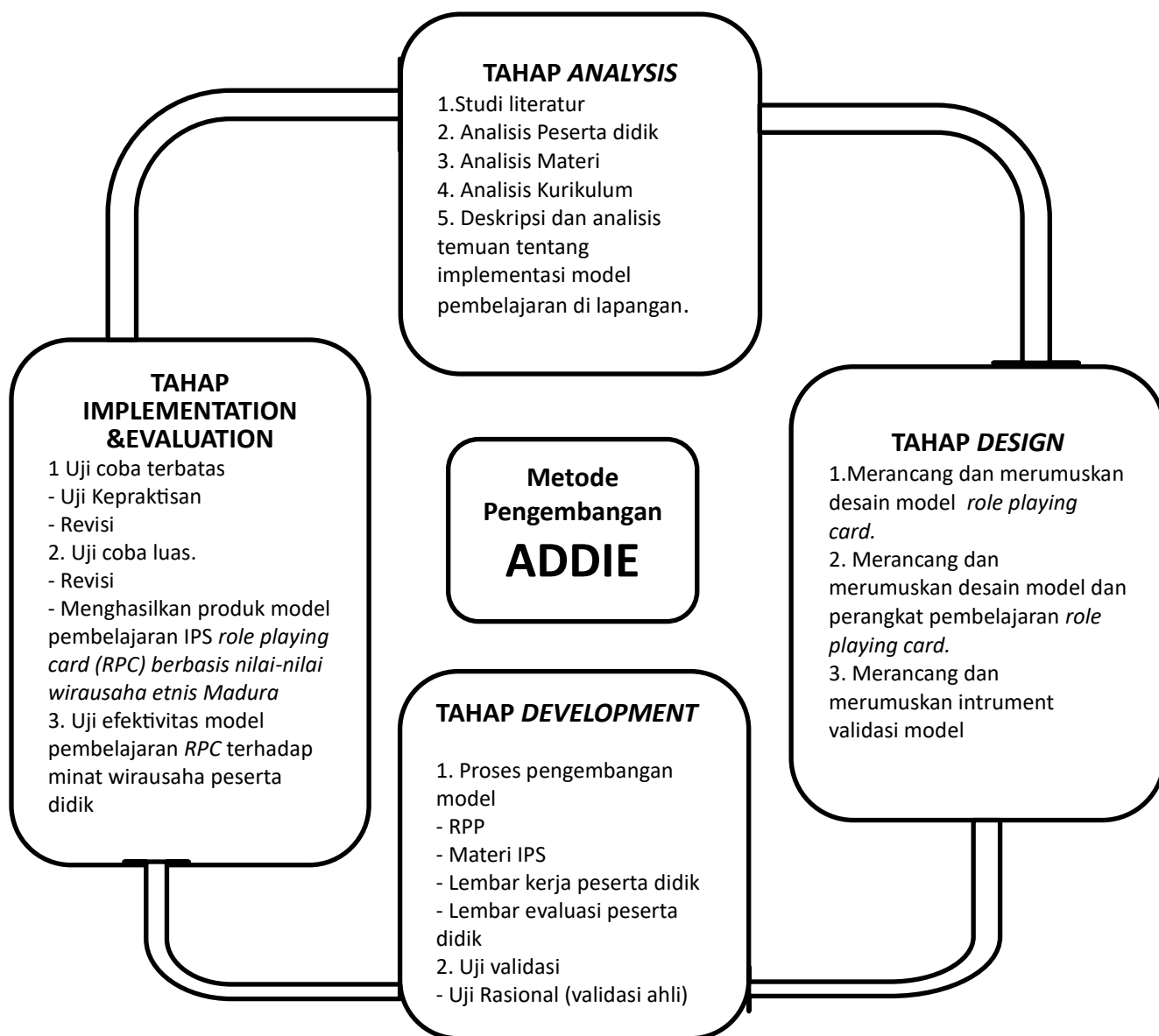
sudah praktis dan layak digunakan sebagai model pembelajaran IPS khususnya dalam meningkatkan minat wirausaha. Setelah mendapatkan revisi dari uji coba luas, langkah selanjutnya ialah uji efektivitas yang dilakukan untuk menguji sejauh mana tingkat efektivitas model pembelajaran RPC berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat wirausaha peserta didik SMP. Uji efektivitas dilakukan pada 2 sekolah di wilayah Kota dan Kabupaten Bekasi, dengan menyebarkan kuesioner pada peserta didik yang disusun berdasarkan indikator-indikator minat wirausaha. Hasil penyebaran kuesioner tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang telah dilakukan kemudian peneliti kembali melakukan revisi akhir model pembelajaran *role playing card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha etnis Madura.

### **3.5.5. Evaluation (Evaluasi)**

Meskipun pada dasarnya tahap evaluasi telah dilakukan beriringan pada saat tahap implementasi. Tahap ini merupakan tahap kelanjutan setelah tahap implementasi dilakukan. Selanjutnya dilakukan proses analisis data yakni berupa analisis data kualitatif (evaluasi proses) dan analisis kuantitatif (evaluasi hasil tes). Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa analisis hambatan atau kesulitan dalam praktik penggunaan model pembelajaran *RPC* berbasis nilai-nilai etnis Madura yang dilakukan oleh guru di kelas. Selain itu proses analisis juga menyertai usaha untuk mengatasinya dengan memperhatikan respon guru dan peserta didik sesuai hasil wawancara dengan mereka.

Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil nilai *pre test* dan *post test* peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap sintaks model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi. Hal ini bertujuan agar sintaks pada model pembelajaran IPS *RPC* berbasis nilai-nilai kewirausahaan etnis Madura benar-benar sesuai dan dapat digunakan pada sekolah yang lebih luas lagi.

Dalam bentuk skema, langkah-langkah metode penelitian yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 3.2. Langkah-langkah Penelitian dengan Metode Pengembangan ADDIE**

### 3.6. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

Tabel 3.8. Teknik pengumpulan data dan analisis data

No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
1.	Data kondisi pembelajaran IPS di SMP	Wawancara, dan observasi	Analisis kualitatif
2.	Data kepraktisan penerapan model <i>RPC</i> berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura	Kuesioner uji kepraktisan	Analisis deskriptif kuantitatif
3.	Data efektifitas penerapan model <i>role playing card (RPC)</i> berbasis nilai-nilai wirausaha etnis madura yang dikembangkan	Kuesioner uji efektivitas	Analisis deskriptif kuantitatif

Sumber: data peneliti 2021

Analisis data yang diperoleh dari pengembangan desain ADDIE yaitu produk model pembelajaran *Role Playing Card (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura, dilakukan dengan menganalisis hasil kuesioner. Data kuesioner tersebut dianalisis dengan menggunakan skala sikap model likert.

Kalkulasi yang dilakukan dalam menganalisa hasil kuesioner dengan menggunakan Skala Likert adalah sebagai berikut :

1. Skor maksimal: skor jawaban terbesar dikalikan banyak item, yakni  $5 \times 20 = 100$ .
2. Skor minimal: skor jawaban terkecil dikalikan banyak item, yakni  $1 \times 20 = 20$ .

#### 3.6.1. Uji Kepraktisan

Teknik analisis data yang digunakan pada uji kepraktisan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Untuk menentukan kepraktisan model pembelajaran *RPC*, data yang diperoleh dari kuesioner kepraktisan dibuat 3 kategori yaitu sebagai berikut :

Praktis  $= X \geq M + SD$

Cukup Praktis  $= M - SD \leq X < M + SD$

Tidak Praktis  $= X < M - SD$



Keterangan :

M = Mean

SD = Standar Deviasi

### 3.6.2. Uji *N-Gain*

Untuk menghitung peningkatan minat wirausaha sebelum dan sesudah penerapan model RPC digunakan *N gain* dengan rumus sebagai berikut :

$$(N\text{-gain}) = \frac{\text{post test score} - \text{pre test score}}{\text{maximum score} - \text{pre test score}}$$

**Tabel 3.9. Kategori Pembagian Skor *Gain***

NO	NILAI <i>N-Gain</i>	KATEGORI
1.	$g > 0,7$	TINGGI
2.	$0,3 \leq g \leq 0,7$	SEDANG
3	$g < 0,3$	RENDAH

Sumber : (Meltzer, 2002)

**Tabel 3.10. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain* Dalam Bentuk %**

NO	PRESENTASE (%)	TAFSIRAN
1.	< 40	TIDAK EFEKTIF
2.	40 - 55	KURANG EFEKTIF
3.	56 - 75	CUKUP EFEKTIF
4.	> 76	EFEKTIF

Sumber : (Hake, 1999)

### 3.6.3. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan oleh peneliti dalam menentukan statistik yang akan digunakan dalam menguji efektivitas produk yang dikembangkan. Melalui pengujian ini

nantinya peneliti dapat menentukan akan menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji asumsi klasik dilakukan dengan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas data.

### 3.6.4. Pengujian Hipotesis

Pengujian efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan ketentuan sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

$\mu_1$  = rata-rata skor kelas eksperimen

$\mu_2$  = rata-rata skor kelas kontrol

Apabila kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistik yang digunakan parametrik dengan menggunakan uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dimana, } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

#### Keterangan :

$X_1$  : Rata-rata kelas eksperimen

$X_2$  : Rata-rata kelas kontrol

$n_1$  : Jumlah subjek kelas eksperimen

$n_2$  : Jumlah subjek kelas kontrol

$S$  : Standar deviasi gabungan

$S_1^2$  : Variansi kelas eksperimen

$S_2^2$  : Variansi kelas kontrol

Akan tetapi jika data yang berdistribusi normal tapi tidak homogen, uji statistik yang digunakan adalah uji -  $t^1$  dengan rumus sebagai berikut :

$$t^1 = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Dan jika data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka menggunakan statistik non-parametrik, dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* dikarenakan variabel penelitian tidak saling terikat/saling bebas.

Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka peneliti akan mengolah dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan analisis secara kuantitatif-deskriptif. Analisis kuantitatif-deskriptif adalah suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan atensi serta mendokumentasi sebanyak mungkin aspek yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran yang menyeluruh perihal produk akhir model *role playing card (RPC)* yang diteliti.