

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

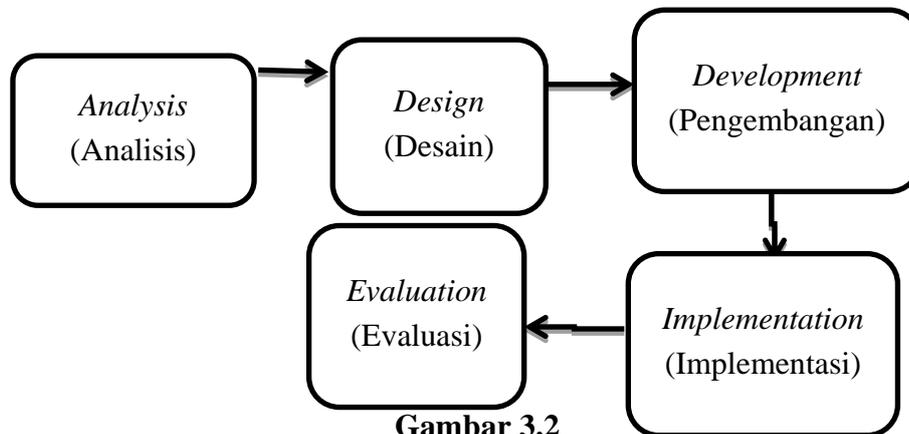
Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan produk penelitian yang efektif dan efisien. Apabila pemilihan model produk hasil pengembangan tepat maka hasil penelitian dapat memberikan manfaat dan diaplikasikan oleh penggunanya. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut.

Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada)

Model pengembangan penelitian ini adalah dengan menggunakan model *Research and Development* atau dapat diartikan sebagai penelitian dan pengembangan. Pengembangan produk dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada sehingga dapat membuat produk yang praktis, efektif dan efisien.

Pengembangan juga dapat menciptakan sebuah produk baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiono 2016). Pada penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur

program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.



Gambar 3.2

Tahapan-Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Model ini dipilih dalam pengembangan ini karena alasan bahwa model ini berupa model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang jelas dan cermat untuk menghasilkan produk. Selain itu tahapan-tahapan dasar desain pengembangan ADDIE sederhana, mudah dipelajari, serta lebih mudah di praktikan dalam pengembangan bahan ajar.

B. Prosedur Pengembangan

Tabel 3.1 Prosedur Pengembangan

Analisis	Contoh tugas	Contoh output
Proses mendefinisi apa yang akan dikembangkan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analisis kebutuhan ➤ Identifikasi masalah ➤ Analisis siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik • Deskripsi kendala • Pernyata masalah serta analisis tugas

Rancangan Proses menentukan bagaimana hasil pengembangan produk	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang Penyusunan bahan ajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan awal perangkat • Merancang materi • alat evaluasi belajar
Pengembangan Proses penulisan dan memproduksi materi	<ul style="list-style-type: none"> • Memproduksi atau merevisi bahan ajar • Memilih bahan ajar terbaik 	<ul style="list-style-type: none"> • LKPD <i>Multiple Intelligences</i> model jigsaw
Penerapan Proses penerapan produk dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan guru • Mencoba 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggapan siswa dan jenis data
Evaluasi Proses penentuan	<ul style="list-style-type: none"> • evaluasi formatif dan evaluasi sumati 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap siswa • Laporan hasil LKPD <i>Multiple Intelligences</i>

C. Ujicoba Produk

Uji coba produk dalam penelitian sangatlah penting untuk mengetahui kualitas suatu media pembelajaran yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba sesuai dengan sasaran produk yang dikembangkan. Media pembelajaran LKPD sebelum diuji cobakan kepada siswa maka LKPD akan di validasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi kemudian akan dilakukan revisi. Setelah dilakukan revisi maka produk media pembelajaran LKPD akan diuji cobakan kepada siswa kelas XI SMA Joseph Khatulistiwa.

D. Desain Ujicoba

Setelah revisi desain, LKPD yang telah valid diujicoba pada siswa dengan jumlah yang terbatas. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan produk dengan menggunakan angket tanggapan siswa. Implementasi LKPD dilakukan pada 9 siswa kelas XI di SMA Joseph Khatulistiwa.

E. Subyek Ujicoba

Subyek ujicoba penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas XI SMA Joseph Khatulistiwa Tahun Pelajaran 2022-2023. Subyek penelitian disini hanya berperan dalam mengisi survei kecerdasan majemuk yang hasilnya akan digunakan peneliti sebagai pedoman dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences*.

F. Jenis Data

Data merupakan unit informasi yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis dan relevan dengan problem tertentu. Data itu sendiri dalam KBBI diartikan sebagai keterangan yang benar dan nyata. Data diperoleh dengan berbagai cara, diantaranya yaitu wawancara, penyebaran angket atau kuesioner, observasi, dan tes kelas yakni uji skala kecil. Data-data tersebut termasuk data kualitatif atau data kuantitatif.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sekolah dan karakteristik dari peserta didik, angket atau kuesioner diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, observasi dilakukan sebagai pengawal terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dan pengamatan terhadap amanah life skills, sedangkan tes kelas digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

G. Instrumen Pengumpulan data

1) lembar validasi ahli

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat para ahli (validator) terhadap produk yang disusun sehingga menjadi acuan atau

pedoman dalam merevisi produk yang disusun, instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi yang dibuat. Kisi-kisi instrumen validasi produk oleh ahli desain pembelajaran mengacu pada bentuk fisik dan kegiatan dalam LKPD, sedangkan kisi-kisi instrumen validasi produk oleh materi lebih mengacu pada kedalaman materi. Proses pembuatan instrumen validasi ahli dalam penelitian ini melalui tahap bimbingan sehingga diperoleh instrumen yang valid. Uji pakar dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar untuk menilai baik tidaknya dari produk yang dikembangkan. (Pratama & Batubara, 2021).

2) Lembar respon peserta didik

Instrumen berupa angket untuk melihat respon peserta didik terhadap produk ditinjau dari kemenarikan dan kemudahan dalam penggunaannya. Instrumen dibuat berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat. Kisi-kisi instrumen respon peserta didik mengacu pada aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan. Proses pembuatan instrumen melalui tahap bimbingan sehingga diperoleh instrumen yang valid untuk mengacu respon peserta didik. Instrumen respon peserta didik digunakan pada tahap uji coba terbatas. Untuk mencari nilai rata-rata pada uji keterbacaan kelompok kecil dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

N= jumlah rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menarik kesimpulan dari proses pengumpulan data yang dilakukan. Dari data yang diperoleh akan dilakukan analisis data sebagai berikut.

a Analisis Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Proses pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk ini menggunakan teknik ADDIE, dengan rincian tahap analisis sebagai berikut.

- 1) Analisis kebutuhan menggunakan teknik catatan lapangan (field note);
- 2) Analisis kurikulum menggunakan teknik studi dokumen;
- 3) Analisis karakteristik peserta didik menggunakan teknik angket. Untuk menentukan hasil tes maka didapatkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{keseluruhan jawaban}}{N \times \text{Bobot Tertinggi} \times \text{jumlah rseponden}} \times 100\%$$

Keterangan

P : presentase

N : jumlah Item

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak/ tidak perlu revisi
61% - 80%	Baik	Layak/valid/tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup baik	Kurang layak/,perlu revisi
21% - 20%	Kurang baik	Tidak layak /perlu revisi
0% - 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ /perlu revisi

Sumber : Damayanti (2018)