

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

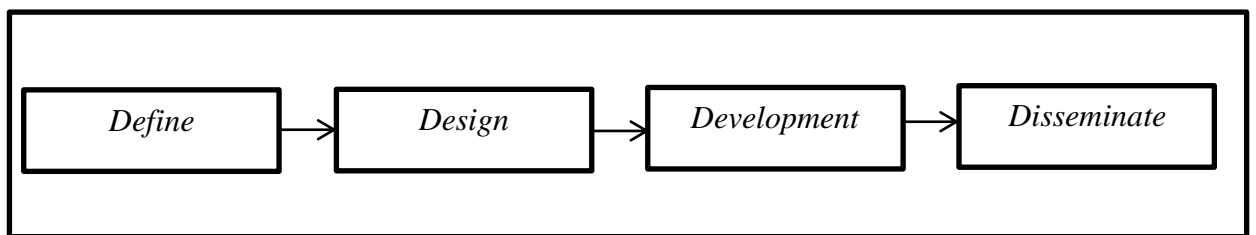
A. Desain Pengembangan

Metode penelitian yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau R & D. Adapun R & D sendiri merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2008, p. 407). selain itu R & D juga dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Putra N. , 2011, p. 67). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan pendidikan karakter melalui media *website* maka metode yang dapat dilakukan melalui metode R&D pada proses penelitian mengenai pengembangan *website* pendidikan karakter di kelas 11 IPS pada SMA 91.

Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran pendidikan karakter berbasis teknologi *website*, yang dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran pendidikan karakter. Adapun pendidikan karakter yang diasah adalah kreatif, demokratis, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, dan gemar membaca.

Langkah-langkah pengembangan yang digunakan berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan

Four-D models oleh Thiagarajan. *Four-D* ini sendiri terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* atau pendefinisian, *Design* atau perancangan, *Development* atau pengembangan dan *Disseminate* atau tahap penyebaran. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap 3D karena produk pengembangan tidak disebar.



Gambar III.1 Tahap Penelitian 4 D

Adapun tahap 3 D tersebut adalah *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), dan *Development* (Pengembangan).

1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tindakan untuk melakukan pendefinisian seperti, (1) mengidentifikasi faktor-faktor akan diangkat, (2) menentukan atau merumuskan faktor yang dimasukkan kedalam pengembangan yang dilakukan.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah penyusunan rancangan pengembangan penelitian yang dilakukan peneliti. Perancangan yang dimaksud adalah perumusan faktor-faktor yang sebelumnya dianalisis untuk selanjutnya dimasukkan kedalam media yang dikembangkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan, antara lain, (1) Telaah atau validasi internal dan eksternal, (2) Revisi model rancangan, (3) menyusun persiapan uji coba, (4) melakukan uji coba, (5) melakukan analisis uji coba.

Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, nantinya data yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah data kualitatif. Adapun data kuantitas didapat dari uji para ahli dan tanggapan peserta didik terhadap *Website* yang dikembangkan. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan produk dan kesuaian dengan pendukung perangkat tersebut.

Karena pada penelitian pengembangan sehingga membutuhkan justifikasi dari beberapa pihak untuk memberikan masukan pada media untuk dapat mengoptimalkan media yang akan dikembangkan, berikut rincian responden untuk penelitian pengembangan ini :

Tabel III.1 Hasil Validasi Media Keseluruhan

No	Responden	Jumlah
1	Ahli Media	1 orang
2	Ahli Materi	1 orang
3	Siswa	40 orang
Jumlah		42 orang

Dari daftar responden diatas dapat dilihat ahli materi dan ahli media terdiri masing masing satu orang dan uji coba siswa terdiri dari 40 orang siswa. Sehingga jumlah dari responden *website* terdiri dari 42 orang.

Penilaian pengembangan media pendidikan karakter berbasis *website* dengan ahli materi terdiri dari satu orang dosen, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel III.2 Penilaian Ahli Materi

No	Faktor/Aspek yang Dinilai	Rata-rata skor penilain ahli materi
1	Kesesuaian konten <i>website</i> dengan nilai karakter	
	Kesesuaian <i>website</i> dengan pendidikan karakter sehari-hari.	
	Kesesuaian konten <i>website</i> dengan nilai pendidikan karakter	

(dikembangkan dari jurnal *Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students* oleh Suparno)

	yang diambil.	
2	Kesesuaian media dengan konten pendidikan karakter	
	Kesesuaian materi dengan pendidikan karakter	
3	Kejelasan materi dalam media	
	Kesesuaian video yang digunakan dengan materi	
	Kelengkapan materi dengan nilai pendidikan karakter	
4	Tata bahasa dalam konten <i>website</i>	
	Kesesuaian materi pendidikan karakter dengan karakter siswa.	

Penilaian pengembangan media pendidikan karakter berbasis *website* dengan ahli materi terdiri dari satu orang dosen, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel III.3 Penilaian Ahli Media

No	Faktor/Aspek yang Dinilai	Rata-rata skor penilain ahli media
1	Komposisi Warna dalam <i>website</i>	
	Penggunaan gambar pada <i>website</i>	
	Tampilan <i>Website</i>	
	Kemudahan mengakses <i>website</i>	
2	Kemudahan bahasa yang digunakan	
	Kemudahan penggunaan <i>Website</i>	
3	Penyajian menu yang disediakan memudahkan dalam penggunaan <i>website</i>	
	Tampilan materi yang digunakan	

Penilaian pengembangan media pendidikan karakter berbasis *website* juga memperhatikan masukan dari siswa serta perbaikan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel III.4 Penilaian Media oleh Siswa SMA

(dikembangkan dari jurnal *Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students* oleh Suparno)

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata penilaian siswa
1	Kemudahan mengakses <i>website</i>	
2	Kemenarikan <i>Website</i>	
3	Kemampuan media menampilkan literasi ekonomi dalam nilai gemar membaca pendidikan karakter dengan sisi yang berbeda	
4	Kemampuan user dalam mengeksplorasi dan mengembangkan minat membaca dengan <i>website</i> ini	
5	Kebermanfaatan media	
6	Tingkat kreatifitas dan inovatifitas isi media	
7	Pemahaman user tentang <i>website</i> yang diteliti	
8	Media <i>website</i> tentang pendidikan karakter ini merupakan hal baru dalam pemahaman pendidikan karakter sehingga mudah dipahaminya	
9	bahasa yang digunakan dalam <i>website</i>	
10	kemampuan mengakses <i>website</i> ini dari pc maupun <i>smartphone</i>	

B. Waktu dan Tempat Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 91 Jakarta yang beralamat di Jalan Lembah Lontar, RT.07 RW. 09, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan terhitung sejak bulan Maret sampai dengan Juni 2018.

C. Langkah-langkah Pengembangan

Pengembangan media yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode 4 D namun hanya sampai kepada D yang ke tiga yaitu *development* atau pengembangan. Adapun langkahnya adalah:

1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini peneliti melakukan 2 tindakan, (1) mengidentifikasi faktor-faktor pendidikan karakter, (2) menentukan atau merumuskan faktor pendidikan karakter yang dimasukkan kedalam media pembelajaran berbasis *Website*.

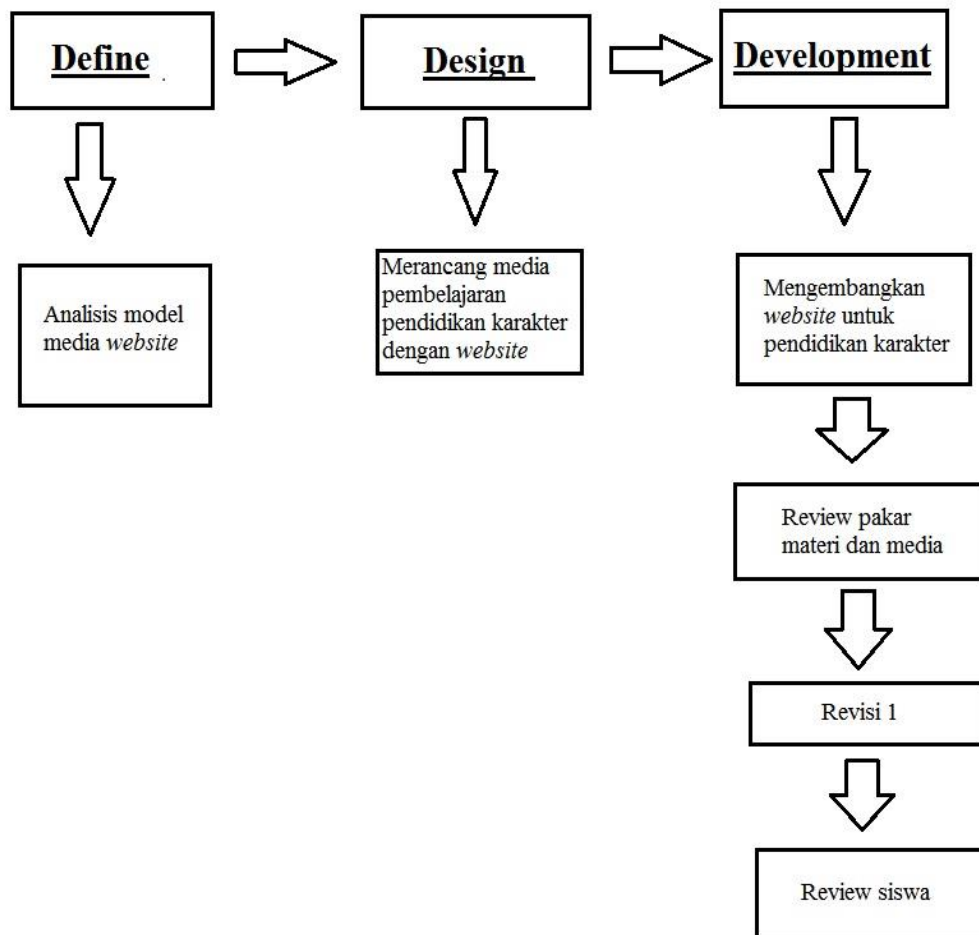
2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah penyusunan rancangan *Website* pendidikan karakter. Perancangan yang dimaksud adalah perumusan faktor-faktor pendidikan karakter yang dipilih untuk dimasukkan kedalam *Website*. Karena keterbatasan peneliti maka tidak semua faktor diambil untuk penyusunan *Website*. Selain itu pada tahap ini dilakukan perancangan awal *Website* sebelum akhirnya dibuat *Website*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan, antara lain, (1) Telaah atau validasi internal dan eksternal pada model *website*, (2) Revisi model rancangan *website*, (3) menyusun persiapan uji coba *website*, (4) melakukan

uji coba *website*, (5) melakukan analisis uji coba *website*. Pada tahap uji coba, *website* yang telah dihasilkan akan diuji coba di SMAN 91 Jakarta.



Gambar III.2

Alur pengembangan *website* untuk pendidikan karakter siswa

D. Subjek Uji Coba Pengembangan

Subjek uji coba pada pengembangan ini adalah siswa SMA Negeri 91 Jakarta, tahun pelajaran 2018 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas 11 IPS 1 dan 11 IPS 2 sebanyak 20 siswa dimasing masing kelasnya atau 40 siswa total seluruhnya. Dalam menentukan subjek pengembangan ini dilakukan dengan

prosedur penelitian pengembangan sesuai kebutuhan pada masing-masing tahapan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini jenis data yang dikumpulkan peneliti adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan datanya yaitu:

1. Penggunaan angket yang dilakukan untuk memperoleh data berdasarkan kemenarikan dan kemudahan mengakses media pembelajaran pendidikan karakter berbasis *website*.
2. Penilaian uji coba oleh para ahli dengan menggunakan tabel penilaian.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

Pada penelitian pengembangan ini peneliti mengangkat *Website* untuk menjadi media yang menarik bagi pendidikan karakter yang ada. Nilai pendidikan karakter yang dimasukan dalam *Website* ini adalah gemar membaca yang akan diaplikasikan kedalam literasi ekonomi.

Tujuannya adalah agar setiap individu yang masuk kedalam *website* ini dapat membaca informasi dan menjadikannya sarana belajar ekonomi siswa sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa karena media yang digunakan lebih modern dan dapat diakses dengan mudah. Adapun lebih jelasnya akan diuraikan dalam operasional variable dalam penelitian pengembangan ini:

1. Gemar Membaca

Maksudnya adalah Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya serta membiasakan siswa untuk dapat membuat membaca menjadi sesuatu hal yang digemari sehingga dapat mengembangkan pengetahuan bakat dan imajinasi.

Membaca itu sendiri adalah kegiatan fisik dan mental yang dapat berkembang menjadi suatu kebiasaan. (Idah Faridah Laily, Mumtaz Naqiyyah, 2014, p. 14) Dalam penelitian ini gemar membaca tersebut diaplikasikan dalam literasi ekonomi.

a. Literasi Ekonomi

Literasi ekonomi merupakan alat yang berguna untuk merubah perilaku dari tidak cerdas menjadi cerdas (Sina, 2012, p. 135). *Website* ini dimaksudkan untuk menjadi alat mempelajari pelajaran ekonomi sehingga siswa dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari, karena seperti yang diketahui bahwa sesungguhnya ekonomi sangat dekat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, seperti konsumsi, menentukan dua pilihan atau lebih, mengambil keputusan, distribusi dan lain sebagainya.

G. Perencanaan Desain Produk

Multimedia berbasis *website* yang dikembangkan dengan melakukan analisis faktor-faktor pendidikan karakter, yang diharapkan dapat mengembangkan karakter siswa sehingga siswa dapat menanamkan kegiatan gemar membaca sehingga membaca dapat mejadi kebiasaan dikalangan siswa. Pada nilai karakter gemar membaca ini diaplikasikan kedalam literasi ekonomi. Beberapa media yang

digunakan adalah , gambar, berita dan video. Media yang dimasukan merupakan media yang disesuaikan dengan nilai karakter gemar membaca yang sudah dituangkan kedalam literasi ekonomi, sehingga dapat menjadi sumber bacaan tentang ekonomi bagi siswa siswi.

H. Validasi Desain

Adanya penilaian atau pemberian nilai yang dimaksudkan untuk membandingkan mana yang lebih efektif. Karena media yang sudah ada dulu sudah tidak bisa digunakan karena termakan oleh usia. Penilaian ini dilakukan dengan membeikan masukan secara deskriptif dengan penyampaian pemikiran secara rasional.

I. Perbaikan Desain

Berdasarkan dari validasi ahli, dan siswa maka diperbaiki disain produkya dan mengevaluasi kesalahan dan keunggulan produk sehingga menjadi produk yang siap untuk menjadi produk akhir. Pada penelitian ini produk hanya sampai kepada prototype atau model asli yang menjadi contoh. Sehingga tidak sampai kepada penyebarluasan media secara masal.