

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA MENGENAI BUKU CERITA
BERGAMBAR MENGENAI KONSEKUENSI PENGAMBILAN KEPUTUSAN
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA S PELITA 3 JAKARTA
(2019)**

Filja Fikriyyah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa buku cerita mengenai konsekuensi pengambilan keputusan pada siswa XI di SMA S Pelita 3 Jakarta. Jumlah populasi penelitian terdiri dari 3 kelas. Sampel yang diambil pada penelitian sebanyak 82 peserta didik. Sampel dari penelitian ini merupakan jenis *simple random sampling* karena teknik ini dapat dipergunakan jika jumlah unit sampling di dalam suatu populasi tidak terlalu besar (Margono, 2013). Metode penelitian yang digunakan merupakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Adapun tahapan model pengembangan yang dilakukan adalah analisis, desain, dan pengembangan. Alat pengumpul data berupa angket dan wawancara. Buku cerita terdiri dari tiga *Chapter*. Pada setiap *chapter* terdapat empat sub-bab yang terdiri dari situasi pribadi, sosial, belajar dan karir. Masing-masing sub-bab terdapat contoh dari macam-macam konsekuensi pengambilan keputusan. Penilaian media dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan peserta didik. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil evaluasi formatif yang dilakukan oleh ahli materi 75%, penilaian ahli media 90%, dan penilaian peserta didik mencapai 90%.

Kata Kunci: Pengembangan, Model ADDIE, Konsekuensi Pengambilan Keputusan