

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada muatan pelajaran manajemen perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta menggunakan *Ispring Suite 10* guna menambah semangat belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memakai cara, yaitu R&D. Penelitian R&D menurut Sugiyono (2010) digunakan untuk membuat produk untuk kemudian diuji kelayakannya (Astuti, Sumarni, & Saraswati, 2017). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE.

Terdapat empat kelompok uji coba untuk media pembelajaran ini, yaitu 1) Review Ahli; 2) *One to One Evaluation*; 3) *Small Group*; 4) *Field Test*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 48 Jakarta dengan alasan sekolah tersebut merupakan tempat peneliti melakukan praktek kegiatan mengajar (PKM). Penelitian ini dilaksanakan dari Februari 2023 hingga Juni 2023.

C. Langkah-Langkah Penelitian

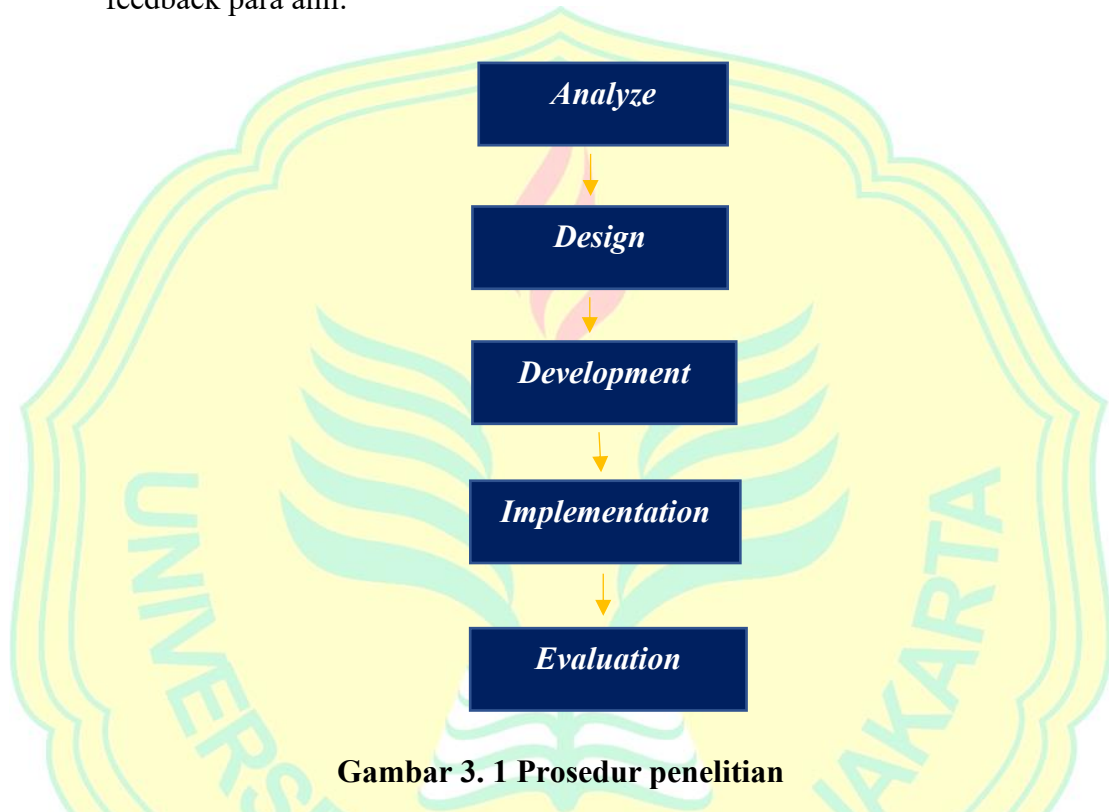
Proses *development* ADDIE ini dimulai dengan tahap *analysis* yang melibatkan identifikasi kebutuhan siswa, guru, materi, dan media. Dari hasil analisis ini, *Ispring Suite 10* cocok dengan kebutuhan peserta didik dan juga guru.

Tahapan berikutnya, yaitu tahap *design*. Pada tahap ini, peneliti membuat desain untuk media pembelajaran. Pada tahap desain meliputi 1) Pembuatan materi; 2) Pembuatan evaluasi materi; 3) Publikasi materi.

Kemudian, pada tahap *development*, yaitu mengembangkan desain menjadi tampilan sesungguhnya. Ini juga diikuti dengan pembuatan instrument untuk validasi para ahli.

Lalu, pada *implementation*, bahan ajar yang telah disetujui oleh para ahli dan direvisi diuji coba terbatas terhadap subjek uji coba, yaitu siswa kelas Fase E SMK Negeri 48 Jakarta.

Terakhir, yaitu *evaluation*, yang mana peneliti melakukan revisi atas feedback para ahli.



Gambar 3. 1 Prosedur penelitian

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber untuk memberikan data terkait dengan hal yang diteliti dalam penelitian (Adhimah, 2020). Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli materi (guru mata pelajaran), ahli media (universitas negeri Jakarta), ahli desain instruksional (universitas negeri Jakarta), serta peserta didik (kelas Fase E).

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data untuk mempelajari karakteristik individu (ADH, 2016). Dalam hal ini, kuesioner pada penelitian ini dilakukan pada *expert review* kepada para ahli dan uji coba siswa.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimin Arikunto mengatakan bahwa instrumen pengumpulan data untuk menjalankan kegiatan pengumpulan data secara sistematis dan lebih mudah (Nasution, 2016).. Instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

No	Penelitian	Responden	Jumlah	Instrumen
1	Uji Ahli (<i>Expert Review</i>)	Ahli Materi Pembelajaran	2 orang	Kuesioner
		Ahli desain instruksional	1 orang	Kuesioner
		Ahli Media Pembelajaran	1 orang	Kuesioner
2	<i>One to one evaluation</i>	Kelas Fase E atau kelas 10 MPLB	3 orang	Kuesioner
3	<i>Small group evaluation</i>	Kelas Fase E atau kelas 10 MPLB		Kuesioner
4	<i>Field Test</i>	Kelas Fase E atau kelas 10 MPLB		Kuesioner

Tabel 3. 1 Instrumen pengumpulan data

a. Kisi-Kisi Instrumen

Langkah menyusun kisi-kisi instrument, yaitu 1) menetapkan penjelasan relevan, 2) menjelaskan definisi, 3) menentukan instrument yang digunakan, 4) mencantumkan indikator instrumen, dan 5) menentukan format

tes (Mukhlis & Tohir, 2019). Kisi-kisi instrumen tersebut merupakan kuesioner penilaian produk ditunjukkan untuk *expert review* dan uji coba siswa.

Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	1
		Ketepatan pemilihan dan pengembangan materi	2,3, 4, 5, 6	5
2	Kebahasaan	Penggunaan kalimat dan bahasa yang komunikatif	7	1
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	8	1
3	Evaluasi	Keseimbangan proporsi soal pada materi	9	1
		Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran	10	1
Jumlah				10

Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen ahli materi pembelajaran

(Dharma & Agung, 2021)

Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Tujuan	Kejelasan tujuan pembelajaran	1, 2, 3	3
2	Strategi	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan kondisi di sekolah	4, 5/	2
		Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	6, 7, 8	3
3	Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	9	1
		Kualitas soal	10	1
Jumlah				10

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen ahli desain instruksional

(Dharma & Agung, 2021)

Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Visual	Ketepatan pemilihan teks (ukuran, keterbacaan, dan kemenarikan)	1, 2	2
		Ketepatan dan kemenarikan gambar yang digunakan	3, 4	2

		Kombinasi warna yang digunakan	5	1
		Tampilan multimedia	6	1
		Letak dan fungsi navigasi	7, 8	1
2	Penggunaan	Aplikasi tidak sulit dioperasikan	9	1
		Apikasi mudah diakses	10, 11	1
Jumlah				10

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen ahli media pembelajaran

(Dharma & Agung, 2021)

Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Desain Tampilan	Kemenarikan tampilan iSpring	1	1
		Keterbacaan tulisan	2	1
		Kejelasan gambar/video	3	1
		Kemenarikan warna	4	1
		Ketepatan petunjuk penggunaan iSpring	5	1
2	Materi	Materi pembelajaran mudah dipahami	6, 7, 8, 9	4

		Kejelasan uraian materi	10	1
3	Motivasi	Media memberikan semangat dalam belajar	11, 12, 13	3
4	Pengoperasian	Kemudahan penggunaan	14, 15	2
Jumlah				15

Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen uji coba perorangan

(Dasi & Putra, 2022) dengan adaptasi dari peneliti

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah statistik deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang data yang ada tanpa maksud untuk menyimpulkan hal yang berlaku secara umum (Maswar, 2017).

Evaluasi terhadap semua aspek menggunakan Skala Likert. Sebagaimana dijelaskan oleh Likert (1932), menggunakan beberapa pertanyaan untuk mengukur respons individu.

Skor	Respon
Skor 1	Sangat tidak setuju
Skor 2	Tidak setuju
Skor 3	Kurang setuju
Skor 4	Setuju
Skor 5	Sangat setuju

Tabel 3. 6 Tabel skor (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

dengan diadaptasi oleh peneliti

Langkah berikutnya adalah mengevaluasi kecocokan media pembelajaran. Hasil evaluasi dapat dihitung dengan rumus persentase berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Hasil dari evaluasi validitas dan respon akan diselaraskan dalam persentase dengan kriteria kecocokan yang telah ditetapkan.

Kriteria Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Tabel 3. 7 Kriteria kelayakan (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Berdasarkan kriteria kelayakan di atas, tersebut, jika memperoleh lebih dari 61%, maka produk tersebut dianggap layak digunakan. Namun, jika kurang dari 61%, maka produk perlu diperbaiki dan direvisi hingga memenuhi kriteria kecocokan yang diinginkan.