

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu Penelitian

Penelitian ini dijalankan selama periode empat bulan, berlangsung mulai april hingga juli 2024. Pemilihan periode ini didasarkan pada pertimbangan bahwa jangka waktu tersebut merupakan kesempatan terbaik bagi para peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian.

B. Tempat Penelitian

Penelitian membutuhkan lokasi yang spesifik sebagai subjek untuk menggali data, informasi, dan rincian yang esensial sesuai dengan tujuan penelitian tersebut. Pemilihan tempat penelitian bertujuan untuk memfasilitasi dan menjelaskan lokasi masalah yang dihadapi dalam penelitian. Kegiatan penelitian ini dijalankan di SMK Karya Bhakti 2 yang berlokasi di Jl. Slamet Riyadi III, RT.22/RW.3, Kb. Manggis, Kec. Matraman, di wilayah Kota Jakarta Timur, yang merupakan bagian dari Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

3.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan riset dan pengembangan (Research & Development) dalam membangun sistem kearsipan yang dioperasikan melalui website. Pendekatan R&D memainkan peran penting dalam proses penciptaan aplikasi ini, dengan menekankan pada penilaian kelayakan produk yang diciptakan. Sebagaimana dikemukakan oleh (Ruhansih, 2017), desain pengembangan yang sudah ditetapkan sebelumnya diaplikasikan dalam pembuatan produk ini.

Berdasarkan pendapat (Okpatrioka, 2023) , proses penelitian dan pengembangan dikenali sebagai metode atau strategi yang dapat dijustifikasi secara ilmiah. Pendekatan ini dianggap sangat efisien dalam

menciptakan produk baru atau memperbaharui produk yang telah ada sebelumnya.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian dalam bidang pengembangan memiliki manfaat signifikan, baik untuk menciptakan produk baru maupun meningkatkan kualitas produk yang telah ada, serta menilai efisiensi atau kelayakan penggunaan produk tersebut. Riset pengembangan ini unik dibandingkan dengan jenis-jenis riset lainnya karena output yang dihasilkan berupa produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa sistem kearsipan berbasis website bernama Arsipku, yang bertujuan untuk mengelola pencatatan surat masuk dan keluar. Melalui penelitian pengembangan, produk tersebut diuji keandalannya sebelum dipasarkan kepada pengguna. Para pakar melakukan evaluasi untuk memastikan kelayakan sistem tersebut untuk dioperasikan.

3.3. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, produk dikembangkan menggunakan kerangka kerja ADDIE yang mencakup lima proses, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Akan tetapi, peneliti hanya berhasil mencapai proses pengembangan karena keterbatasan waktu penelitian. Alasan pemilihan kerangka kerja ADDIE adalah karena strukturnya yang teratur dan kemudahan dalam pemahamannya. Kerangka ini dianggap ideal untuk diterapkan dalam pembuatan sistem kearsipan informasi. Oleh karena itu, setiap proses diharapkan menghasilkan standar yang memadai sesuai dengan kebutuhan pengembangan produk.

Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) penerapan metode ADDIE berkontribusi pada pembentukan produk yang lebih terstruktur. Hal ini dikarenakan model tersebut menyusun secara efektif berbagai tahapan dari media yang sedang dikembangkan. Para pakar akan melakukan penilaian kelayakan pada hasil yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang memungkinkan produk tersebut untuk dianggap efektif dan efisien. Dari buku *Multimedia-based Instructional Design* oleh William W. Lee dan

Diana L. Owens (2004) dalam (Sugihartini & Yudiana, 2018), dijelaskan berbagai tahapan/proses yang terdapat dalam model ADDIE:

1. *Analisis (Analisis)*

Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pembuatan sistem arsip yang efektif. Dalam proses analisis, terbagi menjadi dua segmen: analisis performa dan analisis keperluan. Analisis performa dikerjakan guna menggali permasalahan yang terjadi selama aktivitas pengarsipan dan selanjutnya mencari solusi melalui pengembangan sistem kearsipan.

Analisis kebutuhan dijalankan untuk memperoleh pemahaman yang jelas dan komprehensif mengenai apa yang dibutuhkan oleh para pengguna sistem, mencakup kebutuhan fungsional serta non-fungsional. Hal ini berguna untuk menjamin bahwa sistem yang sedang dikembangkan akan memenuhi kebutuhan tertentu serta mengatasi masalah yang teridentifikasi.

2. *Design (Desain)*

Menyusul penyelesaian Analisis, proses selanjutnya adalah pengembangan desain. Penelitian ini memasuki tahap di mana desain produk berbasis website ditentukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi program yang telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan yang ada. Selama tahap ini, akan dibuat pedoman untuk modul pembelajaran pada website Arsipku.

3. *Development dan Implementation (Pengembangan dan Penerapan)*

Setelah merencanakan, para peneliti kemudian melakukan pembuatan produk arsip berbasis website. Rancangan dari tahap sebelumnya menjadi fondasi bagi pembangunan selanjutnya. Tahapan pengembangan dan penerapan ini mencakup beberapa proses:

a. Pengembangan dan penerapan desain

Para peneliti menghimpun segala materi, bahan, serta rencana program yang dibutuhkan untuk membangun dan

menerapkan desain. Alat Arsipku akan digunakan untuk memasukkan rancangan sistem ke dalam website.

b. Validasi Ahli

Proses selanjutnya adalah meminta validasi dari pakar untuk menilai penggunaan produk yang telah dibangun. Melalui pengisian angket tentang kelayakan sistem yang disebarakan kepada pakar, mereka akan menilai website yang telah dibuat dan memberikan masukan atau rekomendasi mengenai media yang paling cocok.

c. Revisi Tahap 1

Di tahap ini, modifikasi pada produk akan dilaksanakan berdasarkan masukan dari para pakar untuk menjadikan produk tersebut sesuai untuk digunakan.

3.4. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, subyek yang dianalisis meliputi seorang ahli media dan seorang ahli materi, di mana kedua subyek tersebut merupakan dosen serta guru.

3.5. Jenis Data

Dalam konteks penelitian ini, data yang digunakan terbagi menjadi dua jenis, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Kedua jenis data ini dimanfaatkan dalam pengembangan serta penilaian kelayakan produk baru.

1. Data Kualitatif: Data ini diperoleh peneliti berdasarkan umpan balik yang berupa saran atau komentar dari para ahli tentang kelayakan produk.
2. Data Kuantitatif: Data ini diperoleh melalui kuesioner yang disebar oleh peneliti kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data kuantitatif ini juga mencakup dokumentasi.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2012), dinyatakan bahwa proses pengumpulan data merupakan aspek terutama dalam penelitian sebab tujuan

utamanya adalah menghimpun informasi yang tepat. Apabila peneliti kurang paham mengenai metode ini, mereka akan kesulitan mendapatkan informasi yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Penelitian ini melaksanakan pengujian analisis kelayakan media pada proses pengembangan, dimana data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan menggunakan angket. Saran, komentar, dan masukan dari para ahli sistem informasi dan ahli media, yang merupakan bentuk data kualitatif, diaplikasikan untuk memperbaiki serta mengembangkan media tersebut. Adapun data kuantitatif, yang terdiri dari skor evaluasi, diolah melalui metode deskriptif berlandaskan pada tabel konversi skor.

3.7. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2012) berpendapat bahwa alat penelitian berfungsi sebagai instrumen untuk mengobservasi fenomena sosial serta alam. Dalam kajian ini, skala yang diterapkan untuk mengumpulkan data adalah skala likert yang memakai lima poin dalam penilaian. Alat pengukuran ini dirancang melalui angket yang berstruktur sebagai berikut:

A. Angket Kelayakan Media Kearsipan Berbasis Website Untuk Ahli Media

Sebuah angket yang dirancang untuk pakar media mencakup beragam elemen yang telah disinkronkan dengan pengembangan media pembelajaran, meliputi kemudahan dalam penggunaan, fungsionalitas, serta komunikasi visual. Rancangan pertanyaan bagi pakar media ini diadaptasi dari Wahono (2006) agar memungkinkan penentuan indikator yang terintegrasi dalam angket:

Tabel III. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator
	1. Kemudahan penggunaan menu
	2. Efisiensi Penggunaan <i>website</i>

<i>Usability</i>	3. Kemudahan mengakses Alamat <i>website</i>
	4. Aktualitas isi <i>website</i>
<i>Functionality</i>	5. Penggunaan menu utama
	6. Penggunaan menu surat masuk
	7. Penggunaan menu surat keluar
	8. Penggunaan menu edit
Komunikasi Visual	9. Penggunaan menu <i>download</i>
	10. Komunikasi
	11. Kesederhanaan dan kemenarikan
	12. Kualitas Visual
	13. Kesesuaian desain dengan audiens
	14. Keterbacaan teks, kontras yang memadai antara teks dan latar belakang
	15. Penggunaan <i>layout</i>

Sumber : Wahono (2006)

B. Angket Kelayakan Untuk Ahli Materi

Menurut (Santoso et al., 2023) ahli materi dan konten dipilih berdasarkan standar pendidikan minimal sarjana dan memiliki pengalaman minimal 2 tahun di bidang pengajaran kearsipan. Instrumen angket ini ditujukan kepada guru SMK Satya Bhakti bertujuan untuk menilai kelayakan media dari segi materi, desain pembelajaran, bahasa, dan komunikasi.:

Tabel III. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator
Desain Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan
	2. Relevansi antara aspek pembelajaran (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)
	3. Keruntutan materi
Isi Materi	4. Kualitas isi dari materi
	5. Aktualitas materi
	6. Cakupan materi
	7. Kedalaman materi
Bahasa dan Komunikasi	8. Kebenaran bahasa
	9. Kesesuaian gaya bahasa
	10. Ketepatan redaksi pebelajaran

Sumber : Kustandi & Sutjipto (2013)

3.8. Teknik Analisis Data

Peneliti mengolah data dengan teknik kualitatif dan kuantitatif, keduanya dipilih karena lebih mudah untuk dianalisis. Di bawah ini adalah penjelasan tentang kedua teknik ini:

A. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif ini mengevaluasi masukan dan pandangan dari para pakar mengenai produk yang sedang dalam uji coba. Kegunaan dari penilaian ini adalah untuk mengukur kelayakan dan meningkatkan produk yang telah dilakukan penilaian oleh para pakar.

B. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif didasarkan pada penelitian para ahli. Metode penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran angka yang masuk akal tentang masalah yang dibahas. angka-angka tersebut dikumpulkan dan dianalisis dalam format dan hasil Muhson (2018). Analisis kuantitatif menentukan kelayakan dari produk arsipku dengan kuesioner skala *likert*.

Penelitian ini memanfaatkan skala Likert untuk menilai tanggapan dan penilaian dari responden mengenai produk yang dibuat selama penelitian berlangsung. Respons dari responden disajikan dalam rentang skala dari sangat setuju (positif) sampai sangat tidak setuju (negatif). Menurut Sugiyono (2018), berikut disajikan tabel skor tanggapan berdasarkan skala Likert:

Tabel III. 3 Data Skor Jawaban

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah berhasil mengumpulkan data, penelitian ini melaksanakan analisis secara deskriptif. Analisis tersebut melibatkan penggunaan perhitungan persentase kelayakan, yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi} \times 100\%}{\text{Skor yang diharapkan}}$$

Dengan menerapkan rumus persentase yang telah disebutkan, diperoleh estimasi yang menunjukkan tingkat kesesuaian media pembelajaran yang direncanakan untuk dikembangkan. Berdasarkan pendapat Arikunto dalam (Ernawati, 2017), kelayakan dari penelitian ini dibedakan menjadi lima kategori.

Tabel III. 4 Kategori Kelayakan

Jawaban	Skor
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%