

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Tunas Pembangunan, yang beralamat di Jl. KH. Moh. Naim I No.68 5, RT.5/RW.11, Cipete Utara, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12150. Dipilihnya tempat penelitian bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan memotivasi siswa untuk belajar

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dibulan mei 2024 dan berakhir dibulan Juli 2024 guna melakukan observasi dan analisis terhadap hasil respon.

Tabel 3. 1 Tabel Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Waktu		
		Mei 2024	Juni 2024	Juli 2024
1.	Pengajuan Judul			
2.	Penulisan Bab 1-III			
3.	Pembuatan Desain Flipbook			
4.	Penyebaran Kuesioner ke Ahli Media dan Ahli Materi			
5.	Analisis Data			
6.	Penulisan Bab IV - V			

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Jenis penelitian ini akan menilai kualitas produk yang dibuat dan

prosesnya akan membantu dalam pembuatan materi pembelajaran berbasis *flipbook*. Menurut Sugiyono (2010), metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Selanjutnya, menurut Zakariah et al. (2020), metode *Research and Development* (R&D) adalah tahap eksplorasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk dan layanan untuk mengetahui seberapa efektif produk tersebut. Sedangkan, menurut Waruwu (2024), penelitian dan pengembangan merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara terencana, sistematis dan berdasarkan analisis masalah untuk mengembangkan suatu inovasi baru berupa produk atau model tepat guna bagi masyarakat yang dapat diuji dan efektif kelayakannya secara ilmiah

Dari pengertian diatas jenis penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sangat membantu dalam menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, serta mengevaluasi kelayakan penemuan dan keefektifan dalam penggunaannya. Penelitian ini akan mendapatkan sebuah output berupa produk dari hasil penelitian. Produk tersebut berbentuk sebuah media berbasis *flipbook* dengan alat bantu *canva* dan *heyzine flipbook* yang akan digunakan pada mata pelajaran produk kewirausahaan. Penelitian RnD ini sebelum produknya digunakan, maka peneliti akan menilai kelayakan produk untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak atau tidak untuk digunakan.

C. Model Pengembangan

Dalam proses pengembangan produk, peneliti akan menggunakan modul pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan tahapan yang terkait satu sama lain dan model ini selaras dengan produk yang perlu dikembangkan agar dapat menghasilkan standar pada level yang sesuai dengan pengembangan produk.

Sejalan dengan Damanik et al. (2024), model ADDIE mempunyai tahapan yang terstruktur dan sistematis, membuat mudah dalam pengembangannya. Hasil dari pengembangan dengan model ADDIE akan diuji kelayakannya oleh para ahli, sehingga produk yang dihasilkan dapat dinilai efektif dan efisien. Namun pada penelitian ini peneliti hanya sampai tahap *development* dikarenakan keterbatasan waktu dan prioritas penelitian yang lebih mengutamakan produk penelitian.

Tahapan proses dalam model ADD (*Analysis, Design dan Development*) adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis terhadap kebutuhan pada bulan Mei 2024. Tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui karakteristik apa yang akan dibutuhkan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan dalam *flipbook*. Dalam merancang produk harus menyesuaikan tujuan pembelajaran yang tercantum isi materi. Pada tahap ini peneliti akan membuat *flowchart* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan untuk mengembangkan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya. Tahap ini dimulai dari media bahan ajar yang dibuat, instrumen validasi ahli serta revisi media bahan ajar.

D. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini hanya terdapat dua subjek penelitian yang terdiri dari ahli Media yang merupakan dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran dan ahli media yang merupakan kepala program Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Tunas Pembangunan Jakarta.

E. Jenis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua kategori untuk pengumpulan data yang akan digunakan dalam pengembangan produk dan uji kelayakan produk.

1. Data Kualitatif, peneliti memperoleh data berdasarkan hasil saran atau komentar yang hanya diberikan kepada ahli media dan materi untuk kelayakan produk tersebut.
2. Data Kuantitatif, peneliti memperoleh data berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi mengenai penilaian atau kelayakan produk dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan Kuesioner. Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2014), Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam hal ini, kuesioner pada penelitian ini dilakukan pada *expert review*, yaitu ahli media dan ahli materi.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Mamik (2015), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan jenis data yang akan dianalisis dan disusun secara sistematis. Penyebaran angket dilakukan untuk mencari respon dari subjek terhadap produk yang dikembangkan. Skala angket yang digunakan adalah skala likert dengan skala 5 poin jawaban. Instrumen pengumpulan data yang disusun dengan kuesioner seperti dibawah ini:

1. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif untuk Ahli Media

Pada kuesioner yang disebarakan kepada ahli media terdiri dari beberapa aspek yang disesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran yaitu *usability*, *Functionality*, dan Komunikasi Visual. Dalam penelitian ini terdapat kisi-kisi untuk memudahkan dalam

mengetahui indikator yang ada pada angket. Kisi-kisi untuk ahli media di adaptasi menurut Wahono (2006) seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2 Kisi -Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator
<i>Usability</i>	1. Penggunaan menu yang mudah
	2. Penggunaan Flipbook yang Efisien
	3. Kemudahan dalam mengakses link
	4. Isi Flipbook yang aktual
<i>Functionality</i>	5. Penggunaan menu
	6. Penggunaan navigasi home
	7. Penggunaan link untuk membagikan materi
	8. Penggunaan menu cetak dan download
	9. Penggunaan menu fullscreen
Komunikasi Visual	10. Komunikasi
	11. Sederhana dan Menarik
	12. Kualitas Visual
	13. Penggunaan Media Tambahan
	14. Penggunaan Audio
	15. Penggunaan Layout

Sumber : Wahono (2006)

2. Angket kelayakan Media Pembelajaran Interaktif untuk Ahli Materi

Pada angket kelayakan yang disebarakan kepada ahli materi menggunakan instrumen kelayakan berisikan kesesuaian dari media pembelajaran yang didalamnya terdapat tiga aspek yaitu desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Ketiga aspek tersebut diadaptasi dari Kustandi & Sutjipto (2011) pada contoh instrumen evaluasi bahan ajar online. Dalam penelitian ini terdapat kisi-kisi untuk memudahkan dalam mengetahui indikator yang ada pada angket. Kisi-kisi tersebut ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator
Desain Pembelajaran	1. Kejelasan Tujuan Pembelajaran
	2. Aspek Pembelajaran yang relevan (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)

	3. Keruntutan Materi
	4. Isi Materi yang Berkualitas
Isi materi	5. Materi yang Aktual
	6. Cakupan Materi
	7. Kedalaman Materi
Bahasa dan Komunikasi	8. Kebenaran Bahasa
	9. Gaya Bahasa yang Sesuai
	10. Ketepatan Redaksi Pembelajaran

Sumber : Kustandi & Sutjipto (2011)

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk mengolah data. Teknik tersebut dipilih untuk memudahkan dalam menganalisis data penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan dari kedua teknik tersebut:

1. Analisis Kualitatif

Pada analisis ini dilakukan dengan cara memasukan komentar serta saran dari kedua ahli mengenai produk yang telah diuji. Setelah itu, data akan diperiksa untuk memastikan apakah produk yang dihasilkan layak dan apakah produk tersebut dapat diperbaiki setelah diuji oleh para ahli.

2. Analisis Kuantitatif

Dalam analisis kuantitatif, analisis dilakukan dengan menggunakan skor yang berasal dari hasil penilaian ahli dan siswa yang didapatkan dari kuesioner. Menurut Priadana & Sunarsi (2023), analisis kuantitatif adalah data-data yang tersedia atau dinyatakan dalam angka-angka yang diperoleh dari lapangan. Setelah data dikumpulkan, kemudian diproses dan dianalisis sesuai dengan metode yang telah ditetapkan (Siyoto & Sodik, 2015). Analisis kuantitatif menentukan kelayakan dari produk flipbook pada mata pelajaran Produk. Penskoran kuesioner menggunakan panduan skala likert.

Menurut Fadila et al. (2020), skala likert merupakan ukuran yang digunakan dalam kuesioner. Pernyataan dalam skala likert mempunyai dua bentuk, yaitu pernyataan positif dan negative. Pernyataan positif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Sedangkan pernyataan negatif diberi skor 5,

4, 3, 2, dan 1. Dari pernyataan tersebut bentuk jawaban dalam skala likert terdiri dari “Sangat Tidak Setuju” sampai “Sangat Setuju”. Berikut merupakan model skala likert yang digunakan:

Tabel 3. 4 Data Skor Jawaban

Keterangan	Skor Pernyataan
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Setelah pengumpulan data berhasil, penelitian ini melakukan analisis deskriptif. Analisis ini menggunakan perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut:

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

Terakhir, setelah data berhasil dihitung dengan menggunakan rumus persentase di atas, maka akan diperoleh penilaian yang akan menentukan bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, kategori dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

Tabel 3. 5 Kategori Kelayakan

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

Berdasarkan kriteria kelayakan di atas, diketahui bahwa produk yang dikembangkan dianggap layak atau sangat layak untuk digunakan jika mendapatkan hasil validasi ahli dan angket lebih dari 61%. Namun, jika hasil uji kelayakan media kurang dari 61%, maka produk yang dikembangkan perlu diperbaiki dan direvisi hingga dinyatakan layak untuk digunakan.

