

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 dan diakhiri bulan Juli 2024. Pengambilan waktu dalam penelitian tersebut adalah waktu yang efektif bagi peneliti dan memudahkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi yang digunakan untuk melakukan penelitian. Penentuan lokasi penelitian digunakan untuk memudahkan serta memperjelas lokasi permasalahan pada penelitian. Tempat pada penelitian ini dilakukan di SMK Tunas Pembangunan, 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.

3.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Metode ini menguji tingkat kelayakan dari produk yang dibuat. Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sedangkan menurut Arifin (2014), *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk.

Dari pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian untuk menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi ke masyarakat luas.

3.3. Model Pengembangan

Pada pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) yaitu model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) dan dilakukan secara bertahap.

Model ADDIE menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan lebih rinci yaitu sebagai berikut:

A. *Analysis* (Analisis)

Dalam langkah analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Tahap pertama yaitu analisis kinerja yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan, kemudian menemukan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. *Design* (Desain)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *flowchart*, desain tampilan pembuatan media pembelajaran seperti: 1) mendownload aplikasi *Canva*, 2) mendesain atau merancang media. *Flowchart* adalah diagram alir yang terdapat berbagai simbol dan memiliki arti tertentu. *Flowchart* dikembangkan untuk menggambarkan langkah kerja berdasarkan struktur navigasi pada *Canva* yang akan dikembangkan.

C. *Development* (Pengembangan)

Setelah melakukan perencanaan, selanjutnya pada tahap ini adalah mengembangkan produk berbasis *Canva* diantaranya adalah: 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, 2) Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan setelah revisi.

D. *Implementation* (Implementasi)

Langkah ini adalah implementasi media pembelajaran dengan melakukan uji coba kecil yang melibatkan ahli materi dan ahli media untuk mengetahui respon dan ketertarikan media pembelajaran *Canva*.

E. *Evaluation* (Evaluasi)

Untuk evaluasi tahap akhir dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi yang diberikan selama tahap implementasi.

3.4. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian yang terdiri dari ahli media yaitu Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Negeri Jakarta dan ahli materi.yaitu Ibu Nurul Isnaeni, S.Pd selaku guru di SMK Tunas Pembangunan.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah sistem atau teknik yang digunakan oleh spesialis untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam eksplorasi mereka (Kurniawati, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen berupa angket. Menurut Sugiyono (2011), angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab.

Angket disebarakan kepada ahli media dan ahli materi guna mengetahui tanggapan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*.

3.6. Instrumen Penelitian

A. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ahli Media

Pada instrumen angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dalam pembuatan media interaktif menggunakan *Canva*. Angket yang disebar kepada ahli media terdiri dari beberapa aspek yaitu *usability*, *functionality* dan komunikasi visual. Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Intrumen Penilaian Kelayakan Ahli Media

Aspek	Indikator
<i>Usability</i>	1. Kemudahan penggunaan menu
	2. Efisiensi penggunaan <i>website</i>
	3. Kemudahan mengakses alamat <i>website</i>
	4. Aktualitas isi <i>website</i>
<i>Functionality</i>	5. Penggunaan menu utama
	6. Penggunaan menu tujuan
	7. Penggunaan menu materi
	8. Penggunaan menu video
	9. penggunaan menu evaluasi
Komunikasi Visual	10. Komunikasi
	11. Kesederhanaan dan kemenarikan
	12. Kualitas visual
	13. Penggunaan media bergerak (animasi)
	14. Penggunaan audio
	15. Penggunaan layout

Sumber: Wahono (2006)

B. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ahli Materi

Instrumen angket ahli materi dituju kepada guru SMK Tunas Pembangunan untuk menilai kelayakan media dari segi materi, desain pembelajaran, bahasa dan komunikasi. Kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Intrumen Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Indikator
<i>Desain Pembelajaran</i>	1. Kejelasan tujuan
	2. Relevansi antara aspek pembelajaran (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)
	3. Keruntutan materi
<i>Functionality</i>	4. Kualitas materi
	5. Aktualitas materi
	6. Cakupan materi
	7. Kedalaman materi
Komunikasi Visual	8. Kebenaran materi
	9. Kesesuaian gaya bahasa
	10. Ketepatan redaksi pembelajaran

Sumber: Kustandi & Sutjipto (2011)

3.7. Teknik Analisis Data

A. Analisis Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* dari validator (ahli media & ahli materi) yang berupa saran dan masukan terhadap pembuatan media interaktif menggunakan *Canva*. Hasil perolehan data selanjutnya akan dianalisis dan menentukan kelayakan dari produk yang telah dikembangkan serta perbaikan dari produk yang telah diuji oleh ahli media & ahli materi.

B. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data berupa angka yang diperoleh dari angket untuk menganalisis validitas dengan menggunakan *rating scale* yang diperoleh dengan menggunakan teknik

pengumpulan angket instrumen. Skala likert yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala 5 skor jawaban dengan skor satu (terendah) dan skor lima (tertinggi). Berikut merupakan tabel skor jawaban pada skala *likert*:

Tabel 3. 3 Skor Jawaban Skala Likert

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

Setelah data dikumpulkan maka dilakukan analisis secara deskriptif dalam penelitian ini. Analisis tersebut menggunakan perhitungan persentase kelayakan seperti dibawah ini:

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

Setelah data berhasil dihitung berdasarkan rumus diatas, selanjutnya akan diperoleh penilaian yang menentukan tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kategori kelayakan terbagi menjadi 5 kategori menurut Riduwan (2020), yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kategori Kelayakan

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