

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bogor pada kelas XI Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) yang beralamat di Jalan Heulang No. 6, RT. 06/RW. 04, Kelurahan Tanah Sereal, Kecamatan Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat 16161. Untuk waktu penelitian ini dilakukan pada Bulan September 2023 sampai dengan Juni 2024. Pemilihan sekolah tersebut dikarenakan peneliti memahami fenomena permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Bogor selama menjalani Praktik Keterampilan Mengajar (PKM).

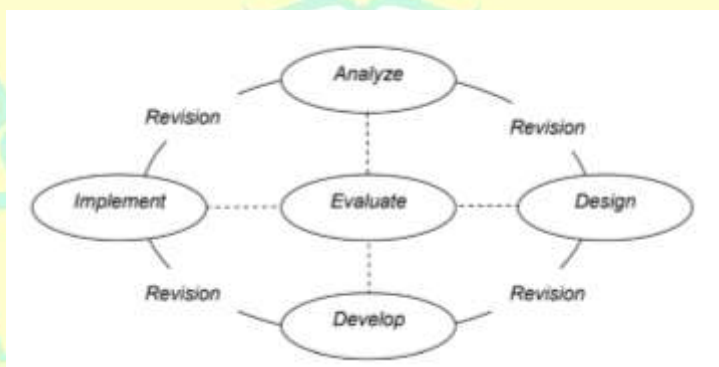
**Tabel 3.1 Timeline Penelitian**

No	Kegiatan	Waktu Penelitian									
		2023			2024						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	
1.	Pengajuan Judul Skripsi										
2.	Melakukan pra-riset										
2.	Penyusunan Proposal Skripsi										
3	Perancangan Produk										
4	Penelitian dan Pengumpulan Data										
6.	Penyusunan Laporan										

Sumber : Diolah oleh Peneliti (2024)

### 3.2 Model Pengembangan

Pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Pengembangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Model ini memberikan kesempatan untuk melakukan revisi dan evaluasi berulang pada setiap tahapannya, dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis. Berdasarkan prinsip tersebut, model pengembangan ADDIE dianggap sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan suatu produk. Model ADDIE yang diadaptasi oleh Branch (2009) merupakan suatu pendekatan pengembangan yang sangat terstruktur, di mana setiap tahapan saling berkaitan dan harus dilakukan secara berurutan. Dengan mengikuti model ini, peneliti dapat memastikan bahwa setiap aspek dalam proses pengembangan produk telah terakomodasi dengan baik, sehingga menghasilkan produk yang valid dan relevan dengan kebutuhan. Tahapan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi Branch dalam penelitian ini adalah:



**Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Model ADDIE**

Sumber : Branch (2009)

### 3.2.1 *Analysis (Analisis)*

Pada tahap awal yaitu analisis, peneliti melakukan observasi di SMK Negeri 1 Bogor yang telah dilaksanakan pada saat Praktik Keterampilan Mengajar. Peneliti menganalisis fenomena yang terjadi di sekolah serta melakukan pra-riset berupa penyebaran kuesioner kepada peserta didik kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui peserta didik tidak memiliki buku sebagai bahan ajar pada materi Korespondensi. Peserta didik mendapatkan materi hanya berpatokan pada bahan ajar yang dimiliki oleh guru. Metode penyampaian materi juga masih menggunakan metode ceramah disertai dengan Powerpoint. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi dan inovatif. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran yang dapat membantu proses penyampaian materi dan pemahaman tentang Materi Korespondensi. Di era saat ini, peserta didik harus dikenalkan dengan digitalisasi, khususnya pada pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan berbasis Google Sites pada Materi Korespondensi agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, tidak membosankan dan tentunya *user friendly*.

### 3.2.2 *Design (Perancangan)*

Pada tahap perancangan ini, peneliti melakukan perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan yaitu Google Sites. Tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masalah. Langkah awal pada tahapan ini yaitu mempersiapkan dan menyusun materi atau bahan ajar pada Materi Korespondensi. Selanjutnya yaitu merancang design media pembelajaran berbasis Google Sites, mulai dari warna, gambar, animasi maupun hal lainnya.

### 3.2.3 *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi media pembelajaran. Setelah produksi, media tersebut direvisi berdasarkan saran dari para ahli media dan materi. Validasi akhir dilakukan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Hal yang dilakukan pada tahapan pengembangan ini, yakni :

a. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites

Tahap pengembangan ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perencanaan desain yang telah dilakukan sebelumnya. Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis Google Sites yang akan digunakan untuk menyampaikan materi korespondensi.

b. Validasi Ahli

Produk media pembelajaran berbasis Google Sites akan menjalani uji kelayakan untuk menilai kesesuaian isi media dengan materi korespondensi. Penilaian dilakukan oleh para ahli materi, bahasa, dan media. Pada tahap validasi ini dilakukan oleh beberapa validator, yaitu ahli materi dan ahli bahasa dari guru SMK Negeri 1 Bogor dan ahli media dari dosen Universitas Negeri Jakarta.

c. Revisi

Setelah melewati proses validasi produk, langkah berikutnya adalah mendapatkan penilaian dan tanggapan dari para ahli. Hasil penilaian ini akan menjadi panduan untuk melakukan perbaikan sehingga produk yang dikembangkan dapat ditingkatkan kualitasnya dan lebih layak digunakan.

### 3.2.4 *Implementation (Penerapan)*

Pada tahapan ini, produk telah divalidasi dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Selanjutnya media pembelajaran diimplementasikan kepada peserta didik kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Bogor. Untuk mengetahui kepraktisan

dan kendala dari produk, maka peserta didik dianjurkan untuk memberikan *feedback* berupa komentar ataupun respon terkait media pembelajaran pada lembar kolom angket validasi respon peserta didik yang telah disediakan. Tahap uji coba dilakukan dengan menggunakan dua tahapan, diantaranya :

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil, peneliti akan mengumpulkan 5-10 peserta didik kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Bogor untuk melakukan percobaan terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kendala yang terdapat pada produk. Ketika diketahui adanya kendala ataupun kekurangan, maka peneliti akan memperbaiki terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba kelompok besar.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Bogor yang berjumlah 107 peserta didik. Tahap ini untuk mengetahui ketercapaian dan kelayakan produk serta mendapatkan informasi berupa data untuk melakukan evaluasi produk.

### **3.2.5 Evaluation (Evaluasi)**

Tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahapan ini, peneliti melakukan evaluasi yang dilakukan untuk mengevaluasi produk pembelajaran dengan menggunakan angket validasi dari ahli dan angket kepraktisan dari peserta didik guna menilai tingkat kelayakan produk. Revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh media pembelajaran tersebut. Pada tahap ini, desain diperbaiki untuk mengatasi kekurangan dan permintaan koreksi terkait tampilan serta kelayakan produk yang disajikan.

### 3.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini ialah 2 ahli media dari dosen Universitas Negeri Jakarta, 2 ahli materi dan 2 ahli bahasa dari guru SMK Negeri 1 Bogor, serta 107 peserta didik kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Negeri 1 Bogor.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data melibatkan observasi dan penggunaan angket atau kuesioner. Observasi bertujuan untuk menganalisis dan memahami berbagai aspek dari proses pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran oleh guru, materi pelajaran yang diajarkan, metode pengajaran yang diterapkan, serta respons peserta didik selama proses belajar di kelas. Sementara itu, angket digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis Google Sites dari perspektif ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Angket ini dirancang dengan skala Likert, yang berkisar dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), untuk mengukur tingkat persetujuan dan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Dengan menggabungkan kedua teknik ini, penelitian bertujuan untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang efektivitas dan penerimaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam konteks nyata.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dirancang secara spesifik untuk mengukur variabel penelitian yang telah ditetapkan. Berdasarkan peran subjek penelitian, instrumen dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu instrumen untuk ahli materi, bahasa, media, serta instrumen untuk mengumpulkan respons peserta didik. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk penelitian.

#### 1. Instrumen Ahli Materi

Instrumen angket ini ditujukan kepada ahli materi dari guru korespondensi di SMK Negeri 1 Bogor untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis google sites dari segi materi. Instrumen ahli materi ini diadopsi dari teori Kifron (2021) sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi**

<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>
Kelengkapan Materi	1,2
Keluasaan Materi	3,4
Kedalaman Materi	5
Keakuratan konsep dan definisi	6,7
Keakuratan fakta dan data	8
Keakuratan gambar dan ilustrasi	9
Keakuratan istilah	10
Mendorong rasa ingin tahu	11
Menciptakan kemampuan bertanya	12
Keruntutan konsep	13,14

Sumber : Kifron (2021)

## 2. Instrumen Ahli Bahasa

Instrumen angket ini ditujukan kepada ahli bahasa dari guru korespondensi di SMK Negeri 1 Bogor untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis google sites dari segi bahasa. Instrumen ahli bahasa ini diadopsi oleh teori Kifron (2021) diantaranya sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa**

<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>
Lugas	1,2
Komunikatif	3,4
Dialogis dan Interaktif	5,6,7
Kesuaian dengan perkembangan peserta didik	8,9

<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>
Sesuai dengan kaidah bahasa	10,11

Sumber : Kifron (2021)

### 3. Instrumen Ahli Media

Instrumen angket ini ditujukan kepada ahli media dari dosen Universitas Negeri Jakarta untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis google sites dari segi media. Instrumen ahli media ini diadopsi oleh teori diantaranya sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>
Desain Awal Tampilan	1,2,3
Desain Tampilan Isi	4,5,6,7,8,9,10,11
Kualitas Tampilan	12,13,14
Kejelasan Suara	15
Penyajian Media Pembelajaran	16,17,18
Animasi	19,20

Sumber : Wahono (2006)

### 4. Instrumen Respon Peserta Didik

Pada instrumen ditujukan kepada peserta didik kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Bogor untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis google sites. Untuk instrumen respon peserta didik diadopsi menurut teori Sunarto (2012) diantaranya sebagai berikut :



**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik**

<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>
Kemudahan Penggunaan	
Kemenarikan	1,2,3
Ketepatan Media Pembelajaran	
Ketepatan Isi Materi	
Bahasa	4,5,6,7,8,9,10,11,12,13
Evaluasi	
Ketertarikan	
Motivasi Belajar	14,15,16

Sumber : Sunarto (2012)

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif untuk mengumpulkan data, seperti angket untuk memvalidasi dan meminta tanggapan dari para ahli seperti ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta respon dari peserta didik yang berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian tersebut akan menjadi acuan revisi produk media pembelajaran yang dikembangkan agar menjadi lebih baik.

#### **3.6.1 Uji Validitas Ahli**

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan dikaitkan dengan presentasi skor. Semakin tinggi presentasi skor hasil uji validasi ahli, semakin relevan produk tersebut. Uji validasi ahli menggunakan skala likert dengan 5 skor penilaian. Selanjutnya skor dari para ahli dilakukan analisis perhitungan persentase validitas produk media pembelajaran dengan rumus =

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Angka Persentase

$f$  = Skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah frekuensi atau skor maksimal

Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dapat dilihat pada tabel 3.6.

**Tabel 3.6 Persentase Interval Skor Kelayakan**

Kriteria	Interval	Skor
Sangat Layak	$\geq 81\%$	5
Layak	$61\% < \bar{X} \leq 80\%$	4
Cukup Layak	$41\% < \bar{X} \leq 60\%$	3
Tidak Layak	$21\% < \bar{X} \leq 40\%$	2
Sangat Tidak Layak	$\leq 20\%$	1

Sumber : Diolah oleh Peneliti (2024)

Melihat dari tabel 3.6 maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dapat dikatakan layak apabila angka persentase kelayakan mencapai 61%.

### 3.6.2 Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan oleh peserta didik melalui angket yang telah disebarkan oleh peneliti. Uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta menilai sejauh mana suatu media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dapat diterapkan dengan mudah dan efektif dalam proses pembelajaran.

Uji praktikalitas menggunakan skala likert dengan 5 skor penilaian. Selanjutnya skor dari peserta didik dilakukan analisis perhitungan

persentase kepraktisan produk media pembelajaran dengan rumus =

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah frekuensi atau skor maksimal

Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dapat dilihat pada tabel 3.7.

**Tabel 3.7 Persentase Interval Skor Kepraktisan**

<b>Kriteria</b>		<b>Skor</b>
Sangat Praktis	$\geq 81\%$	5
Praktis	$61\% < \bar{X} \leq 80\%$	4
Cukup Praktis	$41\% < \bar{X} \leq 60\%$	3
Tidak Praktis	$21\% < \bar{X} \leq 40\%$	2
Sangat Tidak Praktis	$\leq 20\%$	1

Sumber : Diolah oleh Peneliti (2024)

Melihat dari tabel 3.7 maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dapat dikatakan praktis apabila angka persentase kepraktisan mencapai 61%.