

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Sugiyono (2014) menyatakan bahwa dalam mengembangkan media dan menguji keefektifan untuk suatu produk dapat menggunakan metode penelitian *Research and Development* atau Penelitian dan Pengembangan. Oleh karena itu, jenis penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD).

Penelitian dan pengembangan ini difokuskan untuk menciptakan instrumen evaluasi yang inovatif dalam konteks mata pelajaran Arsip dengan merancang media permainan kartu piles yang berfokus pada konsep-konsep arsip. Dalam permainan kartu piles ini, setiap kartu akan berkaitan erat dengan Arsip.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang merupakan proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi pada mata pelajaran arsip kelas XI di SMKN 12 Jakarta dengan mengikuti langkah-langkah, procedural dan deskriptif. Alasan memilih pengembangan Borg & Gall dikarenakan sesuai dengan media yang akan dikembangkan di mana model pengembangan ini memiliki tahapan cukup ideal dan rinci yang terdiri dari sepuluh langkah.

Pada pengembangan ini, pengembangan memilih model pengembangan MANTAP atau Lima Tahap yang dikembangkan oleh Sumarni, Istiningsih dan Nugraheni yang merupakan hasil modifikasi dari rancangan Borg and Gall. MANTAP dipilih karena lebih efektif untuk pemula dalam melaksanakan prosedur RnD dan model ini pula diperuntukkan bagi para mahasiswa (Dr. Sri Sumarni, 2019).

Model pengembangan ini terdiri dari lima langkah utama yaitu (1) Tahap Penelitian Pendahuluan, (2) Tahap Pengembangan Model, (3) Tahap Validasi Model, (4) Tahap Uji Efektifitas dan (5) Tahap Diseminasi. Namun, mengingat keterbatasan waktu dan dan yang dimiliki oleh pengembang, serta penelitian ini hanya melalui tahap pengujian di SMK Negeri 12 Jakarta, sehingga untuk diimplementasikan di sekolah lain, perlu adanya uji coba sesuai dengan keadaan

sekolah tersebut. Oleh karena itu, tahapan hanya akan dilaksanakan sampai pada tahap 4 yaitu tahap uji efektivitas model.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

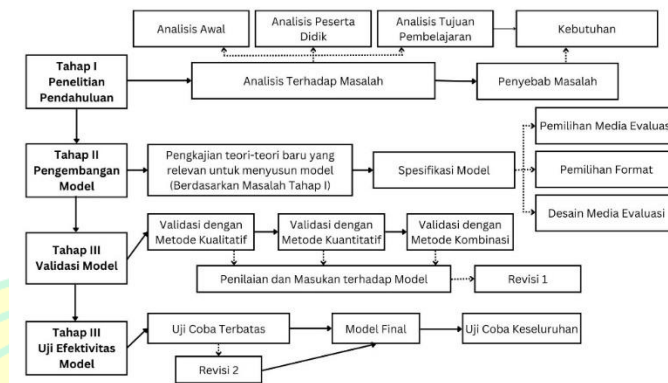
Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Manajemen Perkantoran SMK Negeri 12 Jakarta, beralamat di Jalan Kebon Bawang XV B No.15 B, RT19 RW07, Kelurahan Kebon Bawang, Kecamatan Tanjung Priok, Jakarta Utara 14320. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-selesai.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah peserta didik kelas XI MP SMKN 12 Jakarta berjumlah 35 peserta didik.

### **3.4 Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan untuk membuat produk dari hasil penelitian ini mengacu pada model MANTAP atau Lima Tahap yang dikembangkan oleh Sumarni, Istiningasih dan Nugraheni yang merupakan hasil modifikasi dari rancangan Borg and Gall. Model pengembangan ini terdiri dari lima langkah utama yaitu (1) Tahap Peneliitian Pendahuluan, (2) Tahap Pengembangan Model, (3) Tahap Validasi Model, (4) Tahap Uji Efetifitas dan (5) Tahap Diseminasi. Diseminasi tidak dilakukan dalam penelitian ini, karena media hanya dikembangkan dan hanya melalui tahap pengujian di SMK Negeri 12 Jakarta, sehingga untuk diimplementasikan di sekolah lain, perlu adanya uji coba lagi sesuai dengan keadaan sekolah tersebut. Oleh karena itu,da tahapan hanya akan dilaksanakan sampai pada tahap 4 yaitu tahap uji efektivitas model. Tahapan langkah tersebut diilustrasikan dalam gambar 3.1 seperti berikut ini:



**Gambar 3. 1 Model Pengembangan Produk**

### 1. Penelitian Pendahuluan

Pada tahapan pertama ini, pengembang mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam kegiatan evaluasi pada mata pelajaran arsip di kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 12 Jakarta. Masalah yang telah diidentifikasi menjadi acuan pengembang dalam menganalisis kebutuhan.

Analisis tersebut meliputi:

#### a) Analisis Awal

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan informasi terkait kegiatan evaluasi yang berlangsung di lapangan. Tujuan dari pengumpulan informasi ini untuk menetapkan dan mengetahui permasalahan apa saja yang ada di lapangan. Kemudian, informasi tersebut akan digunakan untuk acuan pembuatan media permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi.

#### b) Analisis Peserta Didik

Pada tahap analisis peserta didik, peneliti mempelajari bagaimana karakteristik dari setiap peserta didik ketika kegiatan evaluasi. Pada tahap ini yang dipelajari yaitu karakteristik dari peserta didik meliputi kemampuan peserta didik dalam mengerjakan evaluasi.

#### c) Analisis Materi

Analisis materi ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diujikan, materi dengan subtema pengelompokkan jenis arsip merupakan materi yang dianggap membosankan oleh peserta

didik. Materi yang akan digunakan sesuai dengan persiapan belajar materi nomor empat yaitu perlengkapan kearsipan. Nantinya peserta didik akan mengetahui perlengkapan dari kearsipan, alat yang digunakan untuk menyimpan, mengatur, dan melindungi dokumen. Dengan memahami dan mempelajari berbagai perlengkapan ini, peserta didik akan mampu mengelola arsip dengan lebih efektif dan efisien. Mereka juga akan siap menghadapi tantangan dalam pengelolaan dokumen di lingkungan kerja yang sebenarnya, serta memahami pentingnya menjaga keteraturan dan keamanan dokumen.

d) Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap analisis ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis materi dan analisis pertanyaan evaluasi menjadi indikator pencapaian hasil belajar.

2. Pengembangan Model

Selanjutnya adalah tahap desain, tahapan ini pengembangan menerjemahkan dari analisis kebutuhan yang dilakukan menjadi rancangan berupa rincian deskriptif dari bentuk media yang akan dibuat. Tahap perancangan ini terdapat beberapa langkah, di antaranya yaitu:

a) Pemilihan Media Evaluasi

Pada pemilihan media evaluasi ini disesuaikan dengan materi dan tujuan evaluasi yang telah dirumuskan. Tujuan dari kegiatan ini untuk menyelesaikan dengan analisis materi dan analisis pertanyaan evaluasi sehingga dapat membantu peserta didik dalam pencapaian evaluasi. Bahan yang diperlukan dalam pemilihan media ini adalah kartu yang nantinya berisikan berbagai jenis pengelompokan arsip.

b) Pemilihan Format

Pemilihan format ini digunakan untuk mendesain atau merancang isi pertanyaan evaluasi, pemilihan strategi, pendekatan dan sumber. Format yang dipilih memenuhi kriteria menarik, mempermudah dan membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan evaluasi.

c) Desain Media Evaluasi

Desain media evaluasi ini merupakan media instrumen evaluasi berupa media permainan kartu piles pada mata pelajaran arsip.

### 3. Uji Validasi Model

Tahapan selanjutnya yaitu uji kelayakan terhadap produk oleh dengan validasi metode kualitatif, validasi metode kuantitatif dan metode kombinasi. Kemudian akan diberikan penilaian dan masukkan model pengembangan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran yang nantinya dapat diketahui sejauh mana kualitas kartu piles yang telah dikembangkan, serta apa saja kelebihan dan kekurangannya. Setelah diketahui kekurangan pada kartu piles, maka dilakukan revisi produk sesuai saran dari para ahli.

### 4. Uji Efektivitas Model

Tahapan berikutnya melakukan uji coba untuk menguji penggunaan produk yang berupa media permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi. Uji coba ini dilakukan dalam dua tahapan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok keseluruhan.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan dan disusun berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran. Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media dan peserta didik sesuai dengan fungsi dan kepentingan masing-masing sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini kisi-kisi angket atau kuesioner yang dapat dilihat di antaranya:

#### 1. Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas materi dalam media yang dikembangkan ditinjau dari aspek kesesuaian materi. Kelengkapan materi, keakuratan dan kemutakhiran materi, teknik penyajian materi, kesesuaian evaluasi, penggunaan bahasa dan penggunaan istilah. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dapat dilihat sebagai berikut ini:



**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Angka
1	Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan persiapan pembelajaran	1
		Kelengkapan materi	2
		Keakuratan gambar	3
		Keakuratan istilah-istilah	4
		Ketepatan struktur kalimat	5
		Keefektifan kalimat	6
		Kebakuan istilah	7
		Ketepatan tata bahasa	8
		Ketepatan ejaan	9
		Keruntutan konsep	10
		Kejelasan penyajian gambar	11
2	Desain	Kesesuaian kategori soal	12
		Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	13
		Komunikatif	14

Sumber : Rahayu (2021) dengan modifikasi

## 2. Angket Validasi Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media pembelajara dan komunikasi visual. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media dapat dilihat sebagai berikut ini:

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Angka
1	Penyajian	Keruntutan konsep	1
		Sajian materi yang menarik	2
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat	3
		Kemudahan penggunaan	4
		Kualitas gambar	5
2	Desain	Kesesuaian huruf	6
		Penampilan tata letak	7

Sumber : Rahayu (2021) dengan modifikasi

### 3. Angket Validasi Praktisi Pembelajaran

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas media yang dikembangkan ditinjau dari aspek aspek kesesuaian materi. Kelengkapan materi, keakuratan dan kemutakhiran materi, teknik penyajian materi, kesesuaian evaluasi, penggunaan bahasa dan penggunaan istilah. Kisi-kisi instrumen validasi praktisi pembelajaran atau guru dapat dilihat sebagai berikut ini:

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Praktisi Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Angka
1	Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan persiapan pembelajaran	1
		Kelengkapan materi	2
		Keakuratan gambar	3
		Keakuratan istilah-istilah	4
		Ketepatan struktur kalimat	5
		Keefektifan kalimat	6
		Kebakuan istilah	7
		Ketepatan tata bahasa	8
		Ketepatan ejaan	9
		Keruntutan konsep	10
2	Penyajian	Sajian materi yang menarik	11
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat	12
		Kmudahkan penggunaan	13
		Keruntutan konsep	14
3	Desain	Kejelasan penyajian gambar	15
		Kesesuaian kategori soal	16
		Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	17
		Komunikatif	18

Sumber : Rahayu (2021) dengan modifikasi

### 4. Angket Peserta Didik

Angket ini digunakan untuk memperoleh data dari peserta didik yang menjadi uji coba berupa kualitas media yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, kebahasaan, tampilan, penulisan dan keterlaksanaan. Kisi-kisi instrumen peserta didik dapat dilihat sebagai berikut ini:

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Angka
1	Isi	Soal-soal yang diberikan sesuai dengan materi yang telah diajarkan	1
		Materi yang diberikan sesuai dengan taraf berpikir saya	2
		Media pembelajaran yang digunakan membantu saya memahami dengan lebih baik	3
		Media pembelajaran sebagai instrumen evaluasi memberikan contoh-contoh yang relevan dengan materi yang diajarkan	4
		Saya merasa lebih siap menghadapi evaluasi ketika menggunakan media pembelajaran ini	5
		Instruksi dan panduan dalam media pembelajaran jelas dan mudah diikuti	6
		Media pembelajaran sebagai instrumen evaluasi ini membantu saya dalam meningkatkan hasil belajar saya	7
		Media pembelajaran memberikan umpan balik yang tepat membantu saya dalam memahami kesalahan saya	8
		Soal-soal yang diberikan memiliki tingkat kesulitan yang tepat sesuai dengan kemampuan saya	9
		Desain media pembelajaran menarik dan mendukung proses evaluasi	10
2	Media	Tampilan grafis dalam media pembelajaran membantu memperjelas materi yang disampaikan	11
		Ukuran media pembelajaran nyaman dan sesuai untuk digunakan	12
		Instruksi dan panduan dalam media pembelajaran jelas dan mudah diikuti	13
		Media pembelajaran membantu saya dalam mengerjakan evaluasi dengan lebih efisien	14
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif dan mudah dipahami	15
		Media pembelajaran kreatif dan menarik perhatian saya	16
		Gambar dan ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran menarik dan mendukung pemahaman materi	17
3	Komunikasi	Desain media pembelajaran rapi dan teratur, memudahkan untuk dipahami	18
		Komposisi warna dalam media pembelajaran nyaman dilihat dan mendukung pembelajaran	19
		Keserasian dalam pemilihan warna pada media pembelajaran membantu dalam memahami materi	20

Sumber : Rahayu (2021) dengan modifikasi

### 3.6 Teknik Analisis Data

Sugiyono menyatakan bahwa analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam



kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan statistik deskriptif. Statitik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014).

Untuk menganalisis data tentang kelayakan media media instrumen evaluasi dilakukan langkah-langkah berikut ini:

- a. Mengubah penelitian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban seperti berikut:

**Tabel 3. 5 Skala Likert**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat tepat	5
Tepat	4
Cukup Tepat	3
Kurang Tepat	2
Sangat Kurang Tepat	1

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

N = jumlah penilai

- c. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek

Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan konversi skor skala lima sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Konversi Skor**

Skor	Nilai	Klasifikasi
$x > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	> 4,2	Sangat Layak
$\bar{x}_i + 0,60 \times sb_i < x < \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	> 3,4 – 4,2	Layak
$\bar{x}_i - 0,60 \times sb_i < x < \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	> 2,6 – 3,4	Cukup

$\bar{x}_i - 1,8 \times < \bar{x}_i$	$x - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang Layak
$x < \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$		$< 1,8$	Sangat Tidak Layak

Penentuan kriteria:

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

Skor actual = x

Rata-rata ideal =  $\bar{x}_i$

Simpangan baku ideal =  $sb_i$

$$\bar{x}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$sb_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (5+1)$$

$$= 1$$

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian “B” yang termasuk kategori “Baik”. Oleh karena itu, jika nilai rerata dari ahli materi dan ahli media memperoleh nilai B, maka media pembelajaran permainan kartu piles pada mata pelajaran Arsip sebagai instrumen evaluasi ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Kemudian, untuk menganalisis data yang didapatkan dari uji coba siswa terkait kelayakan media pembelajaran permainan kartu piles pada mata pelajaran Arsip sebagai instrumen evaluasi, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengubah penelitian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan menggunakan skala *Guttman* dengan dua alternatif jawaban seperti berikut:

**Tabel 3. 7 Skala Guttman**

Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1

2. Menghitung nilai rerata skor dengan rumus presentase berikut:

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentasi terhadap penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentasi, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator sebagai berikut:

**Tabel 3. 8 Presentase Kinerja Penilaian Siswa**

Presentasi	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Kurang Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian kategori “Baik”. oleh karena itu, jika nilai rerata dari siswa memperoleh nilai “Baik”, maka media pembelajaran permainan kartu pils pada mata pelajaran Arsip sebagai instrumen evaluasi ini dinyatakan layak untuk digunakan.