

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu Dan tempat Penelitian

A. Waktu Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan dibulan Mei 2024 dan diakhiri dibulan Juli 2024 guna melakukan observasi, dan analisis terhadap hasil respon.

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah sebuah tempat yang digunakan untuk penelitian terhadap masalah yang diambil. Penentuan Lokasi penelitian digunakan untuk memudahkan serta memperjelas lokasi permasalahan pada penelitian. Tempat penelitian ini dilakukan di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta, Jl. Slamet Riyadi III, RT.22/RW.3, Kb. Manggis, Kec. Matraman, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13150.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Metode *Research and Development* berguna menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *website* dan penggunaan jenis penelitian R&D akan menguji tingkat kelayakan produk yang dibuat. *Research and Development Method* merupakan jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk (Sarce Tabita Yaung, 2023).

Menurut (Sidik, 2019) *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2010) penelitian *research and development* yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dari berbagai pengertian mengenai jenis penelitian *research and development* menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa penelitian *research and development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan dan keefektifan suatu produk tersebut.

Pada penelitian ini produk tersebut berbentuk sebuah media pembelajaran berbasis *website* yaitu Quizizz untuk digunakan dalam mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Pada penelitian RnD sebelum digunakan oleh pengguna maka akan dilakukan pengujian terhadap kelayakan produk oleh para ahli dalam menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan untuk media pembelajaran atau tidak.

3.3 Model Pengembangan

Dalam pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan produk yang akan dikembangkan selain itu model ini memberikan tahapan yang memberikan keterikatan terhadap tahapan lainnya. Sehingga pada setiap tahapan akan menghasilkan standar yang sesuai dengan pengembangan produk. (Nababan, 2020) model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar. Hasil dari pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE akan diuji kelayakannya oleh para ahli, sehingga produk yang dihasilkan dapat dinilai efektif dan efisien.

Berikut ini merupakan tahapan proses dalam model ADDIE yang diambil dari buku Pengembangan Model Pembelajaran karya (Mulyatiningsih, 2016).

A. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis, tahapan ini dilalui dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan pada bulan Mei 2024 sampai dengan Juli 2024. Tahap ini

memiliki tujuan guna mengetahui keperluan apa yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Tahapan ini diawali dengan melakukan observasi terhadap kurikulum, materi, dan media sehingga nantinya akan dihasilkan kesimpulan terkait kebutuhan yang sesuai dengan analisis yang akan didapatkan. Dengan adanya penelitian tahap analisis ini akan memperoleh beberapa aspek kebutuhan yang akan dijelaskan dibawah ini :

a. Analisis Kurikulum

Tahapan ini dilakukan analisis terkait dengan kurikulum yang berlaku di SMK Tunas Pembangunan. Penelitian ini menggali lebih lanjut terkait kurikulum apa yang digunakan di kelas XI Manajemen Perkantoran. Setelah mendapatkan informasi terkait dengan kurikulum yang dipakai, maka dari kurikulum tersebut akan diketahui capaian pembelajaran yang akan diimplementasikan ke dalam produk media pembelajaran. Analisis kurikulum ini nantinya akan dijadikan bahan acuan dalam merumuskan bahan ajar dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *website* Quizizz pada mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

b. Analisis Media

Pada penelitian ini dilakukan analisis oleh ahli media, kegiatan ini berguna untuk mengetahui apakah media yang digunakan oleh guru tepat untuk menjelaskan materi Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Analisis ini akan dijadikan bahan pertimbangan dalam membuat produk media pembelajaran.

c. Analisis Materi

Pada analisis ahli materi ini mengidentifikasikan materi mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian yang tersedia pada capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. Selanjutnya capaian pembelajaran tersebut peneliti susun dengan berdasarkan materi pokok mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI manajemen perkantoran.

B. Design (Desain)

Tahapan ini dilakukan Ketika tahap analisis telah selesai dilakukan. Tahap perancangan pada penelitian ini digunakan dalam merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam hal ini berbasis *website*. Untuk merancang produk harus disesuaikan dengan klasifikasi program yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang tercantum pada kurikulum.

Tahapan ini akan dibuat beberapa panduan terkait dengan perkembangan *website*, yaitu :

- a. *Flowchart* atau bagan alur merupakan diagram yang menampilkan langkah – langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. *Flowchart* berperan penting dalam memutuskan sebuah langkah dari sebuah pembuatan program. *Flowchart* dikembangkan untuk menggambarkan langkah kerja berdasarkan struktur navigasi pada *website* yang akan dikembangkan.

C. Development dan Implementation (Pengembangan dan Penerapan)

Setelah melakukan perencanaan, maka tahap selanjutnya adalah peneliti mengembangkan produk berbasis *website* yaitu Quizizz. Dalam pengembangannya didasari dari hasil perancangan pada tahap sebelumnya. Tahapan pada tahap pengembangan dan penerapan ini memiliki beberapa tahap yaitu :

a. Pengembangan dan penerapan desain

Tahapan pengembangan dan penerapan desain, peneliti mengumpulkan segala kebutuhan terkait materi, bahan dan rencana pemrograman. Rancangan dari system ini akan dibuat dan dimasukkan kedalam *website* yaitu Quizizz.

b. Validasi Ahli

Tahapan selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi guna mengetahui bagaimana kelayakan produk yang telah dikembangkan. Dalam mengumpulkan data respon dari para ahli menggunakan angket instrument kelayakan yang akan disebar kepada

para ahli. Nantinya ahli akan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dan memberikan saran atau komentar terhadap media pembelajaran.

c. Revisi

Pada tahapan revisi ini akan dilaksanakan perbaikan dengan berdasarkan saran atau komentar dari para ahli. Perbaikan digunakan agar produk menjadi layak untuk digunakan dalam media pembelajaran.

D. Evaluation (Evaluasi)

Metode ADDIE diakhiri dengan tahap evaluasi, pada tahapan evaluasi ini dilakukan ketika produk telah diuji oleh ahli media dan ahli materi dan produk telah dilakukan perbaikan berdasarkan komentar atau saran dari ahli media dan ahli materi.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti (Nidia Suriani, 2023). Subjek penelitian yang terlibat, yaitu terdiri dari ahli media yang merupakan dosen di Universitas Negeri Jakarta dan ahli materi yang merupakan guru pengampu mata pelajaran Manajemen Perkantoran SMK Satya Bhakti 2 Jakarta.

3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

A. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner yang dilakukan saat mengevaluasi terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Angket atau kuesioner adalah proses pengambilan tanggapan responden terhadap aplikasi yang dibuat (Inratikaendengan, 2023). Dalam hal ini, kuesioner pada penelitian ini dilakukan pada *expert view*, yaitu ahli media dan ahli materi.

B. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. Dalam hal ini, manusia sebagai peneliti, bertindak sebagai alat bantu itu sendiri untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian (Waruwu, 2023). Untuk mencari respon dari para subjek terhadap produk yang dikembangkan maka dilakukan penyebaran angket oleh peneliti. Skala angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* dengan rentang nilai 1 – 5 poin. Instrumen penelitian disusun dengan angket seperti dibawah ini :

a. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif untuk Ahli Media

Pada angket 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 diadaptasi menurut (Wahono, 2006) seperti tabel dibawah ini :

Tabel III.1 Kisi – Kisi Instrumen 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 (<i>animasi, movie</i>)
	14. Penggunaan audio
	15. Penggunaan <i>layout</i>

Sumber : (Wahono, 2006)

b. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif untuk Ahli Materi

Pada angket yang disebar kepada ahli materi menggunakan instrument kelayakan berisikan kesesuaian dari media pembelajaran yang didalamnya terdapat tiga aspek yaitu desain pembelajaran, isi materi (*content*), bahasa dan komunikasi. Dalam penelitian ini terdapat kisi – kisi untuk memudahkan dalam mengetahui indikator yang ada pada angket. Kisi – kisi tersebut ditampilkan sebagai berikut.

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. Keruntunan materi
Isi Materi (<i>content</i>)	4. Kualitas isi materi
	5. Aktualitas materi
	6. Cakupan materi
	7. Kedalaman materi
Bahasa dan Komunikasi	8. Kebenaran bahasa
	9. Kesesuaian gaya bahasa
	10. Ketepatan redaksi pembelajaran

Sumber : (Kustandi, 2011)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif. Menurut (Nasution, 2017), statistik deskriptif adalah bagian dari statistik mempelajari cara pengumpulan data dan penyajian data sehingga mudah dipahami. Statistic deskriptif hanya berhubungan dengan hal menguraikan atau memberikan keterangan mengenai suatu keadaan. Sesuai dengan definisinya statistik deskriptif ialah salah satu metode statistika yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian data sehingga dapat memberikan informasi yang berguna (Martias, 2021).

Hasil penilaian terhadap seluruh aspek diukur dengan *Skala likert*. Menurut (Likert, 1932), *Skala likert* menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, ragu – ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Dalam penelitian ini, jawaban butir instrument diklasifikasikan menjadi 5 pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1 – 5.

Tabel III.3 Tabel skor (Setiawan, 2018)

Skor	Respon
Skor 1	Sangat Tidak Setuju
Skor 2	Tidak Setuju
Skor 3	Ragu – ragu
Skor 4	Setuju
Skor 5	Sangat Setuju

Langkah selanjutnya adalah menilai kelayakan media pembelajaran untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di kelas XI SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. Rumus persentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Hasil perhitungan validasi serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan akan diinterpretasikan dalam bentuk persentase dengan kriteria kelayakan, yaitu :

Kriteria Kelayakan

Tabel III.4 Kriteria Kelayakan (Erniawati, 2017)

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan kriteria kelayakan diatas, diketahui bahwa apabila produk yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi ahli dan jumlah soal siswa >61%, maka produk yang

dikembangkan dinyatakan layak atau sangat layak untuk digunakan. Namun, jika hasil uji kelayakan <61%, maka produk yang dikembangkan perlu ditingkatkan, serta direvisi hingga produk dinyatakan layak digunakan.

