

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu Penelitian

Penelitian berlangsung selama dua bulan, terhitung dari bulan Mei 2024 hingga bulan Juni 2024. Dalam rentang waktu tersebut dinilai efektif untuk peneliti melakukan kegiatan penelitian.

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 Website Classdojo			
4.	Penyebaran Kuesioner ke Ahli Media dan Ahli Materi			
5.	Analisis Data			
6.	Penulisan Bab IV - V			

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah sebuah tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian terhadap masalah yang diambil. Penentuan lokasi penelitian digunakan untuk memudahkan serta memperjelas lokasi permasalahan pada penelitian. Tempat pada penelitian ini dilakukan di SMK Tunas Pembangunan Jakarta, 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. Alasan peneliti memilih SMK Tunas

Pembangunan Jakarta sebagai tempat dilakukannya penelitian dikarenakan ingin melihat seberapa efektif dari penggunaan media pembelajaran berbasis website ClassDojo pada materi dasar-dasar akuntansi untuk kelas X di SMK Tunas Pembangunan.

3.2. 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 website classdojo. 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 website classdojo dengan alat bantu canva dan website classdojo 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.

3.3. 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 classdojo. 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.

3.4. 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 Studi Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Tunas Pembangunan Jakarta.

3.5. 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.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan Kuesioner. Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2014), Kuesioner adalah metode pengumpulan data di mana responden diberikan pernyataan tertulis atau serangkaian pertanyaan untuk diselesaikan. Dalam hal ini, kuesioner pada penelitian ini dilakukan pada expert review, yaitu ahli media dan ahli materi.

3.7. Instrumen Penelitian

Menurut Malmik (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 diberikan kepada ahli media mencakup sejumlah pertanyaan yang secara khusus dirancang dengan mempertimbangkan pembuatan media pembelajaran. yaitu *usability*, *Functionality*, dan Komunikasi Visual. Untuk memudahkan identifikasi indikator-indikator dalam kuesioner, kisi-kisi telah disertakan dalam penelitian ini. Kisi-kisi untuk ahli media di adaptasi menurut Walhono (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 classdojo yang Efisien
	3. Kemudahan dalam mengakses link
	4. Isi classdojo 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 : Walhono (2006)

2. Angket kelayakan Media Pembelajaran Interaktif untuk Ahli Materi

Dengan menggunakan instrumen kelayakan, para ahli materi diberikan kuesioner kelayakan yang mencakup informasi tentang kelayakan media pembelajaran. Dengan tiga aspek yaitu desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Ketiga aspek tersebut diadaptasi dari Kustandi & Sutjipto (2011) menggunakan alat penilaian bahan ajar online sebagai contoh. Kisi-kisi telah disertakan dalam penelitian ini untuk memudahkan identifikasi indikator dalam kuesioner. Kisi-kisi tersebut ditunjukkan 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 :
r :

Kustalndi & Sutjipto (2011)

3.8. 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 peserta didik yang didapatkan dari kuesioner. Menurut Prialdalnal & Sunalrsi (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 classdojo pada mata pelajaran Produk. Penskoran kuesioner menggunakan panduan skala likert.

Menurut Faldilal 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.