

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **1. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini membutuhkan waktu sekitar lima bulan yang dimulai dari bulan Maret 2024 hingga Juli 2024. Rentang waktu tersebut dinilai efektif bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini.

##### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Putra Bangsa Depok, Jalan Kedondong No 3 RT 001 RW 015, Kemiri Muka, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat 16423. Alasan peneliti memilih tempat penelitian ini adalah karena lokasi rumah peneliti yang dekat dengan sekolah tersebut serta bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan memotivasi siswa untuk belajar.

#### **B. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D* (*Research and Development*). Metode *Research and Development* merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baik yang baru maupun yang dimodifikasi dari produk yang sudah ada. *R&D* berguna dalam menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *moodle* dan menggunakan jenis penelitian ini akan menguji tingkat kelayakan dari produk yang dibuat.

Menurut Sugiyono (2015: 407) metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Emzir (2015: 263) metode Penelitian dan Pengembangan merupakan metode untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan

mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Berbasis Situs Web yang disusun berdasarkan langkah sistematis untuk mempermudah proses pembelajaran.

### **C. Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

#### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis dilalui dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada sekolah tersebut. Tahap ini diawali dengan melakukan observasi terhadap kurikulum, peserta didik, materi pelajaran, dan media. Sehingga terdapat kesimpulan mengenai kebutuhan yang sesuai.

#### **2. Desain (*Design*)**

Pada tahap ini peneliti merancang produk yang akan dibuat berbasis quizalize, produk ini akan disesuaikan dengan kalsifikasi sesuai dengan kurikulum merdeka. Pada tahap ini peneliti membuat pedoman modul penggunaan *lumio by SMART*.

#### **3. Pengembangan (*Deelopment*)**

Pada tahap ini penelith selanjutnya mengembangkan produk yang berbasis *lumio by SMART*. Hasil perancangan pada tahap sebelumnya akan

dijadikan dasar pengembangannya. Proses pengembangan dan penerapan terdiri beberapa tahap sebagai berikut:

a. Pengembangan dan penerapan desain

Peneliti mengumpulkan semua materi, bahan, dan rencana pemograman yang akan diperlukan dalam proses pengembangan .

b. Validasi ahli

Tahap selanjutnya validasi ahli dimana validasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Dengan menggunakan angket kuesioner sesuai dengan instrumen kelayakan yang di nilai para ahli. Pada validasi ini peneliti mendapatkan beberapa tambahan dan komentar tambahan mengenai produk yang sedang dikembangkan.

c. Revisi Tahap 1

Pada tahap akhir ini segala perbaikan, saran dan komentar akan dilakukan oleh peneliti bertujuan guna media ini dapat berguna lebih efektif dan efisien pada proses pembelajaran, dan menjadikan suatu media dapat dikatakan layak digunakan.

**4. Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahapan ini implementasi media pembelajaran dengan melakukan uji coba kecil melibatkan ahli materi dan ahli media untuk mengetahui ketertarikan media pembelajaran berbasis quizalize.

**5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahapan ini evaluasi adalah tahap terakhir dengan peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli media dan ahli materi yang di berikan pada tahap implementasi berlangsung.

#### **D. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini subjek penelitian terdiri dua yaitu ahli media dan satu ahli materi yang dimana masing masing adalah seorang Dosen dan Guru. Dimana dosen ahli materi bernama Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd dan guru untuk ahli materi yaitu Nurul Isnaeni, S.Pd.

#### **E. Jenis Data**

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Dimana masing-masing dari jenis data ini akan digunakan untuk membuat produk baru dan menguji kelayakannya.

1. Data kuantitatif, peneliti memperoleh data berdasarkan hasil angket kuesioner yang bagikan peneliti untuk para ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan dari produk yang kembangkan oleh peneliti.
2. Data kualitatif, peneliti memperoleh data berdasarkan hasil saran dan perbaikan dari parah ahil materi dan ahli media mengenaik kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan suatu infromasi, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah intrument yang berupa angket. Menurut (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa angket atau kuesioner adalah bentuk metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Angket disebarkan kepada ahli media dan ahli materi guna mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Menurut Mamik (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 Untuk Ahli Media

Angket yang disebarkan kepada ahli media terdiri dari beberapa elemen yang disesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran, seperti kemudahan pengguna (*usability*), fungsionalitas (*functionality*), dan komunikasi visual. Berikut kisi kisi instrumen penilaian kelayakan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Media**

Aspek	Indikator
<i>Usability</i>	1. Kemudahan penggunaan menu
	2. Efisiensi penggunaan <i>website</i>
	3. Kemudahan mengakses <i>link</i>
	4. Aktualisasi isi <i>website</i>
<i>Functionality</i>	6. Penggunaan menu utama
	7. Penggunaan menu tujuan
	8. Penggunaan materi video
	9. Penggunaan menu evaluasi
<i>Komunikasi Visual</i>	10. Komunikasi

Sumber : ( wahyono, 2006)

### 2. Angket Kelayakan Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

Pada instrument ahli materi sesuai dengan studi kelayakan yang telah dibagiakn kepada ahli materi dengan feasibility tool mencakup kesesuaian media pembelajaran yang mencakup tiga aspek desain pembelajaran yaitu desain pembelajaran, isi materi , bahasa dan komunikasi. Ketiga aspek dini diadaptasi oleh kustandi & Sutjipto (2013).

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

Aspek	Indikator
Desain Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran
	2. Relevansi antara aspek pembelajaran (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)
	3. Keruntutan materi
Isi materi	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 & Sutjipto (2013)

#### H. 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. Selain 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 (Dhewy, 2022) analisis kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik.

Analisis kuantitatif menentukan kelayakan dari produk Powtoon pada mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran. Penskoran kuesioner menggunakan skala likert. Menurut (Khofifah & Kamalia, 2022) skala likert merupakan ukuran yang digunakan dalam kuesioner. Pernyataan dalam skala likert mempunyai dua bentuk, yaitu pernyataan positif dan negatif. 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 3.3 Data Skor Jawaban**

<b>Keterangan</b>	<b>Skor Pernyataan</b>
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 presentase kelayakan sebagai berikut :

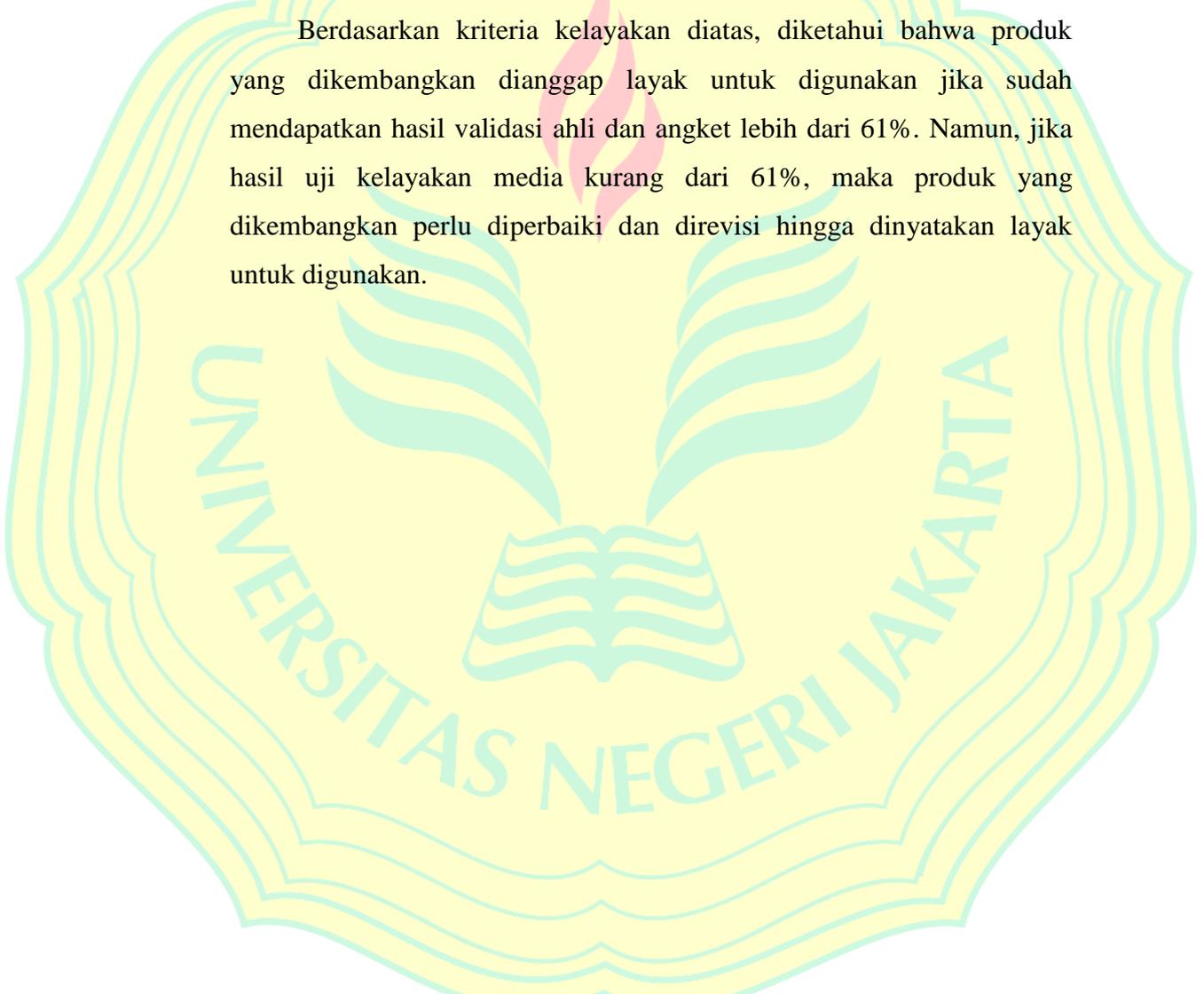
$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Terakhir, setelah data berhasil dihitung dengan menggunakan rumus persentase diatas, maka akan diperoleh penilaian yang akan menentukan bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kategori kelayakan pada penelitian ini terbagi menjadi lima kategori, yaitu :

**Tabel 3.4 Kategori Kelayakan**

<b>Kategori</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 21%

Berdasarkan kriteria kelayakan diatas, diketahui bahwa produk yang dikembangkan dianggap layak untuk digunakan jika sudah 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.



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA