

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak bulan Mei 2024 sampai dengan bulan Juli 2024 guna melakukan observasi, penyebaran angket, dan analisis terhadap hasil respon.

Tabel 3.1 Timeline Penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	Waktu		
		Mei 2024	Juni 2024	Juli 2024
1.	Pengajuan Judul			
2.	Pembuatan Website			
3.	Penulisan Modul			
4.	Penyebaran Kuesioner			
5.	Analisis Data			
6.	Penulisan Bab I-V			

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian terhadap masalah yang diambil. Tempat pada penelitian ini dilakukan di SMK Karya Teladan, Jl K.H. Guru Amin, No. 65, Kel. Duren Tiga, Kec. Pancoran, Jakarta Selatan. Alasan penulis memilih SMK Karya Teladan adalah karena saat ini penulis merupakan guru mata pelajaran pengelolaan kearsipan di sekolah tersebut, sehingga penulis sudah melakukan pengamatan terkait permasalahan mengenai media pembelajaran yang ada.

1.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *research and development* (RnD). Metode penelitian ini digunakan dalam menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *website* dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini akan menguji tingkat kelayakan dari produk yang dibuat.

Jenis penelitian ini memiliki perbedaan dengan jenis penelitian lain, karena pada penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah *output* yang berupa produk dari pengembangan hasil penelitian. Produk yang dimaksud berbentuk sebuah media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan AppSheet sebagai *platform*-nya.

Pada penelitian RnD, sebelum produk digunakan oleh pengguna maka akan dilakukan pengujian terhadap kelayakan produk oleh para ahli serta peserta didik dalam menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan atau tidak.

1.3 Model Pengembangan

Dalam pengembangan media ini, penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena sesuai dengan produk yang akan dikembangkan, selain itu model ini memberikan tahapan yang memiliki keterkaitan antar tahap. Sehingga pada setiap tahapan akan menghasilkan standar yang sesuai dengan pengembangan produk. Hasil dari pengembangan dengan model ADDIE akan diuji

kelayakannya oleh para ahli, sehingga produk yang dihasilkan dapat dinilai efektif dan efisien.

1.4 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian yang terdiri dari 1 ahli media dan 1 ahli materi. Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli media merupakan seorang dosen yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan teknologi, dan Ibu Nurul Isnaeni, S.Pd., sebagai ahli materi merupakan seorang guru manajemen perkantoran.

1.5 Jenis Data

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Masing-masing data tersebut digunakan untuk mengembangkan produk dan menguji kelayakan produk.

1. Data Kualitatif

Data ini peneliti peroleh berdasarkan hasil dari saran atau komentar para ahli mengenai kelayakan produk.

2. Data Kuantitatif

Data ini peneliti dapatkan dari angket yang dibagikan oleh peneliti untuk ahli media dan ahli materi mengenai penilaian atau kelayakan dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi (Pengamatan)

Akdon dan Riduwan (2013), menjelaskan bahwa observasi adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan mengamati ke tempat penelitian secara langsung untuk mengetahui bagaimana perilaku, tindakan maupun fenomena yang terjadi di sekitar objek. Observasi pada penelitian ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran karena untuk mengetahui bagaimana penerapan metode dan strategi dari guru pengampu mata pelajaran yang sedang diamati, selain itu juga mengetahui apa saja buku yang digunakan, dan bagaimana sumber belajar yang dipakai.

B. Angket atau Kuesioner

Menurut Vivi Herlina (2019), angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab yang selanjutnya dilakukan analisis untuk memperoleh informasi.

Akdon & Riduwan (2013) juga menjelaskan bahwa angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang akan disebarkan pada responden yang telah ditentukan dan bersedia untuk memberikan respon. Tujuan menyebarkan angket adalah untuk mengetahui atau mencari informasi terkait sebuah permasalahan dari responden secara langsung. Responden memberikan jawaban berdasarkan dengan aspek yang ada di dalam angket tersebut. Penelitian ini menyebarkan angket pada ahli media dan

materi guna mengetahui tanggapan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website.

1.7 Instrumen Penelitian

A. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Untuk Ahli Media

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media berbasis *website* menggunakan Appsheets. Angket yang disebar kepada ahli media terdiri dari beberapa aspek yaitu *usability*, *functionality*, dan komunikasi visual. Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Oleh 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 fitur
	7. Penggunaan menu maps
	8. Penggunaan menu contac us
	9. Penggunaan menu about
	10. Penggunaan menu App Gallery
	11. Penggunaan menu Log in/log out
Komunikasi Visual	12. Penggunaan Bahasa
	13. Kualitas visual
	14. Penggunaan Layout

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

B. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Untuk Ahli Materi

Instrumen angket ahli materi ditujukan kepada guru manajemen perkantoran untuk menilai kelayakan media dari segi materi, desain pembelajaran, bahasa, dan komunikasi. Kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator
Desain Pembelajaran	1. Kejelasan Tujuan Pembelajaran
	2. Relevansi antara aspek pembelajaran
	3. Keruntutan materi
Isi Materi	4. Kualitas materi
	5. Aktualitas materi
	6. Cakupan materi
	7. Kedalaman materi
Bahasa dan Komunikasi	8. Penggunaan bahasa
	9. Kesesuaian gaya bahasa
	10. Ketepatan redaksi pembelajaran

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

1.8 Teknik Analisis Data

A. Analisis Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* dari validator (ahli media & ahli materi) yang berupa saran dan masukan terhadap pembuatan media berbasis web menggunakan appsheet. Hasil perolehan data selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui kelayakandari produk yang telah dikembangkan serta untuk mengetahui perbaikan dari produk yang telat diuji oleh ahli media dan ahli materi.

B. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data berupa angka yang diperoleh dari angket untuk menganalisis validitas dengan menggunakan rating scale yang diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan angket instrumen. Skala likert yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala 5 skor jawaban dengan skor satu (terendah) dan skor lima (tertinggi). Berikut merupakan tabel skor jawaban pada skala likert.

Tabel 3.4 Skor Jawaban Pada Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Setelah data dikumpulkan maka dilakukan analisis secara deskriptif dalam penelitian ini. Analisis tersebut menggunakan perhitungan persentase kelayakan seperti di bawah ini.

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

Setelah data berhasil dihitung berdasarkan rumus diatas, selanjutnya akan diperoleh penilaian yang menentukan tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kategori kelayakan terbagi menjadi 5 kategori menurut Riduwan (2020), yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.5 Persentase Kategori Kelayakan

Kategori	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%