

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu Penelitian

Pada Penelitian ini dilakukan di bulan Mei 2024 dan diakhiri bulan Juli 2024 guna untuk analisis terhadap ahli media dan ahli materi.

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian terhadap masalah yang diambil. Penentuan Lokasi penelitian digunakan untuk memudahkan serta memperjelas Lokasi permasalahan pada penelitian. Tempat penelitian ini dilakukan di SMK Tunas Pembangunan, Jl. KH. Moh. Naim I No.68 5, RT.5/RW.11, Cipete Utara, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

3.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development). Metode R&D bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran berbasis web dan Jenis penelitian dan pengembangan akan digunakan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan produk yang dibuat. Menurut (Ruhansih, 2017), model desain pengembangan yang telah ditentukan digunakan untuk membuat produk pelatihan.

Menurut (Sugiyono, 2012) Studi penelitian dan pengembangan dilakukan untuk membuat produk yang diinginkan dan akan menguji seberapa efektif produk tersebut. Sementara. Menurut (Okpatrioka, 2023) penelitian dan pengembangan adalah metode atau strategi penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan. Jenis penelitian ini juga sangat efektif untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.

Berdasarkan berbagai pengertian tentang jenis penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian ini bermanfaat dalam mengembangkan produk, baik produk baru maupun penyempurnaan dari produk yang sudah ada sebelumnya, dan menguji kelayakan atau keefektifan penggunaan produk. Jenis penelitian dan

pengembangan ini berbeda dari jenis lain karena hasilnya adalah produk dari pengembangan. Hasil dari penyelidikan produk penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis web yang disebut Wordwall yang digunakan dalam materi sarana dan prasarana perkantoran. Penelitian RnD menguji produk sebelum digunakan oleh pengguna. Ini dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan.

3.3. Model Pengembangan

Dalam pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Namun peneliti hanya sampai dengan tahapan development dikarenakan waktu penelitian yang terbatas. Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan produk yang akan dikembangkan selain itu model ini memberikan tahapan yang memiliki keterkaitan antara tahap dengan tahap lainnya. Sehingga pada setiap tahapan akan menghasilkan standar yang sesuai dengan pengembangan produk.

Pernyataan menurut (F. Hidayat & Nizar, 2021) dengan menggunakan ADDIE akan membuat produk menjadi lebih sistematis karena tahapan pada model ini dapat mengorganisir dari produk media yang dikembangkan. Hasil dari pengembangan dengan 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 *Multimedia-based Instructional Design* karya William W. Lee dan Diana L. Owens (2004) dalam (Sugihartini & Yudiana, 2018) :

1. *Analisis (Analysis)*

Tahap analisis dimulai pada Juni 2024. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui apa yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran yang baik. Ini dimulai dengan melakukan observasi terhadap, kurikulum, materi, dan media. Setelah analisis yang dilakukan, kesimpulan tentang kebutuhan akan dibuat. Dengan melakukan penelitian ini, tahap analisis ini akan memenuhi beberapa persyaratan, seperti yang disebutkan di bawah ini:

a. Analisis Kurikulum

Tahapan ini dilakukan analisis terkait kurikulum yang berlaku di SMK Tunas Pembangunan. Studi ini menyelidiki kurikulum yang digunakan di kelas

XI Manajemen Perkantoran. Setelah mendapatkan informasi tentang kurikulum yang digunakan, tujuan pembelajaran dapat diterapkan ke dalam produk media pembelajaran. Analisis kurikulum ini akan digunakan sebagai dasar untuk membuat bahan ajar atau konsep untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis web yang menggunakan alat bantu wordwall pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran.

b. Analisis Media

Analisis media dilakukan dalam penelitian ini; kegiatan ini berguna untuk mengetahui apakah guru menggunakan media ini dengan benar untuk menjelaskan materi pelajaran sarana dan prasarana perkantoran. Analisis ini juga akan digunakan sebagai bahan pertimbangan saat membuat produk.

c. Analisis Materi

Dalam analisis ini, peneliti menemukan materi yang tersedia untuk dipelajari dalam kurikulum merdeka. Kemudian, peneliti menyusun hasil pembelajaran tersebut berdasarkan materi pokok mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran di kelas XI.

2. Design (Desain)

Ketika tahap analisis selesai, langkah ini dilakukan. Pada penelitian ini, tahap perancangan digunakan untuk merancang produk berbasis web yang akan dibuat. Produk ini harus disesuaikan dengan klasifikasi program yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang tercantum pada kurikulum. Pada tahap ini, akan dibuat beberapa pedoman untuk modul tutorial situs web wordwall.

3. Development dan Implementation (Pengembangan dan Penerapan)

Setelah melakukan perencanaan, peneliti selanjutnya mengembangkan produk berbasis web dengan alat bantu Wordwall. Hasil perancangan di tahap sebelumnya digunakan sebagai dasar pengembangannya. Proses pengembangan dan penerapan tahap ini terdiri dari beberapa tahap:

a. Pengembangan dan penerapan desain

Peneliti mengumpulkan semua materi, bahan, dan rencana pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan dan pelaksanaan desain. Alat bantu Wordwall akan digunakan untuk memasukkan desain sistem ke dalam situs web.

b. Validasi Ahli

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli untuk mengetahui bagaimana produk yang telah dikembangkan layak digunakan. Dengan menggunakan angket instrumen kelayakan yang disebarkan kepada para ahli, para ahli akan melakukan penilaian terkait web yang dibuat dan memberikan rekomendasi atau komentar tentang media pembelajaran.

c. Revisi Tahap 1

Pada tahap ini, perbaikan akan dilakukan berdasarkan saran atau tanggapan dari para ahli. Perbaikan ini dilakukan agar produk menjadi layak untuk digunakan.

3.4. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian yang terdiri satu ahli media dan satu ahli materi yang masing-masing ahli dari dosen dan guru.

3.5. Jenis Data

Dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Masing-masing data ini digunakan untuk membuat produk baru dan menguji kelayakannya.

1. Data Kualitatif, data ini peneliti peroleh dengan berdasarkan hasil didapat dari saran atau komentar para ahli mengenai kelayakan produk.
2. Data Kuantitatif, 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. Selain itu data kuantitatif berupa dokumentasi.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2012) menyatakan bahwa langkah yang paling strategis dalam penelitian adalah teknik pengumpulan data, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data yang akurat. Jika peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data, mereka tidak akan dapat mendapatkan data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. Dalam melakukan pengumpulan data penelitian ini menggunakan expert review, yaitu ahli media dan ahli materi.

3.7. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2012) Instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Skala angket yang digunakan

dalam penelitian ini adalah skala likert dengan menggunakan skala 5 poin jawaban. Instrumen penelitian disusun dengan angket seperti dibawah ini:

A. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ahli Media

Angket yang disebarakan kepada ahli media terdiri dari beberapa elemen yang disesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran, seperti *usability* (kemudahan penggunaan), *functuionality* (fungsionalitas}, dan komunikasi visual. Kisi-kisi untuk ahli media diubah sesuai dengan Wahono (2006) untuk memudahkan identifikasi indikator yang ada dalam angket :

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 (animasi, movie)
	14. Penggunaan audio
	15. Penggunaan <i>layout</i>

Sumber : Wahono (2006)

B. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ahli Materi

Studi kelayakan yang dibagikan kepada ahli materi dengan *feasibility tool* mencakup kesesuaian media pembelajaran yang mencakup tiga aspek desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Ketiga aspek ini diadaptasi oleh

Kustandi & Sutjipto (2013) untuk contoh alat evaluasi *e-Learning*. Survei ini memiliki grid yang memudahkan untuk menemukan indikator-indikator dalam kuesioner. Gridnya muncul 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. Keruntutan materi
Isi Materi	4. Kualitas isi dari materi
	5. Aktualitas materi
	6. Cakupan materi
	7. Kedalaman materi
Bahasa dan Komunikasi	8. Kebenaran bahasa
	9. Kesesuaian gaya bahasa
	10. Ketepatan redaksi pebelajaran

Sumber : Kustandi & Sutjipto (2013)

3.8. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam pengolahan data. Kedua metode tersebut dipilih untuk memudahkan analisis data penelitian. Kedua metode ini dijelaskan di bawah ini :

A. Analisis Kualitatif

Pada analisis ini dilakukan dengan memasukkan komentar serta masukan para ahli mengenai produk yang telah diuji coba. Guna menentukan kelayakan dari produk yang telah dikembangkan serta perbaikan dari produk yang telah di uji oleh para ahli ataupun peserta didik.

B. Analisis Kuantitatif

Dalam analisis kuantitatif, analisis ini dilakukan berdasarkan hasil penelitian para ahli. Metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menciptakan gambaran yang masuk akal mengenai suatu masalah yang ditafsirkan dengan menggunakan angka-angka, angka-angka tersebut dikumpulkan dan dianalisis

dalam format dan hasil Muhson (2018). Analisis kuantitatif menentukan kelayakan dari produk *wordwall* pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran dengan kuesioner skala *likert*.

Dalam penelitian ini respon dan penilaian responden terhadap produk yang dikembangkan pada penelitian ini diukur dengan menggunakan skala *likert*. Jawaban responden terhadap survei skala *likert* memberikan skala dari sangat setuju (positif) hingga sangat tidak setuju (negatif) Sugiyono (2018). Berikut merupakan tabel skor jawaban pada skala *likert* :

Tabel III. 3 Data Skor Jawaban

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

Setelah data berhasil dikumpulkan maka dilakukan analisis secara deskriptif dalam penelitian ini. analisis tersebut menggunakan perhitungan persentase kelayakan seperti dibawah ini :

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

Skor yang diharapkan

Setelah berhasil menghitung data berdasarkan rumus persentase di atas, diperoleh perkiraan yang menentukan kesesuaian media pembelajaran yang akan dikembangkan. Menurut Arikunto dalam (Ernawati, 2017) Kategori kelayakan penelitian ini dibagi menjadi 5 kategori yaitu:

Tabel III. 4 Kategori Kelayakan

Jawaban	Skor
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%

Sangat Tidak Layak	0% - 20%
--------------------	----------

