

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu penelitian

Penelitian yang dilakukan membutuhkan waktu kurang lebih tiga bulan, terhitung dari bulan Mei 2024 sampai dengan Juli 2024. Waktu tersebut efektif untuk peneliti melaksanakan penelitian karena memudahkan dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan.

Tabel 3. 1 Tabel Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Waktu				
		Mar	April	Mei	Juni	Juli
1	Pengajuan Judul	■				
2	Penulisan Bab I - III		■			
3	Pembuatan Website			■		
4	Penyebaran Validasi				■	
5	Analisis Data				■	■
6	Penulisan Bab I - V				■	■

B. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan 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 12150. Sekolah tersebut dijadikan tempat penelitian dikarenakan peneliti telah memiliki akses yang mudah di karenakan disana terdapat kerabat yang mengajar di sekolah tersebut. Sehingga peneliti dapat melakukan pengamatan terkait permasalahan mengenai media pembelajaran.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development). Metode Research and Development digunakan dalam penelitian untuk pengembangan sistem dalam Rumetna (2020). Menurut Sati et al (2023) metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Sama halnya dengan Okpatrioka (2023) Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Dari berbagai pengertian mengenai jenis-jenis penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa metode Research and Development merupakan jenis penelitian yang berguna untuk pengembangan dan pengujian produk, baik produk baru maupun penyempurnaan produk yang sudah dikembangkan untuk menguji kesesuaian produk atau efektivitas penggunaan produk.

Research and Development ini berbeda dengan penelitian lainnya, yaitu mengembangkan hasil penelitian dan menghasilkan hasil sebuah produk. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis web LUMIO untuk digunakan pada materi manajemen perkantoran. Sebelum pengguna menggunakan produk,

dilakukan uji kesesuaian produk oleh ahli dan siswa untuk mengetahui apakah media pembelajaran layak digunakan.

3.3 Model Pengembangan

Dalam pengembangan produk, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena cocok untuk produk yang sedang dikembangkan. Selain itu, model ini memberikan tahapan-tahapan dimana terdapat hubungan antar tahapan dengan tahapan lainnya. Pastikan standar dibuat selama setiap fase pengembangan produk.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Metodologi R&D ini membantu dalam pembuatan produk media pembelajaran berbasis website dan digunakan untuk menguji tingkat kelayakan produk yang dibuat.

Menurut Okpatriorka (2023) penelitian dan pengembangan digunakan untuk membuat produk pelatihan dengan menggunakan model desain pengembangan tertentu dan Menurut Wiyanti (2022) prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) serta Evaluating (penilaian)

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis web LUMIO untuk digunakan pada mata pelajaran manajemen perkantoran. Dalam penelitian dan pengembangan, pengujian kesesuaian produk dilakukan oleh ahli dan siswa untuk mengetahui apakah media pembelajaran layak digunakan sebelum pengguna menggunakan produk.

3.4 Subjek Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan terdapat subjek peneliti yaitu dri ahli media yaitu Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Negeri Jakarta dan ahli materi yaitu Ibu Nurul Isnaeni, S.Pd selaku guru di SMK Tunas Pembangunan.

3.5 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data untuk pengumpulan data: data kualitatif dan data kuantitatif. Data masing-masing digunakan untuk pengembangan produk dan pengujian kelayakan produk.

1. Data Kualitatif, data ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber yaitu guru mata pelajaran dasar manajemen perkantoran serta beberapa untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran dan bagaimana penggunaan website di sekolah. Selain itu data kualitatif 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 serta peserta didik mengenai penilaian atau kelayakan dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Selain itu data kuantitatif berupa dokumentasi atau foto-foto kegiatan saat melakukan wawancara, pengisian angket, dll.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang umum merupakan teknik untuk mendapatkan data berupa pandangan, pengalaman mereka, observasi yang melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian, studi dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya Ardiansyah et al (2023). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen berupa angket. Menurut Ardiansyah et al (2023) angket merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang telah dirancang dengan tujuan mengukur variabel penelitian. Angket disebarikan kepada ahli media dan ahli materi guna mengetahui tanggapan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web LUMIO.

3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Ismunarti (2020) instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk mengumpulkan data penelitian, Dalam penelitian ini yang menggunakan kuisisioner skala likert, yang dimana menurut Suasapha (2020) kuisisioner Skala Likert harus disusun dengan beberapa pertimbangan untuk memastikan instrumen yang dihasilkan benar-benar mampu mengukur sikap dari responden yang diteliti.

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam analisis kuantitatif dilakukan analisis dengan berdasar skor yang telah didapatkan dari hasil penilaian angket oleh ahli serta peserta didik. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan guna membuat gambaran yang rasional mengenai suatu permasalahan yang diinterpretasikan dengan angka kemudian angka tersebut dikumpulkan dan diolah hingga menjadi bentuk dan hasil Arikunto (2006). Analisis kuantitatif menentukan kelayakan dari produk website google sites pada mata pelajaran dasar manajemen. Penskoran kuesioner menggunakan panduan skala likert.

Dalam penelitian ini digunakan skala likert guna mengukur bagaimana tanggapan dan penilaian responden terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam jawaban responden pada angket skala likert akan menghasilkan sebuah gradasi dari penilaian yang sangat setuju (positif) sampai sangat tidak setuju (negatif) Sugiyono (2012). Skala likert yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala 5 skor jawaban dengan skor satu (terendah) dan skor lima (tertinggi). Berikut ini merupakan tabel skor jawaban pada skala likert:

Tabel 3. 2 Data Skor Jawaban

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sasaki et al (2021)

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

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

Terakhir setelah data berhasil dihitung berdasarkan rumus persentase diatas lalu akan diperoleh penilaian yang menentukan bagaimana tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kategori kelayakan pada penelitian ini terbagi menjadi 5 kategori yaitu:

Tabel 3. 3 Kriteria Kelayakan

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

Sumber : Sasaki et al (2021)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Nama Produk

Nama Produk yang peneliti kembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis web LUMIO pada materi Manajemen Perkantoran. Produk ini berisikan tutorial penggunaan LUMIO pada pembelajaran interaktif dikelas. Terdapat beberapa fitur menambahkan video, *shout it out*, *response* dan *game-based activities*. Produk yang dikembangkan bisa mendukung pembelajaran siswa menggunakan perangkat komputer, laptop, tablet, dan gawai.

4.2 Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran ini dibuat menggunakan website serta tata cara penggunaannya. Berikut Merupakan spesifikai dari produk yang dihasilkan :

Tabel 4.1 Spesifikasi Produk

Jenis Website	Media Interaktif berbasis web LUMIO.
Ukuran File	Tidak ada ketentuan ukuran file, dikarenakan berbasis website.
Fitur Website	Kelas persentasi, yang di dalamnya memuat fitur <i>shout it out</i> , <i>response</i> , <i>game-based activities</i> , dll.
Warna	Multi warna
Perangkat	Komputer, Laptop, Gawai, dll.
Penggunaan	Individu atau kelompok