

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 dan diakhiri pada bulan Juli 2024 guna melakukan wawancara dan analisis terhadap ahli media dan ahli materi.

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Waktu		
		Mei 2024	Juni 2024	Juli 2024
1	Pengajuan Judul			
2	Penulisan Bab I-III			
3	Pengembangan materi Korespondensi pada <i>Teachnint</i>			
4	Penyebaran Kuesioner ke Ahli Media dan Materi			
5	Analisis Data			
6	Penulisan Bab IV-V			

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024)

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian terhadap sebuah permasalahan yang sedang diteliti. Tempat pada penelitian ini dilakukan di SMK Tunas Pembangunan berlokasi di Jalan KH. Moh. Naim I No.68 RT.5/RW.11, Cipete Utara, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12150. Peneliti memilih SMK Tunas Pembangunan sebagai lokasi penelitian karena ahli materi mempunyai pengalaman mengajar selama kurang lebih 6 bulan mengajar Mata Pelajaran korespondensi di SMK Tunas Pembangunan Jakarta, sehingga

peneliti dapat melakukan pengamatan terkait permasalahan mengenai media pembelajaran yang ada.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis *web*. Penelitian dan pengembangan akan digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dibuat. Cresswell dalam Sugiono (2019) mendefinisikan metode penelitian sebagai proses kegiatan yang mencakup pengumpulan data, analisis, dan penyampaian interpretasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Hakikat metode penelitian adalah metode ilmiah untuk mengumpulkan data dan informasi dengan cara yang sesuai dengan keadaan saat ini, untuk tujuan dan tujuan tertentu. Ada empat kata kunci yang harus diperhatikan: metode ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan khusus.

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2023) "*educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.*" Pengertian R&D dari Borg & Gall tersebut dapat diartikan bahwa Penelitian Pendidikan dan Pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan. Selanjutnya, Ali & Asrori (2014) menyatakan bahwa metode *Research and Development* (R&D) adalah proses mengembangkan dan memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produknya. Dari perspektif industri, proses tersebut berarti mengembangkan prototipe produk sebelum diproduksi secara massal.

Sedangkan menurut Arifin (2014) mengemukakan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk. Dengan mempertimbangkan berbagai definisi penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang bermanfaat untuk mengembangkan produk baru atau penyempurnaan serta untuk

menguji kelayakan produk atau keefektifan penggunaan produk Jenis penelitian dan pengembangan ini berbeda dari jenis penelitian lain karena hasilnya akan dibentuk menjadi produk. Dalam kasus ini, produk tersebut adalah sebuah *Learning Management System* yang menggunakan alat bantu *Teachmint* untuk Mata Pelajaran korespondensi sebagai media pembelajaran. Produk diuji sebelum digunakan oleh pengguna melalui penelitian dan pengembangan (R&D). Ini dilakukan oleh para ahli untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan.

3.3 Model Pengembangan

Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan mudah dipelajari. Selain itu, seperti yang dinyatakan oleh Angko dan Mustaji (2013), model ADDIE menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan adanya evaluasi dan revisi dalam setiap tahapan. Dengan demikian, model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan ajar *handout* untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Model ADDIE adalah salah satu model desain yang paling efektif karena setiap langkah pengembangan pembelajaran memperhatikan tahapan dasar sistem pembelajaran (Cahyadi, 2019). Model ADDIE digunakan secara sistematis dan berurutan untuk memecahkan masalah dengan media belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa (Wisada, 2019). Namun peneliti hanya pada sampai tahap *Development* (pengembangan), berikut adalah beberapa penelitian yang juga menggunakan model ADDIE. Penelitian oleh Sihombing *et al* (2016) penelitian pengembangan dengan model ADDIE dilakukan hanya sampai tahap *Development*, karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang layak digunakan untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator.

Sama halnya dengan penelitian oleh Dasmo *et al* (2017) Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model perancangan media pembelajaran model ADDIE. Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap *Development* (pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Alasan lainnya tahapan yang dilakukan hanya sampai tahap *Development* (pengembangan) terdapat pada penelitian Lestari (2021) dan Sepita & Suryanti (2020) yang menyatakan bahwa penelitian mengikuti tahapan ADDIE yang sudah ada, tetapi pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap *Development* (pengembangan) sehingga belum sampai pada tahap dan *evaluation* (evaluasi) karena terbatasnya waktu dan biaya. Berikut ini merupakan tahapan proses dalam model ADDIE yang diambil dari buku *Multimedia-based Instructional Design* karya William W. Lee dan Diana L. Owens (Munajah, 2019)

A. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dimulai pada Mei 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:

1. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum SMK Tunas Pembangunan untuk menyelidiki kurikulum yang digunakan pada Kelas X Manajemen Perkantoran. Setelah memperoleh informasi mengenai kurikulum yang digunakan, tujuan pembelajaran dapat diterapkan pada produk media pembelajaran. Analisis kurikulum tersebut yang akan dijadikan dasar pembuatan bahan ajar dan konsep

dasar pengembangan produk media pembelajaran *Teachmint* pada Mata Pelajaran Korespondensi.

2. Analisis Media

Analisis media yang dilakukan dalam penelitian ini akan berguna untuk mengetahui apakah guru menggunakan media tersebut dengan benar untuk menjelaskan materi Korespondensi. Analisis ini akan digunakan menjadi bahan pertimbangan saat membuat produk.

3. Analisis Materi

Dalam analisis ini, peneliti menemukan materi Mata Pelajaran korespondensi untuk dipelajari dalam kurikulum merdeka. Kemudian, peneliti menyusun capaian hasil pembelajaran berdasarkan materi pokok Mata Pelajaran Korespondensi untuk Kelas X Jurusan Manajemen Perkantoran.

B. Design (Desain)

Ketika tahap analisis selesai, desain dilakukan. Dalam penelitian ini, tahap perancangan digunakan untuk merancang produk materi ke dalam media *Teachmint*. Produk ini harus disesuaikan dengan klasifikasi program dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang tercantum pada kurikulum. Pada tahapan ini, akan dibuat beberapa pedoman untuk modul tutorial situs *Teachmint*.

C. Development and Implementation (Pengembangan dan Penerapan)

Setelah melakukan perencanaan, peneliti selanjutnya mengembangkan produk berbasis LMS dengan bantuan *Teachmint*. Hasil tahap perancangan sebelumnya digunakan sebagai dasar pengembangan. Proses pengembangan dan penerapan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

1. Pengembangan dan penerapan desain

Peneliti mengumpulkan semua materi dan bahan yang diperlukan untuk pengembangan dan pelaksanaan desain. Alat bantu *Learning Management System* akan digunakan untuk memasukkan materi pelajaran ke dalam sistem *Teachmint*.

2. Validasi Ahli

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

3. Revisi Tahap 1

Pada tahap ini, perbaikan akan dilakukan berdasarkan saran dari para ahli untuk membuat produk layak digunakan..

3.4 Subjek Penelitian

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

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data Kuesioner. Menurut Sugiyono (2014), Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk menjawabnya. Dalam hal ini, kuesioner pada penelitian ini dilakukan pada *expert validation*, yaitu ahli media dan ahli materi.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian merupakan fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar penelitiannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga data lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Sedangkan menurut (Purwanto, 2018), instrumen penelitian merupakan fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian digunakan sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada para *expert validation* untuk mengetahui

respon mereka terhadap produk yang dikembangkan. Studi ini menggunakan skala *likert* 5 poin. Berikut data instrumen penelitian yang digunakan peneliti:

A. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ahli Media

Instrumen kelayakan validasi media yang diberikan kepada ahli media pembelajaran. Instrumen kelayakan untuk aspek media pembelajaran disusun dengan menggunakan lembar validasi. Angket yang disebarkan kepada ahli media terdapat tiga aspek pengembangan media pembelajaran, yaitu (*usability*) kemudahan penggunaan, (*functionality*) fungsionalitas dan komunikasi visual. Kisi-kisi untuk ahli media sesuai dengan Wahono (2006) untuk memudahkan identifikasi indikator yang ada dalam angket. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk memudahkan identifikasi indikator yang ada pada angket:

Tabel 3.2 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
	10. Komunikasi
Komunikasi Visual	11. Kesederhanaan dan kemenarikan
	12. Kualitas Visual
	13. Penggunaan media bergerak (animasi, <i>movie</i>)

	14. Penggunaan audio
	15. Penggunaan <i>layout</i>

Sumber: Wahono (2006) & (Walker, 1984)

B. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ahli Materi

Instrumen kelayakan validasi materi yang diberikan kepada validator ahli materi, yaitu guru Mata Pelajaran korespondensi. Instrumen kelayakan untuk aspek materi pembelajaran disusun menggunakan lembar validasi dari Kustandi & Sutjipto (2011). Angket yang disebarkan kepada ahli materi terdapat tiga aspek yaitu desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Tiga aspek ini disesuaikan untuk contoh alat evaluasi bahan ajar *online*. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk memudahkan identifikasi indikator yang ada pada angket:

Tabel 3.3 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 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 (2020)

3.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti mengolah data dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Keduanya dipilih karena memudahkan penelitika melakukan analisis data penelitian. Penjelasan kedua metode ini diberikan di bawah ini:

A. Analisis Kualitatif

Pada analisis ini peneliti mendapatkan hasil dari tanggapan-tanggapan oleh para ahli terhadap kualitas produk atau media yang dikembangkan ditinjau dari aspek media dan materi. Peneliti memasukkan komentar dan masukan dari para ahli tentang produk atau media yang diuji coba. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisa untuk menentukan kelayakan produk atau media yang dibuat dengan perbaikan yang dilakukan oleh para ahli.

B. Analisis Kuantitatif

Pada analisis kuantitatif dilakukan analisa dengan menghitung skor yang telah didapatkan dari hasil penilaian angket oleh para ahli. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang rasional mengenai suatu penelitian yang diaplikasikan dengan angka yang kemudian angka tersebut dikumpulkan dan diolah hingga menjadi bentuk dan hasil (Arikunto, 2010). Analisis kuantitatif dapat menentukan kelayakan dari media *Teachmint* pada Mata Pelajaran Korespondensi. Penilaian kuesioner menggunakan panduan skala *likert*.

Hasil penilaian terhadap seluruh aspek diukur dengan *Skala Likert*. Menurut Sugiyono (2014) *skala* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Dalam penelitian ini, jawaban indikator instrumen diklasifikasikan menjadi lima pilihan. 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 3.4 Tabel skor

Skor Pernyataan	Keterangan
Skor 1	Sangat tidak setuju
Skor 2	Tidak setuju
Skor 3	Kurang setuju
Skor 4	Setuju
Skor 5	Sangat setuju

Sumber : (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Langkah selanjutnya adalah menilai hasil kelayakan media pembelajaran untuk diimplementasikan pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Tunas Pembangunan. Analisa tersebut menggunakan perhitungan persentase kelayakan seperti dibawah ini:

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

Terakhir setelah data berhasil dihitung berdasarkan rumus presentasi diatas selanjutnya akan diperoleh penilaian yang menentukan bagaimana tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil perhitungan validasi serta tanggapan para ahli terhadap media belajar yang dikembangkan kemudian akan diinterpretasikan dalam bentuk presentase dengan kriteria kelayakan, yaitu :

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Ernawati & Sukardiyono, 2017)