

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian menjadi sumber yang berharga untuk memperoleh fakta-fakta yang diperlukan terkait dengan mata kuliah yang diteliti. Penelitian dilaksanakan di SMK Tamansiswa 1 Jakarta, beralamat di Jalan Garuda No. 25, Kelurahan Gunung Sahari Selatan, Kecamatan Kemayoran, Kota Administrasi Jakarta Pusat, Jakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Juli 2024.

#### **3.2. Pendekatan dan Metodologi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian dan pengembangan mengacu pada pendekatan sistematis untuk menyelidiki, merancang, membuat, dan menilai keaslian barang yang dibuat. Sementara itu Saputro, (2017) mengemukakan bahwa metode *research & development* (R&D) adalah pendekatan penelitian yang menghasilkan suatu produk dalam bidang keahlian tertentu, disertai produk sampingan tertentu, dan memiliki khasiat sebagai suatu produk.

Dalam hal ini, peneliti membuat materi ajar dengan memanfaatkan *google sites*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai autentisitas suatu produk, yaitu media pengembangan dengan memanfaatkan *google sites*, melalui eksperimen.

Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemanfaatan model penelitian pada penelitian ini akan dibatasi hanya mencapai tahap *implementation*. Tahap *implementation* yang dilaksanakan adalah dengan cara melaksanakan uji coba kelompok kecil pada 10 siswa kelas XI Bisnis Ritel 1. Peneliti juga akan melaksanakan tahap penelitian dan pengembangan *level 3* sebagaimana yang dijabarkan oleh Sugiyono (2022), dimana dalam penelitian dan pengembangan *level 3* peneliti akan melakukan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperluas produk yang sudah ada, termasuk pembuatan produk dan mengevaluasi efektivitasnya. Namun dalam penelitian ini peneliti tidak akan sampai pada uji efektifitas produk tapi hanya akan melakukan uji validitas produk.

### 3.3. Prosedur Pengembangan

Peneliti akan mengikuti paradigma pengembangan ADDIE, tetapi hanya akan sampai pada langkah implementasi dan bukan tahap evaluasi. Teks berikut memberikan penjelasan komprehensif tentang tahapan yang tercakup dalam paradigma pengembangan ADDIE, khususnya:

#### 1. Tahap *analysis*

Selama *fase* ini, peneliti akan melakukan pemeriksaan komprehensif terhadap literatur yang ada, yang mungkin melibatkan studi buku-buku terkait atau analisis temuan penelitian sebelumnya. Sangat penting bagi peneliti untuk memperoleh landasan teoritis yang dapat mendukung kemajuan penelitian mereka yang sedang berlangsung. Studi teoritis ini

secara khusus disesuaikan agar selaras dengan penelitian pengembangan yang akan datang.

Peneliti akan terlibat dalam beberapa tugas selama fase analisis produksi media pembelajaran, termasuk menilai kebutuhan siswa, mengevaluasi pemanfaatan media dalam pembelajaran, dan menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah. Lebih jauh, peneliti akan terlibat dalam wawancara dengan pendidik dan siswa untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, mengidentifikasi masalah, dan menyediakan data yang dibutuhkan untuk pengembangan media pendidikan.

## 2. Tahap *design*

Pada tahap ini, peneliti harus menyusun strategi pengembangan berdasarkan subjek penelitiannya. Selain itu, peneliti juga harus memastikan lingkungan pengembangan.

Pada tahap perancangan, peneliti akan melakukan beberapa tugas, antara lain: pembuatan materi pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, perancangan instrumen asesmen ahli, dan perancangan awal media pembelajaran.

## 3. Tahap *development*

Pada tahap ini, kegiatan penelitian dan pengembangan dilakukan sesuai dengan rencana pengembangan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tugas yang akan dilaksanakan pada tahap ini meliputi:

- 1) Pengembangan desain produk. *Output* yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah perangkat edukasi yang dikembangkan

menggunakan *google sites*. Aktivitas yang terlibat dalam pengembangan desain produk ini adalah sebagai berikut:

- (1). Penyusunan materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang akan disusun disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran manajemen ritel.
- (2). Menyiapkan video pembelajaran. Video pembelajaran yang disediakan dapat berupa video yang dibuat oleh pendidik maupun video pembelajaran yang telah tersedia di *paltfrom youtube*.
- (3). Penyusunan latihan soal. Latihan soal akan dibuat dalam bentuk *google formulir* yang akan disediakan sebagai sarana bagi siswa untuk memahami konten yang ditawarkan.
- 2) Menyusun tampilan media pembelajaran berbasis *google sites*. Tata letak *google sites* akan terdiri dari beberapa halaman diantaranya: halaman beranda, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi pembelajaran, halaman video pembelajaran dan halaman latihan soal.
- 3) Melakukan uji validasi dengan validator berpengalaman. Validator ahli meliputi validator ahli materi, validator ahli media dan validator pendidik.
- 4) Melakukan revisi produk. Produk akan mengalami perubahan berdasarkan ide dan perbaikan yang diberikan oleh validator.

#### 4. Tahap *implementation*.

Tahap ini melibatkan pemanfaatan media yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Sehingga kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap ini melibatkan uji coba skala kecil pada sampel 10 siswa. Hasil survei yang dilakukan selama eksperimen kelompok kecil akan mengungkapkan umpan balik siswa mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *google sites*.

### 3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data memainkan peran penting dalam penelitian karena sangat penting untuk memperoleh data, yang merupakan tujuan utama penelitian (Sugiyono, 2022). Metode pengumpulan data dapat melibatkan pelaksanaan wawancara dengan pendidik dan siswa di awal pra-penelitian untuk memastikan penerapan media pembelajaran di sekolah. Kuesioner digunakan untuk melaksanakan uji validasi oleh validator ahli dan untuk mengukur reaksi siswa terhadap media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu:

#### a) Data Primer

Data utama yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari pernyataan tertulis dan lisan dalam bentuk wawancara dan catatan nilai siswa. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pendidik dan peserta didik di SMK Tamansiswa 1 Jakarta untuk mendapatkan informasi tentang media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sementara itu, data nilai

bersumber secara eksklusif dari pendidik di SMK Tamansiswa 1 Jakarta dan semata-mata digunakan untuk pra riset peneliti.

b) Data Sekunder

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang didapatkan dari berbagai sumber pustaka, termasuk jurnal ilmiah, buku dan sumber daring yang relevan.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengkuantifikasi fenomena alam atau sosial yang sedang diamati (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data untuk menilai validitas media oleh validator. Berikut ini adalah instrumen kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 1 Kisi - kisi instrumen penilaian ahli media

No	Indikator Pertanyaan	Adaptasi Indikator Pernyataan	Sumber
1	Media interaktif yang disusun menarik minat siswa untuk belajar.	Media pembelajaran yang disusun menarik minat peserta didik untuk belajar.	(Agustini & Ngarti, 2020)
2	Media pembelajaran berbasis <i>camtasia studio</i> dalam mata pelajaran “Menggabungkan <i>Audio</i> Ke Dalam Sajian <i>Multimedia</i> ” sebagai penuntun belajar siswa dimana dan kapan saja.	Media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapan saja.	
3	Desain media interaktif dari segi penggunaan, efektif dan efisien.	Desain media pembelajaran dari segi penggunaan, efektif dan efisien.	
4	Desain media interaktif dari segi komposisi warna, efektif dan efisien.	Desain media pembelajaran dari segi komposisi warna, efektif dan efisien.	
5	Penggunaan huruf.	Penggunaan ukuran huruf dalam media pembelajaran sesuai.	
			(Khair <i>et al.</i> , 2022)

6	Kemudahan penggunaan.	Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran.	
7		Kemudahan dalam memahami menu yang terdapat dalam media pembelajaran.	
8	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat).	Bahasa yang digunakan lugas dan jelas.	(Anesya & Mansurdin, 2023)
9		Penggunaan struktur kalimat mudah dipahami.	
10		Tidak mempunyai makna ganda dalam bahasa yang digunakan.	

Sumber: Diolah oleh peneliti

Tabel 3. 2 Kisi - kisi instrumen penilaian oleh ahli materi

No	Indikator Pernyataan	Adaptasi Indikator Pernyataan	Sumber
1	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar.	Materi dalam media pembelajaran <i>google sites</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	(Agustini & Ngarti, 2020)
2	Urutan materi sudah sesuai dengan silabus.	Urutan materi sudah sesuai dengan silabus.	
3	Materi dalam media interaktif membantu siswa memahami materi serta konsep.	Materi dalam media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi serta konsep manajemen bisnis ritel.	
4	Materi dalam media interaktif dilengkapi dengan soal latihan.	Media pembelajaran dilengkapi dengan latihan soal.	
5	Tampilan bahan ajar yang digunakan menarik dan menyenangkan.	Tampilan bahan ajar yang digunakan menarik dan menyenangkan.	
6	Gaya bahasa yang digunakan sudah baku dan mudah dimengerti.	Gaya bahasa yang digunakan mudah dimengerti.	
7	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat.	
8	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat).	Bahasa yang digunakan lugas dan jelas.	(Anesya & Mansurdin, 2023)
9		Penggunaan kalimat sesuai dengan aturan yang ada.	

10		Tidak mempunyai makna ganda dalam bahasa yang digunakan.	
----	--	--	--

Sumber: Diolah oleh peneliti

Tabel 3. 3 Kisi - kisi instrumen pendidik

No	Indikator Pernyataan	Adaptasi Indikator Pernyataan	Sumber
1	Media interaktif yang disusun menarik minat siswa untuk belajar.	Media pembelajaran yang disusun menarik minat peserta didik untuk belajar.	(Agustini & Ngarti, 2020)
2	Media pembelajaran berbasis <i>Camtasia studio</i> dalam mata Pelajaran “Menggabungkan <i>Audio</i> Ke Dalam Sajian <i>Multimedia</i> ” sebagai penuntun belajar siswa dimana dan kapan saja.	Media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapan saja.	
3	Desain media interaktif dari segi penggunaan, efektif dan efisien.	Desain media pembelajaran dari segi penggunaan, efektif dan efisien.	(Khair <i>et al.</i> , 2022)
4	Desain media interaktif dari segi komposisi warna, efektif dan efisien.	Desain media pembelajaran dari segi komposisi warna memiliki tampilan yang baik.	
5	Kemudahan penggunaan.	Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran.	
6		Kemudahan dalam memahami menu yang terdapat dalam media pembelajaran.	
7	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar.	Materi dalam media pembelajaran <i>google sites</i> sesuai dengan kompetensi dasar.	(Agustini & Ngarti, 2020)
8	Urutan materi sudah sesuai dengan silabus.	Urutan materi sudah sesuai dengan silabus.	
9	Materi dalam media interaktif dilengkapi dengan soal latihan.	Media pembelajaran dilengkapi dengan latihan soal.	
10	Materi dalam media interaktif membantu siswa memahami materi serta konsep.	Materi dalam media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi serta konsep manajemen bisnis ritel.	

11	Gaya bahasa yang digunakan sudah baku dan mudah dimengerti.	Gaya bahasa yang digunakan mudah dimengerti.	(Anesya & Mansuridin, 2023)
12	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dilihat.	
13	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat).	Bahasa yang digunakan lugas dan jelas.	
14		Penggunaan kalimat sesuai dengan aturan yang ada.	
15		Tidak mempunyai makna ganda dalam bahasa yang digunakan.	

Sumber: Diolah oleh peneliti

Tabel 3. 4 Kisi - kisi instrument peserta didik

No	Indikator Pertanyaan	Adaptasi Indikator Pertanyaan	Sumber
1	Saya dapat memahami tentang sejarah, pengertian dan fungsi jaringan <i>wan</i> data dengan menggunakan media <i>web</i> .	Saya dapat memahami mengenai manajemen bisnis ritel dengan menggunakan media <i>google sites</i> .	(Prayudi & Anggriani, 2022)
2	Media <i>web</i> membantu saya lebih mudah menjelaskan tentang sejarah, pengertian dan fungsi jaringan <i>wan</i> .	Media <i>google sites</i> dapat membantu saya lebih mudah dalam menjelaskan materi manajemen bisnis ritel.	
3	Isi materi pada media <i>web</i> sesuai dengan materi sejarah, pengertian dan fungsi jaringan.	Isi materi pada media <i>google sites</i> sudah sesuai.	
4	Saya senang menggunakan media <i>web</i> karena menarik dan menampilkan gambar dan <i>video</i>	Media <i>google sites</i> menarik untuk digunakan karena menampilkan <i>video</i> .	
5	Media <i>web</i> mudah digunakan dalam pembelajaran.	Media <i>google sites</i> mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.	
6	Tampilan pada <i>google sites</i> ini menambah semangat belajar	Desain media <i>google sites</i> menambah semangat dalam belajar.	(Khair <i>et al.</i> , 2022)
7	Sajian materi, gambar maupun <i>video</i> sangat menarik.	Tampilan materi maupun <i>video</i> sangat menarik.	

8	Huruf ( <i>font</i> ) yang digunakan dalam <i>google sites</i> ini jelas dan mudah dibaca.	Penggunaan huruf dalam media <i>google sites</i> jelas dan mudah dibaca.	
9	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam <i>google sites</i> ini jelas dan mudah dipahami.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	
10	Bahasa yang digunakan dalam <i>google sites</i> ini sederhana dan mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	

Sumber: Diolah oleh peneliti

### 3.5. Teknik Analisis Data

Metodologi analisis data mengacu pada metode yang digunakan untuk memeriksa data yang diperoleh guna menilai kualitas produk yang sedang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis validasi ahli.

#### 1. Analisis validitas

Validitas merupakan penilaian kuantitatif terhadap kemampuan alat ukur untuk mengukur variabel yang dimaksud secara akurat (Santosa & Ashari, 2005). Lembar validasi yang disertakan menggunakan skala Likert. *Skala likert* menilai sudut pandang atau persepsi partisipan dengan mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka (Purwanto & Sulistyastuti, 2017). Penelitian ini menggunakan *skala likert* yang terdiri dari 5 kategori ordinal untuk pemeringkatan.

Tabel 3. 5 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Kurang Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Sumber: Diolah oleh peneliti

Skor yang diperoleh dari validator selanjutnya akan diperiksa dengan menggunakan rumus berikut: (Sriwahyuni & Mardono, 2016).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

Persentase hasil nilai validitas yang akan diperoleh, kemudian dapat dikategorikan sesuai dengan tingkat kevalidan dalam tabel berikut (Aswardi *et al.*, 2019).

Tabel 3. 6 Persentase tingkat kevalidan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	90-100	Sangat valid
2	80-89	Valid
3	65-79	Cukup valid
4	55-64	Kurang valid
5	0-54	Tidak valid

Sumber: Diolah oleh peneliti