

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Sugiyono (2012:297) berpendapat bahwa “penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Pendapat lain menurut Sani (2018:230) menyebutkan bahwa “penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar memenuhi kriteria yang ditetapkan.” Yang dimaksudkan dengan pengembangan dalam penelitian ini adalah berupa penelitian untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis *online*.

2. Evaluasi pembelajaran berbasis *online*

Suci (2021:35) Mengemukakan bahwa “evaluasi pembelajaran *online* merupakan kegiatan evaluasi membutuhkan alat berupa *smart phone*, atau computer yang terkoneksi dengan internet, hal ini dapat mempermudah guru dan peserta didik untuk saling berkomunikasi dalam proses pembelajaran .” Dalam penelitian ini, media evaluasi pembelajaran berbasis *online* yang dikembangkan adalah aplikasi *Kahoot* yang berisi jenis-jenis kuis yang dapat dijadikan media evaluasi bagi guru terhadap siswa.

3. Aplikasi *Kahoot*

Menurut Sumarso (2019:9) “*Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan.” Yang dimaksudkan dengan aplikasi *Kahoot* adalah aplikasi yang dijadikan *software* pokok dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran terhadap siswa.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Yang dimaksudkan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penelitian ini adalah mata pelajaran yang dikhususkan untuk kelas VIII di SMP Negeri 11 OKU.

B. Jenis Penelitian

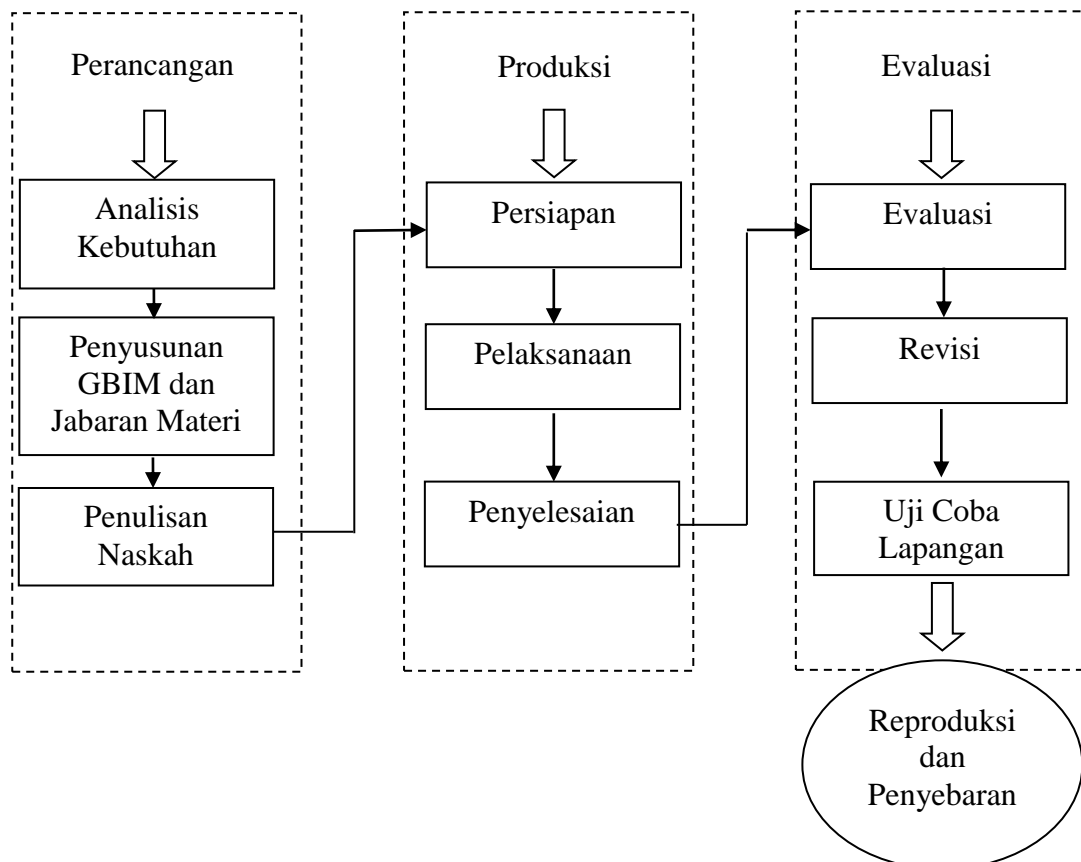
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019:297) “penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Pendapat lain menurut Sani (2018:230) menyebutkan bahwa “penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar memenuhi kriteria yang ditetapkan. Produk yang dikembangkan dapat berupa strategi, model pembelajaran, atau sarana pembelajaran.”

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini adalah untuk dapat menghasilkan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan dalam proses evaluasi pembelajaran di sekolah.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah model prosedural yang dijelaskan oleh Warsita. Peneliti memilih model prosedural karena model pengembangan ini dapat digunakan dalam penelitian ini. Serta perlu adanya pemahaman mengenai prosedur pengembangan hingga terciptanya pengembangan dari produk sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun desain uji coba model pengembangan terdapat beberapa tahapan yang mengacu pada pendapat Warsita (2008:227) yaitu sebagai berikut :



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model Prosedural

(Warsita, 2008:227)

Adapun penjelasan dari bagan diatas adalah sebagai berikut :

a. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yaitu tahap analisis kebutuhan, penyusunan garis besar isi materi dan jabaran materi, penulisan naskah serta petunjuk pemanfaatan diantaranya:

1. Analisis Kebutuhan

Untuk melaksanakan sebuah penelitian pengembangan, perlu diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan observasi secara langsung di lapangan. Analisis kebutuhan adalah kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan yang hal yang sebenarnya terjadi. Jika kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang memerlukan pemecahan maka kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu kebutuhan.

2. Penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi

Berdasarkan analisis dari data dan informasi yang diperoleh, maka akan dilakukan penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi yang akan dikembangkan. Analisis data tersebut diperoleh dari hasil observasi dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 11 OKU. Dengan demikian jabaran materi disini menjadi acuan utama dalam pengembangan.

3. Penulisan Naskah

Setelah GBIM dan Jabaran Materi telah disusun maka langkah selanjutnya adalah penulisan naskah. Penulisan naskah ini disesuaikan dengan media yang akan dibuat.

b. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan langkah kedua setelah tahap perancangan selesai. Tahap produksi baru dapat dilakukan setelah naskah dinyatakan final dan layak produksi. Adapun tahap produksi itu diantaranya :

1. Persiapan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan pada media evaluasi yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, diantaranya mulai dari desain media evaluasi pembelajaran, pemilihan materi yang akan dievaluasi, menentukan alur media evaluasi pembelajaran, dan menentukan bentuk evaluasi.

Adapun tujuan pengembangan media evaluasi ini adalah sebagai berikut :

- a) Supaya siswa bisa menjelaskan keunggulan dan keterbatasan dalam permintaan dan penawaran sebagai pelaku ekonomi.
- b) Supaya siswa dapat menjelaskan permintaan dan penawaran dengan penggunaan teknologi untuk pelaku ekonomi.
- c) Supaya siswa mampu menjelaskan pengaruh interaksi antaruang terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN.
- d) Supaya siswa dapat menjelaskan kegiatan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara (ekspor-impor).

- e) Supaya siswa bisa menyebutkan upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur.
- f) Supaya siswa dapat menjelaskan alternatif pendistribusian pendapatan untuk kesejahteraan masyarakat.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti akan mulai membuat sebuah sistem pengembangan yang diperlukan seperti melakukan pendaftaran akun di website *Kahoot*, mendesain template, mengisi data-data evaluasi, dan melakukan pengaturan evaluasi.

3. Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian, produk yang dibuat telah selesai dan siap menuju ke tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi.

a. Tahap evaluasi

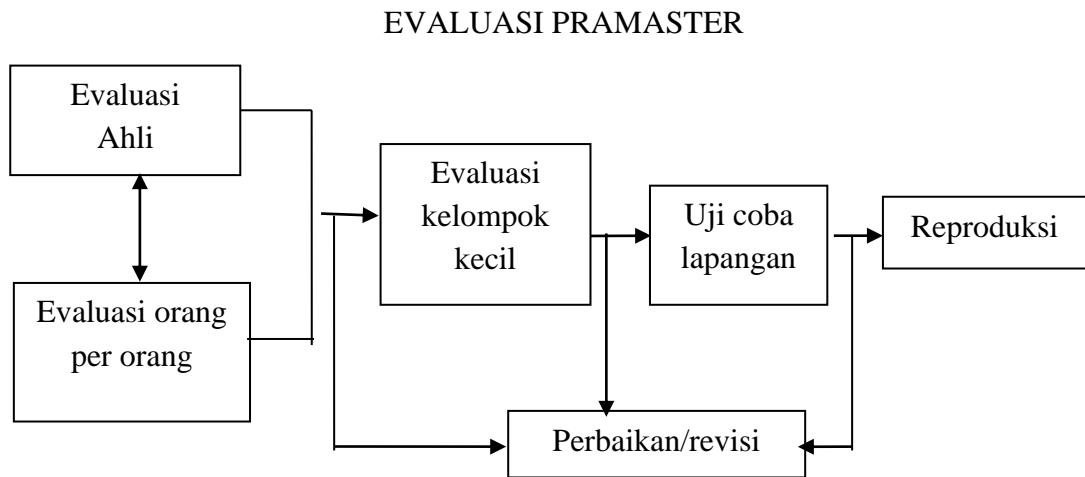
Dalam fase ini peneliti perlu melakukan kegiatan evaluasi internal, evaluasi eksternal, dan revisi sistem yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi mulai dari para ahli dan berlanjut ke siswa. Evaluasi dimulai dari para ahli, jika para ahli sudah menyatakan media tersebut sudah layak dan dapat digunakan di lapangan baik dengan hasil melakukan revisi produk maupun tanpa revisi produk maka langkah selanjutnya akan dilakukan uji coba ke siswa

2. Model Evaluasi Produk

Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk ketika selesai melakukan uji coba produk terhadap beberapa *expert* dan uji coba produk terhadap siswa baik orang per orang, kelompok kecil dan uji coba produk, dari uji coba produk tersebut didapatlah beberapa masalah pada produk yang dikembangkan sehingga nantinya media tersebut akan di evaluasi kembali demi mendapatkan hasil yang maksimal sebelum digunakan proses pembelajaran.

Model evaluasi produk yang digunakan dalam penelitian adalah model yang dikembangkan oleh Warsita (2008:240). Pada model evaluasi ini, terdapat 2 kegiatan evaluasi yaitu : 1) evaluasi pramaster yang terdiri dari (a) evaluasi ahli, (b) evaluasi orang per orang, (c) evaluasi kelompok kecil, dan 2) uji coba lapangan.

Adapun ilustrasi evaluasi menurut Warsita (2008:240) adalah sebagai berikut :



Bagan 3.1
Evaluasi Pramaster

3. Validasi Prototipe Produk

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga nantinya bisa dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk yang berupa media pembelajaran. Tahap validasi berupa masukan dan kritik tentang produk media pembelajaran. Untuk kemudian setelah mendapatkan masukan maupun kritik, maka produk pengembangan direvisi agar diperoleh produk media evaluasi pembelajaran yang lebih baik untuk digunakan.

Dengan adanya validasi ini diharapkan produk akhir media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan pada akhirnya benar-benar dapat dipertanggung jawabkan. Supaya validasi tercapai dengan baik, perlu ketepatan dalam pemilihan desain validasi, subjek validasi, jenis data,

instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Desain validasi

Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap demi perbaikan produk atau kesempurnaan produk yang akan dibuat. Selain itu juga untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak di uji cobakan pada siswa. Validasi dilakukan melalui evaluasi ahli desain.

b. Subjek Validasi

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran. Berikut ini adalah penjelasan terkait dengan uji validasi oleh para ahli :

1) Ahli materi

Ahli materi merupakan merupakan guru yang ahli dalam menguasai materi yang akan dimasukkan kedalam produk.

2) Ahli media

Ahli media yang ditetapkan untuk meguji tingkat kevalidan dan kelayakan produk evaluasi berbasis *online* yang memiliki kemampuan dalam aspek media evaluasi pembelajaran

3) Ahli desain

Ahli desain dalam mendesain evaluasi pembelajaran ini memerlukan kemampuan dalam mendesain sebuah produk evaluasi pembelajaran berbasis *online*.

4. Uji Coba Produk

a. Rancangan Uji Coba Produk

Penelitian ini menggunakan desain uji coba dengan evaluasi sebagai berikut :

1) Evaluasi Ahli

Evaluasi ahli menurut Warsita (2008:242) adalah “upaya dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan media dan bahan belajar yang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli.” Berbagai kelemahan inilah yang akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan.

2) Evaluasi Orang per Orang (*One-to-one evaluation*)

Dalam Warsita (2008:242) menyatakan bahwa “evaluasi orang per orang adalah evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah peserta didik.” Dikatakan orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik. Jadi evaluator meminta pendapat peserta didik secara satu persatu tentang produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan dan evaluasi orang per orang ini berjumlah 3 orang.

3) Evaluasi Kelompok Kecil (*Small group evaluation*)

Evaluasi kelompok kecil menurut Warsita (2008:242) dilakukan terhadap sekelompok peserta didik secara bersamaan. Jadi dalam evaluasi kelompok kecil evaluator meminta informasi dari sekelompok kecil peserta didik dalam satu tempat tertentu secara bersamaan. Adapun jumlah kelompok kecil minimal terdiri dari 6 orang peserta didik.

4) Uji Coba Lapangan (*Field test*)

Menurut Warsita (2008:242) “uji coba lapangan adalah uji coba master media dan bahan belajar sebelum di produksi dan di sebar luaskan.” Dengan kata lain uji lapangan merupakan evaluasi terhadap sebuah master media dan bahan belajar dalam lingkungan senyatanya ketika program media dan bahan mengajar tersebut nanti akan digunakan. Dan subjek uji coba lapangan tersebut berjumlah 26 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 11 OKU.

b. Subjek Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini, subjek yang akan digunakan untuk menguji cobakan produk penelitian adalah :

- 1) Pada tahap I dilakukan validasi produk oleh *expert* yang meliputi 3 orang ahli yaitu ahli desain, ahli media, dan ahli materi.
- 2) Pada tahap II setelah validasi oleh ahli, kemudian dilakukan evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*) yang memiliki kemampuan yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah yang respondennya berjumlah 3 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 11 OKU.
- 3) Tahap III kemudian dilakukan evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) yang respondennya adalah 6 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 11 OKU.
- 4) Pada tahap IV kemudian dilakukan uji coba produk skala besar pada subjek utama yang respondennya berjumlah 28 orang siswa di kelas VIII SMP Negeri 11 OKU.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan untuk mengukur efektifitas penggunaan produk yang telah dihasilkan berupa angket. Angket berisi daftar pertanyaan dan pernyataan untuk mengetahui aspek kinerja sistem dari produk yang telah dibuat.

Adapun kisi-kisi untuk instrumen validasi *expert* yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi *expert*

No.	Indikator	Aspek yang di nilai
1.	Materi (<i>content</i>)	a. Ketepatan media evaluasi dengan materi yang diajarkan b. Kesesuaian media evaluasi dengan isi materi c. Ketepatan media evaluasi dengan cakupan materi yang berkaitan sub tema yang dibahas d. Keluasan isi media evaluasi dengan materi e. Kedalaman media evaluasi dengan konsep materi pelajaran f. Kejelasan uraian media evaluasi
2.	Desain (<i>construct</i>)	a. Relevansi produk dengan kompetensi pembelajaran b. Kerunutan sajian produk c. Keefektifan dan keefisienan capaian kompetensi d. Kesesuaian produk dengan karakter peserta didik e. Ketepatan desain produk dengan mata pelajaran
3.	Media (<i>lay out</i>)	a. Kemudahan penggunaan media b. Kejelasan petunjuk c. Kesesuaian visual d. Keterbacaan soal media evaluasi

Sumber Warsita (2008: 251-253)

Berikut ini kisi-kisi instrumen tahap per-orangan dan kelompok kecil, yang mengacu pada pendapat Warsita (2008: 251-253) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Orang Per Orang dan Evaluasi Kelompok Kecil

No	Indikator	Aspek yang di nilai
1	Efektivitas	a. Produk media evaluasi efektif dalam penggunaannya b. Kesesuaian media evaluasi dan tujuan pembelajaran c. Kesesuaian media evaluasi dalam dengan materi
2	Efisiensi	a. Efisien pemahaman materi b. Kesesuaian waktu pengerjaan soal
3	Kemudahan (<i>Implementation</i>)	a. Kemudahan dalam menggunakan dan menjalankan produk media evaluasi b. Pemahaman penggunaan menu dan tombol pada media
4	Kemenarikan (<i>Appealing</i>)	a. Antusias dan menarik minat belajar b. Kemenarikan desain produk

Berikut ini kisi-kisi instrumen tahap uji coba lapangan yang mengacu pada pendapat Warsita (2008: 251-253) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Informasi Implementasi	a. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar b. Kemudahan penggunaan media
2.	Informasi Efektivitas	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
3.	Informasi Kemenarikan	a. Kesesuaian dengan desain media b. Menarik minat belajar c. Kemenarikan desain produk

6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk mengukur efektifitas produk yang dihasilkan pada tahap uji coba lapangan. Adapun langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

- 1) Angket diisi oleh responden, kemudian diperiksa kelengkapan jawabannya.
- 2) Menentukan persentase dari tiap-tiap instrumen dan rata-rata dari keseluruhan instrumen, terlebih dahulu peneliti menentukan skor ideal untuk setiap butir instrumen dan skor ideal dari keseluruhan instrumen menurut pendapat Sugiyono (2010:179), yaitu sebagai berikut :

$$\text{Skor ideal untuk tiap instrumen} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah}$$

$$\text{Skor ideal} = \text{skor jawaban tertinggi} \times \text{jumlah instrumen} \times \text{jumlah}$$

- 3) Menghitung *presentase* dari setiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (2008 : 43) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sudijono (2008 : 43)

Keterangan :

p = Angka presentase

f = Frekuensi yang ingin dicari presentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

- 4) Membuat tabulasi data, yang diperhitungkan presentase untuk skala empat yang disesuaikan dengan kriteria yang mengacu pada pendapat Nurgiyantoro (2010 : 253) sebagai berikut :

Tabel 3.4 Penentuan Kriteria dengan Perhitungan Presentase untuk Skala Empat

Interval Presentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Nurgiyantoro (2010 : 253)

Berikut adalah skor perhitungan untuk Evaluasi Ahli yang mengacu pada pendapat Tegeh (2014: 83) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5. Skor Perhitungan untuk Evaluasi Ahli

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0-54%	Sangat kurang	Direvisi total

Tegeh (2014: 83)