

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2008:297) “Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui dampak pemanfaatan produk tersebut”.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Menurut Arikunto (2010:173), “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Kata populasi diartikan sebagai sekelompok orang atau penduduk yang menempati suatu wilayah tertentu (Siswanto dan Suyanto, 2020: 91). Selanjutnya, menurut Sugiyono (2007: 61), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 OKU dengan jumlah populasi penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.1. Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X A. Perhotelan	28
2	X Tata Boga	34
3	X Tata Busana	34
4	X TKJ 1	33
5	X TKJ 2	32
6	X Akuntansi	35
<b>JUMLAH</b>		<b>191</b>

*Sumber: TU SMK N 2 OKU*

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2007: 62), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Cara penarikan sampel menggunakan teknik sampling. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan menyeleksi bagian dari elemen-elemen populasi, teknik ini meliputi teknik sampling random dan teknik sampling non random.

Pada penelitian ini digunakan teknik non random dengan jenis *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan teknik sampling yang telah diuraikan, maka sampel pada penelitian ini adalah kelas X Akuntansi yaitu berjumlah 34 orang. Rincian sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.2.Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah
1	Xakuntansi	35
<b>JUMLAH</b>		<b>35</b>

*Sumber: TU SMK N 2 OKU*

## C. Prosedur Penelitian Pengembangan

## **1. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Rowntree* karena langkah-langkahnya sistematis dan sederhana. Terdapat tiga langkah pokok pengembangan model pembelajaran yang dikemukakan oleh *Rowntree* dalam Prawiradilaga, (2009:46) yaitu sebagai berikut.

### a) Tahap Perencanaan

Didalam tahap perencanaan ini terdiri dari menganalisis dari kebutuhan peserta didik sehingga nantinya guru dapat merumuskan tujuan umum dan khusus, susunan garis besar isi, menentukan media, dan juga dapat merencanakan pendukung belajar sehingga nantinya dapat menjadi bahan pertimbangan bahan ajar yang akan digunakan.

### b) Tahap Persiapan Penulisan (Pengembangan)

Didalam tahap persiapan penulisan (pengembangan) terdiri dari mempertimbangkan sumber-sumber dan hambatannya didalam bahan ajar sehingga dapat mengurutkan ide atau gagasan penulisan, susunan garis besar isi, menentukan contoh-contoh yang terkait, menentukan gambar atau grafisnya, menentukan peralatan yang dibutuhkan sehingga nantinya dapat merumuskan bentuk fisik yang ada.

### c) Tahap Penulisan dan Penyuntingan (Evaluasi)

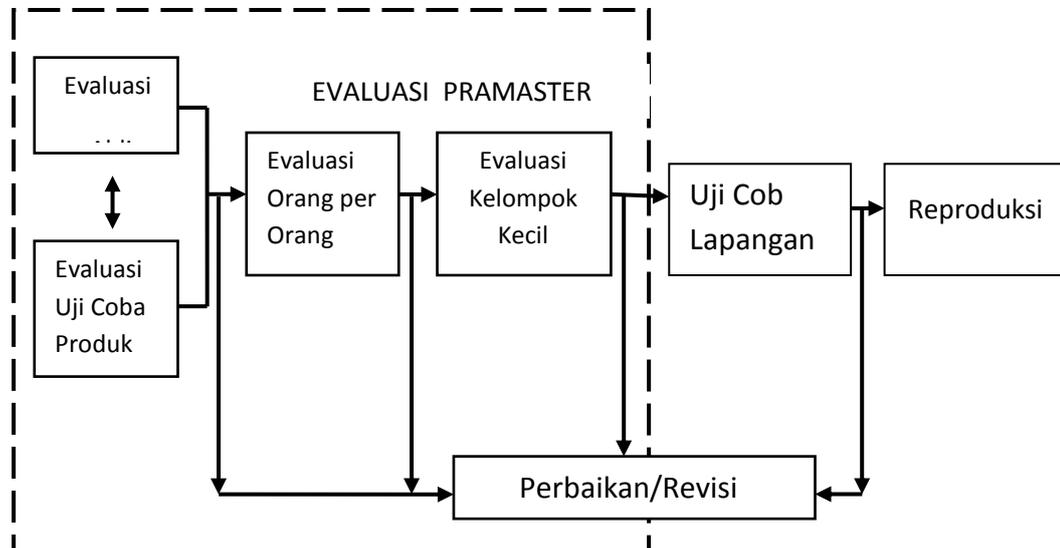
Didalam tahapan terakhir ini yaitu memulai membuat draf, lengkapi draf tersebut dan mulai menyuntingnya, menulis *asesmen* penilaian bahan ajar, uji cobakan dan perbaiki bahan ajar jika materi atau bahan ajar yang di gunakan kurang sesuai. Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi mulai dari para ahli dan berlanjut ke siswa. Evaluasi dimulai dari para ahli, jika para ahli sudah menyatakan media tersebut sudah valid dan dapat digunakan dilapangan baik dengan hasil melakukan revisi produk maupun tanpa revisi produk maka langkah selanjutnya akan dilakukan uji coba ke siswa. Jika presentase kelulusan siswa mendapatkan nilai dalam kegiatan evaluasi penggunaan media evaluasi pembelajaran lebih besar atau setara dengan KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maka produk mendapatkan kategori baik atau sangat baik sehingga bahan ajar media *Website* dinyatakan efektif.

## **2. Model Evaluasi Produk**

Evaluasi adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik.

Adapun model evaluasi produk yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model evaluasi pramaster menurut Warsita (2008:240) yaitu sebagai berikut.

**Bagan3.2. Model Evaluasi Pramaster**



### **3. Validasi *Prototipe* Produk**

Validasi *prototipe* produk merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Setelah proses desain produk mengevaluasi selesai maka pada tahap ini peneliti mulai menilai hasil dari desain produk. Adapun tahap-tahap kegiatan evaluasi dalam penelitian ini merujuk pada Menurut pendapat Warsita (2008:242) “evaluasi ahli (*expert evaluation*) adalah upaya dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang tentang berbagai kelemahan media dan bahan ajar yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli”. Adapun pihak yang berperan dalam evaluasi ahli yaitu adalah ahli desain, ahli materi (*subject matter expert*), ahli media (*media expert*) dan, ahli bahasa.

### **4. Evaluasi Penilaian Produk**

a) Desain penilaian siswa

1) Penilaian orang per orang (*one-to-one evaluation*)

Menurut pandangan Warsita (2008:244). “evaluasi orang per orang pada dasarnya adalah evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah peserta didik. Dikatakan orang per orang karena dilakukan secara satu per satu terhadap peserta didik”.

## 2) Penilaian kelompok kecil (*small group evaluation*)

Menurut pendapat Warsipta (2008:245). “dalam evaluasi kelompok kecil,evaluator meminta informasi dari sekelompok kecil peserta didik dalam suatu tempat tertentu secara bersamaan. Adapun jumlah kelompok kecil minimal terdiri dari enam (6) orang peserta didik”.

## 3) Penilaian lapangan (*field test*)

Menurut Warsita (2008:246) “uji coba lapangan adalah uji coba master media dan bahan belajar sebelum direproduksi dan disebar luaskan”. Uji lapangan pada intinya dilakukan untuk mengetahui apakah program media dan bahan ajar yang sedang dikembangkan benar-benar berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan atau tidak.

Berikut kisi-kisi instrumen tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test* yang mengacu pendapat Warsita (2008:245) yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Tahap Orang Per Orang, Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan**

No.	Indikator	Kriteria
1	Orang per orang	a. Efektivitas produk. b. Efisien produk. c. Kemudahan penggunaan. d. Kemenarikan produk.
2	Kelompok kecil	a. Efektivitas produk. b. Efisien produk. c. Kemudahan penggunaan. d. Kemenarikan produk.
3	Ujicoba lapangan	a. Informasi implementasi. b. Informasi efektivitas. c. Informasi kemenarikan.

(Sumber: Warsita, 2008: 245).

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Teknik pengumpulan data tersebut sebagai berikut.

##### 1. Angket

###### a) Angket validasi ahli

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2018: 142). Selanjutnya, menurut Hamzah (2019: 126), angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait dengan topik yang akan diteliti. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka. Angket diberikan kepada validator.

Sementara itu, angket yang diberikan kepada validator bertujuan untuk menilai dan meminta saran tentang bahan ajar yang telah dikembangkan kepada ahli materi/isi, desain pembelajaran, penyajian media dan, kebahasaan. Hasil validasi ahli berupa kritik, saran, koreksi dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2014:302), validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai produk tersebut selain itu, validator juga memberikan saran untuk perbaikan bahan ajar, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulannya. Dalam penelitian ini penilaian mencakup empat aspek yaitu: materi, desain pembelajaran, aspek media dan, kebahasaan. Rubrik penilaian atau validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.5. Rubrik Penilaian/Validasi Ahli**

No.	Komponen	Kriteria Penilaian
1.	Materi	a. Ketepatan materi.
		b. Kedalaman dan keluasan materi.
		c. Kesesuaian materi dengan kurikulum.
		d. Kesesuaian visual dengan materi.
		e. Kecukupan materi.
		f. Kejelasan uraian materi.
		g. Kemutakhiran.
2.	Desain pembelajaran	a. Kesesuaian pendekatan dan pemberian kesimpulan.
		b. Urutan penyajian.
		c. Efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi.
		d. Kesesuaian dengan karakteristik sasaran.
		e. Kesesuaian evaluasi dengan indikator dan

		kompetensi.
3.	Aspek media	a. Daya tarik <i>teaser/opening</i> .
		b. Ketajaman gambar.
		c. Kesesuaian visual.
		d. Evaluasi mendukung penguasaan materi.
		e. Kejernihan suara.
		f. Musik (warna, penempatan kesesuaian dan, manfaat.
4.	Aspek kebahasaan	a. Keterbacaan.
		b. Kejelasan informasi.
		c. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia.
		d. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.

Sumber: Warista (2008: 251) dan Lestari dikutip Awalludin, (2017:124)

#### b) Angket penilaian siswa

Angket yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengembangan model pembelajaran yang diberikan kepada siswa, dengan memberikan beberapa pertanyaan.

**Tabel. 3.5. Angket Penilaian Siswa**

No.	Indikator	Nilai				Ket
		Baik sekali (86-100)	Baik (76-85)	Cukup (56-75)	Kurang (10-55)	
1.	Produk model pembelajaran berbasis <i>Web</i> dapat diakses dengan mudah					
2.	Memiliki petunjuk operasional yang dapat dimengerti pengguna					
3.	Memiliki menu navigasi, dan link atau tombol yang mudah diakses dan berfungsi dengan baik					
4.	Perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan					
5.	Tampilan menarik dan jelas					
6.	Tampilan animasi yang digunakan sesuai dan menyatu dengan tampilan					

	model pembelajaran berbasis <i>Web</i> secara keseluruhan					
7.	Kesesuaian penempatan menu navigasi dan link atau tombol					
8.	Pemilihan warna pada produk sesuai dan tidak mengacaukan layar					
9.	Menggunakan karakter huruf yang sesuai					
10.	Produk model pembelajaran berbasis <i>Web</i> menampilkan data sesuai informasi sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna					
11.	Produk yang dihasilkan mampu menumbuhkan kenyamanan bagi pengguna					
12.	Produk yang dibuat mampu meningkatkan atau memelihara kinerja guru dalam pembelajaran					
13.	Kecepatan dalam pencarian data dan keakuratan dalam pencarian data					
14.	Materi mengacu pada SK dan KD silabus yang berlaku					
15.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran					
16.	Link mudah di akses					
17.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi					
18.	Kemudahan dalam melakukan evaluasi					
<b>Jumlah</b>						
<b>Rata-rata</b>						
<b>Keterangan Nilai</b>						
<b>Predikat</b>						

*Sumber: siswanto dan suyono, (2020:115)*

## 2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang di gunakan dalam penelitian

adalah dokumen yang dimiliki Supervisor HRGA seperti data absensi karyawan, komponen gaji yang sudah memiliki standar UUD keotenagakerjaan, perhitungan lainnya yang terkait dengan penelitian. Hasil penelitian observasi akan lebih dapat dipercaya bila didukung oleh adanya suatu dokumen.

### **E. Teknik Penganalisan Data**

Menurut pandangan Sugiyono (2015:35), yang mengatakan “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain”.

Analisis data yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk ini dihasilkan pada tahap uji coba lapangan orang per orang, skala kecil, dan skala besar. Adapun cara penganalisan data yaitu sebagai berikut.

- a) Angket diisi oleh responden (siswa) ataupun yang diisi oleh para ahli (*expert*), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- b) Menghitung persentase dari tiap-tiap instrument validasi ahli dengan rumus yang telah ada dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% (\text{Sudijono, 2013:318})$$

Keterangan:

- |               |  |
|---------------|--|
| Nilai         | : Kemampuan siswa yang dicari                |
| Skor Mentah   | : Skor murni yang diperoleh siswa            |
| Skor Maksimum | : Skor tertinggi apabila semua jawaban benar |
| 100           | : Nilai tetap                                |

- c) Menghitung *persentase* dari tiap-tiap instrument penilaian siswa dengan rumus yang telah ada dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \text{ (Sudijono, 2012:43)}$$

Keterangan:

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi)

p : Angka persentase

- d) Kriteria dengan penghitungan persentase untuk skala empat. Penentuan Kriteria

Dengan Penghitungan Persentase Untuk Skala Empat

**Tabel3.6. Kriteria Perhitungan Persentase**

Interval Persentase 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

*Sumber: Nurgiyantoro(2012: 253)*