

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Definisi Operasional

1. *Research and Development* (penelitian pengembangan) diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada baik itu produk yang berbentuk *hardware* seperti modul, buku, alat bantu pembelajaran di kelas, maupun *software* seperti model-model pendidikan dan lain sebagainya. Penelitian pengembangan ini digunakan peneliti sebagai metode penelitian untuk menguji produk yang telah dihasilkan tersebut.
2. Kuis Interaktif merupakan suatu aplikasi yang berisi materi pelajaran yang dibuat dengan berbagai pertanyaan dan soal yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya secara mandiri mengenai materi pelajaran yang dipelajarinya. Kuis interaktif ini digunakan peneliti sebagai produk pengembangan.
3. *Wondershare Quiz Creator* adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis flash secara WYSIWYG (*What you see what you get*). Artinya pengguna dapat melakukan editing secara visual dan melihat hasilnya secara langsung. *Wondershare Quiz Creator* dalam penelitian ini digunakan sebagai software dalam membuat media kuis interaktif.

4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi masih mempelajari Bahasa Indonesia ini. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini digunakan peneliti sebagai sumber materi dalam membuat produk media kuis interaktif.

## **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2009: 297) “*Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut”. Hubungannya dalam penelitian yaitu mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baru, kemudian di uji coba kelayakannya.

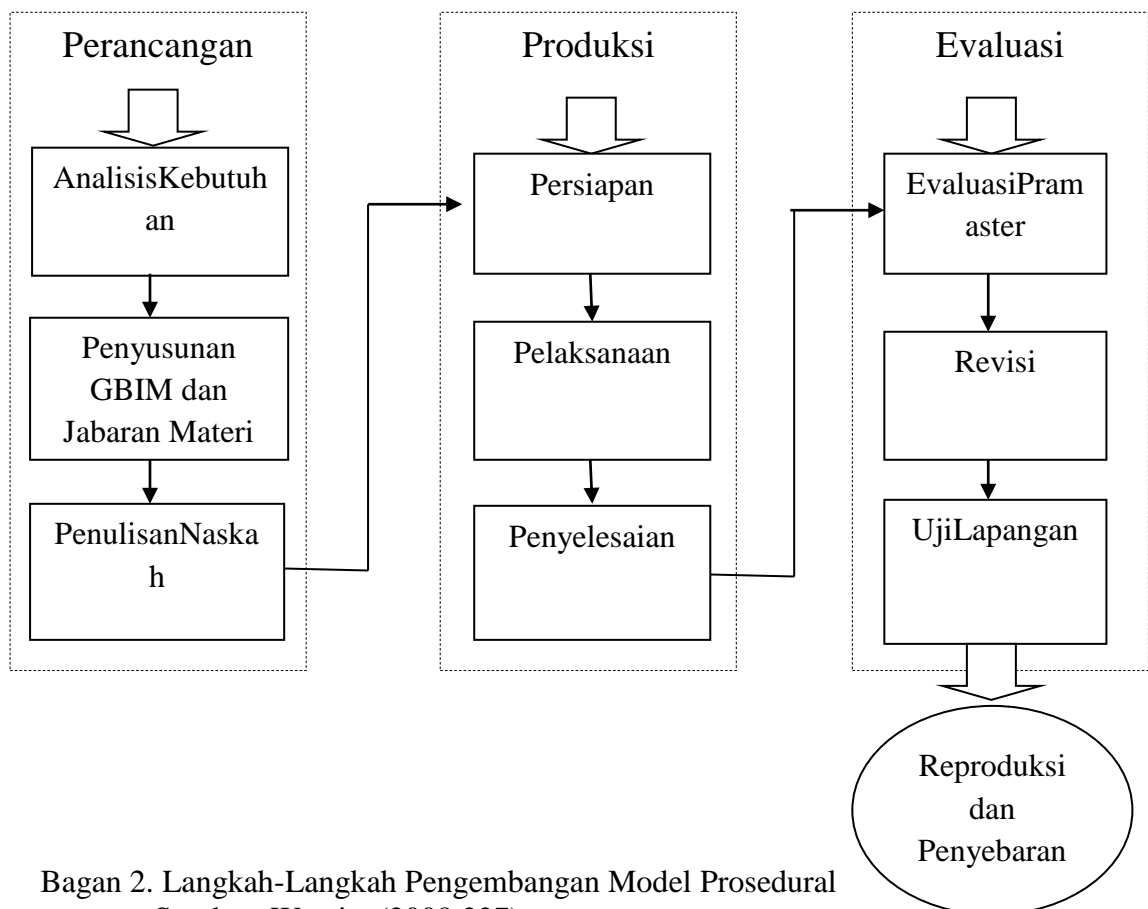
Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan peneliti tentang pengembangan media kuis interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK YIS Martapura.

## C. Prosedur Penelitian Pengembangan

### 1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah berupa model prosedural yang dijelaskan oleh Warsita. Peneliti memilih model prosedural karena model pengembangan ini bisa digunakan dalam penelitian ini, perlu adanya pemahaman terlebih dahulu mengenai prosedur pengembangan sampai terciptanya pengembangan dari produk yang diharapkan.

Desain uji coba melalui beberapa tahapan yang mengacu pada Warsita (2008:227) sebagai berikut:



Bagan 2. Langkah-Langkah Pengembangan Model Prosedural  
Sumber: Warsita (2008:227)

Penjelasan bagan diatas 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, pengembangan diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan dengan melakukan kegiatan observasi secara langsung. Analisis kebutuhan adalah kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan yang senyatanya terjadi. Apabila 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 kemudian dilakukan penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi yang akan dikembangkan. Analisis data tersebut diperoleh dari hasil observasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK YIS Martapura. 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 atau pembuatan *storyboard*. 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 mulai mencari pustaka berupa buku-buku yang dibutuhkan dan artikel yang mendukung pengembangan media kuis interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator*.

### 2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti mulai untuk membuat sebuah sistem pengembangan yang diperlukan seperti melakukan penginstalan aplikasi *Wonder Share Quiz Creator*, mendesain template, mengisi data *Outhor*, dan melakukan pengaturan kuis yang akan dibuat.

### 3. Penyelesaian

Pada tahap ini produk yang dibuat telah selesai dan siap masuk ke tahap berikutnya yaitu evaluasi.

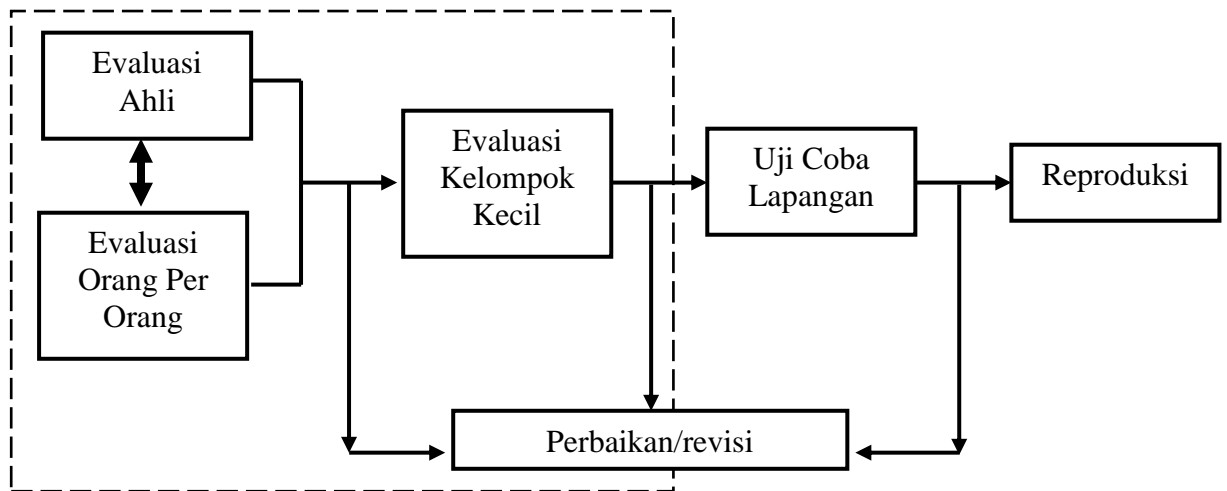
## **c. Tahap Evaluasi**

Dalam tahap ini, produk yang telah dibuat kemudian akan dievaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain dan kemudian penelitian akan melakukan revisi pada produk sesuai dengan saran atau masukan yang diberikan sebelum nantinya peneliti mulai masuk pada

tahap pelaksanaan uji coba produk baik itu secara perorangan, skala kecil, dan dalam skala yang besar. Setelah tahap tersebut, peneliti akan kembali merevisi produk hingga menghasilkan produk akhir yang akan digunakan. Pada tahap ini akan dimulai dengan evaluasi pramaster kemudian dilanjutkan dengan revisi. Setelah revisi kemudian dilanjutkan uji lapangan. Selanjutnya produk akan kembali direvisi untuk kemudian di produksi ulang dan dilakukan penyebaran jika produk telah layak untuk dipakai.

## **2. Model Evaluasi Produk**

Model evaluasi produk yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan model yang dikembangkan oleh Warsita (2008:240). Pada model 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 langkah-langkah yang akan digunakan peneliti seperti pada bagan 3 berikut ini:



Bagan 3. Langkah-Langkah Kegiatan Evaluasi Pramaster  
 Sumber: Warsita (2008:240)

### 3. Validasi Prototipe Produk

#### a) Evaluasi Ahli

Evaluasi ahli adalah upaya yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan produk yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli. Pada evaluasi ini terdapat tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain.

##### (1) Ahli Materi

Ahli materi ini memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan muatan materi mulai dari keakuratan (kebenaran) isi materi, kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, kedalaman materi, dan kepentingan materi.

##### (2) Ahli Media

Ahli media memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan media,

kesesuaian media dengan materi pelajaran, keefektifan dan keefisienan media dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

### (3) Ahli Desain

Ahli desain memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan kesesuaian dengan analisis kebutuhan, kejelasan tujuan, ketepatan format desain yang dipilih, dan kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik.

## **4. Uji Coba Produk**

Desain uji coba produk akan dilakukan setelah produk yang dibuat oleh peneliti selesai, kemudian diuji cobakan melalui langkah-langkah desain uji coba produk. Langkah-langkah yang akan digunakan peneliti untuk mendesain uji coba produk seperti yang terdapat dalam Warsita (2008:242-247) sebagai berikut:

- a. Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*). Kegiatan evaluasi ini dilakukan kepada peserta didik secara orang per orang dengan tingkat kemampuan berbeda-beda mulai dari kemampuan rendah, kemampuan sedang, dan kemampuan tinggi.
- b. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*). Kegiatan evaluasi ini dilakukan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 8-20 peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk meminta pendapat dan informasi dari peserta didik guna untuk melakukan perbaikan jika masih ditemukan kesalahan atau kekurangan dari produk yang dikembangkan.



- c. Uji coba lapangan (*field test*). Uji coba lapangan dilakukan kepada 23 siswa untuk melihat apakah media yang dikembangkan benar-benar sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak.
- d. Reproduksi. Pada tahap ini jika media yang dikembangkan sudah sesuai yang diharapkan maka media tersebut dapat diproduksi dan digunakan.

Adapun Subjek Uji Coba Produk dan Jenis data dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

#### **a. Subjek Uji Coba**

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

- 1) Penilaian produk, subjeknya terdiri dari ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli materi untuk memastikan kelayakan produk yang dikembangkan.
- 2) Evaluasi orang per orang, subjeknya adalah peserta didik kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 semester I di SMK YIS Martapura yang berjumlah 3 orang.
- 3) Evaluasi kelompok kecil, subjeknya adalah peserta didik kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 semester I di SMK YIS Martapura yang berjumlah 9 orang.

- 4) Uji coba lapangan, subjeknya adalah seluruh peserta didik kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 semester I di SMK YIS Martapura yang berjumlah 23 orang.

#### **b. Jenis Data**

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket. Sedangkan data kualitatif yang dikumpulkan dari angket ahli berupa informasi mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK YIS Martapura.

### **5. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan, kualitas, dan kemudahan dari produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa kuesioner atau angket.

Menurut Sugiyono (2011:199-203) “Kuesioner atau Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang paling efisien untuk mengukur kelayakan, kualitas, dan kemudahan dari produk yang dikembangkan. Selain itu juga, kuesioner atau angket juga sangat cocok untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar.

Adapun kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi media kuis interaktif yaitu akan dijadikan sebagai kisi-kisi instrumen untuk validasi dan kemenarikan produk yang mengacu pada kriteria yang telah dijelaskan oleh Warsita (2008:251-253) sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Ahli**

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Materi ( <i>content</i> )	a. Ketepatan media kuis interaktif dengan materi yang diajarkan b. Kesesuaian media kuis interaktif dengan isi materi c. Ketepatan media kuis interaktif dengan cakupan materi yang berkaitan sub tema yang dibahas d. Keluasan media kuis interaktif dengan materi e. Kedalaman media kuis interaktif dengan konsep materi pelajaran f. Kesesuaian jumlah media kuis interaktif dengan banyak materi yang diajarkan g. Kejelasan uraian media kuis interaktif
2.	Desain ( <i>construct</i> )	a. Relevansi produk dengan kompetensi pembelajaran b. Keruntutan 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 kuis interaktif

Sumber: Warsita (2008:251-253)

Berikut ini indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket evaluasi orang per orang:

**Tabel 2. Kisi-Kisi AngketEvaluasi Orang Per Orang**

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Efektivitas	Produk media kuis interaktif efektif dalam mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran
2.	Efisiensi	Produk media kuis interaktif berguna dan memudahkan peserta didik
3.	Kemudahan ( <i>Implementation</i> )	Produk media kuis interaktif mudah dimengerti peserta didik
		Produk media kuis interaktif mudah digunakan oleh peserta didik karena bersifat sederhana
4.	Kemenarikan ( <i>Appealing</i> )	Produk media kuis interaktif yang dihasilkan mampu membentuk karakteristik peserta didik
		Desain produk yang dihasilkan tidak membosankan

Sumber: Warsita (2008:244)

Adapun indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket skala evaluasi kelompok kecil:

**Tabel 3. Kisi-Kisi AngketEvaluasi Kelompok Kecil**

No.	Indikator	Aspek yang dinilai
1.	Efektivitas	Kesesuaian media kuis interaktif dengan tujuan pembelajaran
		Kejelasan isi media pembelajaran
2.	Efisiensi	Kesesuaian waktu pengerjaan soal
3.	Kemudahan ( <i>Implementation</i> )	Kemudahan dalam pengoperasian media
		Kemudahan penggunaan menu dan tombol pada media
4.	Kemenarikan ( <i>Appealing</i> )	Menarik minat belajar
		Kemenarikan desain produk

Sumber: Warsita (2008:245)

Berikut indikator dan kriteria penilaian pada kisi-kisi angket uji coba lapangan:

**Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Lapangan**

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

Sumber: Warsita (2008:247)

## 6. Teknik Penganalisisan Data

Menurut Sugiyono (2016:244) menyatakan bahwa:

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data ini digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dihasilkan pada uji coba lapangan. Adapun langkah-langkah yang digunakan penulis dalam menganalisis data angket adalah sebagai berikut:

- 1) Angket diisi oleh responden (peserta didik), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- 2) Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:305) sebagai berikut:

Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
---

Skor ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden
--

- 3) Menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (2014:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan (Skor yang dicari)

F: Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

- 4) Menentukan kriteria dengan persentase untuk skala empat yang disampaikan oleh Nurgiyantoro (2010:253).

**Tabel 5. Perhitungan Persentase untuk Skala Empat**

Internal Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	0-4	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 (2010:253)

Adapun penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk menurut Tegeh (2014:83) berikut ini:

**Tabel 6. Perhitungan Skor Validasi Expert**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
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

Sumber: Arikunto (2006:276)