

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan yang beralamat di jalan Jl. Dr. Mansyur No.79, Padang Bulan Selayang I, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20154.

3.1.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap Tahun Ajar 2023/2024.

3.2 Sasaran Produk Yang Dihasilkan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Autoplay* ini akan diberikan perlakuan kepada subjek penelitian adalah siswa kelas XI tata kecantikan SMK Negeri 8 Medan yang berjumlah 36 orang. Mata pelajaran yang diambil adalah perawatan tangan

3.3.1 Alat dan Bahan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran *Autoplay* yang menggunakan fitur- fitur Gambar, video, audio, animasi. Agar siswa dapat tercapai dalam pembelajaran yang lebih menarik.

3.3.2 Teknik Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Resarch and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 Langkah yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* yaitu metode yang digunakan sebagai penghasil sebuah produk dan menguji kelayakan media tersebut.

1. *Analysis*

Tahap ini peneliti bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan memperoleh suatu informasi dengan mewawancarai guru pada mata pelajaran perawatan tangan kaki dan nail art dan menanyakan permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain ini dilakukan dengan mempersiapkan rancangan dasar produk yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran *Autoplay*. Berikut adalah tahapan mendesain produk, yaitu:

Merancang materi yang akan disajikan dalam media

- Pengertian perawatan tangan
- Prosedur perawatan tangan
- Alat dan bahan perawatan tangan
- Pelaksanaan perawatan tangan

4. Merancang produk media autoplay

a. Merancang halaman Awal Home

Pada halaman awal (home) yang dimana ada sub-sub bagianya di antara ada profil,kopetensi, materi, video dan kuis.



Gambar 3.1 Tampilan halaman awal home

b. Merancang Profil Penulis

Pada kedua ini rancangan profil penulis ini yang berisikan data pribadi dari penulis seperti nama,nim,prodi, tempat tanggal lahir,dll.



a. Merancang Menu Kompetensi

Pada tahap ketiga menu kompetensi yang dimana terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.



Gambar 3.3 Merancang Menu Kompetensi

c. Merancang Menu Materi

Pada tahap keempat ini yaitu menu materi yang terdapat pengertian perawatan tangan, alat bahan dan kosmetik perawatan tangan, prosedur perawatan tangan dan pelaksanaan perawatan tangan.



d. Tampilan Menu Video



Gambar 3.5 Tampilan Menu Video

e. Tampilan Menu Kuis



Gambar 3.6 Tampilan Menu Kuis

3. *Development*

Tahap ini adalah tahap memproduksi produk. Tahapan di dalam produk :

- a. Melakukan validasi materi pada ahli materi hingga dinyatakan valid sesuai ATP dan modul ajar.

b. Membuat produk autoplay sesuai rancangan dan materi yang dinyatakan sudah valid

c. Melakukan validasi produk/media pada ahli media hingga dinyatakan valid

4. Implementasi

Setelah produk selesai dan dinyatakan valid maka akan dilakukan kelayakan uji coba terhadap kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar. Uji coba dilakukan bertujuan untuk memastikan kelayakan pada media pembelajaran.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, melakukan evaluasi proses pengembang media Autoplay. Serta pengolahan data – data penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah proses yang dilakukan agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Instrument pengumpulan data pada pengembangan ini adalah berupa instrument penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Dengan tujuan mendapatkan data yang digunakan berupa :

1. Wawancara
2. Angket
3. Dokumentasi

Angket yang diterapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Angket analisis kebutuhan siswa.
2. Angket analisis kebutuhan guru

3. Angket validasi ahli materi
4. Angket validasi ahli media
5. Angket uji kelayakan media

Instrument digunakan berupa angket atau kuesioner tertutup ini ditunjukkan pada ahli yaitu ahli materi dan ahli media, angket ini berisi beberapa pernyataan yang akan ditanggapi oleh subjek peneliti, pernyataan ini dirancang berdasarkan kriteria penilaian media pembelajaran untuk memperoleh kelayakan media pembelajaran Autoplay pada mata pelajaran perawatan tangan pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Medan. Untuk mengetahui kelayakan media angket atau kuesioner ditunjukkan guru menggunakan 5 alternatif jawaban yakni sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat setuju. Adapun kriteria dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Angket Kebutuhan Siswa

NO	PERTANYAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru pada materi perawatan tangan, kaki dan nail art.					
2.	Siswa merasa materi perawatan tangan, kaki dan nail art susah di pahami.					
3.	Penggunaan media pembelajaran autoplay membuat pembelajaran lebih interaktif dan bervariasi.					

4.	Siswa belum pernah belajar menggunakan media pembelajaran autoplay.					
5.	Siswa belum pernah menggunakan media didalamnya terdapat kartun, gambar, dan video salam satu media pada materi perawatan tangan, kaki dan nail art.					
6.	Media pembelajaran yang digunakan guru dikelas berbentuk poer point saat pembelajaran perawatan tangan, kaki dan nail art belum bervariasi					
7.	Siswa dapat mengerti saat pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak membosankan.					
8.	Siswa merasa terbantu dengan adanya media autoplay yang berisikan langkah kerja perawatan tangan, kaki dan nail art.					
9.	Menggunakan media pembelajaran autoplay menambah minat dan semangat belajar siswa pada materi perawatan tangan, kaki dan nail art.					
10.	Siswa setuju media autoplay diterapkan pada materi perawatan tangan, kaki dan nail art.					

Tabel 3.2 Angket Kebutuhan Guru

NO	PERTANYAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Modul yang digunakan guru sudah sesuai dengan kompetensi dasar.					
2.	Materi yang disampaikan guru dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.					
3.	Guru belum pernah menggunakan media autoplay dalam pembelajaran.					
4.	Saran dan prasarana digunakan disekolah sudah mencukupi.					
5.	Guru menggunakan media ppt daalam menjelaskan materi perawatan tangan (<i>manicure</i>).					
6.	Guru membutuhkan media yang berisikan materi /teks, gambar, video dalam 1 kali akses.					
7.	Guru di SMKN 8 Medan belum mengembangkan media autoplay pada					

	pembelajaran kompetensi perawatan tangan.					
8.	Guru dapat berulang kali dalam pembahasan perawatan tangan dari media PPT agar seluruh siswa dapat memahaminya.					
9.	Media pembelajaran autoplay belum pernah dikembangkan.					
10.	Media pembelajaran menggunakan autoplay dapat mempermudah penyampaian materi perawatan tangan.					

Tabel 3.3 Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	No
Isi/Materi	Ketepatan	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		Ketepatan penyajian materi pada media	3
		Kelengkapan isi/materi yang disampaikan	4

	Kelengkapan	Penjelasan materi dilengkapi dengan tulisan dan gambar	5
		Gambar yang tersedia sesuai dengan materi yang dibahas	6
	Minat/Perhatian	Media yang dibuat menarik minat dan perhatian siswa	7
		Mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.	8
Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar bagi siswa	9
	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran	10
	Kualitas motivasi	Dapat membangkitkan motivasi belajar pada siswa	11
	Fleksibilitas instruksional	Freksibilitas dalam pembelajaran.	12
		Dapat di operasikan secara mandiri	13
	Mampu memberi dampak kepada siswa	Dapat memberikan manfaat bagi siswa.	14
	Mampu memberi dampak bagi guru dan Pembelajaran	Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	15

		Dapat membantu efektifitas pembelajaran	16
Jumlah		16	

Sumber: Walker dan Hess dalam Arsyad 2019 di adaptasi

Tabel 3.4 Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item pertanyaan	No
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Media dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran	1
		Media memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran	2
		Media memudahkan proses pembelajaran	3
		Kemudahan penggunaan dan pengoperasian media	4
		Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	5
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	6
		Ukuran huruf sesuai	7
		Kesesuaian komposisi warna huruf	8
		Kesesuaian jenis tipografi	9
		Bahasa dapat mudah dipahami	10
Pembelajaran		Kesesuaian gambar yang digunakan	11

	Kualitas Tampilan	Gambar yang dipergunakan menarik	12
		Kesesuaian letak penempatan gambar	13
		Keseimbangan antara tata letak teks dan gambar	14
		Kesesuaian komposisi warna	15
	Kualitas Pengelolaan Media	Terdapat petunjuk penggunaan	16
		Terdapat tombol navigasi	17
		Fungsi sistem dan fitur berjalan dengan baik.	18
Jumlah		18	

Sumber: Walker dan Hess dalam Arsyad 2019 di adaptasi

Tabel 3.5 Angket Uji Kelayakan

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	1. Panduan dalam penggunaan media autoplay yang mudah di pahami					
	2. Tujuan pembelajaran yang sangat cukup jelas					

	3. Materi dalam media autoplay sesuai dengan topik pembelajaran					
2.	4. materi dalam media autoplay yang sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran					
	5. Materi dalam media pembelajaran sesuai kemampuan berfikirnya siswa					
	6. Materi media pembelajaran yang menjelaskan konsep dan teori pada bahan ajar					
3.	7. Materi yang disajikan mudah dipahami					
	8. Pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	9. ringkasan pada materi yang meliputi seluruh materi di dalam media autoplay					
	10. Media ini membuat siswa lebih termotivasi					

Angket ini memakai skala dengan jawaban sangat baik atau sangat setuju, baik atau setuju, cukup baik, tidak baik, atau tidak setuju, dan sangat tidak baik atau

sangat tidak setuju. Hal ini responden hanya memberi tanda *checklist* pada kolom jawaban dianggap paling sesuai.

Pada pembuatan instrumen dibuat berdasarkan teori kriteria pemilihan media yang ditetapkan pada Bab II, dibawah ini angket yang dipergunakan pengumpulan data.

3.4 Teknik Analisi Data

Analisi data penelitian ini yang menggunakan analisis deskriptif, kuantitatif, teknik pengumpulan data yang menggunakan lembar penilaian atau angket responden yang dilibatkan dalam pengambilan data yaitu ahli materi, ahli media, uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Maka di deskripsikan yang dimana agar mudah untuk dipahami langkah” sebagai berikut :

1. Melakukan tabulasi/rekapitulasi data hasil peneliti
2. Menghitung rata-rata skor tipa indikator

$$X = \frac{\text{JUMLAH SKOR YANG DIPEROLEH}}{\text{JUMLAH SKOR IDEAL SELURUH ITEM}} \times 100\%$$

X = Skor Empiris

Skala pengukuran dalam penelitian ini mengacu pada skala likert dimana masing-masing jawaban diberi skor atau bobot yaitu banyaknya skor antara 1-5, dengan tertulis pada table 3.5 berikut:

Tabel 3.6 Pengkategorian dan pembobotan skor (skala likert)

No	Kriteria	Persentase (%)
1.	Sangat baik atau sangat setuju	81-100%
2.	Baik atau setuju	61-80%
3.	Cukup baik atau cukup setuju	41-60%
4.	Tidak baik atau tidak setuju	21-40%
5.	Sangat tidak baik atau sangat tidak setuju	0-20%

(Sumber, Sugiyono 2019)

Penelitian ini dikatakan apabila dari angker diperoleh yang berada pada kriteria “sangat baik” atau sangat layak” dan “baik” atau “ layak.