

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu perancangan dan pengembangan atau lebih dikenal dengan D&D (*Desain and Development*). Ini merupakan metode yang dapat diterapkan dalam bidang teknologi dan desain. Pemilihan metode D&D bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru terkait format instrumen penilaian kinerja yang dilakukan terhadap guru penggerak. Penelitian dengan menggunakan model D&D memiliki keunggulan yaitu dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, dapat melakukan analisis berdasarkan referensi yang diperoleh, dan memberikan tambahan kepada pengetahuan.

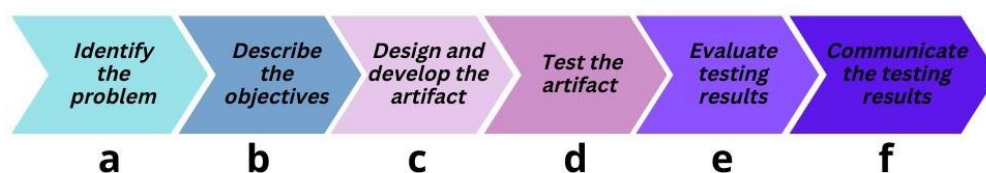
Richey dan Klein (2007) mendefinisikan bahwa model perancangan dan pengembangan sebagai studi sistematis yang diterapkan untuk menetapkan dasar pembuatan suatu produk dan menciptakan model baru atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Soenarto (I Made Tege, I Nyoman Jampel, 2014) mengemukakan bahwa model penelitian dan pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, bukan untuk menguji teori. Jadi model penelitian ini digunakan untuk mengembangkan produk baru yaitu sebuah website tentang instrumen penilaian kinerja guru penggerak. Santyasa (I Made Tege, I Nyoman Jampel, 2014) menjelaskan bahwa penelitian model D&D memiliki karakteristik yang mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian D&D dibedakan menjadi dua jenis, yaitu (1) penelitian desain model, dan (2) penelitian desain dan pengembangan produk (Rita C. Richey, 2007). Adapun jenis kategori yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian desain dan pengembangan produk dengan memperhatikan pengembangan produk yang mengutamakan validasi dari ahli dan praktisi untuk memastikan produk yang telah dibuat apakah sesuai dengan model konsep pada pengembangan sebelumnya. Luaran dari penelitian ini yaitu untuk mendapatkan pengetahuan dari bagaimana suatu produk dikembangkan berdasarkan spesifikasi tertentu kemudian dianalisis dan dilakukan evaluasi kelayakan produk yang telah dibuat. Model penelitian D&D

umumnya menggabungkan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif (*mix methods research*) saat pengumpulan data. Aspek kualitatif lebih dominan pada fase pengembangan sedangkan pada fase uji coba aspek kuantitatif lebih dominan daripada aspek kualitatif (Rusdi, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mencipta dan mengujicobakan sebuah produk pendidikan yang akan digunakan di sekolah dasar. Produk pendidikan yang akan peneliti desain dan kembangkan berupa media pembelajaran berupa model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web di sekolah dasar.

3.2 Prosedur Penelitian

Model penelitian D&D memiliki rangkaian proses berupa langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk dari awal hingga akhir yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah-langkah tersebut dimuat dalam prosedur untuk mendesain dan mengembangkan produk dengan model dari para ahli yang sangat beragam. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah menurut Ellis dan Levy (2010 hasil adaptasi dari pendapat Peffers, dkk., (J. Ellis & Levy, 2010) yang menyebutkan 6 tahapan penelitian meliputi 1) Identifikasi masalah (*Identify the problem*); 2) Penentuan tujuan (*Describe the objectives*); 3) Desain dan pengembangan produk (*Design and develop the artifact*); 4) Uji coba terbatas (*Test the artifact*); 5) Evaluasi hasil uji coba (*Evaluate testing results*); dan 6) Laporan hasil uji coba (*Communicate the testing results*) (J. Ellis & Levy, 2010).



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model D&D menurut Peffers, dkk.

3.2.1 Identifikasi Masalah (*Identify The Problem Motivating The Research*)

Tahap identifikasi masalah merupakan proses mendasar yang bertujuan untuk menentukan permasalahan penelitian agar penelitian yang dilakukan lebih spesifik dan produk yang dikembangkanpun sesuai serta dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi. Ellis dan Levy (2010) menjelaskan bahwa penelitian D&D dilakukan untuk mengembangkan atau menciptakan produk, alat, dan model yang

baru serta dapat memperbaiki permasalahan tersebut. Menurut Richey dan Klein (dalam Rusdi, 2007, hlm. 25) terdapat tiga sumber utama permasalahan penelitian D&D yaitu tempat bekerja, teknologi terkini dan stimulus tradisional untuk penelitian baru. Permasalahan utama dari penelitian D&D yaitu berasal dari kebutuhan empiris mengenai perlunya suatu produk didesain dan dikembangkan (Rusdi, 2018, hlm. 25).

Langkah pertama pada tahap ini, dilakukannya studi literatur dan studi lapangan dengan melakukan wawancara untuk mengetahui kondisi dari berbagai aspek seperti peserta didik, guru, sekolah dan perangkat pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menentukan dan membuat produk yang diharapkan sesuai dengan kebutuhan atas permasalahan yang ada. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji terkait episode ke lima dalam Merdeka belajar yaitu program guru penggerak. Program guru penggerak ini menjadi buah bibir di lingkungan Pendidikan. Adapun permasalahan yang ditemui berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwa belum adanya instrumen evaluasi yang digunakan dalam melakukan penilaian terhadap guru penggerak di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tuntutan dan kebutuhan untuk membuat sebuah instrumen penilaian yang berbasis teknologi dalam dirasakan masih kurang. Untuk itu, dilakukanlah penelitian D&D dengan mengembangkan model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web. Dengan harapan, media pembelajaran yang dibuat dapat menjawab permasalahan yang terjadi yaitu belum adanya instrumen evaluasi lanjutan yang digunakan untuk menilai kinerja guru penggerak setelah lulus mengikuti program Pendidikan guru penggerak ini. Produk yang dihasilkan berupa website tentang instrumen penilaian yang digunakan oleh kepala sekolah dalam melakukan penilaian terhadap guru penggerak. Guru dapat menggunakan website ini dengan mudah, bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Website ini memberikan kemudahan bagi kepala sekolah dalam melakukan penilaian terhadap kinerja yang dilakukan oleh guru penggerak yang nanti akan menggambarkan profil pembelajaran yang dilakukan yang akan membedakan dengan profil pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang belum mengikuti program guru penggerak.

3.2.2 Penentuan Tujuan (*Describe The Objectives*)

Berdasarkan permasalahan yang ada, penentuan tujuan dilakukan agar proses pengembangan lebih terfokus dan tidak terlalu meluas. Tujuan dari penelitian ini secara umum yaitu untuk mendesain dan mengembangkan produk berupa model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web untuk melakukan penilaian terhadap kinerja guru penggerak yang dilakukan oleh kepala sekolah. Adapun tujuan khususnya adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat desain model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web untuk melakukan penilaian kinerja terhadap guru penggerak yang dilakukan oleh kepala sekolah.
- 2) Mendeskripsikan tahapan pengembangan desain model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web untuk melakukan penilaian kinerja terhadap guru penggerak yang dilakukan oleh kepala sekolah.
- 3) Mengetahui respons pengguna model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web untuk melakukan penilaian kinerja terhadap guru penggerak yang dilakukan oleh kepala sekolah.

3.2.3 Desain & Pengembangan Produk (*Design and Develop The Artifact*)

Pengembangan produk instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web, setelah tahap rancangan disiapkan mulai dari poin a sampai f yang dideskripsikan pada tahap desain website, maka tahap selanjutnya pengembangan produk website dengan 3 tahapan yaitu:

- 1) Pembuatan produk instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web. Setelah tahap rancangan disiapkan mulai dari poin a sampai dengan poin f yang dideskripsikan pada tahap desain, maka tahap selanjutnya pembuatan produk model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web.
- 2) Uji kelayakan model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web yang telah melalui proses pengembangan, selanjutnya dilakukan uji kelayakan oleh 6 orang ahli sebagai validator yang terdiri dari 2 orang validator ahli evaluasi, 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media.
- 3) Revisi produk model instrumen penilaian kinerja guru penggerak merupakan tahap yang memberikan masukan bagi pengembangan website yang disesuaikan dengan saran dan perbaikan dari validator, supaya menghasilkan

instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web yang layak digunakan.

3.2.4 Uji Coba Terbatas (*Subject The Artifact To Testing*)

Pada tahap uji coba produk secara terbatas peneliti sendiri yang melakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan tidak terdapat kendala atau gangguan program yang memungkinkan menghambat pengguna. Kemudian uji coba produk dilakukan secara langsung kepada para ahli dan subjek penelitian yang merupakan pengguna untuk mengumpulkan dan memperoleh data berupa masukan, tanggapan, saran, kritik sebagai bahan validasi desain media yang dikembangkan. Data tersebut dihasilkan berdasarkan instrumen berupa angket diberikan kepada para ahli dan juga angket kepada pengguna yaitu kepala sekolah berikut dengan website yang akan digunakan.

3.2.5 Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate The Results Of Testing*)

Tahap evaluasi hasil uji coba akan diketahui setelah uji coba terbatas selesai dilakukan. Evaluasi hasil uji coba dilakukan untuk merevisi atau memperbaiki rancangan yang telah dibuat. Hal ini dilakukan sebagai bentuk perbaikan agar media pembelajaran dapat dikembangkan lebih baik lagi. Evaluasi yang dilakukan berdasarkan informasi serta data yang diperoleh melalui tanggapan, masukan, respons, kesan baik dari para ahli maupun pengguna yakni kepala sekolah saat dilaksanakannya uji coba terbatas.

3.2.6 Laporan Hasil Uji Coba (*Communicate Those Result*)

Pada tahap laporan hasil uji coba, peneliti dapat menyimpulkan hasil akhir dari pengembangan produk berupa model instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web ini apakah sudah sesuai dan layak digunakan atau tidak. Selain itu, laporan hasil uji coba yang dibuat diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media berdasarkan topik yang sama.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Objek penelitian atau partisipan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) para ahli yaitu ahli materi, penilaian, dan media, serta 2) pengguna yaitu kepala sekolah dan guru penggerak. Pengembangan produk yang mengutamakan validasi dari ahli dan

praktisi untuk memastikan produk yang telah dibuat apakah sesuai dengan model konsep pada pengembangan sebelumnya (Rita C. Richey, 2007). Para ahli merupakan dosen aktif di Universitas Pendidikan Indonesia meliputi ahli materi yaitu dosen mata kuliah evaluasi pendidikan serta kurikulum. Ahli media merupakan dosen aktif dari prodi pendidikan multimedia yang akan menilai aplikasi dari segi desain, fungsi dan pemilihan warna. Sedangkan pengguna yakni kepala sekolah dan guru penggerak di Kecamatan Majalaya. Penelitian dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru dan satuan kerja dinas pendidikan Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, mengingat tujuan utama dari penelitian yaitu untuk mendapatkan data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed method*), namun pada saat pengumpulan data lebih cenderung menggunakan pendekatan kualitatif. Pada penelitian kualitatif, instrumen utamanya merupakan peneliti sendiri yang kemudian dikembangkan instrumen untuk melengkapi data melalui angket dan wawancara. Untuk melengkapi dan meyakinkan validitas data, dilakukan pula observasi sehingga teknik pengumpulan data yang dilakukan dapat dikatakan sebagai teknik triangulasi, yakni gabungan dari berbagai teknik pengumpulan data yang meliputi observasi (pengamatan), wawancara, dan angket.

3.4.1 Observasi

Nasution (Khairani, 2015) mengemukakan bahwa dasar semua ilmu pengetahuan adalah observasi. Melalui observasi ini, data dapat diperoleh sebagai bahan dalam penelitian. Marshall (Khairani, 2015) menyatakan bahwa, peneliti belajar mengenai perilaku dan makna dari perilaku melalui kegiatan observasi yang dilakukan. Peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan penelitian ini dan melihat respons pengguna ketika menggunakan instrumen penilaian kinerja guru penggerak berbasis web.

3.4.2 Wawancara

Bagian yang terpenting dalam sebuah survey adalah wawancara. Untuk menggali informasi yang lebih mendalam perlu dilakukan wawancara. Menurut

Esterberg (Khairani, 2015) kegiatan wawancara yaitu kegiatan tanya jawab untuk bertukar informasi antara dua orang sehingga makna dalam topik tertentu dapat di konstruksikan.

3.4.3 Dokumentasi

Dalam kegiatan dokumentasi ini, peneliti mencatat kegiatan yang dilakukan dan juga data yang diperoleh melalui penyebaran instrumen. Selain dokumentasi secara tertulis, peneliti juga melakukan dokumentasi dalam bentuk foto dan juga file bukti karya yang dilakukan.

3.5 Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui kelayakan instrumen penilaian kinerja guru penggerak ini yaitu dengan menggunakan angket dan pedoman wawancara. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* para ahli dan pengguna yaitu kepala sekolah, guru penggerak dan pengawas sekolah.

Berikut merupakan penjabaran komponen-komponen instrumen ke dalam beberapa indikator penilaian.

1) Lembar Angket Validasi Penilaian

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Penilaian

Aspek	Indikator
Validitas dan Reliabilitas	Kerepresentatifan dan relevansi isi
	Kerepresentatifan proses dan keterampilan berpikir
	Konsistensi dengan penilaian lainnya
	Merepresentasikan hasil penilaian
Penilaian Autentik	Penentuan standar
	Penetapan konstruk
	Penentuan tugas autentik
	Pembuatan kriteria
	Pembuatan rubrik
Multimodalitas	Segi isi
	Segi penggunaan
	Segi kegiatan multimodal

Aspek	Indikator
	Segi tampilan
Tingkat Kesukaran	Ketepatan memberikan penilaian

Sumber Abidin, 2016

2) Lembar Angket Validasi Materi

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Indikator
<i>Self Instruction</i> (Capaian tujuan materi)
<i>Self Contained</i> (Kemutakhiran materi yang disajikan)
<i>Stand Alone</i> (Mampu mendorong rasa ingin tahu)
<i>Adaptive</i> (Teknik penyajian website)
<i>User Friendly</i> (Pendukung penyajian)

Sumber: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan

Nasional 2008

3) Lembar Angket Validasi Media

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Kualitas Struktur (<i>Structural Qualities</i>)	Koherensi (<i>Coherence</i>)
	Konsistensi (<i>Consistence</i>)
	Modularitas (<i>Modularity</i>)
	Singkat dan menyeluruh (<i>Conciseness</i>)
Kualitas Lingkungan (<i>Environmental Qualities</i>)	Kualitas penggunaan (<i>Usage Qualities</i>)
	<i>Management Qualities</i>
	Kualitas lingkungan generik (<i>Generic Environmental Qualities</i>)

Sumber Johannesson, P., dan Perjons, E., 2014

4) Kisi-kisi angket keberterimaan kepala sekolah:

1. Harapan kinerja (*Performance Expectancy*)
2. Harapan usaha (*Effort Expectance*)

3. Pengaruh sosial (*Social Influences*)
4. Kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating Condition*)
5. Minat penggunaan (*Behavior Intention*)
6. Perilaku pengguna (*ICT Usage Habits (IUH)*)
7. Peluang belajar yang dirasakan (*Perceived Learning Opportunities*)
8. Motivasi hedonis (*Hedonic Motivation*)

5) Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kinerja Guru Penggerak (PKGK)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kinerja Guru Penggerak (PKGK)

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti	
1.	Pengembangan diri dan orang lain	1.1 Pengembangan diri	Mengembangkan diri untuk meningkatkan keilmuan	Mengikuti pertemuan ilmiah	4. Seminar/diklat/workshop /lokakarya tingkat nasional	Scan sertifikat	
					3. Seminar/diklat/workshop /lokakarya tingkat provinsi		
					2. Seminar/diklat/workshop /lokakarya tingkat kabupaten/kota		
					1. Seminar/diklat/workshop /lokakarya tingkat kecamatan		
					4. Membuat buku		
					3. Membuat artikel		

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
				Membuat karya tulis ilmiah yang dipublikasikan	2. Membuat laporan penelitian Tindakan kelas 1. Membuat makalah	Scan cover buku/Alamat link
				Membaca literatur	4. Membaca 8 buku/artikel 3. Membaca 6 buku/artikel 2. Membaca 4 buku/artikel 1. Membaca 2 buku/artikel	Judul buku/artikel
				Berperan aktif dalam komunitas belajar guru	4. Sebagai ketua komunitas 3. Sebagai sekretaris/bendahara 2. Sebagai koordinator 1. Sebagai anggota	Scan Surat Keputusan (SK)
		1.2 Pengembangan orang lain	Mendiseminasikan keilmuan kepada orang lain	Menjadi narasumber pada pertemuan ilmiah	4. Menjadi narasumber seminar/diklat/workshop /lokakarya tingkat kabupaten	Scan surat tugas/Foto kegiatan

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
					3. Menjadi narasumber seminar/diklat/workshop /lokakarya tingkat kecamatan	
					2. Menjadi narasumber seminar/diklat/workshop /lokakarya tingkat gugus	
					1. Menjadi narasumber seminar/diklat/workshop /lokakarya tingkat sekolah	
				Menggerakkan komunitas praktisi/teman sejawat	4. Penggerak komunitas praktisi tingkat kabupaten	Scan surat tugas
					3. Penggerak komunitas praktisi tingkat kecamatan	

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
					2. Penggerak komunitas praktisi tingkat gugus	
					1. Penggerak komunitas praktisi tingkat sekolah	
			Membuat buku pedoman/inovasi pendidikan	Membuat modul ajar (komponen: Informasi umum, capaian dan tujuan pembelajaran, detail rancangan penggunaan, detail pertemuan)	4. Buku pedoman didiseminasikan/ disosialisasikan tingkat kabupaten	File modul ajar
					3. Buku pedoman didiseminasikan/ disosialisasikan tingkat kecamatan	
					2. Buku pedoman didiseminasikan/ disosialisasikan tingkat gugus	

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
					1. Buku pedoman didiseminasikan/ disosialisasikan tingkat sekolah	
				Membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia (teks, grafis, audio, video, animasi)	4. Menghasilkan 4 media dan didiseminasikan	Scan media/Alamat link
					3. Menghasilkan 3 media dan didiseminasikan	
					2. Menghasilkan 2 media dan didiseminasikan	
					1. Menghasilkan 1 media dan didiseminasikan	
2	Kemimpinan Pembelajaran	Kepemimpinan pembelajaran di dalam kelas	Memimpin upaya pengembangan lingkungan belajar	Mewujudkan lingkungan belajar	4. Menata ruang kelas dan sarana pembelajaran dengan sangat baik.	Foto kelas

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
			yang berpusat pada murid	yang kondusif (Fisik)	3. Menata ruang kelas dan sarana pembelajaran dengan cukup baik.	
					2. Menata ruang kelas dan sarana pembelajaran dengan kurang baik.	
					1. Tidak menata ruang kelas dan sarana pembelajaran	
				Mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif (Non Fisik)	4. Seluruh murid aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran	Laporan hasil supervisi/Foto kegiatan
					3. Seluruh murid aktif tetapi kurang tertib dalam kegiatan pembelajaran	
					2. Sebagian murid aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran	

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
					1. Murid kurang aktif tetapi tertib dalam pembelajaran	
			Memimpin perencanaan dan pelaksanaan proses belajar yang berpusat pada murid	Mengembangkan modul ajar	4. Modul ajar dengan kriteria berdiferensiasi, komponen lengkap, dan relevan dengan kebutuhan murid minimal 4 mata pelajaran yang diampu	File modul ajar
					3. Modul ajar berdiferensiasi, relevan dengan kebutuhan murid, tetapi komponen kurang lengkap. minimal 3	
					2. Modul ajar berdiferensiasi, komponen kurang lengkap, dan kurang	

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
					relevan dengan kebutuhan murid.	
					1. Modul ajar belum berdiferensiasi, tidak relevan dan tidak lengkap dengan kebutuhan murid.	
				Melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi (Prinsip-prinsip pembelajaran berdiferensiasi: Berpusat pada murid, menerapkan metode bervariasi, responsif, dan otentik)	4. Menerapkan pembelajaran berdiferensiasi minimal menggunakan 4 prinsip	
					3. Menerapkan pembelajaran berdiferensiasi minimal menggunakan 3 prinsip	Lembar hasil observasi/foto kegiatan
					2. Menerapkan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan 2 prinsip	

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
					1. Menerapkan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan 1 prinsip	
				Melakukan penilaian (Prinsip penilaian: Obyektif, terpadu, beracuan kriteria, akuntabel)	4. menerapkan pembelajaran menggunakan 4 prinsip	File lembar penilaian
					3. menerapkan pembelajaran menggunakan 3 prinsip	
					2. Dalam pembelajaran menggunakan 2 prinsip	
					1. Dalam pembelajaran menggunakan 1 prinsip	
3		Kontribusi dalam merumuskan visi	Berkontribusi mengembangkan		4. Berkontribusi aktif dalam setiap merumuskan visi	File visi dan misi

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
	Kepemimpinan Manajemen Sekolah	dan program sekolah	dan mewujudkan visi dan program sekolah yang berpihak pada hak anak	Berkontribusi dalam merumuskan visi sekolah	sekolah tanpa diminta bantuan	sekolah/foto kegiatan
3. Kadang-kadang berkontribusi aktif dalam merumuskan visi sekolah tanpa diminta bantuan						
2. Berkontribusi dalam merumuskan visi sekolah jika diminta bantuan						
1. Tidak pernah berkontribusi dan merumuskan visi sekolahs						
			Memimpin dan mengelola program sekolah yang berdampak	Merancang program intrakurikuler,	4. berhasil membimbing peserta didik mengikuti lomba juara di tingkat kabupaten	File program

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
			pada prestasi peserta didik	kokurikuler, ekstrakurikuler	3. berhasil membimbing peserta didik mengikuti lomba juara di tingkat kecamatan	
					2. berhasil membimbing peserta didik mengikuti lomba juara di tingkat gugus	
					1. berhasil membimbing peserta didik mengikuti lomba juara di tingkat sekolah	
4	Kepemimpinan Pengembangan Sekolah	Inisiatif membuat program pengembangan sekolah dan mendiseminasikan	Berinisiatif membuat berbagai program pengembangan sekolah untuk mengoptimalkan	Menyusun berbagai jenis program pengembangan sekolah (7 Substansi: Kurikulum dan	4. Menyusun program pengembangan sekolah yang meliputi 7 substansi manajemen sekolah	File program kerja
					3. Menyusun program pengembangan sekolah	

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
			mutu Pendidikan sekolah	pembelajaran, peserta didik, PTK, sarpras, anggaran sekolah, humas, lingkungan dan budaya sekolah)	minimal 5 substansi manajemen sekolah	
					2. Menyusun program pengembangan minimal 3 substansi manajemen sekolah	
					1. Menyusun program pengembangan sekolah minimal 1 substansi manajemen sekolah	
				Diseminasi program kerja	4. Mendiseminasikan program sekolah pada orang tua, masyarakat dan pihak terkait lainnya	
					3. Mendiseminasikan program pada orang tua dan pihak terkait.	Foto kegiatan/daftar hadir kegiatan/Alamat link

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
					2. Mendiseminasikan program pada orang tua saja	
					1. Tidak mendiseminasikan program sekolah	
				Evaluasi program sekolah (7 Substansi: Kurikulum dan pembelajaran, peserta didik, PTK, sarpras, anggaran sekolah, humas, lingkungan dan budaya sekolah)	4. Mengembangkan evaluasi program sekolah yang menyangkut 7 substansi	File evaluasi program kerja
					3. Mengembangkan evaluasi program sekolah yang menyangkut minimal 5 substansi	
					2. Mengembangkan evaluasi program sekolah yang menyangkut minimal 3 substansi	

No	Kompetensi	Sub Kompetensi	Indikator	Deskriptor	Kriteria	Bukti
					1. Mengembangkan evaluasi program sekolah yang menyangkut minimal 1 substansi	

Kriteria Penilaian:

55 – 72 → Amat Baik

37 – 54 → Baik

19 – 36 → Cukup

0 - 18 → Kurang

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik campuran (*mixed method*) yang menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif. Teknik ini dilakukan agar memperoleh gambaran yang sangat jelas terkait hasil dari penelitian.

3.6.1 Analisis Kualitatif

Untuk mengolah data hasil dari kegiatan observasi dan wawancara, menggunakan teknik analisis kualitatif. Hasil yang diperoleh yaitu penilaian, masukan, tanggapan, kritik, saran perbaikan yang terdapat pada instrumen dan hasil wawancara kepada para pengguna. Hasil data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

3.6.2 Analisis Kuantitatif

Data hasil pengisian angket validasi untuk validator ahli berupa data kuantitatif skor penilaian yang diperoleh. Untuk menganalisis data tersebut menggunakan skala Likert dari 1 sampai dengan 4 dengan skala penilaian yaitu 4 (Baik sekali), 3 (Cukup), 2 (Baik), dan 1 (Kurang) (Riduwan, 2013). Sedangkan untuk menganalisis hasil keberterimaan dari pengguna media yaitu dengan skala likert yang juga, tetapi skalanya 1 sampai dengan 5. Angka 5 (Sangat setuju), 4 (Setuju), 3 (Ragu-ragu), 2 Tidak setuju), dan 1 (Sangat tidak setuju).

Dari hasil angket dicari presentase dari setiap kompetensi atau setiap indikator dengan menggunakan rumus yaitu: $Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$. Presentase diperoleh dari kegiatan membagi antara skor yang diperoleh dengan skor ideal dan dikalikan dengan 100%.

Untuk memberikan kriteria Interpretasi pada kelayakan produk yang digunakan, maka digunakan yaitu rentang 0 sampai 100. Kriteria sangat layak (81%-100%), layak (61% - 80%), cukup layak (41% - 60%), tidak layak (21%-40%), dan sangat tidak layak (0%-20%).

Hasil dari angket yang diberikan terkait keberterimaan produk yang dibuat kemudian diolah dengan menggunakan sebuah alat aplikasi yaitu dengan menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) berbasis komponen atau varian yang disebut *Partial Least Square* (PLS). SEM PLS ini digunakan untuk menghitung uji validitas dan reliabilitas.