

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D). Menurut Sugiyono (2016, hlm. 407) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk digunakan pada penelitian bidang bahasa.

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) ini bersifat longitudinal, artinya penelitian ini dilakukan secara bertahap, bisa *multy years* (Sugiyono, 2016, hlm. 407). Metode ini dianggap tepat untuk penelitian yang akan mengembangkan suatu produk. Adapun produk yang akan dikembangkan melalui penelitian ini adalah menyusun model *e-learning* berbasis aplikasi Edmodo dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi.

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang akan digunakan, serta populasi dan sampel yang akan dilibatkan dalam penelitian ini.

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006, hlm. 164).

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat

dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Perangkat keras misalnya buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium. Perangkat lunak meliputi program komputer, pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

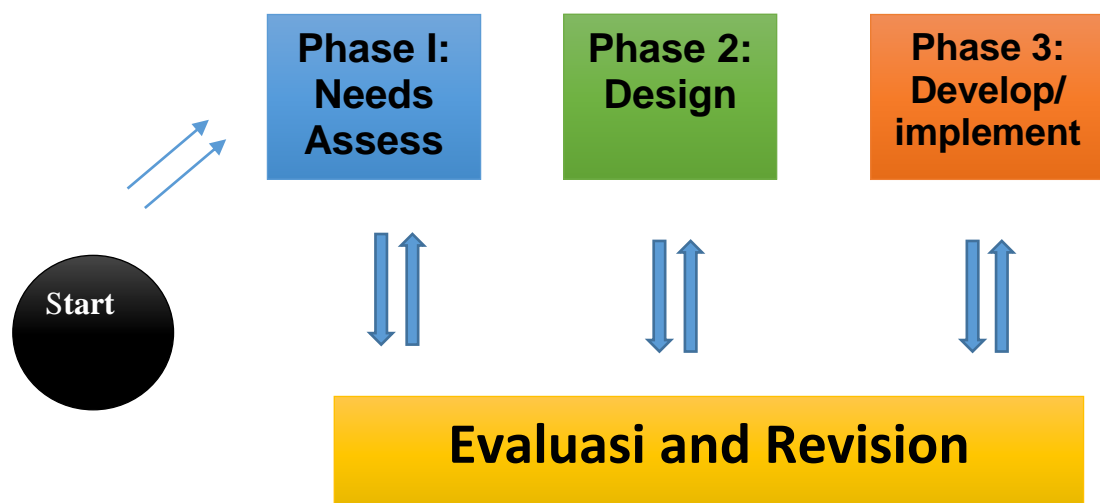
Penggunaan model ini dipilih karena memiliki beberapa alasan. Pertama, karena adanya kepentingan untuk melahirkan suatu model pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat diterapkan di lapangan. Menurut Sukmadinata (2005, hlm. 165), “penelitian di bidang pendidikan umumnya bersifat penelitian dasar dan kurang diarahkan pada penelitian terapan. Padahal di lapangan, sangat dinantikan adanya pengembangan produk model pembelajaran yang aplikatif”. Dengan memperhatikan kebutuhan tersebut, peneliti menganggap bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat diandalkan untuk melahirkan suatu produk pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi. Kedua, karena metode penelitian dan pengembangan memiliki keunggulan untuk mendekatkan kesenjangan antara penelitian dasar yang bersifat teoritis dengan penelitian terapan yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat didekatkan dengan penelitian dan pengembangan (Sukmadinata, 2005, hlm. 166). Ketiga, karena metode penelitian dan pengembangan ini memiliki gagasan menggabungkan tiga metode yang saling mendukung untuk lahirnya suatu model yaitu studi pendahuluan, evaluatif pada tahap proses uji coba model, dan eksperimental pada tahap uji keampuhan model (Sukmadinata, 2005, hlm. 167).

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan model Hannafin & Peck. Hannafin & Peck

(Supriatna dan Mochammad, 2009, hlm. 18) mendefinisikan “model Hannafin and Peck adalah model desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi.”

Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini lebih berorientasi pada produk. Tahapan model Hannafin & Peck dapat digambarkan seperti berikut ini.



Gambar 3.1

Model Hannafin & Peck (1988, hlm. 60)

C. Prosedur dan Paradigma Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model Hannafin & Peck (1988, hlm. 60) yang terdiri atas tiga tahap atau fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan

implementasi. Penjelasan prosedur atau tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*)

“The purpose of needs assessment is to define clearly the specifications of a project. During this phase, the designer develops an understanding of the student for whom the program is to be developed, the environment in which the program will be used, the constraints within which the program will be developed, the goals and objectives the program is to achieve, and the assessment items that will be used to determine the extent to which objectives have been met. The designer identifies the skills and knowledge the student is to acquire during the lesson, as well as those the student must possess prior to beginning the lesson”. (Hannafin and Peck, 1988, hlm. 61)

Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan, dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan, dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi, dilakukan penilaian sebelum meneruskan ke fase desain.

Peneliti menyebarkan angket analisis kebutuhan yang berisi analisis kebutuhan minat, materi dan media pembelajaran yang dapat menunjang kebutuhan siswa untuk menghadapi dunia industri. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa SMK di lokasi penelitian, dari 27 responden didapatkan hasil membutuhkan materi menulis dan model pembelajaran berbasis media web.

Selanjutnya dari hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengambil materi teks laporan hasil observasi dengan pertimbangan akan berguna ketika mereka harus melakukan pengamatan di industri dan teks laporan hasil observasi ini sebagai konten materi yang dikembangkan dalam model *e-learning* berbasis aplikasi Edmodo.

2. Desain (*Design*)

Informasi yang diperoleh dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Fase ini bertujuan untuk mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Dokumen yang dihasilkan dalam fase ini adalah dokumen papan cerita (*story board*). Dokumen *story board* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir pada tahap pengembangan. Penilaian juga dilakukan dalam fase ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.



Gambar 3.2

Desain *Story Board*

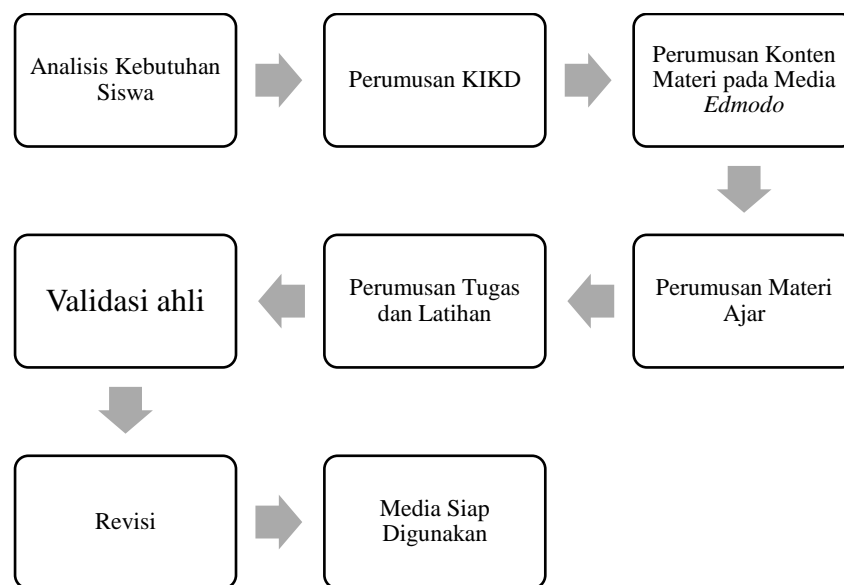
3. Pengembangan dan Implementasi (*Development and Implementation*)

Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah penghasilan diagram alir dan pembuatan media pembelajaran. Dokumen *story board* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran, sedangkan pada tahap implementasi kegiatan yang dilakukan adalah melakukan pengujian, penilaian formatif dan penilaian sumatif terhadap media yang telah dikembangkan. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media. Penilaian ini dilakukan oleh para ahli yaitu penilaian ahli media, peneliti memilih Bapak Jajang Ginanjar Wildani, S.Ikom. karena beliau adalah staf IT di

SMK Pariwisata Telkom Bandung tempat lokasi penelitian. Kapasitas beliau dalam pengembangan media ini adalah untuk menilai kemenarikan, kemudahan dan keefektifan media dengan kebutuhan siswa dalam aspek tampilan dan pemrograman. Penilaian ahli materi, peneliti memilih Ibu Dr. Isah Cahyani, M.Pd. dan Ibu Lilis Siti Sulistyaningsih, M.Pd. karena beliau adalah dosen di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia. Kapasitas beliau dalam pengembangan ini adalah untuk menilai kesesuaian materi dengan pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas X di SMK Pariwisata Telkom Bandung dalam aspek isi materi. Penilaian ahli pembelajaran atau guru praktisi, peneliti memilih Ibu Tania Purnama Dewi, S.Pd. karena beliau adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Pariwisata Telkom tempat lokasi penelitian. Kapasitas beliau dalam pengembangan ini adalah untuk menilai dalam aspek pembelajaran, tampilan media, pemrograman, dan isi materi sebagai guru praktisi.

Konsultasi kepada para ahli diharapkan akan memberikan masukan terhadap konten yang masih kasar atau masih dalam rancangan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Hasil dari proses pengujian dan penilaian formatif akan digunakan dalam proses penyesuaian untuk mencapai kualitas isi konten yang dikehendaki. Penilaian sumatif dilakukan setelah program direvisi sesuai kebutuhan siswa yang akan diujicobakan kepada siswa sebagai pengguna media. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengukur keefektifan penggunaan media dengan mengembangkan konten materi.

Paradigma penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 3.3

Paradigma Penelitian dan Pengembangan Model *E-learning* Berbasis Aplikasi Edmodo

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang akan dilakukan dalam pengumpulan data penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Teknik Angket

Angket digunakan untuk mendapatkan tanggapan dari responden dalam jumlah banyak. Responden dalam penelitian ini yaitu pembelajar siswa SMK. Kelebihan teknik angket adalah dalam waktu yang relatif singkat dapat memperoleh data yang banyak dan responden dapat menjawab dengan bebas tanpa pengaruh orang lain.

2. Teknik wawancara

Teknik wawancara juga dilakukan sebagai upaya untuk memperkuat data yang diperoleh melalui angket. Wawancara dilakukan dalam situasi nonformal kepada guru bahasa Indonesia yang diamati oleh peneliti untuk mendapatkan tanggapan guru.

3. Teknik portofolio

Portofolio diperlukan oleh peneliti untuk mendapatkan sumber-sumber yang mendukung kegiatan penelitian, khususnya pengembangan media Edmodo. Adanya keterbatasan sumber-sumber pustaka membuat peneliti menggunakan sumber-sumber dalam bentuk lainnya, seperti informasi dalam *website* dan jurnal.

4. Penilaian

Penilaian merupakan teknik pengumpulan data berupa lembar penilaian yang ditujukan kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (guru praktisi) dan siswa. Penilaian ini dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media dengan mengembangkan konten materi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Hal ini karena perolehan suatu informasi data relevan atau tidak, tergantung pada alat ukur tersebut. Oleh karena itu, alat ukur penelitian harus memiliki validitas dan realibilitas yang memadai.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini antara lain berupa pedoman angket, pedoman wawancara, buku-buku atau sumber lainnya yang relevan dengan objek penelitian. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini pun menjadi instrumen dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan untuk mengetahui

layak dan tidaknya media dalam penelitian ini dapat diketahui melalui konten pembelajaran yang diujicobakan.

1. Daftar tanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dijadikan data untuk mengembangkan konten materi berbasis aplikasi Edmodo. Pertanyaan-pertanyaan ini untuk mengetahui ketertarikan pembelajar pada pembelajaran menulis dan media pembelajaran. Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen angket. Pada saat awal digunakan angket yang berkaitan dengan minat belajar siswa terhadap bahasa Indonesia, media, dan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Pertanyaan-pertanyaan ditujukan kepada siswa yang berisi analisis kebutuhan terhadap minat belajar bahasa Indonesia, media, dan materi pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain; tanggapan siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia, manfaat mempelajari bahasa Indonesia, keaktifan siswa mengikuti pelajaran bahasa Indonesia, kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa, durasi jam pelajaran, fasilitas internet yang tersedia, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menulis, penggunaan media dalam pembelajaran menulis, dan ketertarikan siswa terhadap media berbasis internet. Adapun angket analisis kebutuhan terhadap minat belajar bahasa Indonesia terlampir.
2. Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan untuk pengajar. Jawaban dari hasil wawancara akan dijadikan data untuk mengembangkan konten materi berbasis aplikasi Edmodo tersebut. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara sebagai berikut.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Fokus Wawancara	Ruang Lingkup
1	Materi pembelajaran	1. Ketertarikan siswa

		<p>terhadap pembelajaran menulis teks</p> <p>2. Kuantitas guru dalam memberikan materi menulis teks</p>
2	Media pembelajaran	<p>1. Jenis media pembelajaran yang digunakan guru</p> <p>2. Ketertarikan guru terhadap media pembelajaran berbasis internet</p>
3	Minat siswa terhadap pembelajarn menulis menggunakan media	<p>1. Upaya guru dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran menulis dengan menggunakan media</p>

3. Pedoman *judgement* (validasi ahli) berupa penilaian yang nantinya akan dijadikan data untuk menilai baik tidaknya atau kelemahan dan kelebihan media berbasis aplikasi Edmodo. Penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru praktisi.
- 1) Instrumen penilaian media terhadap ahli media, untuk mengukur aspek tampilan dan aspek pemrograman.
 - 2) Instrumen penilaian materi terhadap ahli materi, untuk mengukur kesesuaian isi materi.

- 3) Instrumen penilaian pembelajaran terhadap guru praktisi, untuk mengukur aspek tampilan, pemrograman, isi materi, dan pembelajaran.

Adapun lembar penilaian ahli dapat dilihat pada lampiran.

4. Pedoman Penilaian Uji Coba berupa penilaian uji coba kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa yang dilihat dari hasil kerja siswa berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan dan penilaian yang dilakukan oleh siswa terhadap penelitian yang dilakukan. Kriteria penilaian siswa dan kisi-kisi penilaian siswa sebagai berikut.

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian Uji Coba Siswa

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Deskripsi	Bobot
Isi	4	Sangat baik: menguasai topik tulisan, substantif, faktual, relevan dengan topik yang dibahas.	20
	3	Baik: cukup menguasai permasalahan, cukup memadai, relevan dengan topik, tetapi kurang terpirinci	
	2	Cukup: penguasaan permasalahan terbatas,	

		substansi kurang, pengembangan topik tidak memadai.	
	1	Kurang: tidak menguasai permasalahan, tidak ada substansi, tidak relevan, tidak layak nilai.	
Struktur Teks	4	Sangat baik: ekspresi lancar, gagasan terungkap padat dengan jelas, tertata dengan baik, urutan logis (definisi umum, deskripsi bagian, deskripsi manfaat).	40
	3	Baik: Kurang lancar, kurang terorganisasi, tetapi ide utama dinyatakan, pendukung terbatas, logis, tetapi tidak lengkap.	
	2	Cukup: tidak lancar, gagasan kacau atau tidak terkait, urutan dan pengembangan kurang logis.	
	1	Kurang: tidak komunikatif, tidak terorganisasi, tidak layak nilai.	

Kaidah	4	Sangat baik: penguasaan kata canggih, pilihan kata dan ungkapan efektif, menguasai pembentukan kata, penggunaan register tepat.	20
	3	Baik: penggunaan kata memadai, pilihan bentuk dan penggunaan kata/ungkapan kadang-kadang salah tetapi tidak mengganggu.	
	2	Cukup: penguasaan kata terbatas, sering terjadikesalahan bentuk, pilihan, dan penggunaan kosakata/ungkapan, makna membingungkan atau tidak jelas.	
	1	Kurang: pengetahuan tentang kosakata, ungkapan dan pembentukan kata rendah, tidak layak nilai.	
Mekanik	4	Sangat baik: menguasai aturan penulisan; terdapat sedikit kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan	20

		huruf kapital dan penataan paragraf.	
	3	Baik: Kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan tandabaca, penggunaan huruf kapital dan penataan paragraf, tetapi tidak mengaburkan makna.	
	2	Cukup: Sering terjadi kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital dan penataan paragraf, tulisan tangantidak jelas; makna membingungkan atau kabur.	
	1	Kurang: tidak menguasai aturan penulisan, terdapat banyak kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital dan penataan paragraf, tulisan tidak terbaca, tidak layak nilai.	
		Skor Total	100

Diadaptasi dari Model Jakops, Keraf, dan Yus Rusyana dengan beberapa tambahan dan modifikasi.

Kisi-kisi respon siswa yang dilihat dari aspek tampilan, pemrograman, isi materi, dan pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Respon Siswa terhadap Model *E-learning* Berbasis Edmodo

No	Aspek Penilaian	Ruang Lingkup
1	Tampilan	Ketertarikan siswa terhadap <i>e-learning</i> yang ditampilkan dalam Edmodo.
2	Pemrograman	Fleksibilitas dan kesesuaian Edmodo dengan kebutuhan siswa.
3	Isi Materi	Kejelasan dan kesesuaian isi materi.
4	Pembelajaran	Kemampuan model <i>e-learning</i> dalam menambah wawasan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun lembar respon siswa dapat dilihat pada lampiran

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data nontes yang diperoleh melalui kegiatan angket kemudian dianalisis serta dideskripsikan secara deskriptif kualitatif, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penelitian ahli dan uji coba siswa. Penilaian tersebut menjadi ukuran keberhasilan pengembangan model *e-learning* yang dibuat. Data kuantitatif tersebut dihitung skor rata-ratanya dengan rumus yang diadaptasi dari Arikunto (2006, hlm. 264). Rumus perhitungan skor rata-rata dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3.4
Pedoman Skor Penilaian

Skor	Data Kualitatif
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Banyak butir}}$$

Setelah diperoleh skor rata-rata pada setiap jenis penilaian, data tersebut dikonversikan ke data kualitatif menggunakan skala 5 pada pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang diadaptasi dari Sukardjo (2005, hlm. 53-54).

Tabel 3.5
Konversi Nilai ke Data Kualitatif pada Skala 5

Nilai	Interval Skor	Data Kualitatif
A	$x > \bar{X}_i + 1, 80xSB_i$	Sangat Baik

B	$\bar{X}_i + 0,60SB_i < x \leq \bar{X}_i + 1,80xSB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60SB_i < x \leq \bar{X}_i + 0,6xSB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80SB_i < x \leq \bar{X}_i + 0,6xSB_i$	Kurang
E	$x \leq \bar{X}_i - 1,8xSB_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{X}_i = rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SB_i = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

x = skor empiris

Menentukan predikat siswa berdasarkan pedoman konversi skala 10.

Tabel 3.6

Konversi Nilai dan Skor ke Data Kualitatif pada Skala 5

Nilai	Skor	Interval Presentasi Tingkat Penguasaan	Data Kualitatif
A	5	86 – 100	Sangat Baik
B	4	76 – 85	Baik
C	3	56 – 75	Cukup

D	2	55 – 36	Kurang
E	1	0 -35	Sangat Kurang

(Nurgiyantoro, 2012, hlm. 253)

G. Tahap-tahap Pelaksanaan Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilaksanakan di SMK Pariwisata Telkom Bandung. Dalam tahap ini, sebelum dilakukan penjarangan data, peneliti melakukan pendekatan kepada pimpinan sekolah untuk meminta kesediaan dilakukannya penelitian. Peneliti melakukan observasi kelas, yakni melihat dan mengamati kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia, setelah itu dilakukan penyebaran angket untuk guru dan siswa.

Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis sehingga diperoleh suatu profil tentang penerapan pengajaran mata pelajaran bahasa Indonesia yang telah dilakukan guru, kemampuan dan aktivitas belajar siswa, kemampuan dan kinerja guru, dan kondisi pemanfaatan sarana, fasilitas, dan lingkungan. Hasil ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan model pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi Edmodo dengan *thinking procedurally* yang disesuaikan dengan kondisi tersebut.

Pada tahap ini pula dilakukan kegiatan pengumpulan informasi dan interpretasi. Untuk keperluan ini dilakukan berbagai

persiapan yang berkenaan dengan kegiatan pengumpulan data awal penelitian. Untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia saat ini dan persepsi guru dan siswa terhadap pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas dan internet disusunlah angket. Angket ini diberikan kepada siswa kelas X sesuai dengan jumlah siswa pada setiap kelas.

Langkah yang perlu dilakukan dalam studi pendahuluan adalah sebagai berikut. *Pertama*, angket yang diberikan kepada siswa diujicobakan sebanyak dua kelas. Dari hasil uji coba teridentifikasi pertanyaan-pertanyaan yang tidak jelas serta bias sehingga tidak mendapatkan jawaban yang diharapkan oleh penelitian ini. Kegiatan uji coba angket ini merupakan salah satu bentuk validasi instrumen dalam penelitian awal yang dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan instrumen penelitian. *Kedua*, memperbaiki angket berdasarkan berbagai masukan dari guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia, dan hasil uji coba angket. Perbaikan dilakukan berkaitan dengan redaksional, opsi yang disediakan, serta substansi pertanyaan dalam angket yang dapat menimbulkan berbagai interpretasi. *Ketiga*, membagikan angket penelitian yang telah diperbaiki kepada siswa. *Keempat*, mengumpulkan angket kembali yang telah disebarkan. Dari seluruh angket yang berjumlah 30 buah, terkumpul 30 buah. *Kelima*, mengolah hasil angket, baik dari siswa maupun guru.

Sebanyak enam angket yang sebarakan kepada guru semuanya terkumpul.

Data yang terkumpul melalui instrumen tersebut sangat bermanfaat sebagai dasar bagi penyusunan model pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi Edmodo dengan *thinking procedurally* yang akan dikembangkan. Pengembangan dilakukan untuk mendapatkan rancangan model pembelajaran yang akan diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia adalah studi dokumen, menggunakan *checklist* tentang kelengkapan rencana pembelajaran, melakukan observasi kelas dengan *checklist* untuk menjanging informasi tentang kesesuaian tujuan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran.

Pada awal kegiatan penelitian ini penulis melakukan tahapan sebagai berikut: (1) penyusunan rencana kegiatan penelitian. Untuk keperluan penelitian ini dilakukan sosialisasi dan konsultasi dengan kepala sekolah, koordinator kurikulum dan para guru yang dilibatkan dalam kegiatan penelitian, serta para siswa yang akan menjadi subyek penelitian, (2) penetapan responden penelitian awal untuk mendapatkan sampel penelitian pengembangan, (3) penyusunan jadwal pembelajaran untuk kegiatan penelitian dalam jangka waktu satu semester, (4) penyusunan instrumen penelitian

berupa angket, pedoman analisis, pedoman observasi, dan tes, dan (5) mendiskusikan kegiatan penelitian dengan kawan sejawat.

Tahap berikutnya dilakukan beberapa prosedur kegiatan penelitian. Pertama, mengkonstruksi model pengembangan; *kedua* melakukan kegiatan observasi, perlakuan, dan evaluasi; *ketiga* melakukan kegiatan interpretasi dan rekonstruksi; dan *keempat* menyusun model berdasarkan hasil penelitian pada tahap pertama dilakukan penyusunan model pengembangan model pembelajaran e-learning berbasis aplikasi Edmodo dengan *thinking procedurally* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada tahap kedua dilakukan penelitian terhadap kegiatan penerapan model pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi Edmodo dengan *thinking procedurally* dengan fokus analisis pada proses dan produk. Pada tahap ketiga dilakukan interpretasi dan rekonstruksi terhadap variabel penelitian. Pada tahap terakhir dilakukan penyusunan suatu teori. Berpijak dari prosedur tersebut diterapkan ke dalam tahapan-tahapan penelitian yang terdiri atas lima tahap kegiatan untuk sampai pada penyusunan simpulan atau teori hasil penelitian.

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen angket didistribusikan untuk siswa lalu dilakukan observasi kelas, yang digunakan sebagai alat pengumpul data pada tahap awal penelitian. Setelah instrumen dikembangkan, kemudian dilakukan uji coba, terutama dalam hal keterbacaan angket.

3. Pengembangan Model Pembelajaran *E-learning* Berbasis

Aplikasi Edmodo dengan *Thinking Procedurally* dan Uji Coba Model

Pengembangan model dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan yang merupakan bentuk model hipotesis. Dalam pengembangan model ini dilakukan kolaborasi dengan staf IT sehingga diperoleh rancangan konten aplikasi untuk pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Setiap uji coba berakhir dilakukan revisi terhadap model pembelajaran.

Data yang diperoleh berbentuk catatan lapangan yang kemudian didiskusikan dengan guru sehingga diperoleh umpan balik untuk memperbaiki model pembelajaran dalam uji coba berikutnya. Setelah uji coba berlangsung selama dua kali dan hasilnya memperlihatkan bentuk yang optimal, maka model pembelajaran tersebut dianggap siap untuk diuji validasi. Selain data catatan lapangan diperoleh data berupa tes hasil belajar siswa. Terhadap data ini dilakukan perhitungan uji validasi model untuk membedakan hasil setiap uji antara uji coba 1 dengan 2, perhitungan ini dilakukan untuk melihat kekuatan model dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rancangan pengembangan model pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia melalui aplikasi Edmodo ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) mempelajari kurikulum dan silabus, (b) menyusun desain dan

skenario model pembelajaran, (c) melakukan uji coba penerapan model pembelajaran *e-learning* berbasis Aplikasi Edmodo dengan *thinking procedurally*.

4. Validasi Model *E-learning* Berbasis Aplikasi Edmodo dengan *Thinking Procedurally*

Validasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas model yang dikembangkan. Data yang diperoleh melalui observasi kelas dianalisis secara kualitatif, data yang diperoleh melalui tes dianalisis dengan pendekatan kuantitatif.

Dalam penelitian dan pengembangan (R&D) yang peneliti lakukan ini diperoleh dua kategori data yaitu :

- a. Data kualitatif yang diperoleh melalui studi pendahuluan atau survei awal yang dilakukan sebelum model terancang. Data ini dianalisis melalui proses penafsiran langsung yang dilakukan oleh peneliti sendiri sehingga menghasilkan kesimpulan. Hal ini peneliti lakukan karena data kualitatif bisa disusun dan langsung ditafsirkan oleh peneliti berdasarkan masalah dan tujuan penelitian (Sudjana dan Ibrahim, 1989). Lebih lanjut dipertegas bahwa peneliti tidak perlu melakukan pengolahan data melalui perhitungan matematis sebab data telah memiliki makna apa adanya. Dalam hal ini peneliti melakukan analisis dengan persentasi jawaban responden terhadap instrumen yang peneliti gunakan.

- b. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil uji coba serta uji validasi model yaitu berupa data hasil tes belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi Edmodo dengan *thinking procedurally*.

H. Sumber Data

Penelitian ini dilakukan di SMK Pariwisata Telkom Bandung. Pemilihan lokasi penelitian dilihat dari bidang keahliannya yaitu pariwisata, bukan bidang teknologi yang sudah menguasai IT.

Sumber data yang akan dijadikan sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas X. 27 peserta didik pada tahap analisis kebutuhan, 30 peserta didik pada tahap uji coba 1, 60 peserta didik pada tahap uji coba 2, dan 1 guru mata pelajaran. Sementara itu, sumber data pada tahap rancangan dan desain pengembangan media *e-learning* berbasis aplikasi Edmodo pada pembelajaran menulis teks laporan observasi adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Tabel 3.7
Sumber Data Penelitian

No	Sumber Data	Jumlah	Keterangan
1	Peserta didik	27 orang	Analisis kebutuhan
2	Peserta didik	60 orang	Uji coba
3	Peserta didik	60 orang	Penilaian produk
4	Guru	1 orang	Wawancara
5	Ahli Media	1 orang	Penilaian rancangan

			produk
6	Ahli Materi	1 orang	Penilaian rancangan produk
7	Ahli Pembelajaran	1 orang	Penilaian rancangan produk