

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan dari penelitian ini adalah membuat sebuah produk website media pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran interaktif berbasis website yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi perangkat lunak berbasis operasi *software* yang dapat diakses dengan menggunakan computer, tab dan telepon pintar (*smartphone*).

Metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk media pembelajaran berbasis website adalah metode *Waterfall*. Pada metode penelitian ini setiap fasenya diselesaikan terlebih dahulu supaya tidak terjadi tumpang tindih dalam fase/tahap pengembangan dan hasil satu fase bertindak sebagai masukan untuk tahap berurutan berikutnya.

1.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat.

1.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dipilih ialah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah mengontrak mata kuliah kewirausahaan.

1.1.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang mempunyai karakteristik yang sama. Dari penjelasan tersebut, penulis menetapkan populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah menyelesaikan mata kuliah kewirausahaan.

Menurut Sugiyono (2011) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Mahasiswa 2015 dan 2016 dengan jumlah 131 orang yang telah mengontrak mata kuliah kewirausahaan. Dari jumlah yang ada, maka besarnya jumlah sampel mahasiswa

2015 dan 2016 ditentukan dengan menggunakan rumus Solvin dalam Setiawan (2007) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan :

n : besar sampel

N : jumlah populasi

D : toleransi kesalahan/error (15%)

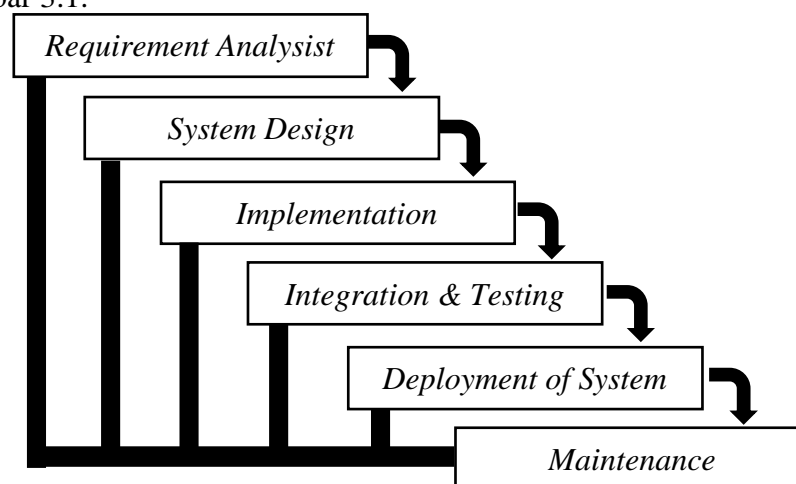
Tingkat presentase (%) toleransi kesalahan digunakan berdasarkan jumlah populasi. Berdasarkan jumlah tersebut, maka jumlah sampel mahasiswa 2015 dan 2016 yang digunakan adalah:

$$n = \frac{131}{1 + 131(15\%)^2}$$

n = 33,18 dibulatkan menjadi 34 orang

1.1.4 Desain Penelitian

Pada penyusunan sebuah penelitian, diperlukan adanya desain penelitian yang jelas. Desain penelitian memberikan prosedur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyusun dan menyelesaikan masalah dalam penelitian. Pengembangan dan penelitian ini bermaksud untuk membuat sebuah produk pengembangan pada sistem informasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Waterfall* seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metode Waterfall

(Aryadhi, 2015)

1. *Requirement Analysis* (Analisis Persyaratan)

Semua kebutuhan untuk membuat media pembelajaran berbasis website dianalisis. Seluruh kebutuhan produk harus didapatkan dalam fase ini. Kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website ini adalah berupa informasi mengenai cara pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan website dan aplikasi apa yang digunakan dan informasi konten yang akan dimasukkan pada media pembelajaran berbasis website.

2. *System Design* (Desain Sistem)

Pada fase desain sistem membantu dalam hal menentukan rancangan desain media pembelajaran berbasis website. Fase ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya dan dalam fase ini membantu menspesifikasikan kebutuhan *hardware* serta mendefinisikan rancangan desain media pembelajaran berbasis website secara keseluruhan. Pembentukan *flowchart* dan *storyboard* diselesaikan dan dibahas dengan ahli media agar tidak terjadi ketidaksesuaian pada hasil media yang dibentuk. *Flowchart* desain media pembelajaran berbasis website harus membentuk seluruh rangkaian program yang dijalankan selama website dijalankan pada sistem. *Storyboard* yang dibentuk telah menjadi tuntunan dalam pembentukan media pembelajaran berbasis website sebagai desain awal.

3. *Implementation* (Implementasi)

Dalam fase ini kegiatan uji terhadap unit program yang dikembangkan. Setiap subprogram yang telah dibentuk terlebih dahulu dan di uji coba kesiapan subprogram tersebut oleh peneliti. Jika seluruh subprogram terbentuk dan layak guna, maka setelah itu digabungkan pada tahapan berikutnya.

4. *Integration & Testing* (Integrasi dan Pengujian)

Semua unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem, dan selanjutnya dilakukan pengujian (*testing*) terhadap keseluruhan sistem. Seluruh subprogram yang telah digabungkan dan uji coba kesiapannya, digabungkan menjadi program utama dan diintegrasikan ke dalam sistem website sebagai extension dari program. Lalu uji coba dilaksanakan secara keseluruhan pada sistem komputer.

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

5. *Deployment of System* (Penyebaran Sistem)

Setelah *testing* terhadap keseluruhan sistem dilakukan, maka fase berikutnya adalah penyebaran produk pada di lingkungan pengguna itu sendiri yaitu memberikan produk jadi dalam bentuk alamat website kepada responden yang dituju sebagai produk yang diterapkan pada responden.

6. *Maintenance* (Perawatan)

Fase ini menggambarkan kegiatan perubahan dengan melakukan perbaikan-perbaikan ke arah lebih baik terhadap produk. Penelitian ini menggunakan *Judgement review* para ahli (ahli bidang studi, ahli media, ahli bahasa) dan subyek uji coba produk (uji coba lapangan). Pada tahapan ini, program yang telah disebar selanjutnya *direview* oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan juga responden untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang pada program agar menjadi lebih baik.

1.1.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2011) instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen. Pertama, instrumen lembar validasi media pembelajaran untuk ahli media pembelajaran, ahli isi materi, dan ahli bahasa. Kedua, instrumen angket atau kuesioner yang ditujukan untuk peserta didik sebagai tanggapan kebermanfaatan media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan.

1. Lembar Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran meliputi aspek media pembelajaran, isi materi pembelajaran dan bahasa pada media pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh beberapa ahli yang bersangkutan. Lembar validasi yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

- a. Instrumen kelayakan media pembelajaran diperuntukkan bagi ahli media pembelajaran, yang berupa angket berisikan pernyataan yang mengharuskan responden untuk memilih salah satu jawaban. Kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
-----	-------	-----------	-----------

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1.	Aspek Kelayakan Kefrafikaan	a. Perangkat Lunak (<i>software</i>)	1-7
		b. Teks	8-12
		c. Navigasi	13-15
		d. Visual	16-20
		e. Audio	21,22

Sumber: BSNP dalam Urip Purwono (2008)

- b. Instrumen kelayakan media belajar yang diperuntukkan bagi ahli materi dan pengajar mata pelajaran tersebut, yang berisi mengenai ketercapaian kompetensi yang disampaikan oleh media. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria	Indikator	No. Butir
1.	Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian Materi dengan RPS dan CPMK	1,2
		b. Keakuratan Materi	3,4,5,6
		c. Kemutakhiran Materi	7,8,9,10
		d. Mendorong keingintahuan	11,12
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	13,14
		b. Pendukung Penyajian	15
		c. Penyajian Pembelajaran	16,17
		d. Koherensi Dan Keruntutan Alur Pikir	18,19
3.	Aspek Penilaian Kontekstual	a. Hakikat Kontekstual	20,21
		b. Komponen Kontekstual	22,23,24

Sumber: BSNP dalam Urip Purwono (2008)

- c. Instrumen kelayakan media yang diperuntukan bagi ahli bahasa. Instrumen ini berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek penggunaan bahasa. Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Kriteria	Indikator	No. Butir
1.	Aspek Kelayakan Bahasa	a. Lugas	1,2,3
		b. Komunikatif	4
		c. Dialogis dan Interaktif	5,6
		d. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	7,8

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

No	Kriteria	Indikator	No. Butir
		e. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	9,10
		f. Penggunaan Istilah, Simbol, dan Ikon.	11,12

Sumber: (BSNP dalam Urip Purwono, 2008)

Bentuk pilihan jawaban kuesioner untuk ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa adalah *rating scale* skala 1-4. Angka 4 menunjukkan predikat “Sangat Setuju”, angka 3 menunjukkan predikat “Setuju”, angka 2 menunjukkan predikat “Kurang Setuju” dan angka 1 menunjukkan predikat “Tidak Setuju”.

2. Instrumen Kuesioner Penilaian Mahasiswa

Instrumen uji kelayakan media pembelajaran berbasis website dilihat dari media. Instrumen ini diperuntukkan bagi para mahasiswa sebagai angkatan 2017 kelas B berjumlah 32 orang responden yang telah mengontrak mata kuliah kewirausahaan. Kisi-kisi lembar validasi mahasiswa dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Kuisisioner Mahasiswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Website	a. Kegunaan fitur	1
		b. Kualitas media pembelajaran berbasis website	2
		c. Kualitas video pembelajaran	3,4
2.	Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Website	a. Konsistensi tampilan	5
		b. Kesesuaian penggunaan bentuk dan ukuran huruf pada media pembelajaran berbasis website	6,7
		c. Konsistensi penggunaan huruf	8
		d. Daya tarik penyajian video	9
		e. Organisasi secara keseluruhan isi media pembelajaran berbasis website	10
3.	Media Pembelajaran	a. Kesesuaian media dengan harapan mahasiswa	11,12
		b. Ketertarikan pada media pembelajaran	13,14
		c. Kegunaan dalam proses belajar mengajar	15,16

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1.1.6 Validitas Instrumen

Validitas yang digunakan untuk instrumen media dilakukan dengan melakukan judgement ahli oleh dosen ahli media pembelajaran. Sedangkan untuk validitas materi, Menurut Azwar (2007), validitas isi merupakan validitas yang di estimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Pertanyaan yang dicari jawabannya dalam validitas ini adalah "sejauh mana butir-butir dalam tes mencakup keseluruhan kawasan ini (dengan catatan tidak keluar dari batasan tujuan ukur) objek yang ingin diukur" atau "sejauh mana isi tes mewakili ciri atribut yang akan diukur", maka dari itu perlu adanya judgement dari ahli materi yaitu guru pengampu mata pelajaran tersebut, begitu halnya juga dengan validitas instrumen bahasa, perlu adanya judgement dari ahli media sehingga dianggap telah sesuai dengan standar. Validitas instrumen tingkat pemahaman mahasiswa didapatkan dari jawaban soal yang mereka kerjakan sehingga dapat terlihat pengalaman dan pemahaman mahasiswa dalam soal tersebut.

1.1.7 Analisis Data

1. Analisis Data Lembar Validasi

Hasil data dari lembar validasi yang dilakukan oleh para ahli kemudian dianalisis untuk diketahui tingkat kelayakanannya. Angket kelayakan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif yang dihitung dalam bentuk distribusi skor-skor dan persentase setiap instrumen (Arikunto, 2015). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website dapat menggunakan tabel yang terdapat pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Skala Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Website

Skor	Kriteria	Presentase	Konversi
1	Tidak Setuju	25% < x ≤ 43,75%	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Setuju	43,75% < x ≤ 62,5%	Tidak Layak
3	Setuju	62,5% < x ≤ 81,25%	Layak
4	Sangat Setuju	81,25% < x ≤ 100%	Sangat Layak

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Sumber: Arikunto (2015)

2. Analisis Data Kuesioner Penilaian Mahasiswa

Hasil kuesioner penilaian mahasiswa untuk mengetahui tanggapan terhadap produk media diinterpretasikan berdasarkan total persentase yang diperoleh dengan mengacu pada Tabel 3.6. Rumus persentase data adalah:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kuesioner Tanggapan Mahasiswa

Skor	Kriteria	Presentase
1	Tidak Setuju	$25\% < x \leq 43,75\%$
2	Kurang Setuju	$43,75\% < x \leq 62,5\%$
3	Setuju	$62,5\% < x \leq 81,25\%$
4	Sangat Setuju	$81,25\% < x \leq 100\%$

Sumber: Arikunto (2015)

1.2 Penerapan Media Terhadap Konsep Keterampilan Berwirausaha Mahasiswa

1.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre experimental One Shot Case Study*, dimana suatu kelompok diberikan perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2015). Menurut Arikunto (2015), *One Shot Case Study* adalah sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dan tanpa tes awal. Desain ini digunakan untuk mengobservasi hasil keterampilan wirausaha mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website yang telah dibuat.

1.2.2 Populasi dan Sampel

Desain penelitian yang digunakan ialah *pre experimental One Shot Case Study*, menurut Arikunto (2015), *One Shot Case Study* adalah sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dan tanpa tes awal. Desain ini digunakan untuk mengobservasi konsep keterampilan berwirausaha mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website yang telah dibuat.

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Populasi dalam implementasi media ini adalah mahasiswa agroindustri 2017 kelas A yang sedang mengontrak mata kuliah kewirausahaan dengan jumlah mahasiswa 29 orang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, dimana pengambilan subjek berdasarkan adanya tujuan tertentu. Tujuan dalam penerapan ini adalah untuk mengetahui konsep keterampilan berpikir kreatif dan manajerial berwirausaha mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis website. Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experiment* dengan desain penelitian *One Shot Case Study*. Kelas Eksperimen diberikan perlakuan lalu diobservasi konsep keterampilan berwirausaha dengan menggunakan *instrument performance assesement*.

1.2.3 Instrumen Penelitian

Berdasarkan lima aspek keterampilan berwirausaha, penulis menggunakan dua aspek keterampilan berwirausaha yang akan di ujikan pada mahasiswa yang dapat dilihat pada Tabel 3.7 dan Tabel 3.8.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif Berwirausaha Mahasiswa

No. Soal	Materi	Aspek Berpikir Kreatif Mahasiswa	Indikator Pencapaian
1.	Mencetuskan Produk Inovatif	Berpikir orisinil (<i>originality</i>)	Mencetuskan produk inovatif dan membuat diagram alir proses
2.	Merancang Kemasan	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Membuat kemasan dan label yang unik

Sumber: Ismaimuza (2010)

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Konsep Keterampilan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa

No.	Indikator	Aspek Keterampilan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa	Indikator Pencapaian
-----	-----------	--	----------------------

1.	Analisis Usaha Pengelolaan Biaya	Keterampilan teknis	Menjelaskan peruntukan biaya dalam proses berwirausaha
2	Pemasaran	Keterampilan manajemen	Menjelaskan strategi pemasaran dengan jelas

Sumber: Modifikasi dari Irmayanti (2018)

Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Soal Berpikir Kreatif Berwirausaha Mahasiswa dalam Mencetuskan Produk Inovatif

No	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Kriteria Penilaian	Skor
1	Mencetuskan Produk Inovatif dan Membuat Diagram Air Proses	Berpikir Orisinil (<i>originality</i>)	• Produk berbeda dan membuat diagram alir cara mengolah produk dengan runtut dan spesifik	4
			• Produk berbeda dan hanya mengurutkan cara mengolah produk secara runtut dan spesifik tanpa diagram alir	3
			• Produk sudah sangat biasa namun diagram alir runtut	2
			• Produk sudah sangat biasa dan hanya mengurutkan cara mengolah produk secara runtut dan spesifik tanpa diagram alir	1
2	Merancang Kemasan	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	• Mampu membuat kemasan dan label kemasan tampak depan, belakang, dan keseluruhan pada produk	4
			• Mampu membuat label kemasan tampak depan dan belakang	3
			• Mampu membuat label kemasan keseluruhan pada produk	2
			• Hanya mampu membuat label kemasan tampak belakang	1

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.10 Rubrik Penilaian Soal Konsep Keterampilan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa

No	Indikator	Aspek Manajerial	Kriteria Penilaian	Skor
1	Analisis Usaha Pengelolaan Biaya	Keterampilan teknis	• Mampu menjelaskan biaya tetap, biaya tidak tetap, harga pokok produksi, dan harga jual produksi	4
			• Mampu menjelaskan biaya tetap, biaya tidak tetap, dan harga pokok produksi	3
			• Mampu menjelaskan harga pokok produksi dan harga jual produksi	2
			• Hanya mampu menjelaskan harga pokok produksi	1
2	Pemasaran	Keterampilan manajemen	• Mampu menjelaskan segmentasi pasar, target pasar, diferensiasi, <i>positioning</i> dan membuat akun sosial media produk	4
			• Mampu menjelaskan target pasar, diferensiasi, dan membuat akun sosial media produk	3
			• Mampu menjelaskan <i>positioning</i> dan membuat akun sosial media produk	2
			• Hanya mampu membuat akun sosial media produk	1

1.2.4 Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan adalah *one shot case study*. Terdapat 3 tahapan pelaksanaan yang dilakukan, yaitu:

1. Pra-perlakuan berupa penjelasan mengenai produk media pembelajaran yang telah dibuat, cara penggunaan, dan penyebarluasan alamat website.
2. Tahap perlakuan yaitu mahasiswa diberikan waktu untuk mempelajari materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis website tersebut.

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- Pasca-perlakuan yaitu tahap pemberian tes konsep keterampilan berpikir kreatif dan manajerial berwirausaha kepada mahasiswa berupa soal esai.

3.2.5 Validasi Soal

Pada penelitian ini, validasi soal dilakukan dengan cara judgement ahli oleh dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan baik tidaknya soal sebelum diberikan kepada mahasiswa. Bentuk soal yang divalidasi berupa soal esai berjumlah 4 soal. Indikator penilaian validasi soal dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Aspek	Indikator
Materi	Soal sesuai dengan indikator
	Ada satu jawaban yang tepat
	Kebenaran materi
Kontruksi	Pokok soal dirumuskan dengan jelas dan tegas
	Pokok soal tidak memberi petunjuk ke arah kunci jawaban
	Butir soal tidak tergantung pada jawaban soal sebelumnya
Bahasa	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif
	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat

3.2.6 Analisis Data

Analisis Data Tes Konsep Keterampilan Berwirausaha

Hasil data dari tes konsep keterampilan berwirausaha yang dilakukan oleh mahasiswa kemudian dianalisis untuk diketahui validitasnya dan dihitung dalam bentuk distribusi skor-skor dan persentase setiap soal.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor (X)}}{\text{Skor maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

Kesesuaian jawaban tes konsep keterampilan berwirausaha setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website dapat menggunakan tabel yang terdapat pada Tabel 3.12:

Susanna Noviana Nababan, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGETAHUI KONSEP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN MANAJERIAL BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.12 Skala Interpretasi Skor Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa

Skor	Kriteria	Presentase
1	Tidak Terampil	$25\% < x \leq 43,75\%$
2	Kurang Terampil	$43,75\% < x \leq 62,5\%$
3	Terampil	$62,5\% < x \leq 81,25\%$
4	Sangat Terampil	$81,25\% < x \leq 100\%$

Sumber: Arikunto (2015)