

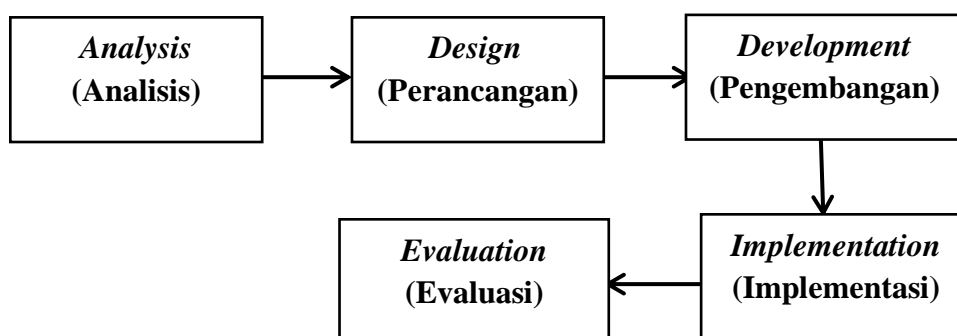
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur Jalan Perintis Kemerdekaan No. 02, Desa Sirnagalih, Kecamatan Cilaku, Kabupaten Cianjur secara *Online*.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu strategi atau metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan suatu produk baru atau memperbaiki praktik pembelajaran yang sudah ada (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014). Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model *ADDIE*, *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014). Model *ADDIE* terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Adapun langkah model pengembangan *ADDIE* dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar



Gambar 3. 1 Alur Desain Penelitian *ADDIE*

Adapun penjelasan 5 langkah penelitian *ADDIE* sebagai desain penelitian, sebagai berikut :

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini dilakukan kegiatan menganalisis kebutuhan dari siswa di SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur dan analisis karakteristik dari siswa itu sendiri. Tahapan analisis dilakukan untuk memberi masukan kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan dilakukan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk pemilihan materi, indikator juga tujuan pencapaian pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya dilakukan perancangan struktur media pembelajaran *jobsheet* yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pada tahap analisis.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan pencarian dan pengumpulan berbagai sumber yang relevan untuk memperkuat isi dari *jobsheet*. Kegiatan berikut dalam tahap pengembangan adalah kegiatan memvalidasi draft produk pengembangan dan revisi sesuai masukan para ahli yang diantaranya ahli materi dan ahli bahasa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap hasil dari pengembangan yang selanjutnya akan dilakukan uji coba pada siswa yang dilakukan pada tahap ini. Siswa yang telah ditentukan sebagai sampel atau responden akan memberikan penilaian dalam angket.kuisisioner yang telah dibuat. Uji coba kelayakan ini dilakukan pada sampel sebanyak 25 orang siswa dalam satu kelas, tujuannya untuk mendapat masukan dari siswa yang nantinya akan menggunakan *jobsheet* ini pada saat melaksanakan praktikum juga untuk bahan perbaikan pembuatan *jobsheet* ini.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk melihat penilaian dari hasil semua tahapan serta dilakukan perbaikan terhadap *jobsheet* untuk meningkatkan kualitas dari *jobsheet* ini.

3.3 Partisipan

Partisipan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI APHP 1 SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur yang sedang menepuh mata pelajaran Produksi

Pengolahan Komoditas Perkebunan dan Herbal, 2 orang guru SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur dan 1 orang dosen pengampu mata kuliah herbal Prodi Pendidikan Teknologi. Agroindustri UPI sebagai ahli untuk memvalidasi lembar penilaian rancangan kreativitas dan lembar penilaian kreativitas.

3.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015), yang berarti populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi target/sasaran pada penelitian ini yaitu seluruh siswa SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur. Sedangkan populasi terjangkau/ populasi yang terambil adalah seluruh siswa kelas XI APHP SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur yang terdiri dari 3 kelas (79 siswa).

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono., 2015). Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang berdasarkan atas suatu pertimbangan tertentu seperti sifat-sifat populasi ataupun ciri-ciri yang sudah diketahui sebelumnya.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas XI APHP 1 dengan jumlah siswa 25 orang. Pertimbangan pengambilan sampel di kelas XI APHP 1 didasarkan pada karakteristik kelas XI APHP 1 yang memiliki berbagai macam karakter siswa, contohnya beberapa siswa seringkali sulit untuk bekerja secara tertib saat praktikum dan juga terkadang siswa sulit untuk mencatat seluruh keperluan untuk praktikum maka dari itu kriteria siswa di kelas XI APHP 1 sesuai dengan ketentuan yang dibutuhkan

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Lembar Penilaian Kriteria Kreativitas Siswa

Penilaian kreativitas siswa diukur melalui perancangan produk melalui *jobsheet* dengan 7 kriteria kreativitas. Lembar penilaian ini diisi oleh *judgement expert* (validasi ahli) sebanyak 3 orang validator yang terdiri dari 2 orang guru APHP SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur dan 1 orang dosen Jurusan Pendidikan Teknologi Agroindustri. Kriteria kreativitas yang dinilai oleh *judgement expert* yaitu mencakup *novel idea*, *material*, *understandable*, *organization*, *useful* dan *aesthetic*, tujuannya untuk mengetahui layak atau tidak layak kriteria kreativitas yang akan digunakan untuk penelitian ini, lembar validasi dapat dilihat pada Lampiran 1. Kriteria yang digunakan merupakan kombinasi dari penilaian kreativitas produk yang dilakukan oleh beberapa peneliti yakni Bassemer dan Treffinger dan Amabile (Hasanah, 2018). Pengisian indikator yang dinilai dalam lembar penilaian kriteria kreativitas dilakukan dengan menggunakan skala *guttman* yang dapat dilihat pada tabel 3.1, lalu kisi-kisi indikator yang digunakan untuk penilaian kreativitas siswa dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3. 1 Penilaian Skala Guttman

No	Jawaban	Nilai
1	Ya	1
2	Tidak	0

Sumber: Sugiyono (2015)

Tabel 3. 2 Kisi-kisi indikator penilaian kreativitas

No.	Kriteria	Patokan ideal
1.	<i>Novel Idea</i>	Kebaruan ide dari suatu produk yang sudah ada.
2.	<i>Logical</i>	Pengolahan produk sesuai dengan prinsip pengolahan atau masih sesuai dengan aturan yang ditentukan.
3.	<i>Material</i>	Pemilihan alat, bahan, dan takaran bahan yang tepat dalam pembuatan produk.
4.	<i>Understandable</i>	Produk dapat dimengerti bagaimana prinsip dan cara pembuatannya.
5.	<i>Organization</i>	Pengolahan produk tersusun dengan baik berdasarkan rancangan diagram alir.
6.	<i>Useful</i>	Produk memiliki manfaat/berguna sesuai dengan tujuan pembuatan dan produk dapat diterima oleh panelis.

7.	<i>Aesthetic</i>	Produk memiliki tampilan yang menarik dari segi kemasan dan desai label.
----	------------------	--

Hasil penilaian 7 kriteria kreativitas oleh validator disajikan pada Tabel 4.3, 4.4, 4.5 dengan jumlah rata-rata dari 3 validator untuk 7 kriteria kreativitas pada setiap indikator menunjukkan bahwa semua kriteria sangat layak digunakan yang dapat dilihat pada Tabel 4.7.

3.5.2 Lembar Validasi Kelayakan Bahasa

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen penelitian. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur sehingga terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya. Seperti yang dinyatakan oleh (Sudjana, 2016), suatu alat penilaian dikatakan mempunyai kualitas yang baik apabila alat tersebut memiliki atau memenuhi dua hal, yakni ketepatannya atau validitasnya dan ketetapan atau reliabilitasnya.

Instrumen penelitian ini dilakukan validasi oleh ahli bahasa. Penilaian lembar validasi tersebut menggunakan *rating scale*. Menurut Sugiyono (2015) *rating scale* ialah data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. *Rating scale* pada lembar validasi ini menyediakan pilihan jawaban: angka 4 menunjukkan “Sangat Baik (SB) atau Sangat Layak (SL)”, angka 3 menunjukkan “Baik (B) atau Layak (L)”, angka 2 menunjukkan “Kurang Baik (KB) atau Kurang Layak (KL)”, dan angka 1 menunjukkan “Sangat Kurang Baik (SKB) atau Tidak Layak (TL)” yang disajikan pada tabel 3.3. Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 3.4. untuk lembar validasi kelayakan bahasa dapat dilihat pada Lampiran 2.

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian *Rating-scale*

Keterangan	Skor
SS (Sangat setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangan Tidak Setuju)	1

Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator
-------	-----------

Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan
	Keefektifan kalimat yang digunakan
	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi
Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan interaktif	Mampu memotivasi siswa
	Mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
	Kesesuaian dengan tingkan emosional siswa
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan
	Ketepatan ejaan yang digunakan
Penggunaan istilah, simnol, atau ikon	Konsisten dalam penggunaan istilah
	Konsisten dalam penggunaan simbol atau ikon

Sumber : BNSP (2008)

Hasil validasi ahli bahasa untuk menilai kelayakan bahasa dalam *jobsheet* yang menggunakan *rating-scale* disajikan pada Tabel 3.5

Tabel 3. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Jumlah Butir Penilain	Penilaian				Jumlah Penilaian	Keterangan
		4 (SL)	3 (L)	2 (KL)	1 (TL)		
Ahli Bahasa	12	2	9	1	-	77,1%	Layak

3.5.3 Instrumen Angket Respon Siswa

Angket ini dibuat dan ditunjukkan untuk siswa, dengan tujuan untuk mengetahui penilaian dari siswa terhadap *jobsheet* sebagai pedoman ketika melaksanakan praktikum. Angket yang diberikan pada siswa berbentuk *Google Form* dimana nantinya peneliti akan membagikan link kepada siswa yang berisi *form* angket yang harus diisi. Sama hal nya dengan validasi ahli bahasa, penilaian oleh responden menggunakan *rating-scale* yang dapat dilihat pada tabel 3.6. Instrumen ini akan dinilai siswa dengan 4 aspek, yaitu penyajian materi, kebahasaan, kegrafikan dan kemanfaatan. Lembar angket siswa dapat dilihat pada Lampiran 4 lalu untuk kisi-kisi intrumen dapat dilihat dalam tabel 3.7

Tabel 3. 6 Skala Penilaian Angket Kuisisioner

Keterangan	Skor
SS (Sangat setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangan Tidak Setuju)	1

Sumber : (Arikunto, 2014)

Tabel 3. 7 Kisi-kisi angket respon siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Penyajian materi	Kesesuaian tujuan pembelajaran	1
		Kelengkapan informasi	2,3,4
		Interaksi pembelajaran	5
2.	Kebahasaan	Keterbacaan	6
3.	Kegrafikan	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran)	7, 8
		<i>Layout</i> , tata letak	9
		Gambar kerja	10
		Desain grafis	11
4.	Kemanfaatan	Mudah digunakan untuk belajar	12,13
		Motivasi belajar siswa	14

Sumber : Modifikasi (Anggarta, 2016)

3.6 Teknik Analisa Data

Pada penelitian ini analisa data yang digunakan adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari mengubah data kuantitatif berupa angket validasi dari validator dan respon siswa berupa angket kuisisioner untuk mengetahui kelayakan produk Sedangkan data kualitatif didapat dari saran yang diberikan oleh validator dan siswa guna memperbaiki produk.

3.6.1 Analisis Data untuk Penilaian Kriteria Kreativitas

Data penilaian kreativitas yang dimaksud adalah data kelayakan terhadap 7 kriteria kreativitas yang akan digunakan dalam *jobsheet*, 7 kriteria kreativitas terdiri dari *novel idea*, *logic*, *material*, *understandable*, *organization*, *useful*, *aesthetic* yang masing-masing kriteria disesuaikan dengan indikator yang dicantumkan lalu dinilai menggunakan kriteria “Ya” dan “Tidak”. Setelah itu,

Syania Linggar Pangestu Wahyuraidha, 2020

PENGEMBANGAN JOBSHEET UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA PADA PRAKTIKUM PENGOLAHAN PRODUK REMPAH DAN PENYEGAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jumlah keterlaksanaan tersebut dihitung jumlah keterlaksanaannya lalu dihitung rata-rata dari jumlah yang diperoleh yang selanjutnya dihitung untuk mengetahui persentase yang diperoleh:

$$\text{Rata-rata Skoring} = \frac{\text{Jumlah yang di peroleh}}{\text{Jumlah indikator maksimal}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Rata-rata skoring}}{\text{nilai maksimal}} \times 100$$

Kriteria untuk perolehan nilai kelayakan setiap kriteria kreativitas dapat dilihat pada tabel 3.8 :

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian kreativitas

Skala Nilai	Persentase (%)	Kategori
4	75,1-100	Sangat Layak
3	50,1-75	Layak
2	25,1-50	Kurang Layak
1	0,0-25	Tidak Layak

Sumber : Modifikasi Akbar (2013)

3.6.2 Analisis Data untuk Validasi Bahasa

Hasil dari lembar validasi ahli bahasa kemudian dianalisis untuk diketahui tingkat kelayakannya. Hasil dari dengan *rating-scale* yang didapat lalu dihitung menggunakan rumus unruk mengetahui persentase sebagai berikut :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah yang di peroleh}}{\text{Jumlah indikator yang dinilai}} \times 100$$

Setelah mendapatkan nilai, lalu disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan validasi bahasa yang dapat dilihat pada tabel 3.9 :

Tabel 3. 9 Kriteria Kelayakan Validasi Bahasa

Interval	Kategori
81,26% - 100%	Sangat Layak
62,51% - 81,25%	Layak
43,76% - 62,50%	Kurang Layak
25% - 43,75%	Tidak Layak

Sumber : Modifikasi Akbar (2013)

3.6.3 Analisis Data untuk Angket Respon Siswa

Setelah data respon terkumpul, hasil dari data tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Lalu hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada tabel 3.10 :

Tabel 3. 10 Kriteria Kelayakan Respon Siswa

Interval	Kategori
81,26% - 100%	Sangat Layak
62,51% - 81,25%	Layak
43,76% - 62,50%	Tidak Layak
25% - 43,75%	Sangat Tidak Layak

Sumber : Modifikasi (Akbar, 2013)