

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian berasal dari bahasa Inggris (*research*) yang berarti usaha untuk mencari kembali yang dilakukan dengan suatu metode tertentu dan dengan cara yang sangat berhati-hati serta sistematis sehingga mampu menjawab permasalahannya. (Prasetyo, 2020) Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis atau terperinci tentang respon siswa kelas X MM SMK Negeri 1 Pacitan terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Simulasi Digital berdasarkan fakta-fakta yang ada. Adapun pendekatan kualitatif dalam penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa tulisan naratif mengenai respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikalangan siswa kelas X jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Pacitan. Dimana SMK Negeri 1 Pacitan masih menerapkan pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19* ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama tujuh bulan dari Januari sampai Juli 2021 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rincian kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan						
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Konsultasi Judul							
2.	Penyusunan Proposal							
3.	Seminar Proposal							
4.	Penelitian							
5.	Penyusunan Skripsi							

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MM SMK Negeri 1 Pacitan yang terdiri dari 2 rombel yaitu MM 1 dan MM 2 dengan jumlah siswa 32 orang pada tiap rombelnya. Mereka adalah siswa yang masih aktif. Pada X MM 1 terdapat 18 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Pada X MM 2 terdapat 19 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah penelitian. Serta rumusan masalah yang dijawab melalui penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Untuk mendapatkan data pada pendekatan kualitatif peneliti menggunakan penyebaran kuesioner,

memberikan materi pada mata pelajaran Simulasi Digital untuk kelas X MM, dan memberikan soal melalui aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi.

- a. Kuesioner digunakan sebagai sarana mencari data terkait respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*. Kuesioner berisi pernyataan-pernyataan yang dinilai dan disesuaikan oleh siswa dengan apa yang mereka rasakan dan mereka alami. Pernyataan-pernyataan yang diisi oleh siswa dihitung untuk dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang ada.
- b. Pemberian materi kepada siswa digunakan sebagai bekal serta pemahaman siswa mengenai materi yang dievaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dilakukan pada kegiatan penutup pelajaran.
- c. Soal melalui aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai sarana melihat sejauh mana pengetahuan dan pemahaman siswa terkait materi pada mapel Simdig yang diajarkan dan diberikan pada akhir pertemuan sebagai media evaluasi. Materi yang diberikan pada penelitian ini yaitu Membuat Dokumen Tahap Praproduksi.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur data (Kusuma, dalam Purwanto 2007:7). Instrumen digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data tentang keadaan obyek atau proses yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti

menggunakan kuesioner respon siswa dan soal pada kegiatan penutup pembelajaran sebagai instrumen pengumpulan data.

- a. Kuesioner respon siswa menggunakan skala 1-4, siswa diharuskan memilih salah satu pilihan sesuai dengan kenyataan yang ada. Kuesioner ini digunakan untuk melihat respon siswa dalam penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran atau pada saat proses evaluasi. Berikut merupakan kisi-kisi kuesioner respon siswa yang dikutip dari Desyana Lucia Vita tahun 2019.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek yang Diamati	Nomor Item
1	Ketercapaian tujuan dari penggunaan <i>Quizizz</i> pada kegiatan evaluasi pembelajaran.	1, 2, 9
2	Minat siswa terhadap penggunaan <i>Quizizz</i> pada kegiatan evaluasi pembelajaran.	3, 4, 5, 6
3	Sikap siswa terhadap penggunaan <i>Quizizz</i> pada kegiatan evaluasi pembelajaran.	7, 8, 10

- b. Soal yang diberikan saat akhir pertemuan digunakan untuk mencari data terkait respon siswa apabila pada kegiatan penutup pembelajaran menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasinya. Berikut merupakan kisi-kisi dari soal yang diadopsi dari materi dan Uji Kompetensi pada buku *Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X* penerbit Mediatama.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Soal pada Mapel Simdig Materi
Membuat Dokumen Tahap Praproduksi

INDIKATOR SOAL	NO. SOAL
Siswa Dapat mengetahui bagian dari tahap pra-produksi.	1
Siswa Dapat: a. Mengetahui cara dan langkah menentukan ide, gagasan, dan konsep. b. Memahami fungsi ide, gagasan, dan konsep.	2, 3, 4
Siswa Dapat: a. Mengetahui pengertian dan fungsi sinopsis. b. Menyusun langkah-langkah membuat sinopsis.	5, 6, 7, 8
Siswa Dapat: a. Memahami konsep dasar <i>Storyboard</i> . b. Menyusun sebuah <i>Storyboard</i> .	9, 10

E. Keabsahan Data

Data yang berhasil dikumpulkan tidak selamanya mengandung unsur kebenaran dan sesuai dengan fokus penelitian. Bisa jadi masih ada kekurangan dan kesalahan dalam data. Oleh karena itu, diperlukan pemeriksaan keabsahan data agar benar-benar valid atau absah.

1. Triangulasi

Triangulasi dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. (Nini, 2019) Dalam penelitian ini, peneliti mengecek data yang diperoleh dari siswa yang menjadi subjek penelitian. Data dari sumber tersebut dianalisis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.

2. *Member Check*

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuannya adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan. (Nini, 2019) Pelaksanaan *member check* pada penelitian ini dilakukan dengan cara menghubungi sumber data atau informan dan melakukan diskusi. Dalam diskusi tersebut, mungkin ada data yang disepakati, ditambah, dikurangi atau ditolak pemberi data.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis beberapa data terkait dengan respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi.

1. Analisis data kuesioner respon siswa

Kuesioner yang berisi beberapa pernyataan yang harus diisi oleh siswa dapat diakses melalui *google form*. Dalam penelitian ini peneliti membuat 10 pernyataan pada kuesioner dengan skala 1-4 sebagai pilihan jawabannya. Semua pernyataan dalam kuesioner merupakan pernyataan positif.

Tabel 3.4
Konversi Skor Pernyataan Angket
(Kusuma, dalam Widoyoko, 2015:109)

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Pada kuesioner penelitian yang ada terdapat 10 pernyataan dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Dari keterangan yang ada maka diketahui skor tertinggi adalah 40 (4×10) dan jumlah skor terendah adalah 10 (1×10). Persentase respon siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Respon} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil persentase respon tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kategori respon Siswa yang
Mengadaptasi dari Prasetyaning Astuti Mahayu (Akbar, 2013)

Persentase	Kategori
81,25 < x < 100	Tinggi
62,5 < x < 81,25	Sedang
43,75 < x < 62,5	Rendah

2. Analisis data hasil pengerjaan soal dari Quizizz

Analisis data hasil pengerjaan soal dari *Quizizz* dapat diperoleh dengan melakukan latihan soal atau kuis yang sudah dikemas dalam bentuk *games* melalui aplikasi *Quizizz*, dan dilakukan pada kegiatan penutup pembelajaran daring sebagai evaluasi pembelajaran. Data yang didapat dari hasil pengerjaan soal melalui *Quizizz* diolah untuk mengukur hasil pengerjaan oleh siswa. Kegiatan pembelajaran dan pemberian materi pada mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) dilakukan secara daring melalui aplikasi *Google Classroom* yang kemudian pada akhir pertemuan tepatnya

pada kegiatan penutup dilakukan evaluasi dengan memberikan 10 butir soal kepada siswa melalui *Quizizz* sebagai media evaluasi. Selanjutnya dapat ditentukan kriteria respon penggunaan media *Quizizz* dengan menggunakan kriteria seperti berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Respon Pengerjaan Soal pada *Quizizz*
yang mengadaptasi dari Kartika Budi (Desyana, 2019: 52)

Nilai Perolehan			Kriteria
≥ 70	≥ 60	≥ 50	
$< 75\%$	$\geq 65\%$		Tinggi
	$< 65\%$	$\geq 65\%$	Sedang
		$< 65\%$	Rendah

Dari tabel di atas dapat dibuat rumusan sesuai dengan hasil nilai perolehan. Nilai perolehan dan rumusan yang ada digolongkan sesuai kriteria sebagai berikut:

- a. Jika persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 70 ($N \geq 70$) adalah kurang dari 75% dan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 60 ($N \geq 60$) adalah lebih dari sama dengan 65% maka dapat dikatakan bahwa respon siswa dari hasil pengerjaan soal dengan *Quizizz* tinggi.
- b. Jika persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 60 ($N \geq 60$) adalah kurang dari 65% dan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 50 ($N \geq 50$) adalah lebih dari sama dengan 65%, maka dapat dikatakan bahwa respon siswa dari hasil pengerjaan soal dengan *Quizizz* sedang.

- c. Jika persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 50 ($N \geq 50$) adalah kurang dari 65% dan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 40 ($N \geq 40$) adalah lebih dari sama dengan 65%, maka dapat dikatakan bahwa respon siswa dari hasil pengerjaan soal dengan *Quizizz* rendah.

