

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi proses *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE relevan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena mampu beradaptasi dengan berbagai kondisi dan akan melibatkan evaluasi pada setiap tahapnya (Safitri & Aziz, 2022). Dalam penelitian *Research and Development* akan menghasilkan produk yang mampu memberikan manfaat bagi masyarakat luas, khususnya dalam bidang pendidikan (Safira et al., 2021). Tujuan dalam penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran akuntansi berupa permainan monopoli. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran dengan memadukan unsur permainan dan kegiatan belajar.

Papan monopoli dapat dimodifikasi dengan menambahkan elemen pembelajaran akuntansi seperti materi akuntansi dasar, soal transaksi berupa pembelian, penjualan, hutang dan pendapatan, serta tantangan menjawab sebuah studi kasus. Setiap langkah atau kejadian yang terjadi peserta didik harus mencatat pada jurnal umum, seperti saat pembelian aset, membayar

hutang, atau ada pendapatan. Dari kejadian atau transaksi tersebut, diakhir permainan mereka perlu membuat laporan sederhana, pemindahan jurnal umum ke buku besar dan diakhiri dengan penyusunan neraca saldo. Melalui permainan ini mereka juga perlu untuk mengatur kerja sama tim dengan baik, bagaimana mereka harus mengatur keuangan dengan bijak dan bagaimana mereka harus menghadapi risiko dalam permainan ini. Kombinasi media VAK melalui Canva sebagai buku saku serta *Website Genianlly* dengan fitur permainan yaitu permainan monopoli akuntansi serta, diharapkan peserta didik dapat lebih baik untuk memahami konsep akuntansi dasar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Jiwan, yang bertempat di Jl. Marsma TNI Anumerta R. Iswahyudi, Kec. Jiwan, Kabupaten Madiun. Objek penelitian adalah peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 2 Jiwan sebanyak 35 peserta didik.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan selama 5 bulan, dimulai pada bulan Maret 2025 sampai dengan bulan Juli 2025. Agenda kegiatan penelitian dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Tahun 2025																					
No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	■	■																		
2	Pembuatan proposal penelitian		■	■	■																
3	Survey dan wawancara			■	■																
4	Penyusunan instrumen penelitian					■	■	■	■												
5	Penyusunan media pembelajaran						■	■	■												
6	Validasi media pembelajaran										■	■	■								
7	Uji coba media													■	■	■	■				
8	Perumusan hasil penelitian																	■	■	■	■
9	Revisi skripsi																				■
10	Sidang skripsi																				■

### C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang bersifat asli dan belum diolah, diperoleh dengan cara langsung pada sumber melalui kegiatan observasi, wawancara, dan pengumpulan data lapangan secara langsung pada validator dan objek penelitian. Sumber data penelitian ini diperoleh dari:

1. Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Data dari para ahli dikumpulkan melalui hasil kuisioner atau angket, yang digunakan untuk penilaian terhadap konten pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kriteria penilaian. Ahli media akan menilai kesesuaian konten media pembelajaran terkait dengan kelayakan desain, tampilan, dan teknik pengaplikasian. Ahli materi akan melakukan penilaian terhadap isi dan kesuaian media terhadap materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ahli bahasa akan menilai bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah bahasa yang benar. Peneliti akan menggunakan 1 validator pada tiap masing-masing bidang.

2. Peserta Didik

Data diperoleh melalui wawancara kepada beberapa peserta didik mengenai proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Selain itu data juga akan diperoleh dari uji coba terbatas, uji coba lapangan, serta angket respon terhadap produk dari peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK 2 Jiwan.

3. Guru Pengampu Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Data diperoleh melalui wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan, meliputi metode, model dan media pembelajaran yang digunakan, serta kesulitan atau permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **D. Populasi dan Sampel**

Populasi dan sampel pada penelitian adalah peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 sebanyak 35 orang di SMK 2 Jiwan, yang sedang menempuh mata pelajaran akuntansi dasar. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling sebagai pengambilan sampel. Sebagai kriteria digunakan peserta didik yang sedang menempuh mata pelajaran akuntansi dasar, dengan uji terbatas menggunakan kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 4 dan uji coba lapangan menggunakan kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran:

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti secara sistematis, mendalam, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memahami proses pembelajaran, kondisi sarana dan prasarana, karakteristik gaya belajar peserta didik, metode, model, dan media pembelajaran yang

digunakan serta permasalahan yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan di dalam kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga 1 SMK Negeri 2 Jiwon pada saat mata pelajaran akuntansi dasar berlangsung. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan peserta didik kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga serta guru pengampu mata pelajaran akuntansi dasar SMK Negeri 2 Jiwon. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran yang meliputi gaya belajar peserta didik, metode, model dan media pembelajaran yang digunakan, serta kesulitan atau permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis sebagai dasar pertimbangan pengembangan media pembelajaran, gunanya untuk memilih dan mempersiapkan produk sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran di kelas.

## 3. Kuisisioner

Kuisisioner diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kebutuhan, gaya belajar, serta respon terhadap suatu media pembelajaran. Respon dari peserta didik tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan dan mempersiapkan produk media pembelajaran yang layak, efektif

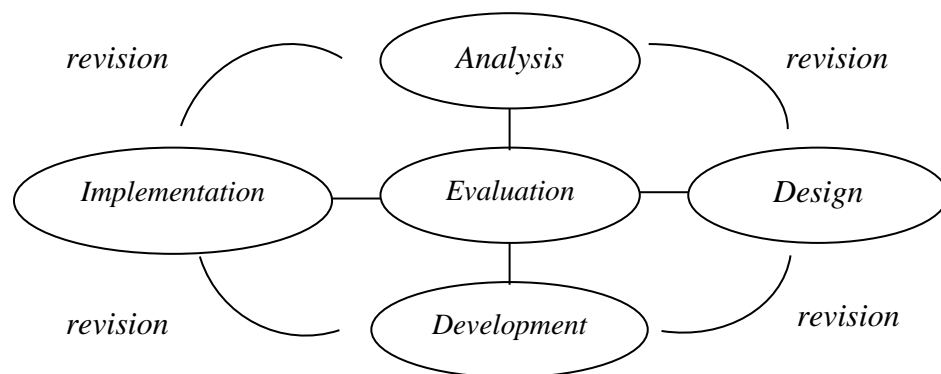
digunakan, dapat memberikan daya tarik kepada peserta didik dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar sesuai dengan tujuan penelitian.

#### 4. *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik

Data *pre-test* dan *post-test* berupa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penyampaian materi dengan penerapan media pembelajaran berbasis VAK. Tes dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dibahas, sekaligus digunakan sebagai bahan analisis untuk menilai keberhasilan produk media pembelajaran yang diimplementasikan. Proses ini akan memberikan gambaran perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah penerapan media pembelajaran yang berbeda. Tes tersebut nantinya berupa soal pilihan ganda yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

### **F. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis VAK ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi proses *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan dengan pendekatan model ADDIE Sugiyono (2019) dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3 1** Proses pengembangan dengan pendekatan ADDIE

Model ADDIE dipilih karena dalam implementasinya memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam merancang media pembelajaran berbasis VAK ini. Kegiatan pengembangan media pembelajaran diuraikan pada setiap tahap, yaitu:

1. *Analysis* (analisis)

Analisis dilakukan terhadap proses pembelajaran di Kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga 1 SMK Negeri 2 Jiwan, sebagai dasar untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai. Proses analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan angket yang diberikan, dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Wawancara dilakukan terhadap peserta didik dan guru pengampu mata pelajaran untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan, proses, serta permasalahan dalam proses pembelajaran.
- b. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi nyata selama proses pembelajaran mata pelajaran akuntansi dasar berlangsung di Kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga 1 di SMK Negeri 2 Jiwan. Selain

itu, observasi juga dilakukan terhadap perangkat pembelajaran, yang bertujuan untuk melihat apakah selama ini kegiatan pembelajaran sudah sesuai atau belum, serta digunakan sebagai bahan pendukung pertimbangan pemilihan produk.

- c. Angket atau kuisisioner diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui gaya belajar mereka.

Hasil dari ketiga data tersebut akan dianalisis untuk menentukan produk yang akan dikembangkan. Analisis bertujuan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mampu memenuhi gaya belajar peserta didik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. *Design* (desain)

Tahap desain dilakukan dengan perencanaan media pembelajaran yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Dimulai dengan menentukan jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peneliti merancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Setelah menentukan jenis media yang akan digunakan, langkah selanjutnya adalah merancang konsep media pembelajaran serta mempersiapkan instrumen penelitian. Selanjutnya, melakukan perancangan media dilakukan dengan membuat prototipe desain media yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

### 3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang dibuat. Setelah produk jadi dan selesai dibuat akan dilakukan validasi atau penilaian dari para ahli, untuk memastikan bahwa produk yang dibuat sudah sesuai. Validasi ahli tersebut meliputi:

#### a. Validasi Ahli Materi

Ahli akan melakukan penilaian terhadap produk dan memastikan bahwa isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Acuan Tujuan Pembelajaran yang berlaku. Data akan diperoleh dari hasil analisis skor penilaian, komentar atau saran dari ahli terhadap materi dalam media pembelajaran.

#### b. Validasi Ahli Media

Ahli akan melakukan penilaian terhadap produk dan memastikan bahwa desain dan teknik dari media pembelajaran siap untuk diaplikasikan. Data akan diperoleh dari hasil analisis skor penilaian, komentar atau saran dari ahli terhadap interaktivitas, serta tampilan atau desain media pembelajaran.

#### c. Validasi Ahli Bahasa

Ahli akan melakukan penilaian terhadap produk dan mengevaluasi penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Data akan diperoleh dari hasil analisis skor penilaian, komentar atau saran

dari ahli terhadap kejelasan, kesederhanaan, dan kesesuaian tata bahasa dalam media pembelajaran.

Data hasil validasi digunakan untuk revisi perbaikan atau penyempurnaan media pembelajaran yang telah dirancang, sehingga lebih siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Validasi ahli dilakukan melalui angket berupa penilaian terhadap kelayakan produk yang terdiri dari beberapa aspek dan indikator. Skala Likert digunakan pada penilaian kelayakan dengan menggunakan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik.

**Tabel 3 2** Skala Likert Penilaian Kelayakan Media

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Bobot Skor Positif</b>
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
CB (Cukup Baik)	3
KB (Kurang Baik)	2
TB (Tidak Baik)	1

Novitasari & Kurniawati (2023) data hasil skor validasi dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{SP}{\sum Max} \times 100$$

Keterangan

P : Persentase kelayakan

SP : Jumlah total skor jawaban validator

$\sum Max$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi

Hasil yang diperoleh dari perhitungan dianalisis dan disimpulkan kelayakannya dengan pedoman sebagai berikut:

**Tabel 3.3** Kriteria Kelayakan Media

<b>% Kelayakan</b>	<b>Kategori kelayakan</b>
90% - 100%	<b>Sangat layak</b>
75% - 89%	<b>Layak</b>
65% - 75%	<b>Cukup layak</b>
55% - 64%	<b>Tidak layak</b>
0% - 54%	<b>Sangat tidak layak</b>

(Novitasari & Kurniawati, 2023)

#### 4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi dapat dilaksanakan apabila media pembelajaran sudah dinyatakan layak oleh validator. Implementasi produk dilakukan dengan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan untuk menguji penggunaan media pembelajaran apakah berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

##### a. Uji coba terbatas

Dalam uji coba terbatas media pembelajaran akan di uji cobakan kepada kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga 4 di SMK Negeri 2 Jiwan. Peserta didik akan diberikan lembar *pre-test* untuk mengetahui kemampuan pemahaman awal sebelum diimplementasikannya media pembelajaran. Selanjutnya peneliti akan menerapkan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran

serta peserta didik akan ikut melakukan aktivitas yang disiapkan. Setelah penerapan media pembelajaran, peserta didik akan diberikan soal *post-test* untuk mengukur pemahaman, serta kuisioner untuk mendapatkan respon terhadap media. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, serta mengidentifikasi kekurangan atau perlu dilakukan perbaikan sebelum diimplementasikan lebih luas.

b. Uji coba lapangan

Setelah dilakukan uji coba terbatas, akan dilakukan uji coba lapangan. Media pembelajaran akan di uji cobakan kepada kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga 1 di SMK Negeri 2 Jiwan. Sebelum diimplementasikannya media pembelajaran dan proses pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu, guna mengukur kemampuan awal mereka. Kemudian proses pembelajaran dimulai, peneliti menjelaskan materi dengan bantuan media pembelajaran yang telah disiapkan.

Setelah menjelaskan materi, peserta didik akan diberikan kembali soal *post-test* untuk mengukur pemahaman setelah diimplementasikannya media pembelajaran yang telah dipilih. Selain itu, peserta didik juga akan diberikan lembar kuisioner untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran yang diimplementasikan. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam kondisi nyata, bagaimana

keterlibatan peserta didik pada saat media pembelajaran diimplementasikan, serta bagaimana tanggapan mereka terhadap media yang telah dikembangkan.

Dalam pelaksanaan uji coba, kuisisioner juga akan diberikan kepada guru, yang hasilnya akan dianalisis guna evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Informan dapat menambahkan komentar maupun saran terhadap media pembelajaran. Skala Likert digunakan dalam penilaian kuisisioner peserta didik dan guru dengan alternatif 5 jawaban.

**Tabel 3 4** Skala Likert Penilaian Keefektifan Media

Pilihan Jawaban	Bobot Skor	Bobot Skor
	Positif	Negatif
SS (Sangat Setuju)	5	1
S (Setuju)	4	2
R (Ragu-Ragu)	3	3
TS (Tidak Setuju)	2	4
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	5

Novitasari & Kurniawati, (2023) data hasil skor penilaian peserta didik dan guru dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{SP}{\sum Max} \times 100$$

Keterangan

P : Persentase kelayakan

SP : Jumlah total skor jawaban responden

$\Sigma Max$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi

Hasil yang diperoleh dari perhitungan dianalisis dan disimpulkan kelayakannya dengan pedoman sebagai berikut:

**Tabel 3 5** Kriteria Kelayakan Keefektifan Media

<b>% Kelayakan</b>	<b>Kategori kelayakan</b>
90% - 100%	Sangat layak
75% - 89%	Layak
65% - 75%	Cukup layak
55% - 64%	Tidak layak
0% - 54%	Sangat tidak layak

(Novitasari & Kurniawati, 2023)

##### 5. *Evaluation* (evaluasi).

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Analisis akan dilakukan terhadap kelebihan serta kelebihan yang telah diungkapkan oleh peserta didik dan guru pengampu mata pelajaran. Evaluasi juga dilakukan terhadap hasil *pre-test* serta *post-test* untuk menilai efektivitas dan pengaruh media terhadap proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga dilakukan terhadap penilaian sikap dan juga keterampilan dari peserta didik selama penyampaian materi dan pengimplementasian media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Prosedur penelitian disajikan dalam gambar berikut:

