

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penggunaan model penelitian ADDIE digunakan untuk mengembangkan produk penelitian. Model ADDIE merupakan kependekan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Mulyatiningsih, 2015).

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dari model penelitian pengembangan ADDIE adalah menilai kelayakan dan persyaratan produk baru, serta kebutuhan untuk model, metodologi, media, dan bahan ajar. Kesalahan pada produk yang sudah dikembangkan atau yang sedang digunakan dapat mendorong pengembangan produk baru. Faktor-faktor ini dapat muncul dan mungkin terjadi karena barang-barang yang tersedia saat ini tidak lagi sesuai dengan karakteristik siswa, lingkungan belajar, teknologi, dan kebutuhan siswa lainnya.

2. Desain (*Design*)

Konsep dan isi produk dirancang terlebih dahulu sebagai bagian dari kegiatan perancangan dalam paradigma penelitian pengembangan ADDIE. Setiap konten produk memiliki desain yang tertulis. Instruksi tertulis yang jelas dan menyeluruh disediakan untuk pembuatan atau pelaksanaan desain produk. Desain produk saat ini masih dalam tahap

konsep dan akan menjadi panduan untuk proses pengembangan di tahap selanjutnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Kegiatan realisasi konsep produk yang dikembangkan sebelumnya dimasukkan dalam model penelitian pengembangan ADDIE. Kerangka kerja konseptual yang telah dikembangkan sejak awal untuk mengimplementasikan produk baru. Kerangka yang masih berkonsep kemudian diubah menjadi item akhir dan dibuat dapat digunakan. Tahap ini membuat peralatan untuk mengukur kinerja produk juga diperlukan.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tujuan dari penerapan produk dalam metodologi penelitian pengembangan ADDIE adalah untuk mendapatkan masukan mengenai produk yang telah dibuat. Pertanyaan mengenai maksud dari pengembangan produk dimanfaatkan untuk memperoleh umpan balik awal (evaluasi awal).

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna produk dan melakukan perbaikan sebagai tanggapan atas temuan penilaian atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk. Evaluasi memiliki tujuan utama untuk menilai sejauh mana produk yang telah dihasilkan sesuai dengan tujuan pengembangan.

Proses penelitian dan pengembangan pada umumnya dimulai dari analisis kebutuhan, setelah itu mampu menghasilkan produk hingga menguji produk. Luaran produk penelitian ini berupa media ekspresif “emo-tag” untuk deteksi dini *anger issues* pada peserta didik SMA

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Mejayan sebagai mitra utama dengan uji coba melibatkan siswa kelas X diambil 5 kelas perwakilan/satu tingkat serta melibatkan Guru BK.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan mencakup periode semester genap tahun ajaran 2026.

Tabel 3.1 Rencana Rancangan Proposal Penelitian

Kegiatan Yang Dilakukan	Bulan Ke-			
	1	2	3	4
Persiapan				
Pengajuan Judul				
Pengurusan Surat Izin				
Proposal				
Pelaksanaan Penelitian				
Analisis Data				

C. Sumber Data

Sumber data primer terdiri dari peserta didik (siswa SMA usia 15-18 tahun, sampel uji coba 36 siswa/ 1 kelas kelas X untuk implementasi dan

evaluasi), guru BK, wali kelas, serta ahli media, dan IT untuk validasi prototipe “*emo-tag*”. Data sekunder berasal dari literatur seperti Risesdas 2023, laporan KPAI 2024, dan studi Penelitian dan Pengembangan terkait *anger management*. Pengumpulan data meliputi kuesioner Likert (kelayakan >80%), observasi pola tag emosi harian, wawancara kebutuhan, analisis dashboard admin (*tren anger threshold*).

D. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi penelitian meliputi peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Mejayan (mitra pengembangan “*emo-tag*”), yaitu 4 kelas satu angkatan kelas X/10 (masing-masing 30 peserta didik), total 140 siswa, plus Guru BK. Karakteristik: remaja 15-18 tahun berisiko emosi marah kronis (dari observasi bimbingan konseling), rentan masalah sosial-emosional; Guru bimbingan Konseling berpengalaman konseling remaja.

2. Sample

Teknik kluster random sampling. Sampel: 30 siswa (1kelas indikasi risiko tinggi) + 3-4 Guru bimbingan konseling. Argumen: (1) Relevan target deteksi emosi via “*emo-tag*”; (2) Efisien logistik, representatif variasi usia; (3) Ukuran sampel cukup untuk validitas statistik (power >0.8, $\alpha=0.05$), etis dengan informed consent validitas eksternal hasil Penelitian dan Pengembangan sesuai Sugiyono (2019).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Ardiansyah dkk(2023), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian agar peneliti memperoleh data secara sistematis dan sesuai dengan kenyataan di lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kondisi lapangan, perilaku peserta didik, serta proses yang berkaitan dengan penggunaan media “*emo-tag*” sebagai alat deteksi dini *anger issues*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data ketika peneliti ingin memulai penelitian awal untuk menentukan masalah yang akan diteliti. Hal ini juga berlaku jika peneliti ingin memperoleh tingkat pengetahuan tertentu dari partisipan (Sugiyono et al., 2019). Peneliti menggunakan metode non-terstruktur untuk mewawancarai guru bimbingan dan konseling. Wawancara non-terstruktur atau tidak terstruktur merupakan wawancara yang tidak memiliki pedoman atau dapat disebut bebas, dan satu-satunya yang digunakan sebagai pedoman peneliti melakukan wawancara merupakan daftar pertanyaan yang akan diajukan (Sugiyono et al., 2019). Wawancara yang dilakukan peneliti dalam mencari informasi mengenai media pembelajaran yang sudah

dipakai peserta didik sehingga peneliti juga menambah inovasi dalam media pembelajaran.

3. Angket/ Kuesioner

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE, angket digunakan pada tahap validasi ahli dan uji coba pengguna untuk menilai kualitas produk secara sistematis, sehingga hasil pengembangan dapat diketahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya.

Tabel 3.2 Sebaran Item Indikator Anger Issues Sebelum Uji Validasi

No	Aspek Indikator	Nomor	Butir Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Kemarahan muncul berlebihan untuk pemicu yang kecil atau tidak penting	1, 9, 17, 25, 33	2, 10, 18, 26, 34	10	
2	Tidak mampu menahan atau mengatur amarah yang muncul, sering meledak tiba-tiba	3, 11, 19, 27, 35	4, 12, 20, 28, 36	10	
3	Menunjukkan sikap agresif seperti berteriak, memaki, melempar barang, atau fisik	5, 13, 21, 29, 37	6, 14, 22, 30, 38	10	
4	Mengakibatkan cedera pada orang lain baik secara kata-kata maupun tindakan fisik	7, 15, 23, 31, 39	8, 16, 24, 32, 40	10	
Jumlah					40 item

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan nilai r hitung pada 35 item yang ada memiliki hasil lebih besar dari r table 5 % dari 100 responden bernilai 0,195 yang artinya valid, sedangkan 5 item yang lain memiliki nilai r hitung yang lebih kecil dari pada r table sehingga menyatakan bahwa 5 item tersebut tidak valid. Nilai terendah r hitung adalah 0,025 dan nilai tertinggi yang didapatkan adalah 0,884, tabel uji validitas terlampir

Tabel 3.3 Sebaran Item Indikator Anger Issues Sesudah Uji Validasi

No	Aspek Indikator	Nomor	Butir Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Kemarahan muncul berlebihan untuk pemicu yang kecil atau tidak penting	1, 9, 17, 25, 33	2, 10, 18, 26, 34	10	
2	Tidak menahan atau mengatur amarah yang muncul, sering meledak tiba-tiba	3, 19, 27, 35	4, 12, 20, 36	8	
3	Menunjukkan sikap agresif seperti berteriak, memaki, melempar barang, atau fisik	5, 13, 21, 29	14, 22, 30, 38	8	
4	Mengakibatkan cedera pada orang lain baik secara kata-kata maupun tindakan fisik	7, 15, 23, 31, 39	8, 24, 32, 40	9	
Jumlah					35 item

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.981	40

- a. Langkah pertama adalah memberi skor pada setiap kriteria sesuai dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 3.5 Kriteria Skor Skala Likert

Skala Jawaban	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Ragu-ragu	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Tabel 3.6 Kriteria Skor Skala Likert Jawaban Respondens

Skala Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Sesuai	5	1
Sesuai	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Sesuai	2	4
Sangat Tidak Sesuai	1	5

- b. Langkah kedua dilakukan diperhitungan tiap butir angket validasi ahli dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian juga ada teknik Analisis data Validasi Ahli Media menggunakan (*Black Box Testing*). Analisis data hasil validasi ahli media dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh dari validator, kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Perhitungan persentase menggunakan rumus sebagai berikut.

Rumus Persentase Kelayakan

$$P = \frac{\sum X}{N \times \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase kelayakan (%)
- ΣX = Jumlah skor yang diperoleh dari validator
- N = Jumlah butir instrumen
- Skor Maksimal = Skor tertinggi setiap butir (4)

Setelah hasil dari setiap percobaan validasi diketahui, presentase total dapat ditentukan. Peneliti menggunakan rumus rata-rata berikut untuk membuat perhitungan gabungan.

$$V = \frac{V_1 + V_2 + V_3 + \dots + V_n}{N} = \dots \%$$

Selain itu ada angket Angket System Usability Scale (SUS) Analisis data kepraktisan media “*emo-tag*” dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dikembangkan oleh John Brooke (1986). Instrumen SUS terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala penilaian 1–5. , dengan rumus sebagai berikut:

1) Menghitung Skor Kontribusi

Tahap pertama adalah mengubah skor jawaban responden menjadi skor kontribusi.

Untuk butir bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) digunakan rumus:

$$C_i = X_i - 1$$

Keterangan:

- C_i = skor kontribusi butir ke-i
- X_i = skor jawaban responden pada butir ke-i

Sedangkan untuk butir bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) digunakan rumus:

$$C_i = 5 - X_i$$

Keterangan:

- C_i = skor kontribusi butir ke-i
- X_i = skor jawaban responden pada butir ke-i

2) Menghitung Skor SUS Setiap Responden

Setelah seluruh skor kontribusi diperoleh, langkah berikutnya adalah menjumlahkan seluruh skor kontribusi kemudian mengalikannya dengan faktor 2,5 sehingga diperoleh skor SUS setiap responden.

$$SUS_i = \left(\sum_{j=1}^{10} C_j \right) \times 2,5$$

Keterangan:

- SUS_i = skor SUS responden ke-i
- $\sum C_j$ = jumlah skor kontribusi 10 butir

3) Menghitung Rata-rata Skor SUS dengan 30 Responden (contoh)

Setelah skor SUS seluruh responden diperoleh, nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^{30} SUS_i}{30}$$

atau dapat dituliskan sebagai:

$$\bar{X} = \frac{SUS_1 + SUS_2 + SUS_3 + \dots + SUS_{30}}{30}$$

Keterangan:

- $\bar{X}$ = rata-rata skor SUS
- SUS_1 = skor SUS responden pertama
- SUS_2 = skor SUS responden kedua
- SUS_{30} = skor SUS responden ketiga puluh
- 30 = jumlah responden pada uji coba terbatas.

Adapun kelayakan produk dihitung berdasarkan hasil penilaian tiap butir angket respon siswa dan guru yang dipersentasekan dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015):

$$Persentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- c. Langkah terakhir yaitu hasil perhitungan dari perolehan akhir penilaian kelayakan disimpulkan sebagai data kualitatif dengan melihat kriteria pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media Layanan

Presentase %	Kriteria
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

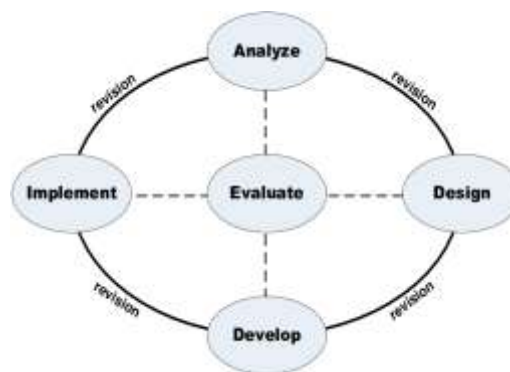
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Menggunakan System Usability Scale SUS

Rentang Skor SUS	Kategori	Interpretasi
> 80, – 3100	<i>Excellent</i>	Sangat Baik
68 – 80,3	<i>Good</i>	Baik
51 – 67	<i>Marginal</i>	Cukup
< 51	<i>Poor</i>	Kurang

F. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian dan pengembangan memakai model ADDIE Dick and Carry (Mulyatiningsih, 2015), pengembangan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Bahkan jika proses pengembangan disederhanakan, masih melibatkan pengujian dan revisi untuk memastikan bahwa hasilnya sesuai dengan persyaratan. Proses pengembangan membutuhkan berbagai pengujian dari tim ahli, pengguna, uji lapangan, dan revisi untuk menyempurnakan produk akhir menjadi sangat baik, teruji secara data, dan bebas dari kesalahan. Tahap pengembangan media interaktif mengacu pada langkah-langkah dari model ADDIE .

Tahap-tahap pengembangan tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan

Model ini dilakukan langkah-langkah berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Menganalisis kebutuhan media pembelajaran baru serta kelayakan dan prasyarat pembuatan media pengembangan baru

merupakan tugas utama pada tahap ini (Mulyatiningsih, 2015). Analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada untuk menyusun produk yang akan dikembangkan. Tahap analisis kegiatan yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui media yang akan diperlukan untuk memfasilitasi layanan bimbingan dan konseling disekolah dalam mendeteksi dini masalah *anger issues* peserta didik di SMAN 2 Mejayan.

b. Analisis Kondisi Lapangan

Kondisi infrastruktur teknologi di SMAN 2 Mejayan telah mendukung implementasi media digital, di mana sekolah telah menyediakan jaringan Wi-Fi yang dapat diakses oleh seluruh siswa di area sekolah. Selain itu, hampir seluruh siswa (96%) memiliki smartphone Android maupun iOS yang kompatibel dengan sistem QR code.

Analisis terhadap program bimbingan konseling yang berjalan menunjukkan bahwa guru bimbingan konseling belum memiliki instrumen digital khusus untuk memantau pola emosi siswa secara *real-time*. Data emosi siswa selama ini dikumpulkan melalui kuesioner kertas yang dinilai kurang efisien dan tidak mampu merekam perubahan emosi harian secara akurat.

2. Desain (*Design*)

Desain produk yang akan dikembangkan harus dipilih setelah tahap analisis. Sama halnya dengan tahap perencanaan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan suatu proses penilaian secara sistematis yang meliputi penetapan tujuan pembelajaran, pembuatan kegiatan pembelajaran, pembuatan materi pembelajaran, dan pembuatan sistem penilaian hasil pembelajaran (Mulyatiningsih, 2015).

Peneliti memaparkan isi media pembelajaran yang dibuat pada saat ini, diantaranya:

a. Menentukan Aplikasi Pembuatan Media Ekspresif

Di dalam tahapan ini yang dilakukan peneliti ialah menentukan aplikasi pembuatan media yaitu menggunakan “*emo-tag*”. Ketersediaan jaringan di SMAN 2 Mejayan sudah di fasilitasi Wi-Fi sekolah.

b. Penyusunan Item-item pada Website

Pemilihan item dilakukan sesuai dengan analisis dari kebutuhan permasalahan *anger issues* yang terjadi pada peserta didik. Selain itu juga dilengkapi dengan *dashboard* guru.

c. Membuat Media

Membuat isi media layanan bimbingan konseling “*emo-tag*” mulai dari halaman awal yang berisikan menu utama sampai evaluasi.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisikan kegiatan realisasi rancangan produk. Di tahap ini media pembelajaran akan dibuat. Bahan-bahan yang perlu disajikan untuk mengembangkan media ekspresif “*emo-tag*” terdiri dari item-item yang tersaji pada media layanan tersebut.(Mulyatiningsih, 2015).

Bahan bahan tersebut kemudian disusun menggunakan web-site berbayar hingga menjadi “*emo-tag*”. Selanjutnya media yang sudah dibuat, sebelum diterapkan ke sekolah akan dilakukan pengecekan lebih dulu. Pengecekan dilakukan dengan validasi oleh ahli media dan validasi ahli bimbingan konseling. Validator memberikan penilaian untuk media yang dikembangkan agar media tersebut benar-benar bisa digunakan disekolah. Sebagai acuan dalam melakukan revisi validator dapat memberikan saran dan komentar.

Pada bagian ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Membuat Produk

Produk media ekspresif ini dibuat sesuai format yang telah dirancang menggunakan *web-site* berbayar. Media ini berisikan beberapa *emoticon* yang dapat dipilih sesuai dengan yang dialami dan dirasakan peserta didik. Peneliti juga memperhatikan sumber-sumber berdasarkan teori sesuai dengan kebutuhan masalah yang diteliti.

b. Validasi Ahli

Validasi ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui apakah produk yang telah dibuat memenuhi kriteria layak atau tidak layak. Validasi produk dilakukan oleh ahli yang berkompeten dalam bidang tertentu sesuai dengan produk yang dikembangkan. Validator nantinya akan memberikan saran dan penilaian untuk perbaikan produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, terdiri 3 validator untuk validasi produk, yaitu ahli media, ahli layanan, dan praktisi sebagai berikut (Sugiyono et al., 2019):

1) Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah seorang yang menangani media pembelajaran. Ahli media dalam pendidikan adalah seorang yang memiliki pengalaman dalam bidang ini dan memiliki tugas untuk menilai kelayakan media yang dibuat. Validator ahli media yang memvalidasi produk ini adalah salah satu dosen prodi Teknik Informatika dari Universitas PGRI Madiun yakni Ibu Yessi Yunitasari, S.Kom., M.Cs.. Validasi yang dilakukan menggunakan angket ahli media yang diberikan kepada ahli media pendidikan. Aspek untuk mengembangkan indikator validasi media yaitu aspek penyajian, aspek desain tampilan, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek konstruksi. Angket validasi media bersifat data kuantitatif yang disajikan dalam bentuk presentase menggunakan skala likert untuk mengolahnya. Skala likert ini terdiri dari rentangan nilai 1

sampai 5. Validasi dari ahli media akan menghasilkan penilaian, komentar dan saran untuk media yang dikembangkan sebagai data kualitatif. Kisi-kisi indikator instrumen angket validasi ahli media pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Instrumen Angket Validasi Ahli Media (Instrumen BK)

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Penyajian media	Media “emo-tag” memiliki tampilan yang menarik, rapi, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2	Aspek Kualitas Teknis	Media “emo-tag” mudah digunakan, aman, dan berfungsi dengan baik dalam mendukung kegiatan layanan bimbingan konseling.
3	Aspek Keterbacaan dan Komunikasi Visual	Informasi dan visual yang disajikan mudah dipahami serta membantu peserta didik mengenali dan mengekspresikan emosi.
4	Aspek Kemanfaatan Media	“emo-tag” bermanfaat untuk mendukung layanan bimbingan konseling dan membantu deteksi dini <i>anger issues</i> pada peserta didik.

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk memperoleh penilaian mengenai kualitas teknis media “emo-tag” sebelum diterapkan kepada peserta didik. Juga melakukan penilaian dilakukan menggunakan pendekatan *Black Box Testing*, yaitu pengujian yang berfokus pada fungsi-fungsi sistem tanpa memperhatikan struktur atau kode program. Pengujian ini bertujuan memastikan bahwa seluruh fitur media bekerja sesuai dengan kebutuhan pengguna, meliputi aspek fungsionalitas, navigasi, kompatibilitas, dan tampilan visual.

Kisi-kisi instrumen validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Instrumen *Black Box Testing*

No	Aspek	Indikator
1	Fungsionalitas Sistem	Login dan registrasi berjalan dengan baik, Input data pengguna tersimpan dengan benar, Fitur ekspresi digital berfungsi dengan baik, Pemrosesan data sesuai logika system, Output hasil deteksi ditampilkan dengan benar
2	Navigasi dan Kontrol	Tombol, menu, dan hyperlink berfungsi, Alur penggunaan mudah dipahami, Sistem memberikan pesan kesalahan (<i>error handling</i>)
3	Portabilitas dan Kompatibilitas	Media dapat dijalankan pada berbagai perangkat, Kecepatan loading sistem baik
4	Desain Visual Pendukung	Teks mudah dibaca, Tata letak dan estetika tampilan menarik

2) Ahli Bimbingan Konseling

Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Dr. Suharni, S.Pd, M.Psi,., dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media layanan bimbingan konseling. Validator memberikan penilaian terhadap aspek tampilan, desain, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan tujuan

pengembangan produk. Tidak hanya itu validator ahli media juga menggunakan uji *Black Box Testing*

Tabel 3.11 Instrumen Angket Validasi Ahli Bimbingan Konseling

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian dengan Layanan Bimbingan Konseling	Sesuai tujuan BK Relevan dengan kebutuhan siswa Mendukung layanan bimbingan konseling Sesuai karakteristik siswa SMA
2	Kebermanfaatan dalam Deteksi Dini <i>Anger Issues</i>	Membantu identifikasi <i>anger issues</i> Membantu mengenali emosi Mendukung deteksi dini Membantu guru bimbingan konseling memahami kondisi siswa
3	Kemudahan Penggunaan	Petunjuk mudah dipahami Mudah digunakan Tampilan menarik Komponen mudah dioperasikan
4	Aspek Kelayakan Implementasi	Dapat diterapkan di sekolah Sesuai fasilitas sekolah Dapat digunakan secara berkelanjutan

4. Implementasi (*Implementation*)

Produk media yang dikembangkan mulai digunakan pada langkah keempat. Pada tahap ini, desain yang dihasilkan dipraktikkan di lingkungan nyata, yaitu ruang kelas. Model/metode desain yang dikembangkan diterapkan pada kondisi aktual pada saat implementasi (Mulyatiningsih, 2015).

Untuk mendapatkan informasi kepraktisan produk maka harus dilakukan uji coba produk. Setelah di validasi oleh para ahli dan telah dinyatakan layak, maka peneliti sudah dapat melakukan uji coba di

SMAN 2 Mejiyan. Maksud dari tahap ini adalah untuk memperkenalkan produk sekaligus meminta respon guru dan peserta didik mengenai media layanan yang dikembangkan. Pada tahap pelaksanaan uji coba produk ini siswa menggunakan media ekspresif “*emo-tag*” untuk mendeteksi secara dini *anger issues* pada peserta didik, kemudian peserta didik menerima angket yang berisi pernyataan mengenai media ekspresif “*emo-tag*” sebagai deteksi dini *anger issues*.

a. Instrumen Respon Guru Bimbingan Konseling

Lembar angket respon juga diberikan kepada guru untuk mengetahui respon guru mengenai kegunaan atau kelayakan dari produk media ekspresif “*emo-tag*” membantu kegiatan layanan di kelas atau tidak. Kisi-kisi indikator instrumen angket respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Instrumen Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Tampilan	Kemenarikan desain, warna, tata letak, dan keterbacaan media
2	Kualitas isi	Kesesuaian materi, kejelasan isi, dan manfaat media
3	Kemudahan Penggunaan	Kepraktisan, kejelasan petunjuk, dan kemudahan penggunaan

b. Instrumen Peserta didik

1) Instrumen *System Usability Scale* (SUS)

Instrumen *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur tingkat usability atau kemudahan penggunaan media ekspresif “*emo-tag*” setelah digunakan

oleh peserta didik. Instrumen ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan telah digunakan secara luas dalam evaluasi berbagai produk, sistem, maupun media pembelajaran.

SUS terdiri atas 10 butir pernyataan yang disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu:

Tabel 3.13 Instrumen SUS (System Usability Scale)

No	Indikator	Nomor Butir	Jenis
1	Saya ingin menggunakan media “emo-tag” secara rutin.	1	Positif
2	Saya merasa media “emo-tag” terlalu rumit digunakan.	2	Negatif
3	Saya merasa media “emo-tag” mudah digunakan.	3	Positif
4	Saya memerlukan bantuan orang lain ketika menggunakan media “emo-tag”.	4	Negatif
5	Fitur-fitur media “emo-tag” telah terintegrasi dengan baik.	5	Positif
6	Saya menemukan banyak ketidakkonsistenan dalam media “emo-tag”.	6	Negatif
7	Saya merasa peserta didik dapat mempelajari media “emo-tag” dengan cepat.	7	Positif
8	Saya merasa media “emo-tag” merepotkan digunakan.	8	Negatif
9	Saya merasa percaya diri menggunakan media “emo-tag”.	9	Positif
10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan media “emo-tag”.	10	Negatif

2) Instrumen Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik berguna untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dalam

layanan klasikal di kelas. Peneliti mengembangkan kisi-kisi indikator instrumen angket validasi respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3.14 Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Tampilan	Menarik, rapi, warna sesuai, gambar/emoticon jelas
2	Kualitas isi	Isi sesuai tujuan, materi jelas, bermanfaat
3	Kemudahan Penggunaan	Petunjuk mudah dipahami, akses mudah, praktis digunakan

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah penilaian. Pengguna media interaktif dapat memperoleh respons dari hasil evaluasi. Revisi ini dilakukan sebagai respons terhadap temuan evaluasi atau kebutuhan yang tidak bisa dipenuhi dalam model baru (Mulyatiningsih, 2015). Evaluasi adalah proses yang dilakukan guna memberikan nilai pada pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran.