

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Sumiati et al., 2023), yang kemudian kelayakannya diuji di lapangan. Produk yang dirancang yaitu media edukasi berbasis web “Sexophone” sebagai sarana pengenalan tentang perilaku seksual pada remaja di usia 12-16 tahun.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa website “Sexophone (*Sex Education on Phone*)” tentang perilaku seksual. Dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku seksual pada usia remaja. Prosedur yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan model pendekatan ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, and Implementation*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan media edukasi berbasis website “Sexophone (*Sex Education on Phone*)” ini direncanakan dilaksanakan di MTs Negeri 5 Kediri Kabupaten Kediri. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada fenomena yang pernah ditemukan, sehingga memungkinkan validasi dan uji coba media edukasi berbasis website ini dilakukan secara optimal. Pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung selama 3 bulan, mulai Januari 2026 hingga Maret 2026.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subjek yang diambil dalam penelitian ini sejumlah 15 siswa di MTsN 5 Kediri dan tim ahli meliputi dosen dan guru yang dijadikan responden.

2. Objek

Objek penelitian adalah Perancangan media edukasi berbasis website “*Sexophone (Sex Education on Phone)*” sebagai sarana pengenalan tentang perilaku seksual pada remaja, meliputi:

- a. Analisa media
- b. Perancangan media
- c. Kelayakan media

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja usia 12-16 tahun dengan status aktif siswa/siswi MTsN 5 Kediri.

2. Sampel

Sampel diambil secara purposive sampling yaitu teknik dengan pertimbangan tertentu. Penggunaan teknik purposive sampling bertujuan untuk menentukan bahwa sampel yang diambil memenuhi tujuan penelitian *Research and Development*. Penelitian ini mengambil 15 partisipan uji coba media edukasi berbasis Website “*Sexophone (Sex Education on Phone)*”

E. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

1. Kriteria Inklusi

- a. Siswa dengan status aktif pembelajaran di MTsN 5 Kediri
- b. Berusia 12-16 tahun
- c. Memiliki Gadget
- d. Bersedia mengikuti penelitian

2. Kriteria Eksklusi

- a. Siswa yang tidak memiliki gadget
- b. Siswa yang tidak bersedia mengikuti selama penelitian

F. Cara Pengumpulan Data

Bagian ini menguraikan jenis data, sumber, dan prosedur pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung penelitian perancangan media edukasi berbasis web.

1. Data Primer

Data primer didapatkan dari observasi langsung pada siswa ketika uji coba media edukasi pada remaja.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber yang telah tersedia. Dalam penelitian ini, data sekunder didapatkan dari wawancara dengan guru dan studi literatur dari penelitian sebelumnya.

Data sekunder yang dikumpulkan meliputi demografi siswa (usia dan jenis kelamin, kelas), fenomena sebelumnya yang pernah terjadi di sekolah. Data ini

berfungsi sebagai informasi pendukung untuk menjelaskan karakteristik, populasi sampel dan hasil observasi di lapangan.

G. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara semi terstruktur
2. Media edukasi tentang perilaku seksual berbasis website “Sexophone (*Sex Education on Phone*)” untuk uji coba
3. Lembar checklist evaluasi untuk ahli materi, ahli media, dan responden uji coba

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pada tahap pertama ini menggunakan prosedur penelitian dan Perancangan, yaitu perancangan media edukasi berbasis website “Sexophone (*Sex Education on Phone*)” tentang perilaku seksual dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap implementation yaitu membuat produk akhir. Tahapan model atau metode *ADDIE* yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan sasaran implementasi yaitu siswa untuk mengenali tentang perilaku seksual pada usia remaja yang mudah dipahami melalui kajian pustaka.

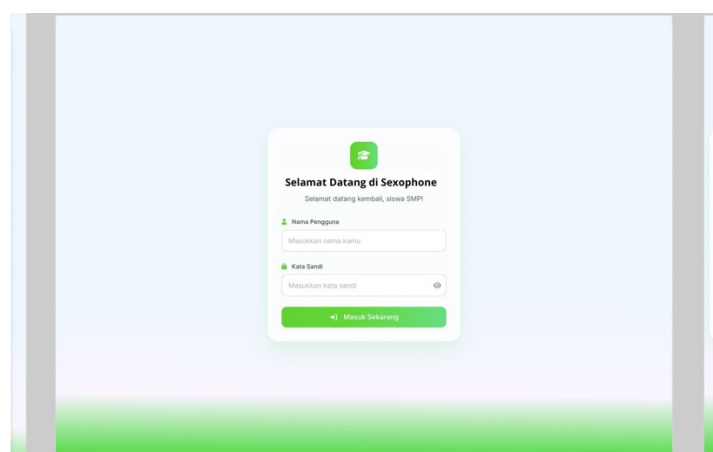
Landasan pengembangan media website “Sexophone (*Sex Education on Phone*)”, didasari dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hairunisa

dkk. (2025) yang menciptakan Modul Digital *Sex Education* Berbasis *Google Sites* yang menyajikan materi pencegahan perilaku kekerasan seksual dalam format dan visual yang menarik. Penelitian pengembangan website “Sexophone (*Sex Education on Phone*)” dikembangkan untuk menyempurnakan inovasi yang ada dengan menghadirkan pendekatan yang lebih interaktif dengan fokus tentang perilaku seksual sebagai media edukasi remaja melalui domain website serta menambahkan elemen quiz dan permainan sederhana dalam 1 tautan sehingga menjadi lebih interaktif.

2. Desain (*Design*)

- a. Perancangan desain media yaitu mengembangkan desain media edukasi berbasis web yang interaktif, sesuai dengan fungsi yang diharapkan. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Web Sexophone sebagai sarana pengenalan tentang perilaku seksual pada usia remaja.

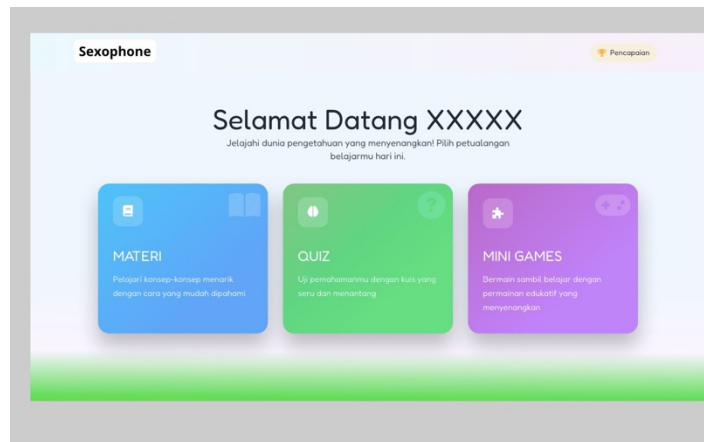
1) Halaman Login Siswa



Gambar 3. 1 Desain Halaman Login Siswa

Halaman login siswa diminta untuk menuliskan namanya sebagai nama akun

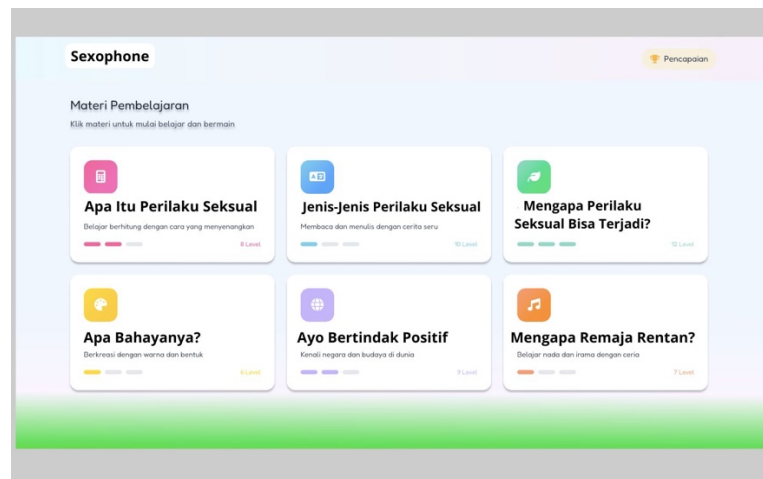
2) Halaman *Dashboard*



Gambar 3. 2 Halaman Dashboard

Halaman Dashboard terdapat materi, mini quiz, dan mini games terkait perilaku seksual yang dapat dipilih oleh siswa.

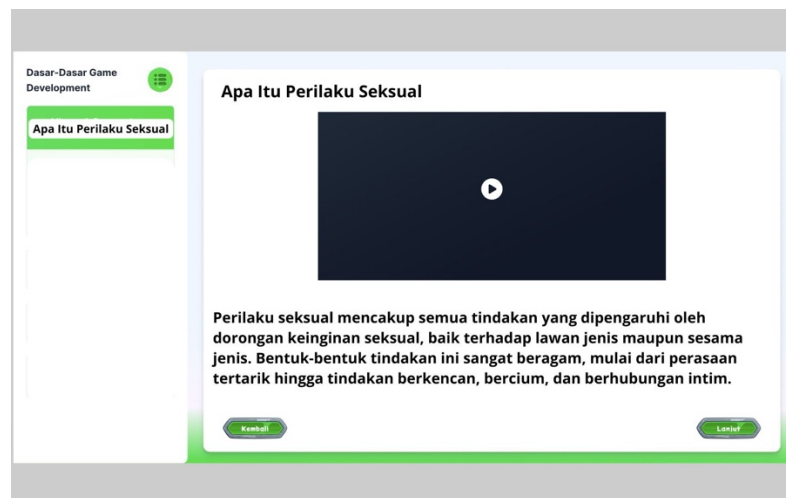
3) Halaman Pilihan Materi tentang Perilaku Seksual



Gambar 3. 3 Halaman Pilihan Materi tentang Perilaku Seksual

Halaman materi berisi pilihan materi definisi, jenis-jenis, faktor, dan cara mencegah tentang perilaku seksual pada remaja yang dapat dipilih oleh siswa.

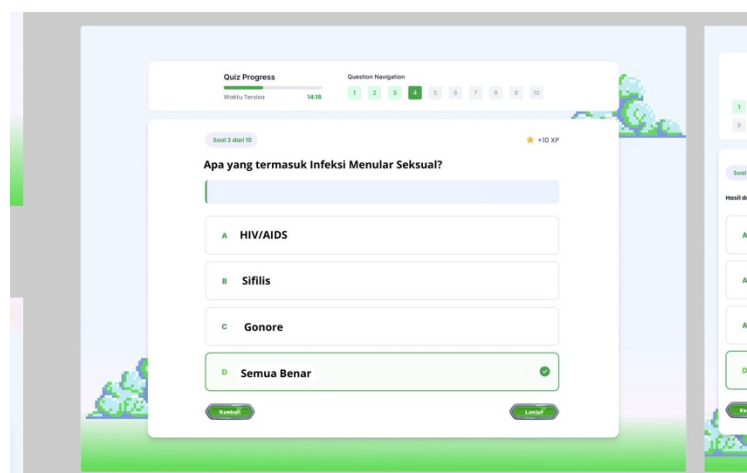
4) Halaman materi



Gambar 3. 4 Halaman Materi

Halaman materi berisikan materi yang menyediakan tulisan dan gambar

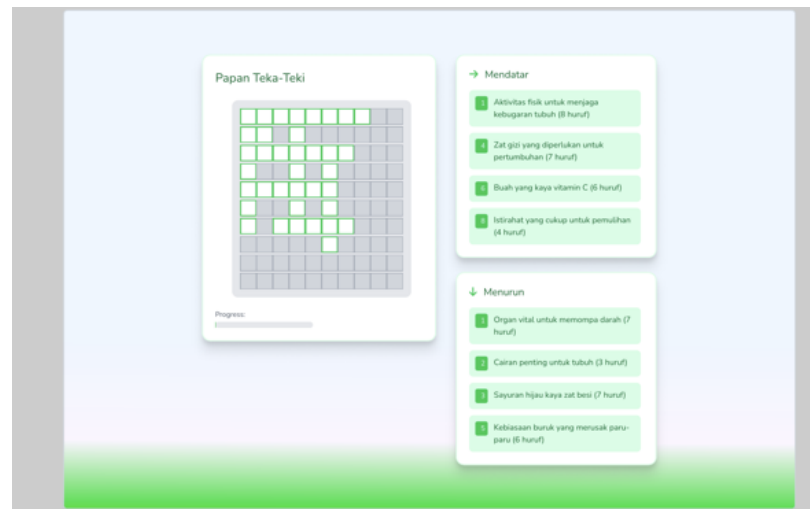
5) Halaman mini quiz



Gambar 3. 5 Mini Quiz

Halaman mini quiz berisikan soal sebanyak 15 soal yang membahas tentang perilaku seksual sebagai evaluasi pemahaman siswa setelah membaca materi yang disediakan.

6) Halaman permainan



Gambar 3. 6 Permainan

Halaman permainan berisikan game sederhana seperti teka-teki silang dan permainan yang dikonsep seperti permainan Super Mario Bros dimana di dalam permainan tersebut terdapat misi menyelesaikan rintangan. Dan di sela-sela rintangan terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

- b. Penyusunan penilaian produk, yaitu checklist yang digunakan untuk konsultasi ahli media dan responden uji coba.
3. Pengembangan (*Development*)
 - a. Pembuatan media, membuat website dengan menarik, sesuai dengan manfaat yang diharapkan.
 - b. Validasi, yaitu penilaian terhadap media edukasi oleh validator. Penilaian desain media meliputi unsur dan prinsip desain media.
 - c. Revisi, melakukan revisi media edukasi yang pertama berdasarkan validasi ahli.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media akan digunakan untuk uji coba lapangan dengan 15 partisipan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir dilakukan analisis kelayakan. Jika media dapat diterima maka media tersebut dapat dijadikan alat edukasi tentang perilaku seksual pada usia remaja.

I. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah pengembangan media edukasi berbasis web “Sexophone (*Sex Education on Phone*)” sebagai sarana pengenalan tentang perilaku seksual pada usia remaja.

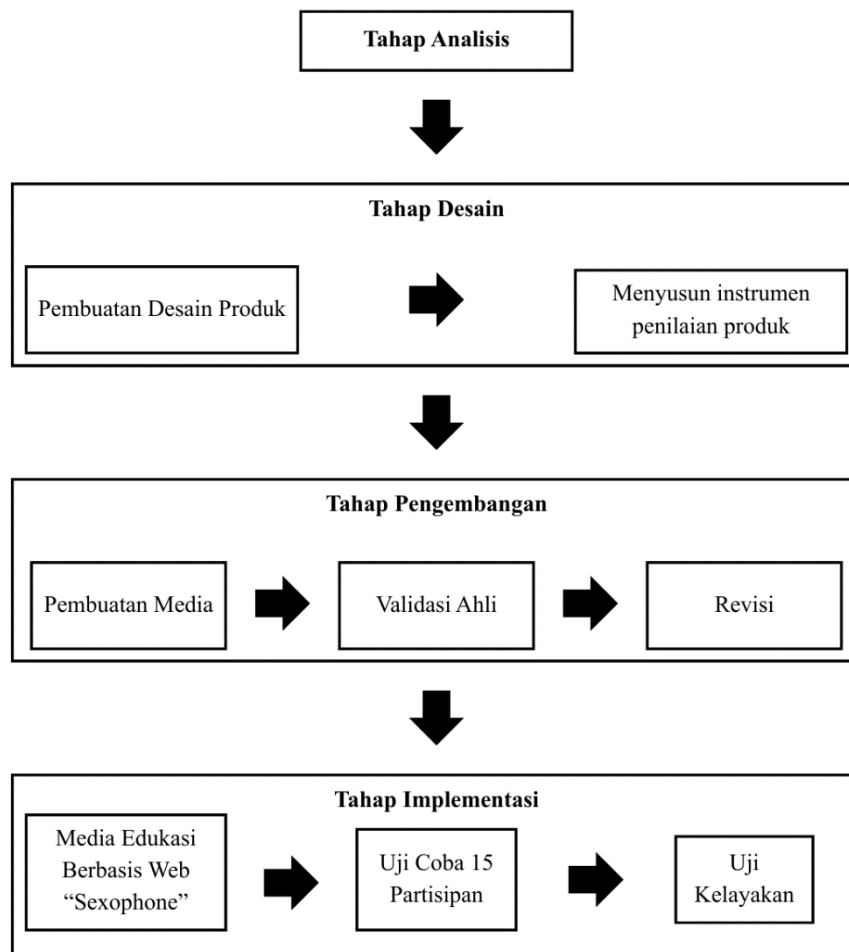
J. Definisi Operasional

Tabel 3. 1 Kerangka Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skor
Perancangan Media Edukasi Berbasis Web (Sexophone) sebagai sarana pengenalan tentang perilaku seksual pada usia remaja 12-16 tahun.	Serangkaian proses yang meliputi analisis kebutuhan, desain, dan perancangan untuk menciptakan sebuah media edukasi berbasis web yang mengimplementasikan fungsionalitas edukasi tentang perilaku seksual pada usia remaja	Mengenalkan perilaku seksual pada remaja meliputi pengertian, jenis, dan dampaknya	-	-
Subvariabel 1. Analisis kebutuhan media edukasi berbasis web (Sexophone) sebagai sarana pengenalan tentang perilaku seksual pada usia remaja 12-16 tahun.	Merupakan suatu proses perencanaan mengembangkan media ditinjau dari kebutuhan dan kemampuan pengguna.	Analisis perencanaan media a. Analisis kebutuhan sasaran b. Analisis kompetensi pengguna media	Lembar Wawancara	-

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skor
2. Perancangan media edukasi berbasis web tentang perilaku seksual pada remaja	Perancangan merupakan kegiatan pembuatan desain dan merancang media yang dibutuhkan sesuai manfaat dan fungsi yang diharapkan	1. Pembuatan Desain 2. Pengembangan desain media edukasi 3. Validasi 4. Revisi	Checklist	Skor: 5 (Sangat Layak) 4 (Layak) 3 (Cukup Layak) 2 (Kurang Layak) 1 (Tidak Layak) Jika nilai Persentase skor: Sangat Layak (81-100%) Layak (61-80%) Cukup Layak (41-60%) Kurang Layak (21-40%) Tidak Layak (<20%)
3. Uji kelayakan	Kelayakan merupakan serangkaian aktivitas pengujian yang dilakukan untuk menentukan apakah media website layak sebagai edukasi tentang perilaku seksual pada remaja usia 12-16 tahun, yang meliputi tahap uji coba dengan 15 partisipan.		Checklist	Skor: 5 (Sangat Layak) 4 (Layak) 3 (Cukup Layak) 2 (Kurang Layak) 1 (Tidak Layak) Jika nilai Persentase skor: Sangat Layak (81-100%) Layak (61-80%) Cukup Layak (41-60%) Kurang Layak (21-40%) Tidak Layak (<20%)

K. Kerangka Operasional



Gambar 3. 7 Kerangka Operasional

L. Prosedur Pengumpulan Data

1. Peneliti memperoleh izin penelitian dari Poltekkes Kemenkes Malang Prodi D3 Keperawatan Blitar
2. Menentukan responden yang sesuai dengan kriteria subyek penelitian
3. Melakukan wawancara pada guru MTsN 5 Kediri untuk menganalisis perencanaan program dan menganalisis kebutuhan sasaran penggunaan media edukasi berbasis web "Sexophone" tentang perilaku seksual pada remaja, dengan uraian sebagai berikut.

- a. Menjelaskan mengenai fungsi, kelemahan, dan kelebihan produk kepada responden
4. Menjelaskan maksud dari penelitian serta instrumen yang digunakan kepada subjek penelitian, kemudian meminta partisipan untuk mengisi lembar (*informed consent*) sebagai tanda bahwa mereka setuju untuk terlibat dalam kegiatan penelitian tersebut.
5. Akan dilakukan penilaian terhadap produk oleh validator. Penilaian kelayakan produk yang meliputi aspek kemudahan, aspek kemudahan, aspek kepraktisan, dan aspek kenyamanan. Hasil dari penilaian digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.
6. Revisi media oleh validator akan digunakan untuk uji coba lapangan dengan 15 partisipan, sebagai berikut.
 - a. Pengertian dan tujuan media edukasi berbasis web “Sexophone” tentang perilaku seksual.
 - b. Penggunaan media edukasi berbasis web “Sexophone” tentang perilaku seksual.
 - c. Demonstrasi media edukasi berbasis web “Sexophone” tentang perilaku seksual
7. Setelah uji coba, media akan dinilai kelayakannya sebagai media edukasi oleh partisipan.
8. Menjelaskan maksud dari penelitian serta instrumen yang digunakan kepada subjek penelitian, kemudian meminta partisipan untuk mengisi lembar

(*informed consent*) sebagai tanda bahwa mereka setuju untuk terlibat dalam kegiatan penelitian tersebut.

9. Hasil dari penilaian partisipan akan digunakan sebagai masukan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

M. Cara Pengolahan Analisis Data

1. Analisis Data Perancangan Media
 - a. Analisis data diperoleh dengan cara deskriptif terhadap dosen dan guru untuk identifikasi kebutuhan media, sehingga mendapatkan data yang diolah dalam bentuk kalimat atau kata-kata.
 - b. Feedback dari dosen dan guru digunakan untuk revisi media
2. Analisis Data
 - a. Penentuan tingkat kelayakan diperoleh dengan cara membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan skor ideal (N).

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Skor

ΣR = Jumlah Keseluruhan skor yang diberikan per-responden

N = Jumlah keseluruhan skor dalam satu item

Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara naratif untuk memberikan gambaran mengenai tingkat keberterimaan media edukasi.

Skor penilaian:

Tabel 3. 2 Skor Penilaian

Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-60%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

N. Rencana Kegiatan

Tabel 3. 3 Rencana Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																				
2	Pengurusan izin																				
3	Analisa Kebutuhan																				
4	Pengembangan Media																				
5	Validasi Ahli																				
6	Uji Coba Lapangan																				
7	Penilaian Kelayakan																				
8	Pengolahan dan analisis data																				
9	Penyusunan laporan penelitian																				
10	Penyajian laporan																				

O. Etika Penelitian

1. *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Sebelum menyerahkan lembar persetujuan, peneliti terlebih dahulu menyampaikan maksud serta tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Apabila

calon partisipan menyetujui untuk terlibat, maka mereka akan diminta menandatangani lembar persetujuan tersebut. Sebaliknya, jika ada calon responden yang tidak bersedia, peneliti tidak akan memaksakan dan akan mencari partisipan lain yang bersedia ikut serta dalam penelitian ini.

2. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Setiap individu memiliki hak-hak mendasar, termasuk hak atas privasi. Untuk menjaga kerahasiaan partisipan, peneliti tidak mencantumkan identitas atas nama pada lembar pengumpulan data.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Informasi dan data yang diperoleh dari responden dalam penelitian ini dijamin kerahasiaannya oleh peneliti. Hanya sebagian informasi tertentu yang dapat diungkapkan untuk kepentingan publik. Setiap individu memiliki hak asasi, termasuk hak atas privasi. Dalam menjaga kerahasiaan identitas responden, peneliti tidak menuiskan nama pada lembar pengumpulan data.