

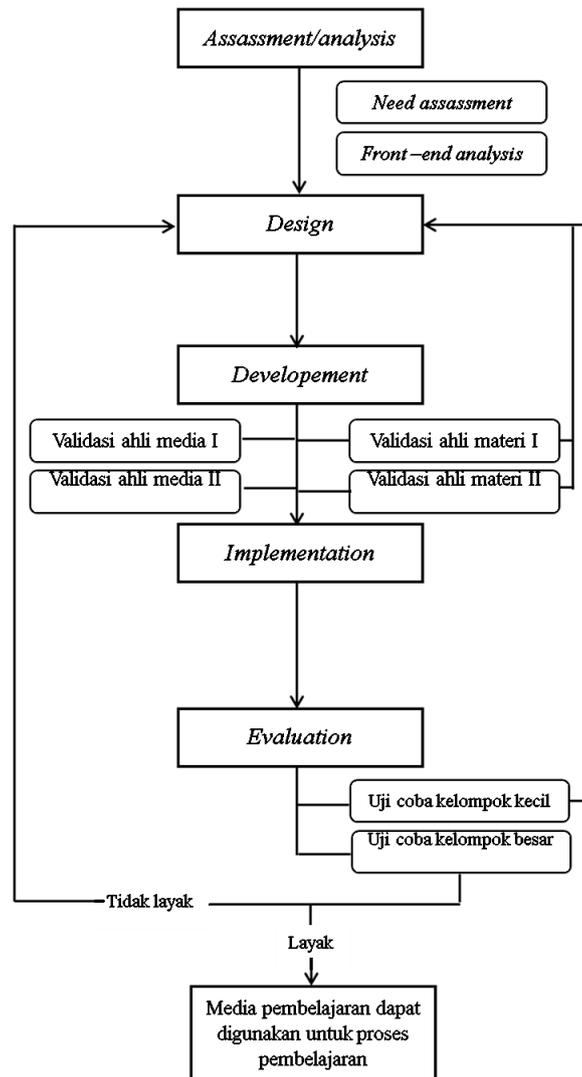
BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dikenal dengan singkatan R&D, yaitu suatu metode yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk serta menguji validitas dari produk sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam bidangnya terutama pendidikan. Sugiyono (2019, p.754) berpendapat metode penelitian ilmiah untuk melakukan kegiatan penelitian, perancangan, produksi serta pengujian validitas produk yang telah dihasilkan. Maka peneliti menyimpulkan bahwa R&D memiliki definisi rangkaian dan langkah penelitian yang terdiri dari beberapa tahapan sampai akhirnya menghasilkan produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan (R&D) dirasa memiliki kecocokan apabila digunakan karena tujuan penelitian ini tidak menemukan media yang baru sebagai suatu wujud upaya menerapkan/menguji cobakan media tersebut pada pembelajaran matematika trigonometri sub materi sudut rangkap.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan (Lee & Owens, 2004) yakni ADDIE menurut yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan) & *Implementation* (uji coba), dan *Evaluation* (evaluasi). Di bawah ini merupakan tahapan pengembangan ADDIE.



Gambar 3.1 Tahapan pengembangan media pembelajaran

(1) *Assessment/Analysis*

Tahap analisis merupakan tahapan awal dalam proses pengembangan produk, tahapan ini diperlukan guna menganalisis kelayakan serta prasyarat yang perlu diperhitungkan dalam pengembangan produk. Pada dasarnya tahap ini diawali dengan masalah dan kebutuhan yang muncul, lalu dikumpulkan informasi yang relevan agar sesuai dengan kebutuhan sarannya. Tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi proses pembelajaran matematika yang digunakan pada sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui masalah yang dihadapi peserta didik dan guru dalam pembelajaran matematika. Serta wawancara dengan guru yang

terlibat dalam proses pembelajaran matematika. Terdapat beberapa aspek yang perlu dianalisis sebelum melakukan pengembangan produk agar nantinya media yang dibuat dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kesesuaian kebutuhan dari peserta didik

(a) *Need Assessment*

Pada tahap ini, peneliti menentukan kesenjangan yang ada pada situasi yang sebenarnya dengan kondisi yang seharusnya. *Need assessment* yang dilakukan termasuk ke dalam jenis *felt need* atau kebutuhan yang dirasakan. Peneliti melakukan analisa awal dengan melakukan wawancara terhadap salah satu guru matematika untuk mengetahui kesenjangan tersebut, diantaranya terkait permasalahan yang ada dalam pembelajaran matematika, penggunaan media, model, dan metode dalam pembelajaran.

(b) *Front-End Analysis*

Setelah menemukan kesenjangan, maka penelitian dilanjutkan dengan menentukan cara untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Peneliti mengembangkan Media Pembelajaran yang diharapkan dapat membantu mengatasi kesenjangan tersebut, yaitu mengembangkan Media Pembelajaran dalam bentuk digital Media Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Untuk membuat media tersebut dibutuhkan beberapa analisis yang lebih spesifik, diantaranya *audience analysis*, *technology analysis*, *media analysis*, dan *extant-data analysis*. Adapun hal-hal yang dianalisis diantaranya sebagai berikut.

- a. *Audience analysis*: mengidentifikasi kondisi peserta didik.
- b. *Technology analysis*: mengidentifikasi teknologi yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran serta teknologi yang tersedia untuk penggunaan media yang telah diproduksi.
- c. *Media analysis*: memilih tipe media yang sesuai untuk media pembelajaran.
- d. *Extant-data analysis*: mengidentifikasi silabus pembelajaran.

(2) *Design*

Tahap desain merupakan proses sistematis dalam perancangan konsep atau konten yang akan disajikan dalam produk. Tahapan ini bertujuan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran berdasarkan draft yang telah dirancang sehingga produk yang dihasilkan sesuai. Tahap desain pada penelitian ini berupa perencanaan sebagai berikut:

a. Pembuatan struktur navigasi

Struktur navigasi merupakan diagram alur yang menghubungkan antara beberapa konten media pembelajaran yang telah disiapkan agar menjadi tampilan yang interaktif dan menjadi kesatuan yang utuh.

b. Pembuatan *storyboard*

Storyboard atau desain antarmuka, merupakan gambaran tampilan rancangan visual yang terdiri dari halaman media pembelajaran trigonometri sudut rangkap berbantuan *smart apps creator 3* terhadap kemampuan pemahaman konsep.

c. Pengumpulan bahan- bahan

Tahap pengumpulan bahan-bahan adalah tahap pengumpulan bahanbahan yang digunakan pada media seperti materi, *background*, tombol menu, tombol fungsi, serta kebutuhan visual lainnya.

d. Penyusunan Instrumen validasi dan Ahli

Pada tahap penyusunan instrumen validasi dan ahli ini merupakan tahap dimana peneliti membuat instrumen penelitian yang nantinya akan diberikan kepada ahli materi, ahli media untuk melihat media yang dikembangkan apakah sudah dapat dikatakan layak untuk diimplementasikan atau belum.

(3) *Development & implementation*

Tahan pengembangan merupakan tahap realisasi pembuatan produk media pembelajaran yang telah dirancang atau di desain pada *layout* sebelumnya.

a. Tahap pengembangan media.

Tahap ini merupakan tahap dimana desain yang telah tersusun atau terencana sebelumnya kemudian di tindak lanjuti. Tahap ini dilakukan proses pembuatan aplikasi dengan melakukan menggabungkan materi, *background*, ikon, tombol, dan soal sesuai dengan rancangan ke dalam *software Smart Apps Creator 3* dan di atur perpindahan dan fungsi tombolnya masing-masing menggunakan fungsi *navigation* dan *intersection* sehingga perangkat lunak siap untuk di gunakan menjadi produk awal media pembelajaran trigonometri.

b. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang telah di rancang pada tahap desain kemudian disusun dan dikonsultasikan dengan Validator instrumen. Instrumen yang di kosultasikan adalah lembar kelayakan tujuan dan isi, lembar kualitas media, lembar respons peserta didik dan

lembar tes penilaian kemampuan pemahaman konsep. Hal ini dilakukan untuk melihat kesesuaian butir soal pada instrumen dengan tujuan media pembelajaran yang ingin di capai. Dan untuk meminimalisir multitafsir dari tiap butir pertanyaan yang telah di buat.

c. Validasi Ahli

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Ditahap ini di lakukan validasi materi kepada ahli materi untuk memastikan kesesuaian materi yang sudah dikumpulkan. Dilanjutkan dengan dilakukan validasi media kepada ahli media untuk memastikan kesesuaian tujuan produk dengan rancangan.

d. Uji Coba Produk

Tahap uji coba merupakan tahap penerapan aplikasi media pembelajaran. Tahap ini bertujuan agar peneliti mendapatkan tinjauan balik dari produk pengembangan yang telah diproduksi. Tahapan ini dilakukan setelah revisi tahap 1 yang diberikan oleh ahli selesai di finalisasi. Uji coba produk di lakukan melalui dua tahapan yakni uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik, dan uji coba lapangan yang dilakukan pada 20 peserta didik.

(4) *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan adalah tahapan terakhir pada model ADDIE ini tahapan ini bertujuan untuk mengukur hasil ke capaian suatu produk pengembangan yang telah dilaksanakan pada saat penerapan. Pada penelitian teridiri evaluasi dua tahap yakni tahap evaluasi angket untuk uji coba produk dan tahap evaluasi uji kemampuan pemahaman konsep dengan pengisian lembar tes kemampuan pemahaman konsep. Hasil angket dan tes kemampuan pemahaman konsep yang telah diisi tersebut dianalisis dan dievaluasi untuk mengetahui kualitas, kelayakan dan nilai manfaat media pembelajaran yang dibuat.

3.2 Sumber Data Penelitian

Menurut spradley (dalam Sugiono 2019 , p.301) dalam penelitian kualitatif istilah populasi digantikan dengan *social situation* yaitu situasi sosial yang mencakup tiga elemen yakni, tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.

a. Tempat (*place*)

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Kota Tasikmalaya yang beralamat di Komplek Pondok Pesantren Mathalul Khaer Cintapada Setianegara, Cibereum, kota Tasikmalaya, Jawa Barat, dimana sekolah tersebut dipilih sebagai tempat dilaksanakannya penelitian Pengembangan media pembelajaran trigonometri sudut rangkap Berbantuan *smart apps creator 3* terhadap kemampuan pemahaman konsep dengan sub materi sudut rangkap.

b. Pelaku (*actor*)

Pada penelitian ini terbagi menjadi dua data, yaitu data hasil uji kelayakan (*validator*), data hasil uji coba terbatas. Data hasil uji kelayakan media pembelajaran terdiri dari validasi ahli media pembelajaran yang di validatori oleh dosen pendidikan matematika unsil yang menguasai dan ahli di bidang design multimedia, *software* atau aplikasi perangkat lunak terkhusus teknologi pendidikan. Uji kelayakan aplikasi media pembelajaran selanjutnya ialah validasi ahli materi, yang diperoleh dari ahli materi yang berasal dari dosen pendidikan matematika UNSIL dan Guru Mata Pelajaran yang bersangkutan.

Pada penelitian ini subjek uji coba pada peserta didik kelas XI MIPA di MAN 3 Kota Tasikmalaya. Pada pelaksanaannya pemilihan subjek uji coba yakni peserta didik yang bersedia mengikuti pembelajaran secara terpisah dan memiliki jenis *smartphone* yang sesuai dengan kriteria penginstallan aplikasi media pembelajaran yang telah ditentukan.

c. Aktivitas (*activity*)

Aktivitas pada uji coba terbatas pada penelitian ini dilakukan oleh peserta didik dengan mengikuti panduan penginstallan dan penggunaan aplikasi yang telah diberikan dilanjutkan dengan kegiatan pemahaman dan pembelajaran dari materi yang telah disediakan serta pengerjaan soal latihan yang tersedia pada aplikasi media pembelajaran dan diakhiri dengan pengisian angket atau lembar penilaian dengan tujuan untuk mengetahui penilaian dari peserta didik terhadap aplikasi media pembelajaran tersebut serta lembar tes kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

3.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis yang dilakukan peneliti dengan tujuan memperoleh data-data yang relevan, sesuai dan akurat dengan tujuan yang

telah dirancang. Menurut Sugiyono (2019, p.410) bahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari kuesioner, observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

(1) Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah secara tidak terstruktur yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari narasumber. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini sebagai bentuk studi pendahuluan. Pertanyaan yang diajukan bersifat sangat terbuka sehingga peneliti bebas mengajukan pertanyaan lain sesuai dengan situasi, kondisi dan juga kebutuhan. Wawancara ini dilakukan untuk dapat mengetahui karakter peserta didik secara keseluruhan, media apa saja yang di gunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta masalah apa saja yang dihadapi pendidik dan peserta didik ketika menggunakan media tersebut.

(2) Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini diberikan kepada beberapa pihak terkait diantaranya ahli media, ahli materi, guru yang bersangkutan serta peserta didik. Menurut Sugiyono (2019, p.234) kuesioner adalah teknik teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan dan juga pertanyaan dalam bentuk tertulis yang nantinya diberikan kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini kuesioner digunakan untuk melihat dan mengetahui kelayakan dari aplikasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Jenis kuesioner yang digunakan ialah berupa angket.

(3) Tes Kemampuan Pemahaman Konsep.

Tes kemampuan pemahaman konsep pada materi trigonometri sudut rangkap ini bertujuan untuk memperoleh data dan bahan pengamatan mengenai pengembangan media pembelajaran trigonometri sudut rangkap Berbantuan *smart apps creator 3* terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Soal yang digunakan ialah soal essay yang telah disetujui dan dikonsultasikan dengan validator, sehingga data dengan kemampuan pemahaman konsep trigonometri sudut rangkap peserta didik diperoleh dengan memberikan tes kemampuan pemahaman trigonometri sudut rangkap.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah dalam suatu penelitian. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Yusup (2018) bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengumpulkan data atau mengukur objek dari suatu variabel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk menguji kelayakan media dan menguji kegunaan media pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep pada materi trigonometri. Berikut instrumen yang digunakan pada penelitian ini

1. Lembar Penilaian Instrumen Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran dapat diukur berdasarkan kualitas isi dan tujuan dan kualitas teknik walker & Hess dalam (Arsyad, 2019). Penilaian berisi kuesioner, tujuannya untuk meninjau perangkat lunak media pembelajaran yang akan diisi oleh para ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Kualitas Kelayakan Media

Kriteria	Kualitas Tujuan dan Isi	Jumlah Pernyataan	Kualitas Teknik	Jumlah Pernyataan
1	Ketepatan	4	Keterbacaan	2
2	Kepentingan	3	Tampilan	2
3	Kelengkapan	2	Kemudahan	4
4	Keseimbangan	2	Pengelolaan Aplikasi	2
5	Minat/ perhatian	2	Penanganan jawaban	2
6	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	2	pendokumentasian	1

2. Lembar Penilaian Respons Peserta Didik

Penelitian ini disusun berdasarkan kriteria kualitas isi instruksional dalam walker & Hess dalam (Arsyad, 2019). Respons Peserta Didik, Penilaian berisi kuesioner, tujuannya untuk mengetahui respons peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi -kisi Respons Peserta Didik

No.	Kualitas Respon peserta didik	Jumlah Pernyataan
1	Memberikan kesempatan belajar	2
2	Memberikan bantuan untuk belajar	3
3	Kualitas memotivasi	1
4	Fleksibilitas instruksional	2
5	Kualitas sosial interaksi instruksional	2
6	Kualitas penilaian	2
7	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	2

3. Lembar Penilaian Tes Hasil Pemahaman Konsep Trigonometri Sudut Rangkap .

a. *Face Validity*

- 1) Soal sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.
- 2) Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

b. *Content Validity*

Soal mampu mengidentifikasi indikator Kemampuan pemahaman konsep trigonometri pada materi sudut rangkap, meliputi.

- 1) Peserta didik dapat menyatakan ulang sebuah konsep rumus- rumus secara lengkap berdasarkan dari permasalahan yang diberikan.
- 2) Peserta didik dapat mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan terpenuhinya persyaratan yang membentuk konsep.
- 3) Peserta didik dapat menerapkan dan bukan menerapkan trigonometri dalam kehidupan sehari- hari.
- 4) Peserta didik dapat dapat menyajikan konsep trigonometri sudut rangkap dalam berbagai macam representasi matematis baik berupa gambar, seketsa maupun model matematikanya.
- 5) Peserta didik dapat mengembangkan syarat cukup suatu konsep trigonometrisudut rangkap.
- 6) Peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan prosedur mana yang digunakan dalam memecahkan masalah trigonometri sudut rangkap.

- 7) Peserta didik dapat mengaplikasikan konsep algoritma dari materi trigonometri sudut rangkap pada saat memecahkan masalah.

Tabel 3.3 Kriteria *Face Validity* Lembar Pemahaman Konsep

No Soal	Kriteria <i>Face Validity</i>	Jumlah Soal
1	Soal sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku	3
2		
3		
1	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dipahami dan tidak menimbulkan salah pengertian	
2		
3		

Tabel 3.4 Kriteria *Content Validity* Lembar Pemahaman Konsep

No Soal	Kriteria <i>Content Validity</i>	Jumlah Soal
1	Peserta didik dapat menyatakan ulang sebuah konsep rumus-rumus secara lengkap berdasarkan dari permasalahan yang diberikan.	3
2	Peserta didik dapat mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan terpenuhinya persyaratan yang membentuk konsep.	
2	Peserta didik dapat menerapkan dan bukan menerapkan trigonometri dalam kehidupan sehari-hari.	
3	Peserta didik dapat menyajikan konsep trigonometri sudut rangkap dalam berbagai macam representasi matematis baik berupa gambar, seketsa maupun model matematikanya.	
2	Peserta didik dapat mengembangkan syarat cukup suatu konsep trigonometri sudut rangkap.	
3		
3	Peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan prosedur mana yang digunakan dalam memecahkan masalah trigonometri sudut rangkap.	

No Soal	Kriteria <i>Content Validity</i>	Jumlah Soal
2	Peserta didik dapat mengaplikasikan konsep algoritma dari materi trigonometri sudut rangkap pada saat memecahkan masalah.	
3		

3.5 Teknik Analisis Data

a. Teknik Analisis Data Uji Kelayakan Aplikasi

Setelah data terkumpul dari lembar penilaian yang telah diisi oleh validasi dan juga angket yang telah diisi oleh peserta didik selanjutnya data diolah berdasarkan skala diferensial semantik dengan skala 1 sampai dengan 5, dengan analisa menggunakan *skala likert* untuk mengukur kelayakan produk media pembelajaran yangtelah dikembangkan. Data yang telah diolah mengadaptasi dari Arikunto (dalam Damayanti et al., 2018).

Tabel 3.5 Penskoran Skala likert

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat baik	5

Setelah data yang diperoleh berdasarkan skala di atas sudah terkumpul, maka data tersebut akan dihitung berdasarkan rumus berikut:

$$H_{(x)} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

$H_{(x)}$ = Persentase Hasil

Setelah didapatkan Persentase hasil skor dari perhitungan instrumen, menurut Arikunto (dalam Damayanti et al., 2018).dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria tabel berikut .

Tabel 3.6 Klasifikasi Kriteria Kelayakan Media

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

Tabel 3.7 Klasifikasi Kriteria Respons Peserta Didik

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan analisis persentase, media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak apabila persentase uji coba skor rata-rata yang dihasilkan minimal memiliki nilai 61% dari masing masing lembar penilaian yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik.

b. Teknik Analisis Data Tes Hasil Pemahaman Konsep Trigonometri

Untuk melihat kemampuan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan aplikasi di berikan tes yang memuat soal-soal essay. Analisis data yang dilakukan berdasarkan rubrik penskoran kemampuan pemahaman konsep trigonometri peserta didik.

Berdasarkan rubrik penskoran kemampuan pemahaman konsep matematis

Tabel 3.8 Penskoran Tes Kemampuan Pemahaman Konsep trigonometri

Kategori	Skor
Tidak memuaskan	0
Kurang memuaskan	1
Cukup memuaskan	2
Memuaskan (superior)	3

Setelah data yang diperoleh berdasarkan skala di atas sudah terkumpul, maka data tersebut akan dihitung berdasarkan rumus berikut:

$$H_{(x)} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

$H_{(x)}$ = Persentase Hasil

Setelah didapatkan Persentase hasil skor dari perhitungan instrumen, dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria tabel berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Kemampuan Pemahaman konsep

Persentase	Kriteria
81% -100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Selanjutnya untuk mengetahui pemahaman konseppeserta didik setelah menggunakan produk, didapat dari nilai akhir peserta didik dari tes kemampuan pemahaman konsep. Menurut Ahmad muhli dalam(Farida et al., 2019) apabila 75% peserta didik mencapai taraf keberhasilan minimal maka pembelajaran dikatakan efektif. Pada penelitian ini indikator keberhasilan (IK) diambil dari nilai tes kemampuan pemahaman konsep yang di terapkan pada materi trigonometri. Jadipenggunaan produk dikatakan efektif apabila $IK > 75\%$. Untuk Mengetahui besaran IK digunakan rumus sebagai berikut.

$$IK = \frac{\text{Jumlah Peserta didik mencapai KKM atau Lebih}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta didik}} \times 100\%$$

3.6 Waktu dan Tempat Penelitian

A. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Januari 2022 sampai dengan bulan Juli 2023. Jadwal waktu penelitian yang dilaksanakan di susun pada tabel berikut ini.

Tabel 3.10 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan (2022)				Bulan (2023)		
		Jan	Feb	Mar	Jun	Mei	Jun	Jul
1	Mendapatkan SK bimbingan							
2	Pengajuan judul							
3	Pembuatan proposal							
4	Seminar proposal							
5	Pembuatan Media pembelajaran							
6	Validasi Instrumen dan media							
7	Pengajuan Surat perizinan							
8	Pelaksanaan penelitian ke kelas							
9	Pengolahan data dan analisis data							
10	Penyusunan skripsi							
11	Pelaksanaan sidang skripsi tahap 1							
12	Pelaksanaan sidang skripsi tahap 2							

B. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Kota Tasikmalaya, di Komplek Pondok Pesantren Mathlaul Khaer Cintapada Setianegara, kec Cibereum, kota Tasikmalaya, Jawa Barat 46156 dengan no.Telp/Fax (0265)7524347. MAN 3 Kota Tasikmalaya terakreditasi A dengan 2 Jurusan yakni MIPA dan IPS dengan jumlah peserta didik 209 orang yang terdiri dari 79 laki-laki dan 130 perempuan, dengan kepala sekolah Bapak Ahmad Farid Hadiyana.