

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan media *videoscribe* tentang gaya belajar untuk seluruh peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yaitu kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dimulai pada bulan Agustus 2017 dan diakhiri pada bulan Juli 2018. Detail terlampir pada lampiran ke 5.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model ADDIE. R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan yang tidak hanya bersifat materi, seperti buku teks, film pembelajaran, tetapi juga termasuk prosedur dan proses seperti metode pengajaran dan metode pengelolaan pembelajaran Borg & Gall dalam (Priyanto, 2009). ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluation* atau dalam bahasa Indonesia diartikan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan

evaluasi. ADDIE model menjelaskan sebuah proses yang diterapkan pada desain instruksional untuk menghasilkan peristiwa-peristiwa pembelajaran internasional (Branch, 2009).

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Pada tahap analisis yang akan dilakukan yaitu sesuai dengan tahapan analisis yaitu antara lain (Branch, 2009):

a. Validasi kesenjangan

Peneliti akan melakukan kegiatan wawancara kepada guru Bimbingan dan Konseling serta menyebarkan kuesioner kepada seluruh peserta didik dari kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat. Wawancara dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan pedoman wawancara.

b. Menentukan tujuan instruksional

Tujuan dari pengembangan media *videoscribe* dalam penelitian yaitu agar layanan Bimbingan dan Konseling yang diselenggarakan di kelas X MAN 3 Jakarta Pusat menggunakan media yang baik dan mengikuti perkembangan zaman seperti sekarang. Penggunaan media yang menarik tentunya akan membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti layanan yang diselenggarakan dan materi yang dibahas dalam layanan pun

akan memberikan informasi baru yang mungkin belum diketahui oleh peserta didik sebelumnya.

c. Konfirmasi pengguna yang dituju

Pengembangan media *videoscribe* akan digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling ketika menyampaikan layanan kepada peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat.

d. Identifikasi sumber daya yang diperlukan

Sumber daya yang diperlukan dalam pengembangan media *videoscribe* yaitu konten yang ada dalam *videoscribe*, teknologi yang digunakan seperti aplikasi *videoscribe*, fasilitas yang tersedia di sekolah seperti *LCD*, laptop, proyektor, *speaker* dan Sumber Daya Manusia (SDM) meliputi guru Bimbingan dan Konseling yang akan menggunakan atau membuat.

e. Menentukan instruksional desain yang potensial

Menggunakan instruksional desain model ADDIE untuk mengembangkan media *videoscribe* dengan materi gaya belajar.

f. Membuat sebuah rencana proyek

Rencana proyek dibuat berdasarkan data kesenjangan yang telah diperoleh. Proyek yang akan dibuat yaitu pengembangan media *videoscribe* dengan pemilihan materi gaya belajar untuk peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat. Proyek akan dibuat dengan berpedoman pada instruksional desain model ADDIE.

2. Desain

Pada tahap desain yang akan dilakukan yaitu sesuai dengan tahapan desain yaitu antara lain (Branch, 2009):

a. Melakukan inventori tugas

Inventori tugas dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat dan melakukan wawancara kepada dua orang guru Bimbingan dan Konseling yang ada di MAN 3 Jakarta yang didalamnya membahas mengenai desain yang akan digunakan dalam pengembangan media *videoscribe*. Konten yang akan ada dalam kuesioner tersebut yaitu mengenai durasi yang digunakan, penggunaan warna, pemilihan jenis musik untuk dijadikan sebagai *backsound*, penggunaan gambar atau animasi, ukuran tulisan, materi yang akan dibahas dalam pengembangan media *vide* *scribe* yaitu mengenai gaya belajar serta jenis tulisan yang akan digunakan.

b. Menyusun sasaran kinerja

Menyusun sasaran kinerja merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyusun desain yang akan digunakan dalam pengembangan *videoscribe* sesuai dengan cara kerja *videoscribe*. Penyusunan desain harus disesuaikan dengan cara kerja *videoscribe* agar pengembangan medianya dibuat dengan baik

dan ketika ditampilkan akan menghasilkan media yang menarik sesuai dengan yang diinginkan oleh peserta didik dengan materi gaya belajar.

c. Menghasilkan strategi pengujian

Menghasilkan strategi pengujian merupakan kegiatan membuat strategi untuk membuat konten yang akan dimasukkan dalam *videoscribe* sesuai dengan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat. Membuat strategi pengujian *videoscribe* yang sudah dibuat dengan memasukkan konten dengan desain sesuai dengan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik.

d. Menghitung kembali atas hasil inventori

Menghitung kembali atas hasil inventori merupakan kegiatan untuk mencocokkan antara hasil yang telah dibuat pada *videoscribe* dengan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat. Kesesuaian antara hasil yang sudah ada pada media *videoscribe* dengan hasil kuesioner yang diisi oleh peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat harus dipastikan sudah sesuai sebelum pada akhirnya media tersebut diimplementasikan kepada peserta didik saat proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang akan dilakukan yaitu sesuai dengan tahapan pengembangan yaitu antara lain (Branch, 2009):

a. Menghasilkan konten

Konten yang dihasilkan berupa materi mengenai gaya belajar meliputi jenis-jenis gaya belajar, ciri-ciri gaya belajar dan cara belajar yang bisa ditiru sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang akan ditampilkan pada media *videoscribe*. Konten lain yang terdapat dari produk yang akan dikembangkan yaitu mengenai durasi yang digunakan, penggunaan warna, pemilihan jenis musik untuk dijadikan sebagai *background*, penggunaan gambar atau animasi, ukuran tulisan yang akan menjadi tampilan pada media .

b. Memilih atau mengembangkan media yang mendukung

Media yang dipilih untuk dikembangkan yaitu *videoscribe* dengan desain sesuai dengan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik, tujuannya yaitu agar desain yang digunakan dalam *videoscribe* sesuai dengan yang siswa harapkan serta penyampaian materi pun dapat tersampaikan dengan baik dan peserta didik memiliki pengetahuan baru mengenai gaya belajar.

c. Mengembangkan bimbingan untuk siswa

Mengembangkan bimbingan untuk siswa merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan informasi kepada peserta didik

terkait materi yang akan dibahas pada media *videoscribe*.

d. Mengembangkan bimbingan untuk guru

Mengembangkan bimbingan untuk guru merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan petunjuk penggunaan *videoscribe* tentang gaya belajar.

e. Melakukan revisi formatif

Revisi formatif dilakukan setelah menayangkan media *videoscribe* yang bersifat sementara tersebut dan mendapat penilaian dari ahli media, ahli konten dan 8-20 orang peserta didik. Media akan direvisi sesuai dengan penilaian ahli media, ahli konten dan peserta didik. Tujuan dari revisi formatif yaitu untuk melihat kelayakan atau kualitas dari media tersebut sebelum pada akhirnya ditampilkan kepada seluruh peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat ketika proses layanan berlangsung.

f. Melakukan sebuah *pilot tes*

Hasil revisi formatif yang telah dilakukan merupakan produk dari pengembangan *videoscribe* dengan materi gaya belajar dapat dikatakan layak untuk ditayangkan saat proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung di kelas X MAN 3 Jakarta Pusat.

4. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media yang telah dibuat yaitu *videoscribe* dengan materi gaya belajar kepada

peserta didik pada saat proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung di sekolah pada kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat. Tahap implementasi tidak dilakukan karena tujuan awal penelitian ini yaitu pengembangan media untuk mengetahui gaya belajar peserta didik dan adanya keterbatasan waktu karena peserta didik mulai memasuki liburan semester, sehingga penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan saja. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Muchti Narulsa, Susi Fitri dan Aip Badrujaman yang dilakukan pada tahun 2014 pun tidak menerapkan tahap implementasi karena adanya keterbatasan waktu pengembang dan peserta didik memasuki pekan Ujian Semester.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta didik setelah tahap implementasi dilakukan. Evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penelitian ini melakukan evaluasi formatif yang merupakan bagian dari tahap pengembangan. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh I Made Tegeh dan I Made Kirna yang dilakukan pada tahun 2013 pun tidak menerapkan tahap implementasi karena pengembang hanya mengumpulkan data untuk memperbaiki penyempurnaan produk dengan melakukan evaluasi formatif.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran kualitatif maupun kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana, 2005). Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat. Adapun detail jumlah peserta didik tiap kelas yaitu kelas X IPA 1 sebanyak 32 peserta didik, X IPA 2 sebanyak 32 peserta didik, X IPS 1 sebanyak 36 peserta didik, X IPS 2 sebanyak 34 peserta didik, dan X AGAMA sebanyak 36 peserta didik, jika dijumlahkan total seluruh peserta didik pada kelas X yaitu sebanyak 170 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi (Sudjana, 2005). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *cluster sampling*. Pada penelitian ini jumlah sampel sebanyak 170 kelas. Adapun pengambilan sampel dengan menggunakan rumus Slovin. Adapun detail terlampir pada lampiran ke 2.

F. Pengembangan Media *Videoscribe* Mengenai Gaya Belajar

1. Definisi Konseptual

a. Videoscribe

Videoscribe adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran sebagai media penyampaian informasi dengan kelengkapan konten berupa menyisipkan tulisan atau teks, gambar-gambar, simbol-simbol dan *background* atau musik yang dapat digunakan agar media pembelajaran tersebut lebih menarik dan akan menghasilkan tampilan penyampaian informasi berupa video berbasis audio visual. Gaya belajar merupakan topik yang akan dibahas dalam *videoscribe*.

b. Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam mengelola kemampuan belajar sesuai dengan dirinya untuk proses berfikir dan memahami suatu informasi. Gaya belajar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik.

2. Definisi Operasional

Videoscribe berisi tentang gaya belajar untuk peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat dengan durasi sekitar enam sampai dengan delapan menit. *Videoscribe* dilengkapi dengan konten berupa menyisipkan tulisan atau teks, gambar-gambar, simbol-simbol dan

background atau musik yang dapat digunakan agar media pembelajaran tersebut lebih menarik dan akan menghasilkan tampilan penyampaian informasi berupa video berbasis audio visual. Pengguna *videoscribe* dapat menggunakan gambar pilihan yang disediakan dalam aplikasi *videoscribe*. Pengguna aplikasi dapat berkreasi sekreatif mungkin dengan konten yang telah disediakan untuk menghasilkan suatu media penyampaian informasi yang menarik.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen

ASPEK	INDIKATOR
Visual	1. Mudah mengingat informasi dalam bentuk angka, kata, frasa dan kalimat.
	2. Mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam gambar, grafik, atau diagram.
	3. Memiliki kemampuan visualisasi yang baik.
	4. Memiliki keterampilan visual-spasial yang kuat melibatkan ukuran, bentuk, tekstur dan sudut.
	5. Perhatian dan belajar menafsirkan bahasa tubuh (ekspresi wajah, mata, sikap).
	6. Memiliki kesadaran yang tajam akan estetika, keindahan lingkungan fisik dan media visual.
	7. Menyukai pembuatan dan penggunaan strategi visual saat belajar.
	8. Memiliki sesuatu yang mereka bisa lihat, memeriksa secara detil dan bahkan mungkin menghafal.
Auditorial	1. Dapat mengingat secara akurat rincian informasi yang didengar dalam percakapan.
	2. Memiliki kemampuan bahasa yang kuat, kosa kata yang berkembang dengan baik, dan penghargaan kata-kata.
	3. Memiliki kemampuan komunikasi lisan yang baik dan mampu mengartikulasikan.
	4. Memiliki pendengaran yang baik dan mungkin akan belajar bahasa asing lebih mudah.
	5. Mendengarkan nada, irama dan nada musik dan sering unggul dalam bidang musik
	6. Memiliki ingatan pendengaran yang tajam.

	7. Memiliki strategi pembelajaran yang mengelompokkan atau memproses informasi melalui saluran pendengaran ke memori.
Kinestetik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar dengan terlibat secara langsung. 2. Belajar melalui gerakan, seperti bekerja pada grafik besar, bermain peran atau tarian. 3. Belajar dalam kegiatan yang melibatkan pertunjukan (atlet, aktor, penari). 4. Bekerja dengan tangan dibidang-bidang seperti pekerjaan perbaikan, pemahat atau seni. 5. Berkoordinasi dengan baik, dengan perasaan waktu dan gerakan tubuh yang kuat. 6. Sering bergoyang-goyang atau pindahkan kaki saat duduk. 7. Menggunakan strategi pembelajaran yang melibatkan otot besar dan kecil dalam proses belajar.
Media Pembelajaran	1. Penggunaan media pembelajaran yang menarik.
Audio Visual	1. Penggunaan media yang kekinian.
<i>Videoscribe</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>videoscribe</i>. 2. Ketertarikan terhadap <i>videoscribe</i>. 3. Keefektifan <i>videoscribe</i>.
Konten	1. Durasi yang digunakan.
<i>Videoscribe</i>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Penggunaan warna. 3. Pemilihan jenis musik. 4. Penggunaan gambar atau animasi. 5. Ukuran tulisan. 6. Jenis tulisan.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif

Variabel	Indikator
Media	Daya tarik <i>teaser/opening</i> Ketajaman gambar Kesesuaian gambar dengan materi Keterbacaan, tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, warna huruf Kejelasan uraian Daya tarik Musik Penggunaan bahasa Lama program
Materi	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran Kesesuaian dengan indikator (TPK) Kesesuaian topik dengan materi Kecukupan (<i>sufficiency</i>)

Kejelasan uraian
 Kesesuaian pendekatan
 - Pemberitahuan tujuan/kompetensi
 - Apersepsi
 Kesesuaian metode
 Urutan penyajian (*sequence*)
 Efektifitas & efisien pencapaian kompetensi
 Motivasi belajar
 Kesesuaian dengan karakteristik sasaran (*audience*)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada peserta didik dan melakukan wawancara kepada beberapa guru Bimbingan dan Konseling. Kuesioner dan wawancara dilakukan untuk melakukan asesmen kebutuhan dan evaluasi produk.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan perhitungan *rating scale* dengan rumus sebagai berikut Sugiyono (2009) :

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir.

Penilaian kelayakan media dan kriteria yang digunakan untuk menentukan nilai kelayakan dari suatu produk yang dikembangkan sebagai berikut (Arikunto, 2012):

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kelayakan

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