

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah *VideoScribe* mengenai regulasi diri dalam belajar untuk siswa di SMA N 45 Jakarta, sehingga peserta didik mampu memiliki regulasi diri dalam belajar yang baik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 45 Jakarta Utara

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama empat bulan yaitu pada bulan November 2017 hingga April 2018. Detail dalam penelitian ini akan terlampir dalam lampiran.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013) Model yang digunakan adalah model ADDIE. Istilah ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop,*

Implement dan Evaluation. ADDIE telah banyak diterapkan dalam lingkungan belajar yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Konsep pengembangannya sudah diterapkan sejak terbentuknya komunitas sosial. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif (Branch, 2009). Menurut Brook, Burton dan Lockee (dalam Mahardhika, 2015) model ADDIE tersusun dari lima tahapan proses, yaitu : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. ADDIE merupakan sebuah model yang dikembangkan dari model ID (*Instructional Design*) yang digunakan untuk tujuan pengembangan landasan teoritis desain pembelajaran.

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dengan cara melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebar angket mengenai regulasi diri dalam belajar serta prokrastinasi akademik peserta didik, dan juga mengenai penggunaan media *VideoScribe* dalam kegiatan bimbingan klasikal di kelas. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru BK dan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan baik peserta didik maupun guru BK

dimulai dari aspek media, fasilitas, sumber daya yang diperlukan, pembuatan desain dan sebagainya.

2. Desain (*Design*)

Rancangan yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah sebuah *VideoScribe* mengenai regulasi diri dalam belajar. Dalam video ini berisi mengenai regulasi diri dalam belajar yang harus dimiliki peserta didik, termasuk karakteristik serta aspeknya. Hal-hal yang diperlukan dalam merancang produk yang akan dibuat yaitu narasi pengertian, karakteristik serta aspek regulasi diri dalam belajar, dan contoh penggunaan regulasi diri dalam belajar. Proses desain dilakukan secara detail agar video yang akan dikembangkan bisa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah rancangan telah ditetapkan, selanjutnya adalah tahap pembuatan *VideoScribe*. Pembuatan disesuaikan dengan perencanaan sebelumnya. Setelah *VideoScribe* selesai dibuat, peneliti akan melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional lebih efektif atau tidak (Sugiyono, 2013). Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan pembimbing dalam penelitian ini. Setelah melakukan validasi, hal ini akan memungkinkan peneliti untuk memperbaiki desain produk yang

sudah jadi. Perbaikan seperti kelemahan akan diminimalisir sekecil mungkin oleh peneliti.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan untuk menguji *VideoScribe* mengenai regulasi diri dalam belajar oleh pengguna, yaitu sesuai dengan sampel yang telah ditetapkan. Proses pengimplementasian dilakukan sesuai dengan fungsi dari video tersebut, yaitu sebagai media dalam kegiatan bimbingan klasikal.

Menurut Mardika (dalam Lubis, 2013) tahap ini dikategorikan ke dalam tahap uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui daya tarik media yang dikembangkan bagi peserta didik untuk memperoleh data yang diinginkan dari peserta didik. Penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator (Dasmo, Astuti, & Nurullaeli, 2017), maka penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan terhadap siswa berupa tes yang diberikan setelah implementasi (*post-test*) yaitu dengan cara mengisi tentang *VideoScribe* mengenai regulasi diri dalam belajar yang telah

dikembangkan dan diimplementasikan. Hasil evaluasi diolah dan dijadikan data untuk melakukan perbaikan pada video yang dikembangkan.

Menurut Lubis (2013) pada tahap ini hal yang dilakukan adalah melihat mengenai produk yang dihasilkan, kelayakan media yang telah dihasilkan, tanggapan peserta didik terhadap media serta kekurangan, kelebihan, kendala dan rekomendasi peserta didik. Hal ini tidak dilakukan peneliti karena membutuhkan waktu yang cukup lama dan tujuan awal penelitian ini yang hanya pada tahap pengembangan.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan populasi (Sugiyono, 2008).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 45 yang berjumlah 286 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian unsur populasi yang dijadikan objek penelitian atau sering disebut juga wakil dari populasi yang ciri-cirinya akan diungkapkan dan akan digunakan untuk menaksir ciri-ciri populasi (Noelaka, 2014).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *convenience sampling*. Penggunaan teknik *convenience sampling* merupakan metode pengambilan sampel dengan sampel yang terpilih karena ada di tempat dan waktu yang tepat (Siagian & Sugiarto, 2006).

Sampel yang digunakan peneliti yaitu menggunakan rumus Slovin seperti dibawah ini :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Determinant (batas toleransi error = 0,05)

Jumlah peserta didik untuk sampel :

$$n = \frac{286}{286 \cdot 0.05^2 + 1}$$

=167 peserta didik

Berdasarkan penghitungan tersebut, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 167 peserta didik kelas XI di SMA Negeri 45 Jakarta.

F. *VideoScribe* mengenai regulasi diri dalam belajar

1. Definisi Konseptual

VideoScribe mengenai regulasi diri dalam belajar adalah video pembelajaran yang berisikan mengenai pengertian, penjelasan, serta berbagai komponen lainnya mengenai S regulasi diri dalam belajar yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran agar peserta didik secara metakognitif, motivasional, dan perilaku berperan aktif dalam proses pembelajaran mereka di sekolah.

2. Definisi Operasional

VideoScribe mengenai regulasi diri dalam belajar yang akan dikembangkan terdiri dari tiga isi utama dengan durasi kurang lebih 3-6 menit. Pertama, mengenai tujuan video, kemudian pengertian regulasi diri dalam belajar. Bagian tersebut akan berisikan pengertian secara singkat saja sebagai pembuka. Kemudian yang kedua berisikan mengenai komponen dan karakteristik peserta didik yang memiliki regulasi diri dalam belajar. Hal ini bertujuan untuk memberi informasi mengenai bagaimana peserta didik yang memiliki regulasi diri dalam belajar yang baik. Kemudian yang terakhir adalah tips dan trik untuk bisa meningkatkan kemampuan regulasi diri dalam belajar dan kesimpulan. *VideoScribe* akan berisi tulisan mengenai topik yang sesuai dengan desain, dan terdapat gambar-gambar animasi sebagai pendukung untuk menyampaikan informasi kepada target pengguna.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan instrumen berupa angket yang diberikan kepada siswa. Angket yang digunakan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu angket untuk mengetahui dan menganalisis masalah mengenai media, mengenai regulasi diri dalam belajar responden serta mengenai tingkat prokrastinasi akademik responden. Kemudian juga terdapat angket untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan yang akan ditujukan kepada ahli materi dan ahli media video. Tujuan dari angket evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media *VideoScribe* yang akan dikembangkan peneliti.

H. Kisi-Kisi Evaluasi Formatif

Tabel 3.1
Kisi-kisi evaluasi formatif

| Variabel | Indikator |
|-------------------|---|
| Aspek Isi/ Materi | Kejelasan Uraian Kejelasan Contoh Ketajaman Gambar Kesesuaian Gambar dan Animasi dengan Materi |
| Aspek Media | Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf, warna huruf Daya Tarik Animasi dan Gambar Kejelasan Dialog Penggunaan Bahasa Musik Durasi Transisi |
| Aspek Minat | Mengembangkan Minat Peserta Didik |

I. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa perhitungan *rating scale* digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka presentase

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

Menurut Gonia (dalam Lubis, 2013) setelah dihasilkan persentase dari analisa data, maka selanjutnya tingkat validasi media digolongkan dalam empat kategori:

Tabel 3.2
Kriteria penilaian kelayakan

| Persentase Pencapaian | Interpretasi |
|------------------------------|---------------------|
| 0-25% | Tidak Baik |
| 25-50% | Kurang Baik |
| 50-75% | Baik |
| 75-100% | Sangat Baik |