

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media video tutorial mengenai penulisan lamaran pekerjaan untuk peserta didik kelas XII di SMKN 49 Jakarta.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di dua tempat yang berbeda. Tempat pertama adalah SMKN 49 Jakarta Utara, tempat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan data mengenai kesenjangan. Tempat kedua yaitu Universitas Negeri Jakarta, tempat peneliti untuk menguji kelayakan produk dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan peneliti untuk pengambilan data studi pendahuluan dilaksanakan selama empat bulan, yaitu pada bulan September hingga Desember 2017 (terlampir).

### C. Metode Penelitian

Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, juga merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), serta bersifat *longitudinal* (berproses dalam beberapa tahapan) (Sugiyono, 2008).

Salah satu model penelitian dalam metode penelitian dan pengembangan adalah ADDIE, yang merupakan akronim dari Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*evaluation*), model penelitian ini merupakan sebuah konsep untuk mengembangkan sebuah produk yang efektif dan dapat digunakan untuk mengembangkan produk dalam bidang pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch, 2009).

Kerangka model ADDIE merupakan sebuah proses atau siklus yang berkembang dan berkelanjutan sepanjang proses perencanaan dan pelaksanaan, lima tahapan dalam model ADDIE memiliki tujuan dan fungsinya sendiri dalam masing-masing tahapan tersebut (Peterson, 2003).

## **D. Prosedur Pengembangan**

### 1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahap ini, peneliti harus menganalisis empat hal, yaitu menganalisis target atau sasaran (peserta didik), mengembangkan analisis instruksional, membuat tujuan instruksional, dan analisis obyek pembelajaran untuk ketercapaian tujuan (Aldoobie, 2015).

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi dengan cara melakukan analisis kebutuhan (studi pendahuluan). Peneliti menyebar instrumen berupa angket yang terdiri dari 22 butir pernyataan mengenai media video tutorial dan materi penulisan lamaran pekerjaan kepada seluruh peserta didik kelas XII, serta melakukan wawancara kepada Guru BK dengan pedoman wawancara yang berjumlah tujuh pertanyaan untuk mengetahui lebih lanjut terkait proses bimbingan klasikal di dalam kelas.

### 2. *Design* (Desain)

Dalam tahap ini, peneliti memikirkan instruksi desain yang efektif untuk memfasilitasi target atau sasaran dalam kegiatan belajar dan interaksi dengan materi yang telah dibuat, peneliti juga menyusun dan memfokuskan pada desain asesmen atau penilaian akan topik penelitian, memilih bentuk penyajian, dan membuat strategi instruksional (Aldoobie, 2015).

Produk atau media yang akan dikembangkan yaitu berupa video tutorial. Dalam video tutorial mengenai penulisan lamaran pekerjaan ini, peneliti akan memasukkan informasi mengenai elemen-elemen yang harus dicantumkan dalam lamaran pekerjaan, yaitu (a) kepala surat, (b) gambaran tujuan (visi dan misi) calon pelamar pada posisi yang dilamar, (c) pengalaman kerja, (d) riwayat pendidikan, (e) penghargaan, (f) aktivitas lain yang diikuti, (g) sertifikat dan lisensi, (h) publikasi, (i) keanggotaan dalam organisasi yang bersifat profesional, (j) kemampuan khusus yang dimiliki, (k) informasi personal, dan (l) referensi.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah menghasilkan dan memvalidasi sumber yang dipilih, di tahap akhir pengembangan peneliti juga memilih atau mengembangkan semua alat yang dibutuhkan untuk menerapkan rencana yang telah disusun, mengevaluasi hasil, dan menyelesaikan tahap pengembangan hingga akhir, prosedur umum yang terkait tahap pengembangan yaitu: (a) menghasilkan konten, (b) memilih atau mengembangkan media pendukung, (c) mengembangkan bimbingan untuk peserta didik, (d) mengembangkan pedoman untuk guru, (e) melakukan revisi formatif, dan (f) melakukan uji coba (Branch, 2009).

Pada tahap ini, peneliti akan memulai untuk mengumpulkan media dan alat-alat sebagai pendukung dalam pembuatan video, seperti tempat (lokasi) atau ruangan, pemeran dalam proses pengambilan gambar, skenario atau skrip, kamera (alat perekam) dan kameramen, *laptop*, serta editor untuk penyuntingan gambar. Jika semua media dan alat pendukung sudah siap, maka peneliti akan memulai proses pembuatan video (pengambilan gambar).

Setelah proses pengambilan gambar selesai, maka langkah selanjutnya adalah membuat video tutorial. Video tutorial yang akan dibuat sesuai dengan alur yang telah peneliti susun dalam tahap desain.

Setelah video tutorial telah jadi (selesai dibuat), maka peneliti akan melakukan uji kelayakan pada validator media dan validator materi. Jika dalam melakukan uji kelayakan terdapat koreksi atau masukan yang harus diperbaiki, maka peneliti akan melakukan perbaikan pada video tutorial tersebut.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mempersiapkan (menerapkan) situasi serta kondisi nyata (di lapangan) dan melibatkan target atau sasaran, tahap ini menunjukkan kesimpulan

dari kegiatan pengembangan dan akhir dari evaluasi (Branch, 2009).

Tetapi berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran video tutorial, maka penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Tegeh dan Kirna (2013) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan) saja karena tujuan awal dari penelitian hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan belajar berdasarkan penilaian dari validator atau ahli.

##### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Proses final atau akhir dari penelitian R&D model ADDIE adalah tahap evaluasi, sangatlah penting bagi peneliti untuk mengevaluasi setiap proses dan tahapan yang telah dilakukan guna memastikan bahwa penelitian yang telah dilakukan berjalan sesuai dengan tujuan (Aldoobie, 2015).

Peneliti tidak melaksanakan tahap evaluasi ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, serta berdasarkan tujuan awal

penelitian yang hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dasmo, Astuti, dan Nurullaeli (2017) bahwa pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap development (pengembangan), karena tujuan penelitian hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian dari validator.

## **E. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII di SMKN 49 Jakarta Utara, yang berjumlah delapan kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 285 orang yang dibagi ke dalam lima jurusan yaitu akuntansi (dua kelas), administrasi perkantoran (dua kelas), pemasaran (dua kelas), perbankan syariah (satu kelas), dan multimedia (satu kelas), dengan masing-masing kelas terdiri dari  $\pm 35$  orang.

Akan tetapi, dikarenakan jadwal sekolah yang padat dan pada bulan Desember akan diadakannya UKK (Uji Kompetensi Dasar), maka populasi dalam penelitian ini hanya berjumlah 250 orang dari tujuh kelas (empat jurusan) karena ada satu kelas jurusan perbankan syariah yang tidak ikut serta dalam mengisi angket yang disebar oleh peneliti.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi dikarenakan keterbatasan-keterbatasan atau hal lain, sehingga jumlah yang diambil untuk dijadikan sampel harus benar-benar representatif atau mewakili dari jumlah populasi (Sugiyono, 2008).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*.

*Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel, sedangkan *simple random sampling* adalah cara pengambilan anggota sampel dari

populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri (Sugiyono, 2008).

Cara perhitungan yang digunakan oleh peneliti untuk menentukan jumlah sampel dari populasi adalah dengan rumus Slovin (Setyosari, 2010).

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Estimasi proporsi kesalahan (0,05)

Perhitungan:

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

$$\rightarrow n = \frac{250}{1 + (250 \cdot 0,05^2)}$$

$$\rightarrow n = 153,846 \dots$$

$$= 154 \text{ orang peserta didik}$$

## **F. Video Tutorial Penulisan Lamaran Kerja**

### **1. Definisi Konseptual (Video Tutorial Penulisan Lamaran Kerja)**

Video tutorial penulisan lamaran kerja merupakan video pembelajaran berisikan rangkaian gambar yang memuat mengenai cara penulisan lamaran kerja dan CV yang baik dan benar sesuai dengan elemen-elemen yang harus dicantumkan di dalamnya, dan juga memuat mengenai dokumen penting yang perlu dilampirkan. Elemen pada lamaran kerja ada 7, yaitu: (1) tanggal, (2) nama dan alamat perusahaan, (3) salam pembuka, (4) kalimat pembuka, (5) kalimat isi, (6) kalimat penutup, dan (7) salam penutup. Elemen pada CV ada 11, yaitu: (1) kepala surat, (2) informasi personal, (3) riwayat pendidikan, (4) pengalaman kerja, (5) keanggotaan dalam organisasi, (6) aktivitas lain yang diikuti, (7) sertifikat dan lisensi, (8) penghargaan, (9) kemampuan khusus yang dimiliki, (10) publikasi, dan (11) referensi. Dokumen penting yang perlu dilampirkan pada lamaran kerja adalah (1) CV (daftar riwayat hidup), (2) ijazah, (3) transkrip nilai, (4) sertifikat/penghargaan, (5) foto diri pelamar, (6) kartu identitas, dan lain sebagainya.

### **2. Definisi Operasional (Video Tutorial Penulisan Lamaran Kerja)**

Video tutorial penulisan lamaran kerja yang akan peneliti kembangkan memiliki durasi selama 26 menit (Batubara & Ariani,

2016) dan terdiri dari tiga bagian (Fahrurozi, Maryono, & Budiyanto, 2017).

Bagian pertama (awal) akan menampilkan penjelasan mengenai pembagian isi video, alur seleksi berkas lamaran kerja, definisi lamaran kerja dan elemen yang ada di dalamnya, tutorial penulisan lamaran kerja serta contoh lamaran kerja dan tugas membuat lamaran kerja sesuai elemen untuk peserta didik (9 menit), di bagian kedua akan menampilkan ulasan singkat mengenai pembahasan yang telah ditayangkan pada video sebelumnya, definisi CV dan elemen yang ada di dalamnya, tutorial penulisan CV serta contoh CV dan tugas membuat CV sesuai elemen untuk peserta didik (13 menit), kemudian pada bagian ketiga akan menampilkan penjelasan mengenai dokumen penting yang perlu dilampirkan pada lamaran kerja, contoh dokumennya dan tugas menyusun dokumen yang perlu dilampirkan pada lamaran kerja untuk peserta didik, serta kesimpulan secara keseluruhan dari isi video (4 menit) (Gromik, 2007).

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik atau cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Menyebarkan angket kepada seluruh peserta didik kelas XII di SMKN 49 Jakarta sebagai alat untuk asesmen kebutuhan (*need assessment*) yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam membuat media dan memasukan konten ke dalam video tutorial penulisan lamaran pekerjaan
- b. Melakukan wawancara dengan guru BK untuk mengetahui mengetahui lebih lanjut mengenai proses pemberian bimbingan klasikal di dalam kelas, dan wawancara kepada peserta didik untuk mengetahui jenis model dan konsep video yang diinginkan
- c. Menyebarkan angket evaluasi atau penilaian produk media video tutorial penulisan lamaran kerja kepada ahli media dan ahli materi serta peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Data yang didapat akan diolah menggunakan teknik deskriptif persentase dengan cara mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase kemudian data akan diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, rumus yang digunakan untuk pengolahan data adalah (Fitrianto, Mahliatussikah, & Maziyah, 2011):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$  = Total jumlah skor jawaban responden

$\sum xi$  = Total jumlah skor ideal

100 = Konstanta

Rumus tersebut digunakan untuk menghitung data yang didapatkan melalui studi pendahuluan dan uji *pilot test*. Berikut tabel mengenai kriteria data pada hasil analisis studi pendahuluan:

**Tabel 3.1 Kriteria Analisis Data**

Persentase	Kriteria
P = 0	Tak seorangpun
0 < P < 25	Sebagian kecil
25 ≤ P < 50	Hampir setengahnya
P = 50	Setengahnya
50 < P < 75	Sebagian besar
75 ≤ P < 100	Hampir seluruhnya
P = 100	Seluruhnya

Dalam penilaian valid atau kelayakan media, kriteria yang digunakan untuk menentukan nilai kelayakan produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut (Fitrianto, Mahliatussikah, & Maziyah, 2011):

**Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media**

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
0 – 49	Tidak layak (tidak valid)
50 – 64	Kurang layak (kurang valid)
65 – 74	Cukup layak (cukup valid)
75 – 84	Layak (valid)
85 – 100	Sangat layak (sangat valid)

Kriteria tersebut juga digunakan dalam hasil penilaian peserta didik pada kelayakan media melalui penyebaran angket soal pilihan ganda sejumlah 17 soal.