

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok (penelitian dan pengembangan model ADDIE peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Jakarta).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 11 Jakarta.

2. Waktu penelitian

Penelitian akan dilakukan selama enam bulan yaitu pada bulan Januari sampai Juli 2018. Lebih detail waktu penelitian akan dilampirkan pada lampiran 1.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk

tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen) (Sugiyono, 2009).

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 dan pembelajaran.

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Tujuan dari tahap analisis adalah mengidentifikasi penyebab masalah untuk mengetahui kesenjangan (Branch, 2009).

a. Validasi kesenjangan

Peneliti mengukur kesenjangan dengan melakukan wawancara kepada guru bimbingan dan konseling serta menyebarkan angket untuk meningkatkan media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok yang ditujukan kepada peserta didik SMA Negeri 11 Jakarta kelas X dengan jumlah

responden sebanyak 198 peserta didik. Berdasarkan studi pendahuluan menunjukkan bahwa adanya kesenjangan dari guru bimbingan dan konseling dalam pengembangan media dan kurangnya pemahaman peserta didik untuk meningkatkan motivasi berprestasi.

b. Menentukan tujuan instruksional

Tujuan penelitian ialah mengembangkan media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Jakarta. Adanya media *flipchart* untuk memfasilitasi peserta didik agar memahami materi yang disampaikan serta lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

c. Konfirmasi pengguna yang dituju

Peserta didik yang menjadi pengguna ialah kelas X SMA Negeri 11 Jakarta.

d. Identifikasi sumber daya yang diperlukan

Sumber daya yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran ialah berbagai buku dan jurnal untuk meningkatkan motivasi berprestasi, sumber daya teknologi (*laptop, charger, flashdisk, koneksi internet* dan lainnya), fasilitas pengajaran (*flipchart*), serta sumber daya manusia

(pembuat media, ahli media, ahli materi, guru bimbingan dan konseling, dan peserta didik).

e. Menentukan instruksional desain yang potensial

Peneliti akan membuat media pembelajaran visual dalam bentuk *flipchart* agar peserta didik mampu mengetahui motivasi berprestasi.

f. Membuat sebuah rencana proyek

Peneliti mengatur *flipchart* dengan ukuran 29,7 x 42 cm ke dalam beberapa *slide* yaitu judul materi dan uraian materi. Penjelasan materi berada di belakang *flipchart*.

2. Desain

Tujuan desain adalah memverifikasi penampilan yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai (Branch, 2009).

Langkah-langkah tahap desain adalah sebagai berikut:

a. Melakukan inventori tugas

- 1) Peserta didik mampu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi
- 2) Peserta didik mampu memahami fungsi motivasi dalam berprestasi
- 3) Peserta didik mampu memahami upaya meningkatkan motivasi berprestasi

b. Menyusun sasaran kinerja

Guru bimbingan dan konseling belum pernah memberikan materi untuk meningkatkan motivasi berprestasi menggunakan media *flipchart* di kelas X SMA Negeri 11 Jakarta, oleh karena itu penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik melalui layanan bimbingan kelompok pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Jakarta.

c. Menghasilkan startegi pengujian

Peneliti akan membuat item untuk mengevaluasi peserta didik setelah menerima materi motivasi berprestasi dengan menggunakan *flipchart* saat tahap pengembangan. Peserta didik diharapkan memahami materi untuk meningkatkan motivasi berprestasi.

3. Pengembangan

a. Menghasilkan konten

Kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Konten mulai dikembangkan dari berbagai macam sumber untuk dikembangkan dalam media. Desain media pembelajaran *flipchart*, penggunaan bahasa Indonesia, membuat gambar,

tata letak gambar dan materi, bentuk, ukuran kertas, tektur, warna dan tulisan atau ukuran huruf yang akan diterapkan dan materi menjadi salah satu poin yang harus diperhatikan oleh peneliti.

b. Memilih atau mengembangkan media pendukung

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Jakarta. Media pendukung yang digunakan sebagai referensi adalah buku dan jurnal. Peneliti menggunakan beberapa gambar sebagai referensi untuk masuk kedalam konten *flipchart* sebagai ilustrasi atau contoh.

c. Mengembangkan petunjuk untuk pengguna

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan pembahasan untuk meningkatkan petunjuk penggunaan media *flipchart* untuk pengguna.

d. Melakukan evaluasi Formatif

Peneliti melakukan evaluasi awal kepada ahli materi dan media untuk mendapatkan masukan, setelah itu melakukan uji coba kelompok kecil pada 8-20 orang, untuk menguji apakah media *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi dapat

memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Peneliti akan mencari tahu kekurangan media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi agar melakukan revisi.

e. Melakukan pilot test

Peneliti akan memberikan kembali media pembelajaran *flipchart* yang telah diperbaharui kepada peserta didik setelah dilakukan revisi, setelah uji coba lapangan (*field trial*) untuk mengetahui apakah media dapat digunakan sesuai dengan konteks yang telah direncanakan, yaitu menjadi media pembelajaran yang ringkas dan praktis serta peserta didik dapat memahami materi motivasi berprestasi dengan mudah.

4. Implementasi

Tahap implementasi yaitu memanfaatkan atau menggunakan model *flipchart* tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan dengan melihat tanggapan guru dan peserta didik. Selain itu untuk mengetahui efektivitas media tersebut maka akan dilakukan *pretest* dan *posttest* dalam uji coba terbatas pada peserta didik. Pada penelitian ini peneliti tidak sampai pada tahap ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya (Tegeh & I Made Kirna, 2013).

5. Evaluasi

Tahap evaluasi meliputi *internal* dan *external evaluation*. Evaluasi internal atau evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengetahui kualitas produk. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi dari ahli wawancara dan ahli media serta penelitian dari guru bimbingan dan konseling dan peserta didik. Evaluasi eksternal atau evaluasi sumatif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Pada penelitian ini peneliti tidak sampai pada tahap ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. (Tegeh & I Made Kirna,2013).

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya (Sugiyono, 2008). Populasi dalam penelitian ini ada peserta didik kelas X di SMA Negeri 11 Jakarta sejumlah 198 orang peserta didik. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X di SMA Negeri 11 Jakarta. Adapun detail jumlah peserta didik tiap kelas yaitu kelas X IPS 1 sebanyak

29 peserta didik, X IPS 2 sebanyak 34 peserta didik, X IPS 3 sebanyak 35 peserta didik, X IPA 1 sebanyak 31 peserta didik, X IPA 2 sebanyak 34 peserta didik, dan X IPA 3 sebanyak 34 peserta didik. Jika dijumlahkan total seluruh peserta didik pada kelas X yaitu sebanyak 198 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah bagian (anggota) dari populasi yang diambil secara benar, karena dapat mewakili seluruh populasi secara sah (representatif) (Sugiyono, 2008). Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan *stratified cluster sampling*. Teknik *stratified cluster sampling* digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster. Teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misalnya penduduk dari suatu negara, propinsi atau kabupaten (Margono, 2004). 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 Kelas

$$\text{Jumlah kelas} = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{6}{6 \cdot (0,05)^2 + 1} = 5,91 \text{ (6)}$$

Total = 6 kelas

Jumlah peserta didik untuk sampel : 198 peserta didik.

F. Pengembangan Media

Nama produk untuk penelitian yang dilakukan yaitu media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik.

1. Definisi Konseptual

Penelitian yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan pesan pembelajaran, materi yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran lebih mengefektifkan interaksi antara guru dengan peserta didik. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik. Salah satu media pembelajaran adalah media visual. Media visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan. Media visual mempunyai sifat meningkatkan persepsi, meningkatkan pengertian, mengalihkan transfer, dan meningkatkan retensi karena media visual menggunakan benda yang nyata. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart*. *Flipchart* merupakan media grafis sederhana yang menggunakan simbol atau lambang visual yang menyerupai album atau kalender sebagai *flipbook* yang disusun

dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flipchart* merupakan media cetak yang efektif karena pembuatannya yang relatif murah dan mudah. Topik yang digunakan pada media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* adalah motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok. Motivasi berprestasi adalah suatu usaha melakukan dengan lebih baik untuk mencapai sukses dan keberhasilan dalam kompetisi dengan suatu standar keunggulan serta suatu dorongan yang ada pada seseorang sehubungan dengan prestasi. Motivasi berprestasi juga dapat dikatakan sebagai keinginan untuk menyelesaikan sesuatu untuk mencapai suatu standar kesuksesan.

2. Definisi Operational

Media *flipchart* akan menggunakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 29,7X42cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atas. Pada lembaran-lembaran *flipchart* terdapat materi-materi yang sudah diringkas untuk meningkatkan motivasi berprestasi. Seperti definisi motivasi berprestasi, ciri-ciri motivasi berprestasi, jenis-jenis motivasi berprestasi, faktor-faktor motivasi berprestasi, fungsi motivasi dalam berprestasi, dan upaya meningkatkan motivasi berprestasi. *Flipchart* akan di *design* sedemikian menarik

mengikuti perkembangan zaman agar peserta didik tidak bosan atau tertarik untuk membaca *flipchart* tersebut. Peserta didik mampu memahami motivasi berprestasi.

G. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-Kisi Instrumen
Tabel 3.1

Variabel	Aspek	Indikator	No Item	
Media Pembelajaran Visual dengan Menggunakan <i>Flipchart</i>	Media	1. Interaksi guru dengan peserta didik	1	
	Pembelajaran	Pembelajaran	2. Penyampaian pesan	2 dan 3
			3. Tujuan yang ingin dicapai	4,5, dan 6
			1. Kemampuan meningkatkan persepsi	7 dan 8
	Visual	Visual	2. Kemampuan untuk mengalihkan transfer	9
			3. Kemampuan untuk meningkatkan ingatan	10
			1. Pengetahuan <i>Flipchart</i>	11
	<i>Flipchart</i>	<i>Flipchart</i>	2. Manfaat <i>Flipchart</i>	12, 13, 14, 15, dan 16
			3. Cara menggunakan <i>Flipchart</i>	17
Motivasi Berprestasi	Melakukan sesuatu yang lebih baik	1. Memiliki standar keunggulan	1 dan 2	
		2. Berusaha mencapai sebuah prestasi yang unik	3 dan 4	
		3. Memperhatikan waktu yang panjang untuk tujuan prestasi	5 dan 6	
	Memiliki tanggung jawab-	Memiliki tanggung jawab-	1. Lebih memilih resiko yang	7 dan 8

pribadi untuk hasil prestasinya	moderat (tingkat sedang)	
	2. Berfokus untuk mengerjakan sendiri dengan baik	9 dan 10
Membutuhkan umpan balik dari hasil pekerjaannya	1. Mendapat umpan balik untuk mengetahui sebaik apa pekerjaan yang telah dilakukan	11 dan 12
	2. Mencari tahu sebaik apa mereka dalam memecahkan permasalahan	13 dan 14
Inovatif	1. Melakukan sesuatu berbeda dari sebelumnya	15 dan 16
	2. Berpindah-pindah	17
	3. Menghindari rutinitas	18 dan 19
	4. Aktif dalam mencari informasi baru	20, 21, 22 dan 23

H. Teknik Pengumpulan Data

Data hasil penelitian secara keseluruhan dibagi menjadi dua bagian, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada peserta didik kelas X dan mewawancarai guru bimbingan dan konseling di SMA Negeri 11 Jakarta. Informasi yang didapatkan dianalisis menggunakan teknik *triangulasi* untuk mendapatkan informasi penggunaan media

pembelajaran, pengetahuan untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik melalui layanan bimbingan kelompok.

Data studi pendahuluan untuk kuesioner dibuat dengan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman digolongkan sebagai skala yang menghasilkan kumulatif jawaban yang butir soalnya berkaitan satu dengan yang lain. Hasil wawancara dikategorikan sebagai data kualitatif dan diolah secara terpisah. Hasilnya di uraikan dan di analisis sebagai bagian dari pelaksanaan tahap pengembangan.

Mengukur data angket analisis kebutuhan menggunakan rumus dibawah ini (Hartati dalam Lubis, 2013):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka presentase

f= frekuensi jawaban

n= banyaknya responden

Setelah proses analisis dan penghitungan hasil analisis, maka dilakukan interpretasi menggunakan kategori sebagai berikut (Hendro dalam Setiawan, 2014):

Tabel 3.2 Presentase Analisis Data

Presentase Jawaban	Kriteria
P=0	Tak seorang pun
P= 0-24	Sebagian Kecil
P= 25-49	Hampir Setengahnya
P= 50	Setengahnya
P=51-74	Sebagian besar
P=75-100	Hampir seluruhnya
P= 100	Seluruhnya

I. Teknik Analisis Data

Perhitungan rating scale digunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2009):

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

Keterangan:

P = Angka presentase

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

Selanjutnya hasil persentase pada evaluasi produk akan dianalisis tingkat validasi. Setelah dihasilkan persentase dari analisa data, maka selanjutnya tingkat validasi media digolongkan dalam empat kategori (Gonia dalam Lubis, 2013).

Tabel 3.3 Persentase dan kategori tingkat validitas

Persentase	Kategori
0-25%	Tidak baik
25-50%	Kurang baik
50-75%	Baik
75-100%	Sangat baik