BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan Pengembangan Video Scribe untuk membantu peserta didik mengetahui strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN) pada peserta didik SMAN 15 Jakarta Utara.

B. Tempat dan Waktu Evaluasi

Penelitian ini dilakukan di SMAN 15 Jakarta Utara, dengan jumlah 6 kelas. Pada bulan Agustus 2017 sampai Juli 2018. Secara lebih detail waktu penelitian terlampir pada lampiran 1 Matriks Waktu Penelitian.

C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) yang mengacu pada model ADDIE. Menurut (Sugiyono, 2011) metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran, ataupun alat bantu belajar.

Dalam penelitian ini digunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Menurut (Branch, 2009) ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. ADDIE digunakan dalam lingkungan untuk memfasilitasi pengetahuan dan keterampilan pendidikan selama pembelajaran.

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis atau studi pendahuluan yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

a. Laporan penilaian kerja (Kesenjangan)

Peneliti mengukur kesenjangan dengan melakukan wawancara kepada guru BK dan menyebarkan angket kepada peserta didik mengenai penggunaan video scribe sebagai media informasi mengenai strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN). Berdasarkan studi pendahuluan menunjukan bahwa adanya kesenjangan dari guru bk dalam pengembangan media dan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN) yang dapat menimbulkan dampak negatif. Apabila tidak diberikan tindak

lanjut secara tepat maka peserta didik tidak dapat optimal dalam menghadapi ujian.

b. Daftar tujuan instruksional

Untuk mengembangkan video *scribe* sebagai media informasi mengenai strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN) untuk peserta didik kelas XII di SMAN 15 Jakarta Utara.

c. Karakteristik pengguna

Pengguna adalah peserta didik kelas XII SMAN 15 Jakarta Utara yang akan menghadapi UN.

d. Sumber

Materi dari berbagai buku dan jurnal mengenai video scribe dan mengatasi kecemasan.

2. Desain

Tahap kedua dalam penelitian ini, peneliti akan mendesain media video *scribe* mengenai strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN), sebagai berikut:

a. Melakukan investaris tugas

Peneliti akan melihat tugas perkembangan remaja sesuai standar kompetensi kemandirian peserta didik.

b. Menyebutkan tujuan kinerja

Peneliti menyusun tujuan kinerja dalam pengembangan media video scribe mengenai strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN).

c. Menghasilkan strategi pengujian

Tolak ukur yang digunakan dalam video ini mencapai tujuan atau tidaknya adalah “Peserta didik dapat mengenali strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN).”

3. Pengembangan

Tahap ketiga dalam penelitian ini, peneliti akan menyusun pengembangan sebagai berikut:

a. Menghasilkan Konten

Konten yang ada dalam video antara lain penjelasan mengenai pengertian kecemasan tes, ciri-ciri kecemasan, gejala kecemasan tes, dan strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN). Di dalam video terdapat animasi gambar yang sesuai dengan kecemasan dan cara mengatasinya, tata letak gambar secara sistematik, pemilihan warna pada tulisan dan suara musik maupun suara latar yang sesuai, efek animasi agar peserta didik lebih mudah

memahami isi materi. Video *scribe* yang akan dikembangkan berdurasi 5 – 10 menit.

b. Memilih atau Mengembangkan Media Pendukung

Peneliti akan memilih media pendukung dalam mengembangkan media video *scribe* seperti media untuk mengedit gambar dan suara.

c. Mengembangkan Petunjuk Penggunaan Produk Untuk Peserta Didik dan Guru

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan pembahasan mengenai petunjuk penggunaan produk media DVD video scribe untuk guru BK dan peserta didik.

d. Melakukan Evaluasi Formatif

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif kepada ahli media dan ahli konten mengenai media yang sudah dikembangkan. Hasil dari pelaksanaan ini digunakan untuk merevisi media yang telah dibuat.

e. Melakukan Uji Coba Pilot.

Media video scribe yang telah dikembangkan selanjutnya akan diuji cobakan kepada 10 peserta didik bagian dari proses uji coba pilot.

4. Implementasi

Implementasi dilakukan untuk uji coba video *scribe* oleh pengguna. Tahap implementasi dikategorikan ke dalam tahap uji coba produk bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi atas kemenarikan, keefektifan dan keefisienan media yang dikembangkan bagi peserta didik. Berdasarkan tujuan awal penelitian yaitu pengembangan video *scribe* untuk membantu peserta didik mengetahui strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN) dan penelitian ini hanya sampai pada penyempurnaan produk pengembangan (Tegeh & Kirna, 2013)

Menurut Branch (2009) implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempersiapkan pembelajaran dan melibatkan peserta didik. Prosedur umum yang terkait dengan tahap implementasi adalah menyiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik. Tahap implementasi nya yaitu menunjukan kesimpulan dari kegiatan dan akan adanya evaluasi.

5. Evaluasi

Evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis

evaluasi ini tujuannya untuk kebutuhan revisi atau mengkaji kembali (Badrujaman, 2010). Evaluasi sumatif tidak dilakukan dalam penelitian ini karena membutuhkan waktu yang cukup lama dan tujuan awal penelitian ini yang hanya pada tahap pengembangan video *scribe* strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN).

Tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan oleh peneliti dalam rangka berfokus pada upaya pengembangan media pada tahapan *development* (pengembangan). Hal ini peneliti lakukan dengan memperhatikan pertimbangan dari penelitian yang dilakukan oleh Tegeh dan Kirna (2013) yang melakukan penelitian dengan model ADDIE hanya sampai pada tahap pengembangan dengan pertimbangan-pertimbangan bahwa penilaian formatif hanya berkaitan dengan penyempurnaan pada produk pengembangan dan jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan sebagai populasi. Jadi dapat diartikan populasi adalah sasaran peneliti atau sasaran yang ingin diteliti (Sugiyono, 2011).

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMAN 15 Jakarta Utara dengan total sebanyak 206 peserta didik . Data diambil berdasarkan hasil turun lapangan yang dilakukan peneliti.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jumlah sampel pada penelitian ini menggunakan teknik probability sampling dengan pengambilan secara acak (simple random sampling). Teknik simple random sampling adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2011). Adapun pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin (Hamdi & Bahruddin, 2014) :

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

Keterangan:

n = jumlah sampel

N= Jumlah populasi

E= error (% yang dapat ditoleransi dengan keidaktepatan

penggunaan sampel sebagai pengganti populasi)

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

$$n = \frac{206}{1+206.(0,05)^2}$$

= 135 orang

Maka jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 135 peserta didik.

F. *Video Scribe* Strategi Mengatasi Kecemasan Saat Menghadapi Ujian

1. Definisi Konseptual

a. *Video Scribe*

Video scribe adalah sebuah software yang digunakan untuk membuat video dengan animasi yang berlatar putih dan bisa disertai gambar ataupun suara.

b. Pengertian Kecemasan

Kecemasan adalah suatu reaksi yang muncul saat individu merasa dalam keadaan yang membahayakan dirinya ditandai dengan adanya beberapa gejala yang muncul seperti kekhawatiran, keprihatinan dan rasa takut yang berada di tingkat yang berbeda-beda. Kecemasan dengan intensitas yang tinggi akan menimbulkan kerugian dan dapat mengganggu keadaan fisik dan psikis serta dapat menurunkan kinerja individu.

c. Kecemasan Menghadapi Tes

Kecemasan tes adalah suatu keadaan yang tidak menyenangkan berupa perasaan cemas yang berlebihan pada saat individu dihadapkan pada suatu keadaan tes yang ditampilkan dalam perasaan negatif atas situasi tes yang terjadi.

Karakteristik peserta didik yang mengalami kecemasan tes adalah sebagai berikut :

a. Melihat ujian sebagai situasi sulit, menantang dan menakutkan
b. Individu merasa dirinya sebagai orang yang tidak berguna atau tidak cukup bisa mengerjakan soal-soal ujian
c. Individu lebih memfokuskan pada konsekuensi yang tidak diinginkan dari ketidakmampuannya
d. Keinginan untuk menyalahkan diri sendiri sangat kuat dan mengganggu aktivitas kognitif pada saat ujian
e. Individu sudah mengira dan mengantisipasi kegagalan karena orang lain

d. Strategi Mengatasi Kecemasan Saat Menghadapi Tes Ter-Standar (UN).

Albrecht (1980) menyatakan dalam berpikir positif meliputi empat aspek sebagai berikut:

1. Harapan yang positif **(*positive ex-pectation)***, yaitu melakukan sesuatu dengan memusatkan perhatian pada kesuksesan, optimisme, pemecahan masalah dan menjauhkan dari perasaan takut akan kegagalan.
2. Afirmasi diri **(*self affirmation*)**, yaitu memusatkan perhatian pada kekuatan diri dan melihat diri secara positif. Menggantikan bentuk atas kritik untuk diri sendiri dengan kemantapan diri yang dipusatkan hanya pada kekuatan. Individu akan memperhatikan potensi dirinya dengan objektif dan menggunakannya secara maksimal untuk mencapai tujuan hidupnya.
3. Pernyataan yang tidak menilai (***non judgement talking)***, yaitu pernyataan yang lebih menggambarkan keadaan dari pada menilai keadaan. Seperti, Berpikir lebih banyak tentang penjabaran atau pilihan-pilihan positif daripada penilaian atau pandangan yang negatif.
4. Penyesuaian diri yang realiti **(*reality adaptation)*,** yaitu mengakui realita peristiwa dan mampu segera beradaptasi. Menggantikan pikiran buruk dengan adaptasi terhadap realita. Seperti, membuang sedikit energi mental yang negatif pada frustasi, menyalahkan orang lain, mengasihani diri dan menyalahkan diri.

2. Definisi Operasional

Video scribe strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN) merupakan sebuah media informasi yang akan digunakan untuk pembelajaran Bimbingan dan Konseling bagi peserta didik dengan memperhatikan hal-hal seperti tema, pilihan gambar, *background*, efek animasi, pemilihan *font*, konten, dan durasi yang harus disesuaikan oleh materi. Tema dan isi konten yang akan dipilih untuk media ini mengenai pengertian kecemasan kecemasan, ciri-ciri kecemasan, karakteristik kecemasan tes dan strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes te-standar (UN). Pilihan gambar dan efek animasi akan disesuaikan dengan topik-topik yang akan dibahas agar sasaran lebih mengerti isi dari pembahasan dan akan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran, seperti gambar seorang peserta didik. Durasi pada video *scribe* sekitar 10-15 menit. Selain itu, ada beberapa kegunaan dari video *scribe*, salah satunya yaitu dapat bermanfaat di bidang pendidikan sebagai pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan: angket Mengatasi Kecemasan Saat Menghadapi Ujian yang dibuat oleh Uswatun Hazanah (2011), angket penggunaan media layanan BK disekolah dan pedoman wawancara untuk guru BK. Penggunaan angket dan

pedoman wawancara dilakukan untuk mendapat data analisis ahli mengenai pengembangan video scribe strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN).

Setelah data dikumpulkan maka proses selanjutnya adalah analisis data Prosedur analisis data menurut Sugiyono (2014) pertama-tama ditentukan terlebih dahulu skor ideal. Skor ideal adalah skor yang ditetapkan dengan asumsi bahwa setiap responden pada setiap pertanyaan memberi jawaban dengan skor tertinggi. Selanjutnya dilakukan pembagian jumlah skor hasil penelitian dengan skor ideal.

$$P = \frac{\sum Skor\ Pengumpulan\ Data}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

P : Angka Presentase

Skor Ideal : Skor tertinggi tiap butir × $\sum \mathrm{Responden} \times \sum \mathrm{Butir}$

(Azwar, 2012) Kategorisasi didasari oleh asumsi bahwa skor individu dalam kelompoknya merupakan estimasi terhadap skor individu dalam populasi dan asumsi bahwa skor individu dalam populasinya terdistribusi secara normal. Dengan demikian dapat membuat batasan kategori skor teoritik yang terdistribusi menurut model normal standar. Kategorisasi ini kemudian dinyatakan sebagai acuan atau norma dalam

pengelompokan skor individu yang dikenai skala agresivitas tersebut. Norma kategorisasi yang digunakan adalah:

Interval Persentase	Kategorisasi
μ≤ -1,5σ	Sangat Rendah
-1,5σ<μ≤ -0,5σ	Rendah
-0,5σ<μ≤ +0.5σ	Sedang
+0,5σ<μ≤ +1,5σ	Tinggi
+1,5σ<μ	Sangat Tinggi

Tabel 3.1 Kriteria Analisis Data

Dalam angket kecemasan saat menghadapi ujian Terdapat 135 peserta didik yang setiap aitemnya diberi skor 1 untuk jawaban SL (Selalu), jika pernyataan tersebut selalu terjadi, skor 2 untuk jawaban SR (Sering), jika pernyataan tersebut sering kali terjadi, skor 3 untuk jawaban JR (Jarang), jika pernyataan tersebut jarang terjadi, skor 4 untuk jawaban TP (Tidak pernah), jika pernyataan tidak pernah terjadi.

Sementara untuk teknik analisis data pada proses analisis evaluasi untuk penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media dan peserta didik dapat menggunakan perhitungan *rating scale* dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2011):

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

Keterangan:

P = Angka presentase

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

Menurut Azwar (2012) setelah dihasilkan persentase dari analisa data, selanjutnya tingkat validasi media digolongkan dalam empat katagori:

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

Tabel 3.2 Persentase Analisa Data

Untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan, maka peneliti menggunakan evaluasi formatif dengan pertanyaan *essay* dan dianalisis dengan rumus sebagai berikut (Purwanto, 2011) :

$$\text{Tingkat Pemahaman} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Seharusnya}} \text{ x } 100\%$$

Dengan konvensi tingkat pemahaman sebagai berikut

:

81% - 100% = Sangat Baik

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup

21% - 40% = Kurang

0% - 20% = Sangat Kurang