

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan ensiklopedia tentang kelompok pekerjaan dalam bidang seni untuk peserta didik kelas X di SMKN 58 Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 58 Jakarta

2. Waktu Penelitian

Penelitian direncanakan akan dilakukan mulai bulan Oktober 2017 sampai dengan Juli 2018, dalam matriks yang terlampir.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* merupakan penelitian untuk membuat media yang dapat digunakan oleh seseorang ataupun sebuah lembaga yang sebelumnya

telah diuji keefektifan dan kelayakannya. Sebelum membuat media peneliti melakukan studi kebutuhan kepada target yang akan menggunakan media tersebut agar lebih efektif dan efisien. Penelitian ini bersifat jangka panjang dan bertahap bahkan bisa sampai bertahun-tahun (Sugiyono, 2007).

Metode *Research and Development* yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan desain instruksional ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Konsep ADDIE yang diterapkan untuk membangun sebuah media pembelajaran berbasis performa dan model ini sangat cocok untuk mengembangkan media pendidikan dan sumber pembelajaran lainnya (Branch, 2009).

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Pada tahap analisis, rencana yang akan dilakukan adalah menemukan kesenjangan dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner untuk menguji pengetahuan peserta didik mengenai media yang akan dikembangkan oleh peneliti dan topik yang dibahas dalam media tersebut yaitu informasi seputar pekerjaan dalam bidang seni.

Setelah ditemukan kesenjangan yang dialami oleh peserta didik, kemudian peneliti mulai menentukan tujuan dari pembuatan media. Selain itu karena jenis media yang akan dikembangkan adalah ensiklopedia tentang pekerjaan dalam bidang seni maka peneliti perlu menentukan sumber-sumber untuk konten, dan sumber teknologi yang dibutuhkan. Kemudian peneliti pun perlu untuk menentukan sistem penyampaian media. serta menyusun rencana untuk mengelola program pengembangan media.

a. Desain

Pada tahap ini rencana yang akan dilakukan adalah merencanakan desain buku ensiklopedia sesuai dengan standar ensiklopedia yang pernah dikembangkan yaitu terdapat cover dengan judul “Ensiklopedia Tentang Pekerjaan dalam Bidang Seni”, kemudian di halaman awal diberikan daftar alfabetis tentang macam-macam pekerjaan dalam bidang seni, diteruskan hingga halaman yang terakhir berisi tentang penjelasan pekerjaan seni dan perkembangan karier pekerjaan tersebut disertai dengan gambar yang sesuai. Rencana desain yang peneliti sebutkan di atas mempertimbangkan pula kebutuhan dan keinginan dari peserta didik yang diperoleh dari asesmen kebutuhan.

b. Pengembangan Konten

Pada tahap ini, peneliti berencana untuk melakukan penyusunan dan validasi sumber pembelajaran dengan cara menyusun konten yang akan diterapkan pada media. Kemudian mulai membuat ensiklopedia tentang pekerjaan dalam bidang seni dan melakukan evaluasi formatif kepada peserta didik serta uji ahli media. Setelah media diuji coba kepada beberapa peserta didik, kemudian diuji coba kepada kelompok kecil peserta didik. Bila terjadi kesalahan, maka akan dilakukan revisi media dan hasil revisi tersebut akan kembali diuji coba pada kelompok yang sama.

c. Implementasi

Tahap implementasi tidak dilakukan karena peneliti hanya berencana untuk mengembangkan sebuah media dengan kualitas media ensiklopedia yang baik dan menarik. Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap evaluasi awal yang berkaitan dengan penyempurnaan materi, serta media (Tegeh & Kirna, 2009)

d. Evaluasi

Peneliti tidak melakukan evaluasi tentang kebergunaan ensiklopedia melainkan hanya melakukan perbaikan pada kesalahan penulisan ataupun kekurangan-kekurangan lain pada media hingga media dapat dibilang layak untuk diberikan kepada peserta didik (Tegeh & Kirna, 2009)

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah semua objek/subjek penelitian yang memiliki kualitas atau karakteristik yang telah ditetapkan peneliti yang berada pada satu wilayah. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik pada satu jenjang kelas yaitu kelas X di SMKN 58 Jakarta sebanyak 350 orang peserta didik.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi ataupun karakteristik dari populasi tersebut. Pengambilan sampel digunakan untuk membatasi kemampuan peneliti dari segi waktu, biaya, dan jangkauan tempat agar lebih efisien. Hasil dari penelitian terhadap sampel, kesimpulannya dapat digunakan untuk mewakili populasi (Sugiyono, 2007).

Teknik sampling adalah teknik yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel. Jenis sampling yang digunakan adalah *non-Probability sampling*. Adapun teknik yang digunakan adalah *accidental sampling* dari satu jenjang kelas yaitu kelas X di SMKN 58 Jakarta. Teknik *accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel secara kebetulan, atau orang yang menjadi sampel adalah siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti sesuai dengan kriteria yang peneliti inginkan (Sugiyono, 2007).

Rumus penarikan sampel dapat menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2007):

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

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : derajat keterwakilan

Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 197 orang peserta didik.

3. Ensiklopedia Tentang Pekerjaan dalam bidang seni

a. Definisi Konseptual

Ensiklopedia merupakan salah satu bentuk sumber belajar dalam bentuk buku yang menyediakan informasi secara mendasar dan lengkap mengenai suatu masalah. Ensiklopedia dapat digunakan sebagai sumber alternatif peserta didik dalam belajar. Orang yang bekerja dalam bidang seni adalah orang yang memiliki kemampuan dasar untuk memenuhi suatu tugas atau pekerjaan pada bidang seni seperti membuat suatu desain, membuat aransemen musik, memahat, melakukan sebuah peran dalam teater/drama, melukis, dan sebagainya.

b. Definisi Operasional

Ensiklopedia adalah buku atau serangkaian buku yang memberikan keterangan atau suatu uraian tentang ilmu pengetahuan

umum maupun khusus yang disusun sesuai abjad atau alfabetis disertai beberapa ilustrasi berdasarkan ruang lingkup topik yang dibahas. Kertas yang biasa digunakan pada ensiklopedia berjenis *art carton* untuk *covernya* dan *matt paper* untuk isinya.

Ensiklopedia terdiri dari penjelasan tentang 15 pekerjaan dalam bidang seni seperti perancang grafis, pelukis potret, teknisi galeri seni, fotografer, desainer interior, kartunis, penari, pembaca berita, konduktor musik, komposer musik, pemain musik, penyanyi, editor film, seniman seni rupa, dan pengrajin batik. Pada masing-masing pekerjaan tersebut terdapat beberapa informasi tentang pendidikan dan pelatihan, wilayah minat, kemampuan dan keterampilan, situasi fisik, kualifikasi pengetahuan, pendapatan, serta tokoh terkenal yang bekerja dalam bidang pekerjaan yang dimaksud.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah angket dan instrumen uji ahli. Angket diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk melihat fakta atau kesenjangan yang dialami oleh peserta didik dalam rangka asesmen kebutuhan dan angket uji ahli diberikan kepada ahli media dan ahli materi dalam rangka mengevaluasi media yang akan dikembangkan.

5. Teknik Analisis Data

Skala presentase perhitungan yang akan digunakan dapat dihitung melalui rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2009):

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

Keterangan :

P = Angka Presentase

Skor hasil pengumpulan data

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

Setelah melakukan penghitungan menggunakan skala di atas, proses selanjutnya melakukan interpretasi dengan menggunakan rumus kategorisasi sebagai berikut (Lubis, 2013):

Tabel 3.1 Persentase 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

Selanjutnya hasil presentase pada evaluasi produk akan dianalisis tingkat validasi dengan rumus kategorisasi sebagai berikut (Lubis, 2013):

Tabel 3.2 Persentase dan kategori tingkat validasi

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

