

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan *video scribe* tentang pengelolaan komunikasi privasi (*communication privacy management*) bagi peserta didik di SMA Negeri 20 Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SMA Negeri 20 Jakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama tujuh bulan terhitung sejak bulan Januari 2018 hingga Juli 2018. Detail kegiatan terlampir.

C. Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg & Gall (2003) penelitian dan pengembangan adalah pembangunan berbasis industri, temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, kemudian dilakukan uji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai diketahui efektivitas, kualitas, atau standar yang sama dari kriteria yang ditentukan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) karena

penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk *software*. Prosesnya harus melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu, mendesain produk, dan mengembangkan produk. Hal yang dilakukan tersebut termasuk dalam tahapan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Berikut ini tahapan dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. Tahapan tersebut merupakan tahapan ADDIE. ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE diterapkan untuk membangun kinerja pembelajaran serta untuk menciptakan sumber daya belajar yang efektif. Pembelajaran yang akan menjadi pusat perhatian atau menarik peserta didik, inovatif, otentik, dan inspiratif. ADDIE merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai pemandu sebuah kerangka kerja untuk mengembangkan produk dalam pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch, 2009).

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis

a. Validasi kesenjangan

Peneliti melakukan *need assessment* dengan menyebarkan angket dan melakukan wawancara. Angket dan pedoman wawancara dikembangkan sendiri oleh peneliti. Hasil dari *need assessment* yang dilakukan yaitu terdapat kesenjangan antara

kondisi yang seharusnya dengan kondisi yang sebenarnya. Kondisi yang seharusnya, peserta didik mampu dalam pengelolaan komunikasi privasi dalam hubungan teman sebaya. Namun, kondisi yang sebenarnya peserta didik belum memiliki kemampuan tersebut. Dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan yaitu terdapat 37,55% peserta didik pernah mengalami konflik dengan teman sebaya karena mengungkapkan informasi privasi dirinya. Hal tersebut disebabkan karena kemampuan pengelolaan komunikasi privasi peserta didik berada dalam kategori rendah 20% dan sangat rendah 6%. Peserta didik yang berada dalam kategori tersebut kecenderungan memiliki konflik dalam berkomunikasi. Kecenderungan tersebut membuat adanya kesenjangan dengan aspek perkembangan peserta didik. Berdasarkan Standar Kompetensi Kemandirian peserta didik pada tingkat SMA dalam aspek perkembangan kematangan emosi, seharusnya peserta didik sudah mengetahui cara untuk menghindari konflik dengan orang lain.

b. Menentukan tujuan instruksional

Tujuan dari media yang dikembangkan adalah mempermudah peserta didik dalam memahami materi, serta meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik. Sehingga membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Selain itu peserta didik dapat

memahami aturan serta batasan yang perlu diperhatikan dalam mengungkapkan informasi privasi kepada orang lain.

c. Menganalisis pengguna (konfirmasi/karakteristik pengguna)

Karakteristik pengguna dari media yang dikembangkan yaitu guru BK di SMA Negeri 20 Jakarta untuk dipergunakan sebagai bahan ajar, dan media pembelajaran. Serta peserta didik di SMA Negeri 20 Jakarta yang kemampuan pengelolaan komunikasi privasinya berada pada kategori rendah dan sangat rendah.

d. Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan

Sumber-sumber yang dibutuhkan dalam mengembangkan media ini adalah materi mengenai pengelolaan komunikasi privasi, aplikasi *video scribe*, materi mengenai *video scribe*, serta buku-buku dan bahan bacaan lainnya. serta sumber lain yang mendukung penelitian ini.

e. Menentukan instruksional desain yang potensial

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *video scribe*.

2. Desain

Pada tahap desain ini untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan.

Secara khusus, yang akan dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menentukan konten materi yang digunakan yaitu pengelolaan komunikasi privasi.
- b. Membuat penilaian dengan pertanyaan terkait dengan isi dan konteks. Pertanyaan tersebut meliputi : (1) bagaimana kesesuaian antara gambar dengan materi?; (2) bagaimana kesesuaian alur cerita yang dibuat dengan materi?; (3) bagaimana penggunaan bahasa yang digunakan?; (4) bagaimana pemilihan jenis huruf, warna huruf, dan ukuran huruf yang digunakan?; (5) apakah tata letak gambar dan tulisan sudah tersusun secara sistematis?.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan untuk membangun dan mengembangkan media, hal yang dilakukan adalah :

a. Mengembangkan isi konten

Menyusun konten materi pengelolaan komunikasi privasi dengan tiga aspek yaitu karakteristik aturan pribadi, operasi koordinasi batas, dan *boundary turbulence*. Memasukkan simbol-simbol gambar yang mendukung materi, memakai font tulisan yang menarik dan jelas untuk dibaca, serta memasukkan lagu instrumental sebagai *background*.

b. Menentukan media pendukung

Media pendukung yang digunakan yaitu seperti laptop, *software* (aplikasi *video scribe*), akses internet serta *hardware* lainnya yang mendukung dalam pengembangan media ini.

c. Mengembangkan petunjuk untuk peserta didik

Membuat petunjuk penggunaan media yang dikembangkan untuk peserta didik agar peserta didik dapat menggunakan media tersebut untuk informasi tambahan bagi diri mereka sendiri.

d. Mengembangkan petunjuk untuk guru

Membuat petunjuk penggunaan media yang dikembangkan untuk guru yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, agar guru dapat menggunakan media tersebut untuk media pembelajaran di dalam kelas.

e. Melakukan evaluasi formatif

Pada tahap evaluasi formatif, melakukan validasi desain ahli media dan ahli materi, setelah itu dilakukan revisi produk.

f. Melakukan pilot test

Melakukan uji coba terbatas, dengan menampilkan *video scribe* tentang pengelolaan komunikasi privasi kepada perwakilan peserta didik.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi, media yang dibuat yaitu *video scribe* digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Hal yang dilakukan dalam implementasi yaitu menampilkan *video scribe* tentang pengelolaan komunikasi privasi kepada peserta didik.

Namun tahap implementasi tidak dilakukan, karena tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *video scribe* mengenai pengelolaan komunikasi privasi. Jadi penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi untuk menilai kualitas media yang dikembangkan yaitu *video scribe*. Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan evaluasi formatif dan sumatif. Hal yang dilakukan dalam evaluasi yaitu :

- a. Menentukan kriteria evaluasi
- b. Memilih alat evaluasi yaitu dengan menggunakan angket

Tahap evaluasi membutuhkan waktu yang cukup lama. Maka dari itu, tahap evaluasi tidak dilakukan karena peneliti terkendala dengan waktu dan tujuan dari penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Oleh sebab itu, tidak memungkinkan jika sampai tahap implementasi dan evaluasi.

Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Tegeh & Kirna (2013) yang menggunakan model ADDIE hanya sampai tahap pengembangan. Penelitian yang dilakukan oleh Tegeh & Kirna (2013) mengenai pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan model ADDIE. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk seperti materi, media, alat, serta strategi pembelajaran, yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas (Tegeh & Kirna, 2013). Penelitian akan lebih fokus kepada tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil dari penelitian berdasarkan dari uji ahli materi, ahli media pembelajaran, uji coba terbatas terhadap pengguna menunjukkan bahwa media belajar berada pada kualifikasi baik.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian yang dilakukan adalah peserta didik di SMA Negeri 20 Jakarta.

2. Sampel

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *random sampling*. Dalam teknik *random sampling*, semua individu dalam populasi diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2009). Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Rumus slovin

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

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

d : derajat keterwakilan (0,05)

Berikut perhitungan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini :

$$n = \frac{533}{(533 \cdot 0,05^2) + 1} = \frac{533}{1,3325 + 1} = \frac{533}{2,3325} = 228,5 = 229$$

F. Video Scribe Tentang Pengelolaan Komunikasi Privasi

1. Definisi Konseptual (*Video Scribe* Tentang Pengelolaan Komunikasi Privasi)

a. *Video scribe*

Video scribe merupakan aplikasi untuk membuat video berbasis animasi dengan latar belakang berwarna putih yang dibuat dalam

bentuk audiovisual. *Video scribe* dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan menarik perhatian peserta didik, karena tampilan *video scribe* memiliki konten-konten yang dapat menarik perhatian pembaca. Seperti terdapat berbagai macam simbol-simbol gambar, *font* tulisan, dan dilengkapi dengan *background* lagu sehingga tidak membuat bosan pembaca.

b. Pengelolaan Komunikasi Privasi

Pengelolaan komunikasi privasi merupakan proses untuk mengelola batasan komunikasi pribadi antar individu, batasan antara menutupi dan mengungkapkan informasi pribadi. Batas pribadi dimaksudkan untuk memperjelas dan mengetahui perilaku yang dapat diterima dan tidak dapat diterima dari orang lain. Saat memiliki batas pribadi, individu akan berperilaku sesuai dengan batas pribadi yang dimilikinya. Batas pribadi, batas dan aturan yang ditetapkan oleh diri sendiri dalam sebuah komunikasi. Terdapat proses pengelolaan aturan pribadi yaitu:

- 1) Landasan aturan pribadi, dalam aspek ini individu mengembangkan aturan pribadi pada dirinya untuk mengelola batas-batas antar individu.

- 2) Operasi koordinasi batas, merupakan proses dari sebuah keputusan yang dibuat dan dari sini juga individu secara bersama dapat mengatur menjadi pemilik dari sebuah informasi.
- 3) *Boundary turbulence*, hal ini terjadi ketika individu membuka informasinya dan berusaha untuk mengajak individu lain ke dalam batasan pribadi, tetapi individu lain tersebut menolak usaha itu.

2. Definisi Operasional (*Video Scribe* Tentang Pengelolaan Komunikasi Privasi)

Video scribe tentang pengelolaan komunikasi privasi berisi mengenai (1) karakteristik aturan pribadi, dalam aspek ini individu mengembangkan aturan pribadi pada dirinya untuk mengelola batas-batas antar individu; (2) operasi koordinasi batas, merupakan proses dari sebuah keputusan yang dibuat dan dari sini juga individu secara bersama dapat mengatur menjadi pemilik dari sebuah informasi; (3) *boundary turbulence*, hal ini terjadi ketika individu membuka informasinya dan berusaha untuk mengajak individu lain ke dalam batasan pribadi, tetapi individu lain tersebut menolak usaha itu. Proses tersebut agar individu dapat mengetahui aturan-aturan serta batasan yang perlu diperhatikan dalam membagikan hal privasi. Dalam *video scribe* yang dibuat akan dimasukkan simbol gambar serta tulisan yang

mendukung materi. Selain itu, akan dimasukkan lagu instrumental sebagai *background* agar lebih menarik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa angket. Angket akan diberikan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data mengenai asesmen kebutuhan.

1. Pengumpulan Data Asesmen Kebutuhan

Perhitungan data asesmen kebutuhan terkait media dengan angket dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut Hartati (Lubis, 2013):

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

Keterangan :

ρ = angka persentase

f = frekuensi jawaban

n = banyaknya responden

Untuk perhitungan data terkait materi dengan angket menggunakan rumus kategorisasi sebagai berikut (Widhiarso, 2010) :

Tabel 3.1. Kategorisasi data

Kategori	Rumus
Sangat Tinggi	$X > Me + (1.5).SD$
Tinggi	$Me + (0.5).SD < X \leq Me + (1.5).SD$
Sedang	$Me - (0.5).SD < X \leq Me + (0.5).SD$
Rendah	$Me - (1.5).SD < X \leq Me - (0.5).SD$
Sangat Rendah	$X \leq Me - (1.5).SD$

2. Data Kelayakan Media

Data kelayakan Media ditentukan melalui pengumpulan data oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba terbatas. Pengumpulan data uji ahli media, ahli materi, dan uji coba terbatas dilakukan dengan penghitungan *rating scale*. Menurut Sugiyono (2009) penghitungan *rating scale* digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = angka persentase

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

Setelah dihasilkan persentase dari analisis data, selanjutnya tingkat validasi media dapat digolongkan dalam empat kategori sebagai berikut Gonia (Lubis, 2013) :

Tabel 3.2 Persentase analisis data

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

3. Menilai Pemahaman Peserta Didik

Penilaian pemahaman peserta didik dengan memberikan lembar evaluasi yang berisi pertanyaan pilihan ganda mengenai materi. Lembar evaluasi tersebut diberikan setelah melakukan layanan bimbingan kelompok. Penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Purwanto, 2011):

$$\text{Tingkat Pemahaman} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah seharusnya}} \times 100\%$$

Setelah dihasilkan persentase, selanjutnya tingkat pemahaman peserta didik dapat digolongkan dalam lima kategori sebagai berikut :

Tabel 3.3 Persentase tingkat pemahaman

Persentase	Kategorisasi
0-20%	Sangat kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik