

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *video scribe* mengenai pentingnya sekolah bagi masa depan dengan produk. Penggunaan *video scribe* ini diharapkan mampu menciptakan pandangan lain tentang bagaimana peserta didik memahami pentingnya sekolah bagi masa depan.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan tahap pengembangan media layanan bimbingan konseling untuk peserta didik SMP dengan menggunakan *Video Scribe*
2. Menghasilkan media interaktif layanan bimbingan konseling untuk peserta didik SMP.
3. Mendeskripsikan hasil pengembangan media layanan bimbingan dan konseling untuk peserta didik SMP dengan *video scribe*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil setting lokasi (tempat) pada SMP Al Washliyah Jakarta yang bertempat di Jalan Al-Washliyan No.14, RT.3/RW.4, Jati, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220.

2. Waktu Penelitian

Rencana waktu penelitian mulai disusun dan direncanakan pada bulan April 2017. Lihat Tabel 3.1. berikut :

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan
1.	April 2017	Bimbingan untuk persiapan pembuatan produk <i>video scribe</i> dengan kak Wening (sementara)
2.	Mei s/d Agustus 2017	Membuat Bab I, II, III
3.	Agustus 2017	Membuat studi pendahuluan
4.	Minggu Pertama Bulan Maret 2018	Seminar Proposal
5.	Minggu Pertama Bulan Maret 2018	Studi Pendahuluan
6.	Minggu Ketiga Bulan Maret 2018	Pentingnya Sekolah bagi Masa Depan format produk awal
7.	Minggu Kedua April 2018	Validasi produk awal
8.	Minggu Pertama Mei 2018	Revisi produk
9.	Minggu Ketiga Mei 2018	Sidang skripsi

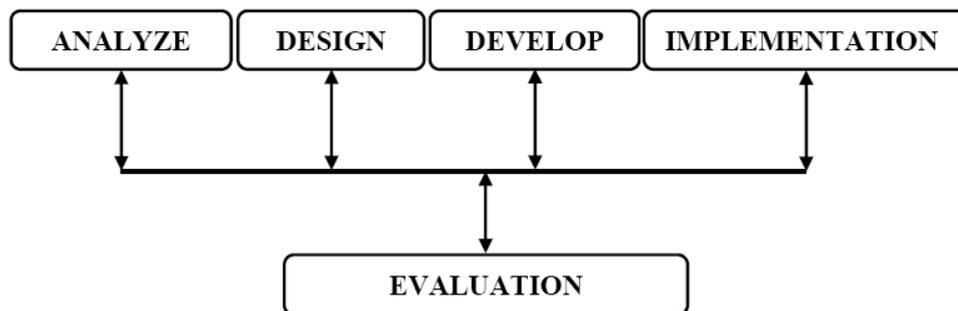
C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementasi-Evaluasi*). Menurut

Sugiyono (2014:407), penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini berupaya menciptakan produk atau mengembangkan produk yang sudah ada kemudian diuji keefektifannya.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu atas langkah-langkah teknis pemodelan ADDIE dengan menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan sebagaimana gambar berikut :



Gambar 3.1. Prosedur Desain Pengembangan Model ADDIE

Penjelasan :

1. Langkah 1. Analisis (*Analyze.*)

Kesenjangan akan didapatkan dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Al-Washliyah Jakarta. Peneliti menggunakan angket asesmen kebutuhan untuk mengumpulkan data.

2. Langkah 2. Desain (*Design*)

Desain pada pengembangan media *video scribe* mengenai pentingnya sekolah bagi masa depan akan didominasi dengan background berwarna terang, menggunakan kalimat efektif, dan menggunakan animasi.

3. Langkah 3. Pengembangan (*Development*).

Pengembangan konten akan dilakukan dengan menentukan informasi penting yang akan disampaikan mengenai pentingnya sekolah untuk masa depan. Peneliti menggunakan *software video scribe* untuk pembuatan video. Pada tahap ini peneliti juga akan melakukan evaluasi formatif dengan validator ahli media, validator ahli materi, dan peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*)

Penelitian ini peneliti tidak sampai pada tahap implementasi dan evaluasi dikarenakan keterbatasan waktu. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan produk dan uji coba peserta didik.

E. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP AI Washliyah Jakarta. Khususnya peserta didik yang sedang mengikuti program administrasi perkotaan yaitu sejumlah 111 peserta didik.

**Tabel 3.2 Daftar Rincian Jumlah Populasi Peserta didik Kelas VIII
Program Keahlian Administrasi Perkotaan SMP AI Washliyah Jakarta**

Nama kelas	Jumlah peserta didik
Kelas 8.1	24
Kelas 8.2	27
Kelas 9.3	31
Kela 9.2	29
JUMLAH	111

2. Sampel

sampel dalam penelitian menggunakan sampel random sebanyak 106 orang dengan tingkat presisi yang ditetapkan sebesar 10%. Teknik penentuan sampel dihitung dengan rumus Taro Yamane yang mengacu pada pendapat Riduwan dan Akdon (2010), yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

- n = Jumlah sampel
- N = Jumlah populasi
- d² = Derajat kepercayaan

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{N.d^{2+1}} \\n &= \frac{111}{111.(0,5)^{2+1}} \\n &= \frac{111}{1,28} \\n &= 87\end{aligned}$$

Dengan demikian sampel secara keseluruhan sebanyak 87 orang, terdiri dari kelas 8.1 yaitu sebanyak 21 orang kelas 8.2 sebanyak 21 peserta didik, kelas 9.2 sebanyak 23 peserta didik dan 9.3 sebanyak 22 peserta didik di SMP Al Washliyah Jakarta.

F. Definisi Konseptual

Definisi konseptual penelitian ini mengacu atas :

1. Pentingnya sekolah bagi masa depan

Merupakan komitmen bersama antara pemerintah dan masyarakat untuk memberi kesadaran kepada anak-anak akan pentingnya sekolah bagi masa depan mereka. Sekolah merupakan bekal utama bagi anak-anak untuk mencapai cita-cita yang berguna baik secara pribadi maupun untuk orang tua, masyarakat dan negara.

2. *Video scribe* :

Video scribe merupakan *software* yang dikembangkan dalam membuat video dengan desain animasi berlatar putih (*whiteboard animation*) dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. *Video scribe* mampu mempersingkat konsep yang awalnya panjang menjadi sangat ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar yang langsung menagrah kepada apa yang ingin disampaikan dengan hanya sedikit kata-kata atau teks.

G. Devinisi oprasional *Video scribe*

Pengembangan *Video scribe* mengenai pentingnya sekolah untuk masa depan akan berdurasi kurang lebih 5 menit dengan desain *background* dominan terang serta menggunakan kalimat efektif. Dalam video ini juga digunakan animasi.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data dengan menggunakan pedoman wawancara dan angket pengetahuan peserta didik seperti mengetahui tentang pentingnya sekolah bagi masa depan, angket terkait layanan BK dan angket penilaian penggunaan media. Angket ini disusun berdasarkan karakteristik yang terdapat dalam evaluasi sumber belajar dan evaluasi *video scribe*. Angket ini dibuat untuk ahli materi, ahli media, guru BK dan

peserta didik dengan angket yang berbeda sesuai dengan fungsi dan kepentingan masing –masing. Adapun kisi – kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, guru, dan tanggapan siswa terlampir.

I. Teknik Analisa Data

Analisis data penelitian menggunakan analisis deskriptif dengan satu variabel yaitu produk *video scribe* yang akan membantu peserta didik memahami pentingnya sekolah bagi masa depan berdasarkan kriteria sumber belajar bentuk *video scribe* yang baik yang telah diturunkan dalam kisi – kisi penilaian. Langkah – langkah analisis data adalah sebagai berikut :

1. Pedoman skor penilaian menggunakan skala Likert (Usman & Akbar)(2011: 65) sebagai berikut :

a. Aturan Pemberian Skor untuk Ahli Materi, Ahli Media, Guru *dan peer Reviewer*

- | | |
|-----------------------|----------|
| 1) SB (Sangat Baik) | : Skor 5 |
| 2) B (Baik) | : Skor 4 |
| 3) C (Cukup) | : Skor 3 |
| 4) K (Kurang) | : Skor 2 |
| 5) SK (Sangat Kurang) | : Skor 1 |

b. Aturan pemberian skor untuk peserta didik

- | | |
|-----------------------|----------|
| 1) SS (Sangat Setuju) | : Skor 5 |
| 2) S (Setuju) | : Skor 4 |
| 3) KS (Kurang Stuju) | : Skor 3 |
| 4) TS (Tidak Setuju) | : Skor 2 |

5) STS (Sangat Tidak Setuju) : Skor 1

2. Setelah data terkumpul kemudian menghitung skor rata-rata setiap kriteria yang dinilai dengan menggunakan rumus berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} : Skor rata-rata

$\sum X$: Skor total masing-masing penilai

N : jumlah penilai (Banyaknya skor-skor sendiri)

3. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif. Kriteria pengubahan skor rata-rata sebagai berikut :

Tabel 3.7. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 -4,2	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 - 3,4	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	>1,8 - 2,6	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Penentuan kriteria :

Skor maksimal ideal : 5

Skor minimal ideal : 1

Skor aktual : \bar{X}

Rata-rata ideal : M_j

Simpangan baku ideal : SB_j

4. Menganalisis semua data yang diperoleh secara deskriptif kualitatif dengan rumus distribusi frekuensi relatif yaitu:

$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor hasil penelitian}}{\text{Skor tertinggi ideal}} \times 100\%$

Hasil perhitungan angka presentase diklarifikasikan dengan ketentuan penilaian kualitas produk di bawah ini:

TABEL 3.8 Hasil Persentase

No	Interval	Kriteria
1	81% -100%	Sangat Baik
2	61% -80%	Baik
3	41% -60%	Cukup
4	21 % - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Sangat Kurang

Skor tersebut menunjukkan kualitas media pembelajaran video berbasis *Video Scribe* yang dihasilkan. Jika nilainya SK, K dan C maka video direvisi sehingga kualitas produk mencapai nilai B. Penilaian pengembangan *video scribe* yang akan membantu peserta didik memahami pentingnya sekolah bagi masa depan ini ditentukan dengan nilai minimal B (Baik). Jadi jika nilai rerata dari ahli materi, ahli media, guru, dan tanggapan peserta didik memperoleh nilai B, maka sumber belajar bentuk *video scribe* ini dinyatakan layak.