

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengembangkan komik mengenai kemandirian emosional untuk meningkatkan pemahaman kemandirian emosional pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 111 Jakarta

2. Waktu Penelitian

Sedangkan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2018 sampai dengan Agustus 2018. Matriks waktu pelaksanaan penelitian terdapat dalam lampiran.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008). Prosedur pengembangan produk menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah gabungan dari kegiatan menganalisis (*Analysis*), merancang

(*Design*), mengembangkan (*Development*), (mengimplementasikan) (*Implementation*), dan mengevaluasi (*Evaluation*) (Rozalena dan Dewi, 2016).

D. Prosedur Pengembangan

Berikut ini tahapan prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan menggunakan model ADDIE :

1. Menganalisis (*Analysis*)

Pada tahap menganalisis, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Peneliti menentukan tujuan instruksional dengan membuat pedoman wawancara untuk guru BK dan angket mengenai pemahaman kemandirian emosional untuk peserta didik. Setelah itu, peneliti mencari kesenjangan yang tampak mengenai layanan bimbingan dan konseling melalui wawancara dengan guru BK di SMA Negeri 111 Jakarta. Mencari kesenjangan juga dilakukan dengan memberikan instrumen mengenai kemandirian emosional kepada peserta didik sejumlah sampel yang telah ditentukan. Setelah semua dilakukan, peneliti membuat analisis dari studi pendahuluan yang telah dilakukan

2. Merancang (*Design*)

Rancangan yang dibuat dalam penelitian ini adalah sebuah komik mengenai pemahaman kemandirian emosional. Peneliti juga menyusun tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut diantaranya adalah melakukan inventarisasi tugas, menyebutkan tujuan kinerja dan menghasilkan strategi pengujian. Kemudian, peneliti membuat matriks rangkaian penelitian yang akan dilakukan seperti, melakukan studi pendahuluan, membuat format awal produk, validasi produk, revisi produk, finalisasi produk setelah direvisi. membuat rencana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok sebagai acuan penggunaan media yang dibuat.

3. Mengembangkan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti membuat rangkaian konten dalam komik, seperti alur cerita, nama tokoh, dan gambar yang disajikan dalam komik. Pembuatan disesuaikan dengan perencanaan sebelumnya. Dalam membuat konten komik, peneliti melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional lebih efektif atau tidak (Sugiono, 2013). Validasi desain dilakukan dengan cara pengujian oleh ahli materi, ahli media dan pembimbing penelitian ini.

Dalam tahap pengembangan, peneliti juga menghasilkan konten yang mendukung komik tersebut, sehingga menjadi menarik. Selain itu, peneliti juga mencari media pendukung untuk membuat komik, seperti alat tulis untuk menggambar atau aplikasi *software* untuk membuat komik. Pembuatan modul untuk guru dan peserta didik juga dilakukan pada tahap ini. Kemudian, peneliti melakukan evaluasi formatif dan membuat pilot produk berdasarkan hasil uji coba. Evaluasi formatif dapat ditujukan kepada satu pengguna (*One-to-one*), kelompok kecil (*small group*) atau kelompok yang lebih banyak (*field trial*). Membuat pilot produk dilakukan ketika semua sudah diuji coba oleh dosen pembimbing, untuk melihat kelayakan produk yang dibuat.

4. Mengimplementasikan (*Implementation*)

Implementasi dilakukan untuk menguji komik kemandirian emosional kepada pengguna, yaitu peserta didik kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta. Akan tetapi, pada penelitian ini peneliti hanya fokus pada tahap pengembangan produk komik kemandirian emosional. Apabila akan diimplementasikan, media komik akan digunakan melalui layanan bimbingan kelompok yang melibatkan peserta didik.

5. Mengevaluasi (*Evaluation*)

Menurut Branch (2010), pada akhir tahap ini, peneliti diharapkan mampu mengidentifikasi keberhasilan, merekomendasikan perbaikan produk, menutup semua kegiatan yang berhubungan dengan proyek ini, mengirimkan laporan pertanggungjawaban dan evaluasi yang dilakukan oleh administrator yang ditunjuk dan mengembangkan desain kembali. Peneliti akan melakukan rekomendasi perbaikan produk kepada dosen pembimbing, jika hal itu diperlukan.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan populasi (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta. Berdasarkan populasi, berikut ini jumlah sekolah beserta jumlah siswa kelas XI yang ada di SMA Negeri 111 Jakarta :

Tabel 3.1. Jumlah Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1	XI IPA	68
2	XI IPS	64
	Jumlah	130

2. Teknik Sampling

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan cara tertentu (Margono, 2014). Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Menurut Sugiyono (2013), *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Untuk mengambil sampel tersebut, peneliti mengambil sampel yang representatif secara random dari populasi yang homogen

Peneliti akan menentukan sampel menggunakan penghitungan Slovin, yaitu :

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

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Determinant (batas toleransi error = 0,05)

Berdasarkan penghitungan sampel Slovin melalui metode *simple random sampling*, jumlah sampel peserta didik yang akan dijadikan sebagai objek penelitian, yaitu berjumlah 96. Sampel ini diantaranya peserta didik kelas XI IPA berjumlah 48 dan kelas XI IPA berjumlah 48.

F. Komik Mengenai Kemandirian Emosional

1. Definisi Konseptual

Berdasarkan teori yang dipaparkan oleh McCloud, peneliti menyimpulkan bahwa komik adalah sebuah media bacaan yang di dalamnya terdapat gambar dan alur cerita. Dalam sebuah komik juga terdapat penulis, tokoh, genre dan tema dari masing-masing cerita yang diimajinasikan oleh pembuat komik.

Komik Kemandirian Emosional merupakan sebuah komik untuk membantu peserta didik dalam memahami kemandirian emosional dalam diri. Produk ini akan dibuat oleh seorang komikus yang dipilih oleh peneliti.

2. Definisi Operasional

Komik yang akan dikembangkan merupakan adaptasi dari teori mengenai kemandirian emosional yang dikembangkan oleh Steinberg. Menurut Steinberg & Silverberg (Parra & Oliva, 2009) kemandirian emosional memiliki dua bidang, yaitu kognitif dan

afektif. Bidang kognitif perlu lebih realistis dan kurang ideal dalam memandang orang tua, yang mana mereka tidak selamanya menjadi orang berkuasa yang mengetahui segalanya, tetapi malah menjadi orang yang normal dengan dengan pikiran baik dan buruk mereka. Pada bidang afektif dijelaskan bahwa remaja merasa mampu mengatur diri atas perasaan dirinya tanpa dukungan yang konstan dari orang tua dan mampu membuat keputusan dan menyelesaikan masalahnya sendiri.

Berikut penjelasan komponen kognitif pada dimensi individuasi (*individuation*) dan Tidak Bergantung (*Non-dependency*) yang akan dijadikan sebuah bagian dari alur cerita komik yang akan dibuat oleh peneliti:

- a. Individuasi (*Individuation*). Pada bagian ini, komik akan berisi mengenai remaja yang mampu melihat perbedaan antara pandangan orang tua dengan pandangannya sendiri tentang dirinya dan menunjukkan perilaku yang lebih bertanggung jawab. Adapula remaja yang dapat menerima tanggungjawab atas pilihan dan tindakan mereka serta bukan mencari orangtua agar melakukan sesuatu untuk mereka. Kemudian, remaja yang memiliki banyak energi emosional dikelola dalam hubungan di luar keluarga; seperti, mereka mungkin merasa lebih dekat dengan pacar atau teman daripada dengan orangtua mereka.

b. Tidak bergantung (*Non-dependency*). Pada bagian ini, komik akan berisi mengenai remaja yang mampu menunda keinginan untuk segera menumpahkan perasaan kepada orang lain dan mampu menunda keinginan untuk meminta dukungan emosional kepada orang tua atau orang dewasa lain ketika menghadapi masalah, dengan kata lain remaja tidak banyak bergantung pada orang di sekitarnya.

Sedangkan, berikut penjelasan komponen afektif pada dimensi tidak mengidealkan (*de-idealized*) dan orangtua sebagai orang dewasa lain (*parents as people*) yang akan dijadikan sebuah bagian dari alur cerita komik yang akan dibuat oleh peneliti, yaitu :

a. Tidak Mengidealkan (*De-idealized*). Pada bagian ini, remaja memandang orang tua tidak selamanya tahu, benar, dan memiliki kekuasaan, sehingga pada saat menentukan sesuatu maka mereka tidak lagi bergantung kepada dukungan secara emosional dengan orang tuanya. Remaja juga tidak melihat orangtua karena orangtua mengetahui segalanya atau paling kuat.

b. Orangtua sebagai orang dewasa lain (*Parents as people*). Pada bagian ini, remaja dapat melihat orang tua sebagai orang lain dan berinteraksi dengan orang tua tidak hanya dalam hubungan orang tua-anak, tetapi juga dalam hubungan antar individu.

Remaja juga menunjukkan dirinya bahwa pandangan orang tua mereka merupakan satu dari banyaknya pendapat yang menurut remaja tidak tepat. Alur ini juga akan menunjukkan ketika orangtua juga dapat curhat dengan remajanya, dimana remaja dapat dengan mudah bersimpati kepada orangtuanya ketika mereka sibuk bekerja.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Menyebarkan angket studi pendahuluan pemahaman kemandirian emosional kepada peserta didik sebelum dan setelah diberikan komik kemandirian emosional melalui layanan bimbingan klasikal.
2. Melakukan wawancara dengan guru BK tentang kondisi layanan bimbingan dan konseling di sekolah..
3. Menghitung angket studi pendahuluan yang sudah diberikan pada peserta didik.
4. Memberikan kesimpulan dari angket studi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan pada guru BK.

Pertama, penghitungan statistik deskriptif dilakukan untuk menemukan rata-rata (mean). Rumus rata-rata (mean) :

$$\text{Mean } \bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata (mean)

x = jumlah semua data

n = banyaknya data

Untuk mencari persentase, dapat dilakukan penghitungan statistik deskriptif menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{Fx}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Fx = Frekuensi

N = Jumlah subjek penelitian

5. Produk yang akan dinilai oleh pemakai media, memiliki kategori tingkat kelayakan yang akan menunjukkan seberapa besar kelayakan produk media yang telah digunakan. Berikut ini kategori nilai kelayakan dalam bentuk persentase produk media.

Tabel 3.2. Kategori Nilai Kelayakan

1%- 25%	Kurang baik
26% - 50%	Cukup
51% - 75%	Baik
76%-100%	Sangat Baik