

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media video tutorial wawancara kerja untuk peserta didik kelas XII jurusan TKR SMK Poncol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Berdasarkan tujuannya, penelitian dilakukan di tiga tempat. Pertama adalah tempat untuk melakukan penelitian dengan tujuan menemukan data mengenai kesenjangan. Penelitian dilakukan di SMK Poncol, Jakarta.

Kedua, penelitian untuk menguji kelayakan produk oleh ahli media dilakukan di Universitas Negeri Jakarta. Serta, ketiga penelitian untuk menguji kelayakan produk oleh ahli materi dilakukan di bengkel mobil *Auto Bridal 32*.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama dua belas bulan, yaitu pada bulan Agustus hingga Juli 2018 (terlampir).

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2007).

Model yang digunakan adalah model ADDIE. Istilah ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluation*. ADDIE telah banyak diterapkan dalam lingkungan belajar yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif (Branch, 2009). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Santoso, 2013).

D. Prosedur Pengembangan

1. Analysis (Analisis)

Menurut Branch (2009) tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab suatu kesenjangan kinerja. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis adalah sebagai berikut.

a. Menentukan kesenjangan

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi untuk mengetahui kesenjangan dengan cara menyebarkan instrumen berupa angket mengenai media video tutorial dan materi wawancara kerja. Pada tahap ini, peneliti juga akan melakukan wawancara kerja kepada guru dan juga peserta didik untuk mengetahui informasi mengenai media yang ada di sekolah serta pengetahuan peserta didik terhadap informasi mengenai wawancara kerja.

b. Menentukan tujuan kinerja

Pada tahap ini, hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menentukan tujuan instruksional dibuatnya media video tutorial mengenai wawancara kerja ini. Tujuan yang akan dibuat berdasarkan SKKP dan menggunakan taksonomi bloom.

c. Menentukan karakteristik peserta didik

Pada tahap ini peneliti menentukan peserta didik yang akan dijadikan pengguna dari pengembangan media video tutorial wawancara kerja berdasarkan studi pendahuluan serta sasaran pemberian layanan materi mengenai wawancara kerja.

d. Mengidentifikasi sumber-sumber yang diperlukan

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru BK maupun peserta didik untuk mengidentifikasi sumber yang

dibutuhkan dimulai dari konten mengenai wawancara kerja dalam video tutorial, media yang digunakan, fasilitas yang ada di sekolah untuk mendukung pengembangan video tutorial mengenai wawancara kerja, sumber daya yang diperlukan dalam penggunaan video tutorial ini.

2. *Design* (Desain)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue-print*) (Santoso, 2013). Tujuan pada tahap desain adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan serta metode pengujian yang tepat (Branch, 2009). Adapun langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Menyusun daftar tugas-tugas

Pada tahap ini, dalam menentukan tugas perkembangan, peneliti akan menyesuaikan dengan tugas perkembangan remaja berdasarkan SKKPD serta menentukan tujuan berdasarkan konten yang ada.

b. Menyusun tujuan kinerja

Pada langkah ini peneliti menyusun tujuan kinerja dalam pengembangan media video tutorial mengenai wawancara kerja dengan menyesuaikan tujuan serta sasaran melalui *post-test* berbentuk pilihan ganda.

c. Melakukan pengujian strategi

Hal yang dilakukan pada langkah ini adalah memberikan umpan balik kepada guru mengenai terjadinya proses pembelajaran melalui jawaban dari *post-test* yang sudah dibuat. Hal ini untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai tugas perkembangannya serta pemahaman materi mengenai wawancara kerja jurusan TKR.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Dalam hal ini, peneliti harus mengidentifikasi semua sumber daya yang diperlukan untuk merancang media pembelajaran (Branch, 2009). Adapun langkah-langkah pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

a. Menghasilkan konten

Hal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah menyiapkan konten yang akan dikembangkan dalam video tutorial mengenai wawancara kerja jurusan TKR yang berisi pengertian wawancara kerja, tujuan wawancara kerja, serta tahapan wawancara kerja mulai dari persiapan sebelum wawancara kerja, pada saat wawancara kerja, serta penutup wawancara kerja. Video

tutorial yang akan dikembangkan ini terbagi kedalam tiga segmen dengan masing-masing durasi per segmen 3-24 menit. Selanjutnya desain video tutorial mulai dari animasi, suara narator, musik serta peraga untuk memperagakan tahapan yang dilakukan dalam wawancara kerja, dan desain cover CD.

b. Memilih atau mengembangkan media pendukung

Peneliti pada tahap ini memulai dari pengumpulan media yang diperlukan seperti lokasi, ruangan, kamera, laptop, *cameramen*, editor, naskah, serta aktor yang akan memperagakan video untuk mulai melakukan *shooting*. Setelah pembuatan video selesai, langkah selanjutnya adalah membuat video tutorial. Video tutorial akan diedit oleh editor sesuai dengan alur yang peneliti telah buat pada tahap desain.

c. Mengembangkan petunjuk penggunaan produk

Pada tahap ini, peneliti akan mengembangkan pembahasan terkait petunjuk penggunaan media video tutorial wawancara kerja jurusan TKR kepada guru BK.

d. Melakukan revisi formatif

Setelah video tutorial selesai dibuat, pada tahap ini peneliti akan melakukan uji kelayakan pada validator media dan validator materi. Jika dalam melakukan uji kelayakan terdapat produk yang harus diperbaiki, maka peneliti akan memperbaiki produk tersebut.

e. Melakukan *pilot test* (uji coba)

Pada tahap ini, setelah dilakukan evaluasi formatif kepada ahli materi dan media, maka peneliti selanjutnya akan melakukan uji coba kepada 10 orang peserta didik kelas XII jurusan TKR sebagai bagian dari proses uji coba *pilot*.

4. Implementation (Implementasi)

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model pembelajaran ADDIE (Branch, 2009). Menurut Branch (2009) tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik. Namun, berdasarkan tujuan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran video tutorial, maka penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya, serta tujuan awal peneliti yang hanya mengembangkan video tutorial wawancara kerja. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2017) hanya sampai pada tahap pengembangan dikarenakan terbatasnya tenaga, waktu dan biaya. Juga penelitian yang dilakukan oleh Dasmo, Astuti, & Nurullaeli (2017) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan) dikarenakan tujuan awal dari penelitian yaitu hanya

sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian dari validator.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak (Santoso, 2013). Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran baik sebelum maupun sesudah melakukan implementasi (Branch, 2009).

Pada tahap ini, peneliti tidak melaksanakan evaluasi dikarenakan keterbatasan waktu dan juga biaya, serta tujuan awal dari penelitian ini yang hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang diuji (Harinaldi, 2005). Populasi dapat diartikan dengan keseluruhan subjek yang akan diteliti (Wasis, 2008). Populasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kepada seluruh peserta didik kelas XII Jurusan TKR di SMK Poncol, Jakarta yang berjumlah 58 orang peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian, atau *subset* (himpunan bagian), dari suatu populasi (Harinaldi, 2005). Sampel merupakan bagian dari populasi, yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Wasis, 2008). Sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan sampel nonprobabilitas (*non probability sampling*) dengan menggunakan teknik sampling jenuh. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama sebagai sampel (Noor, 2011).

Selanjutnya, sampling jenuh merupakan teknik penarikan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil (Lusiana, 2015). Biasanya, sampling jenuh dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100 (Suryani & Hendryadi, 2015).

F. Video Tutorial Wawancara Kerja

1. Definisi Konseptual (Video Tutorial Wawancara Kerja)

Video tutorial wawancara kerja merupakan video pembelajaran rangkaian gambar hidup yang berisi percakapan formal antara pihak perusahaan dengan calon karyawan untuk menggali potensi dan kredibilitas calon pekerja sesuai kriteria yang dimiliki oleh perusahaan dalam menentukan lolos atau tidaknya karyawan tersebut.

2. Definisi Operasional (Video tutorial wawancara kerja)

Video tutorial wawancara kerja jurusan TKR yang akan peneliti kembangkan berdurasi selama 27 menit dan terdiri dari 3 segmen (Krismanto, 2016). Pada segmen 1 (Tahap 1, Persiapan sebelum wawancara kerja berisi pembukaan, isi video, sasaran serta materi mengenai pengertian wawancara kerja, tujuan wawancara kerja, serta hal yang harus dipersiapkan sebelum wawancara kerja (8 menit). Pada 2 (Tahap 2, pada saat wawancara kerja) berisi materi mengenai hal yang harus dipersiapkan pada saat wawancara kerja mulai dari bahasa tubuh yang dilarang serta cara mengatasinya, hal yang harus dilakukan pada saat wawancara kerja, serta contoh pertanyaan dalam wawancara kerja dan tips menjawab pertanyaan (16 menit). Pada segmen 3 (Tahap 3, penutup wawancara kerja) berisi materi mengenai hal yang harus dilakukan untuk menutup wawancara kerja (3 menit).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

- 1) Menyebarkan angket terkait media maupun materi wawancara kerja pada saat menentukan kesenjangan kepada peserta didik kelas XII SMK jurusan TKR di SMK Poncol yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan, fasilitas maupun pengetahuan peserta didik terkait dengan

media yang digunakan oleh guru BK maupun materi atau konten dalam video tutorial wawancara kerja.

- 2) Melakukan wawancara dengan guru BK dan beberapa peserta didik kelas XII SMK Poncol untuk mengetahui fasilitas, media, serta layanan yang diberikan, khususnya layanan mengenai materi wawancara kerja.
- 3) Menyebarkan angket evaluasi formatif video tutorial wawancara kerja kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan video tutorial wawancara kerja yang sudah dikembangkan oleh peneliti untuk kemudian di revisi oleh peneliti.
- 4) Menyebarkan instrumen *post test* berupa soal pilihan ganda yang didalamnya terdapat 18 butir soal untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi mengenai wawancara kerja setelah menyaksikan video tutorial yang telah dikembangkan oleh peneliti.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009) dalam perhitungan persentase angket digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka presentase

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

Menurut Julia, Isrok'atun, & Safari (2017) kriteria persentase yang telah diperoleh dari responden dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kategori persentase responden

Presentase Jawaban	Kategori
$P = 0\%$	Tak seorang pun
$0\% < P < 25\%$	Sebagian kecil
$25\% \leq P < 50\%$	Hampir setengahnya
$P = 50\%$	Setengahnya
$50\% < P < 75\%$	Sebagian besar
$75\% \leq P < 100\%$	Hampir seluruhnya
$P = 100\%$	Seluruhnya

Sementara, menurut Arikunto (1993) dalam penilaian kelayakan media, kriteria yang digunakan untuk menentukan nilai kelayakan produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kriteria penilaian kelayakan

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
40-55%	Cukup
0-39%	Kurang Layak

Adapun interpretasi kriteria dari hasil penilaian yang telah diuji oleh ahli materi, ahli media, maupun uji coba kepada peserta didik, menurut Arikunto (1993) maka akan diinterpretasikan sebagai berikut

Tabel 3.3
Interpretasi kriteria hasil penilaian

Kategori penilaian	Interpretasi
Sangat layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran
Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video layak digunakan sebagai media pembelajaran
Cukup	Ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video cukup digunakan sebagai media pembelajaran
Kurang layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video kurang layak digunakan sebagai media pembelajaran