

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media video tutorial mengenai cara mengelola emosi marah. Penelitian ini ditujukan kepada remaja di SMK Cipta Karya Jakarta, khususnya pada peserta didik kelas X. Penelitian ini dilakukan guna membantu peserta didik mengenali *treatment* mengelola kemarahan dengan baik tanpa melakukan kekerasan, baik secara fisik maupun psikis.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Cipta Karya Jakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama delapan bulan, yaitu pada bulan November hingga Juli 2018. Detail waktu penelitian terlampir pada halaman lampiran.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013).

Model yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah gabungan dari kegiatan menganalisis (*Analysis*), merancang (*Design*), mengembangkan (*Development*), mengimplemtasikan (*Implementation*), dan mengevaluasi (*Evaluation*) (Rozalena dan Dewi, 2016).

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dengan cara melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebar angket dan wawancara. Angket disebarakan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik mengenai aspek media, fasilitas, sumber daya yang diperlukan, pembuatan desain, kebutuhan bantuan diri serta informasi lain yang dibutuhkan untuk dapat mendukung pemberian informasi kepada peserta didik mengenai emosi marah. Karakteristik dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMK Cipta Karya Jakarta.

Hasil pada angket yang diberikan adalah hampir seluruhnya (88%) peserta didik merasa bahwa emosinya meluap-luap dan tidak terkendali ketika marah, lalu sebagian besar (69%) peserta didik akan berteriak, memukul, atau melakukan tindak kekerasan lain ketika sedang marah. Sebagian besar (51%) dari peserta didik juga merasa bahwa kemampuan mengelola emosi yang buruk membuat dirinya menjadi orang yang mudah marah dan tidak disukai teman.

Data tersebut membuktikan bahwa adanya kesenjangan yang terjadi pada peserta didik kelas X mengenai gambaran emosi kemarahan. Seharusnya remaja atau peserta didik di SMK Cipta Karya sudah mampu mengelola kemarahannya dengan baik.

Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengenalkan mengenai metode mengelola kemarahan pada peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah video tutorial.

2. Desain (*Design*)

Desain yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran video tutorial yang dapat menggambarkan cara-cara mengelola emosi marah pada remaja khususnya pada peserta didik kelas X di SMK Cipta Karya. Media video tutorial dibuat untuk membantu peserta didik mengenali cara atau metode mengelola kemarahan. Video tutorial ini berisi konten mengenai definisi marah,

kasus kemarahan, serta cara-cara kreatif dalam mengelola emosi marah dengan baik. Hal-hal yang diperlukan dalam merancang produk yang akan dibuat, yaitu kamera, alat pendukung kamera seperti *lighting*, perekam suara, aktor utama dan peraga, serta konsep yang dibuat secara kreatif dan kekinian yang dapat dikombinasikan dengan cara mengelola emosi marah pada remaja.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah desain perencanaan sudah matang, tahap selanjutnya adalah mengembangkan media video tutorial mengenai cara mengelola emosi marah. Pembuatan media video sesuai dengan kebutuhan peserta didik atau sesuai dengan informasi yang didapatkan melalui angket serta wawancara.

Setelah itu, peneliti akan melakukan validasi desain. Hasil dari validasi desain tersebut membantu peneliti mengetahui hal yang kurang di dalam produk yang telah dibuat. Setelah itu, peneliti dapat segera memperbaiki dan menambahkan konten yang kurang dalam produk yang telah dibuat.

Penelitian yang dilakukan hanya akan menjalankan sampai pada tahap pengembangan. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu yang ada. Sesuai dengan penelitian yang hanya sampai pada tahap pengembangan adalah penelitian yang dilakukan oleh Tegeh dan Kirna (2009) mengenai pengembangan bahan ajar dengan

menggunakan metode penelitian addie. Penelitian tersebut hanya sampai pada tahap pengembangan dan hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah mempersiapkan dan memasarkannya ke peserta didik. Pada tahap ini, perancang instruksional mampu memilih metode pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan bahan atau materi pembelajaran. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan tahap implementasi adalah mempersiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik (Branch, 2009).

Implementasi dilakukan dengan menguji media video tutorial mengenai cara mengelola emosi marah yang ditujukan kepada peserta didik kelas X di SMK Cipta Karya Jakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media video tutorial mengenai cara mengelola emosi marah. Maka dari itu, penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan produk.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi (Branch, 2009).

Sebelum melakukan evaluasi, diperlukan untuk menentukan kriteria evaluasi dan memilih alat untuk evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan apabila sudah menentukan kriteria dan alat untuk evaluasi.

Evaluasi dilakukan kepada peserta didik berupa tes setelah implementasi produk diberikan (*post-test*), yaitu dengan cara mengisi kuisioner mengenai video tutorial cara mengelola emosi marah. Tahap evaluasi ini dapat membantu peneliti untuk mengetahui keefektifan produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta sebagai bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

Namun, pada tahap ini peneliti tidak melakukan evaluasi dikarenakan membutuhkan waktu yang cukup panjang dalam penyelesaiannya.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

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, 2009).

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK Cipta Karya di Jakarta. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK,

peneliti memilih kelas X sebagai populasi. Hal ini dikarenakan banyaknya terjadi masalah emosi marah yang tidak terkontrol pada peserta didik kelas X. Jumlah peserta didik pada setiap kelas berjumlah ± 20 orang. Adapun jumlah seluruh peserta didik di setiap kelas antara lain:

3.1 Tabel Jumlah Peserta Didik Tiap Kelas

SMK Cipta Karya Jakarta	
Kelas X Akomodasi Perhotelan 1	23 peserta didik
Kelas X Akomodasi Perhotelan 2	23 peserta didik
Kelas X Usaha Perjalanan Wisata	21 peserta didik
Total 67 peserta didik	

2. Sampel

Sampel adalah sebagian unsur populasi yang dijadikan objek penelitian atau sering disebut juga wakil dari populasi yang ciri-cirinya akan diungkapkan dan akan digunakan untuk menaksir ciri-ciri populasi (Noelaka, 2014).

Sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah sampel yang mewakili jumlah populasi. Biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100 (Suryani, & Hendyadi, 2015).

Menurut Sugiyono (2010) sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Peneliti menggunakan sampel jenuh dengan total 67 peserta didik kelas X di SMK Cipta Karya Jakarta.

F. Video Tutorial Mengelola Kemarahan (*Anger Management*)

1. Definisi Konseptual Video Tutorial

a. Video Tutorial

Video tutorial adalah sebuah komunikasi visual dengan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan dalam kombinasi bentuk *shooting* video, grafis, animasi, narasi, dan teks yang dapat menjelaskan suatu proses tertentu, pengerjaan tugas tertentu, latihan, dan lain sebagainya secara rinci untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

b. *Anger Management* (Manajemen Marah)

Marah adalah salah satu bentuk keadaan emosional yang diekspresikan mulai dari intensitas ringan sampai tinggi. Manajemen marah (*anger management*) adalah sebuah strategi atau cara-cara yang digunakan untuk mengontrol atau mengelola perasaan kemarahan.

2. Definisi Operasional (*Video Tutorial Anger Management*)

Media video tutorial pengelolaan marah berisi cara-cara kreatif yang dapat digunakan dalam mengelola emosi marah remaja, khususnya pada peserta didik di SMK Cipta Karya Jakarta.

Video tutorial *anger management* terdiri dari judul, sasaran, tujuan, alasan pentingnya mengelola emosi marah, informasi mengenai marah, contoh kasus marah yang tidak terkontrol, akibat dari emosi marah yang berlebihan, serta empat tahap proses treatment untuk mengelola emosi marah menurut Feindler (2006):

Berikut ini adalah empat tahap proses penerapan langkah-langkah mengelola emosi marah dalam pendekatan *Cognitive-Behavioral* (Feindler, 2006):

a. Mempersiapkan klien untuk perubahan

- 1) Pendekatan wawancara motivasi
- 2) Sesi *review* episode kemarahan

b. Melaksanakan strategi perubahan yang spesifik

- 1) Penghindaran/pencegahan dan pelarian/melepaskan diri
- 2) Mengelola gairah fisik
- 3) Membangun keterampilan praktis dan pemecahan masalah sosial
- 4) Paparan

c. Membantu klien menerima, menyesuaikan, atau menyesuaikan diri dengan situasi hidup yang sulit dan tidak dapat diubah serta pengampunan

Pada tahap ini klien akan dibantu untuk bergerak dalam melepaskan kemarahannya. Klien akan diajarkan untuk menerima dan memaafkan tindakan yang membuat dirinya marah (Feindler, 2006).

d. Mempertahankan perubahan setelah terjadi kemajuan dan mempersiapkan kemarahan untuk muncul kembali.

Setelah melakukan beberapa tahap metode mengelola marah, klien diminta untuk berlatih mengelola kemarahannya dan mempertahankan perubahan yang telah dilakukan serta bersiap apabila kemarahan muncul kembali di dalam dirinya (Feindler, 2006).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan instrumen tes berupa angket yang diberikan kepada peserta didik mengenai media video tutorial dan emosi marah. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan menganalisis masalah emosi marah yang dimiliki oleh peserta didik untuk menentukan desain atau cara yang kreatif pada produk yang akan dibuat.

1. Analisis Data Angket

Hartati (2010) menjelaskan bahwa untuk mengukur data angket digunakan rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

- P = Angka presentase
 f = Frekuensi jawaban
 n = banyaknya responden

Setelah proses analisis dan perhitungan hasil analisis, maka dilakukan interpretasi menggunakan kategori yang dikemukakan oleh Hendro (Hartati, 2010) sebagai berikut:

3.2 Tabel Kategori Angket Analisis Kebutuhan

Presentase Jawaban	Kriteria
P = 0	Tak seorang pun
0 < P < 25	Sebagian kecil
25 <= P < 50	Hampir setengahnya
P = 50	Setengahnya
50 < P < 75	Sebagian besar
75 <= P < 100	Hampir seluruhnya
P = 100	Seluruhnya

2. Analisis Data Wawancara

Setelah melakukan pengumpulan data melalui penyebaran angket, peneliti juga melakukan wawancara. Wawancara dilakukan untuk melengkapi data observasi terhadap objek penelitian. Wawancara merupakan proses tanya jawab antara peneliti dengan subyek atau informan penelitian secara lisan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti (Muharto & Ambarita, 2016). Salahudin (2010) mendefinisikan wawancara sebagai metode untuk mendapatkan data dengan mengadakan *face to face relation*.

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka secara terstruktur sesuai dengan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

Pada penelitian ini, teknik wawancara dilakukan kepada guru BK dan lima peserta didik kelas X untuk mengetahui gambaran emosi serta media yang digunakan dalam pembelajaran BK.

3. Analisis Media Video Tutorial

Menurut Sugiyono (2009), validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang.

Multimedia Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa perhitungan *rating scale* ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

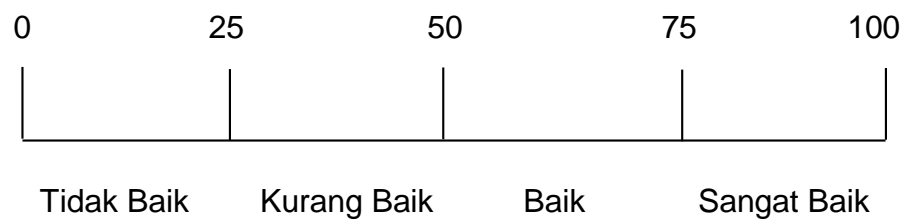
$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

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

Setelah dihasilkan persentase dari analisis data dari ahli, maka selanjutnya tingkat validasi media digolongkan dalam empat kategori (Gonia, 2009):



Selanjutnya Gonia (2009) menjelaskan kategori tersebut bisa dilihat berdasarkan tabel interpretasi sebagai berikut:

3.3 Tabel Kategori Media Video Tutorial

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0 – 25	Tidak Baik
25 – 50	Kurang Baik
50 – 75	Baik
75 – 100	Sangat Baik