

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media bimbingan berbasis Sparkol *Videoscribe* untuk materi struktur, jenjang serta macam-macam perguruan tinggi yang dapat digunakan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan informasi.

B. Tempat Dan Waktu

1. Tempat

Penelitian dilaksanakan di sekolah menengah atas (SMA) Negeri 79 Jakarta. Pemilihan berdasarkan pertimbangan waktu dan lokasi.

2. Waktu Evaluasi

Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Januari hingga Februari 2017.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya disebut *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:333). Borg dan Gall mengemukakan pendapat yang tidak jauh berbeda mengenai penelitian R&D yaitu '*Educational research and development (R&D)*

process is used to develop and validate educational products' (penelitian pengembangan dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (damiri, 2012: 84).

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto populasi adalah ke seluruh subjek penelitian (Arikunto,2010:130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 79 Jakarta tahun ajaran 2016, dengan perincian sebagai berikut :

Tabel 3.1

Jumlah Siswa Kelas XII SMA Negeri 79 Jakarta Tahun 2016

KELAS	XII IPA 1	XII IPA 2	XII IPS 1	XII IPS 2	XII IPS 3
Jumlah siswa	35	35	35	35	35
Total keseluruhan siswa	175 Siswa				

2. Teknik Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi untuk sumber data yang diperlukan (Arikunto,2010:131). Besarnya sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin. Alasan menggunakan rumus tersebut adalah untuk mendapatkan sampel

representative dan lebih pasti atau mendekati populasi yang ada, rumus Slovin yaitu sebagai berikut.

$$N = \frac{N}{1 + (Ne^2)}$$

$$N = \frac{175}{1 + 175(0,0025)} = 120,689$$

N = Jumlah populasi

e= taraf kesalahan (catatan: umumnya digunakan 1% atau 0,01,5%,

dan 10% atau 0,1) (catatan dapat dipilih oleh peneliti)

Dari rumus diatas dijelaskan, maka sampel penilaian yang diambil berjumlah 120 orang peserta didik kelas XII.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengembangan media ini, peneliti menguji coba dan memperbaiki media bimbingan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media serta seberapa besar kualitas media yang dikembangkan. Untuk menguji coba media dilakukan uji coba oleh ahli, yang dimaksud ahli adalah validator yang berkompeten untuk menilai media bimbingan dan memberikan masukan atau saran guna untuk menyempurnakan media bimbingan yang telah dibuat.

F. Langkah – Langkah Penelitian

Gall & Borg mengungkapkan bahwa siklus R&D tersusun dalam beberapa langkah penelitian berikut : (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and informasi collectiong*), (2) perencanaan

(*planning*), (3) pengembangan produk pendahuluan (*preliminary field testing*) (4) perbaikan produk utama (*main product revision*), (5) uji coba utama (*main field product*), (6) perbaikan produk operasional (*operational product revision*), (7) Perbaikan produk operasional (*operational product revision*), (8) uji coba operasional (*operation field testing*), (9) perbaikan produk akhir (*final product revision*), (10) desiminasi dan pendistribusian (*dissemination and distribution*) (Fauziyyah, 2013:46).

Sugiyono memodifikasi pendekatan penelitian pengembangan Borg & Gall dengan tetap mempertahankan 10 tahapan yang ada, akan tetapi peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap **kelima** saja, hal ini dikarenakan beberapa pertimbangan, antara lain; peneliti membuat waktu/rencana penelitian selama dua bulan (Januari hingga Februari 2017), sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan sepuluh tahap penelitian. Berikut adalah hasil dari modifikasi mengenai langkah-langkah penelitian pengembangan, yaitu sebagai berikut (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian pengembangan yang telah disesuaikan dengan karakteristik penelitian:

1. Identifikasi Masalah

Langkah pertama yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian pengembangan ialah mengidentifikasi masalah. Pada tahap ini peneliti

melihat adanya potensi masalah yang berasal dari temuan peneliti di SMA Negeri 79 Jakarta, bahwa siswa di sekolah tersebut masih memiliki informasi yang minim dan masih banyak siswa yang belum dapat memutuskan pilihan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Selain itu, pemberian layanan klasikal dengan metode ceramah dan power point yang kurang mendapatkan perhatian oleh para siswa juga menjadi temuan peneliti sehingga materi yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah tersebut tidak tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti kemudian tertarik untuk melakukan penelitian lebih jauh dengan melakukan pengumpulan data secara lebih komprehensif yang selanjutnya akan dibahas pada langka kedua.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media yang akan dikembangkan. Instrumen kebutuhan peserta didik yang dikembangkan mencakup pemahaman peserta didik mengenai materi struktur, jenjang, serta macam-macam perguruan tinggi yang telah diberikan oleh guru bimbingan serta pengetahuan peserta didik mengenai sparkol *videoscribe*.

Hasil dari analisis kebutuhan ini kemudian dijadikan acuan oleh peneliti untuk mengembangkan media bimbingan yang akan dikembangkan pada media bimbingan berbasis sparkol *videoscribe*.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya yang dilakukan dalam penelitian pengembangan adalah membuat desain produk layanan bimbingan yang akan dikembangkan. Desain harus berisi keterangan seperti gambar dan uraian ringkas yang mudah dipahami serta dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan serta mengevaluasi produk. Kemudian, desain tersebut disusun menjadi sebuah draft produk pengembangan yang kemudian akan di uji validasi oleh ahli.

4. Validasi Desain

Pengembangan media bimbingan yang telah selesai di desain kemudian di uji validasi untuk diketahui tingkat kelayakan. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan oleh satu orang ahli media. Penggunaan instrumen evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi media bimbingan di dalam instrumen ini berisi tentang aspek-aspek untuk menilai apakah media bimbingan berbasis sparkol *videoscribe* ini layak atau tidak.

5. Revisi Desain

Setelah produk layanan bimbingan di validasi oleh ahli selanjutnya produk di perbaiki berdasarkan masukan dari ahli, tentunya perlu dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi dari uji produk oleh ahli.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam uji validasi ahli adalah analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli media.

1. Menghitung skor rata-rata

$$X = \frac{1}{\text{banyak validator}} \times \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = rata - rata perolehan skor

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

2. Mengubah skor rata-rata ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian (Saifuddin Aswar,2007:77).

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian Ahli Media

No.	Rentang Skor	Kriteria
1	$X > Mi + 1,5 Sbi$	Sangat Layak
2	$0 < X \leq Mi + 1,5 Sbi$	Layak
3	$Mi - 1,5 Sbi < X \leq 0$	Kurang Layak
4	$X \leq Mi - 1,5 Sbi$	Tidak Layak

Keterangan :

Mi (*mean ideal*) = $\frac{1}{2} x$ (*skor maksimal ideal + skorminimalideal*)

Sbi (*simpangan baku ideal*) = $\frac{1}{6}x$ (*skor maksimal ideal – skor minimal ideal*)

Pada angket validasi ahli media skor ideal adalah 4 sedangkan skor minimal

1, selanjutnya interval kriteria penilaian ahli dapat diperoleh melalui pengembangan pada tabel 3.

Tabel 3.3 Interval Kriteria Penilaian Ahli Media

NO	Rentang Skor	Kriteria
1.	$X > 3,25$	Sangat Layak
2.	$2,5 < X \leq 3,25$	Layak
3.	$1,75 < X \leq 2,5$	Kurang Layak
4.	$X \leq 1,75$	Tidak Layak