

### BAB III METODE PENELITIAN

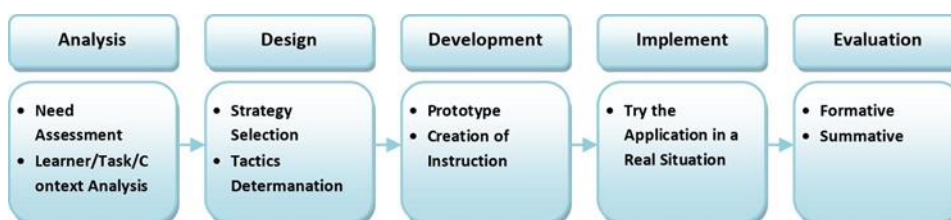
#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian "penelitian dan pengembangan" (R&D) tidak hanya bertujuan untuk membuat atau mengembangkan produk yang sudah ada, tetapi juga dapat digunakan untuk membuat produk atau teknologi baru. Menurut Sugiyono (2017: 407) menyatakan bahwa :

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian bersifat analisis kebutuhan untuk menghasilkan suatu produk dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat.

Dalam bidang pendidikan, model penelitian dan pengembangan (R&D) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membawa inovasi. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2015: 164), "metode penelitian ini merupakan prosedur untuk membuat produk atau mengembangkan produk yang ada supaya supaya menjadi lebih baik" adalah definisi penelitian dan pengembangan, yang didefinisikan sebagai "proses yang bertujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya menjadi lebih menarik." Berdasarkan penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu

Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini. Menurut Hamzah (2019: 33-34), model ADDIE terdiri dari lima tahapan implementasi: Analisa (Analisis), Desain (Desain/Perancangan), Pengembangan (Pengembangan), Implementasi (Implementasi), dan Evaluasi.



Gambar 2. Tahapan model ADDIE (Togala, 2013).

## B. Prosedur Pengembangan

Instrument berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan. Selain merancang aplikasi cyber counseling, juga dibuat alat penelitian untuk menilai aplikasi yang dibuat. Berdasarkan tujuan penelitian, model ADDIE, terdapat lima tahapan pengembangan produk, yang meliputi:

Tabel 1. Kisi-kisi ADDIE.

Variabel	Aspek yang ditanyakan	Hasil
Analisis	Analisis produk	
	Menyusun rencana	
	Perancangan tampilan dan isi	
Desain	Pembuatan produk	
	Validasi oleh ahli media dan materi	
	Revisi	
	Uji coba perorangan	
	Revisi	
Pengembangan	Uji coba kelompok kecil	
	Revisi	
	Uji coba kelas	
Implementasi	Persepsi peserta didik	
	Aktivitas peserta didik	
Evaluasi	Hasil pengembangan	

### 1. Tahap Analisis

Pada langkah ini, peneliti menganalisis hal-hal yang ada di sekolah tersebut, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, kebutuhan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi.

a. Melakukan observasi ke sekolah

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara.

Fokus Penelitian	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan
<i>Cyber counseling</i>	Respon peserta didik	Apakah peserta didik memberikan respon yang antusias terhadap penggunaan aplikasi <i>cyber counseling</i> ?
	Proses konseling	Bagaimana proses konseling yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi <i>cyber counseling</i> ?
	Faktor pendukung	Apa saja faktor pendukung dalam menggunakan aplikasi <i>cyber counseling</i> ?
	Faktor penghalang	Hal-hal apa saja yang menjadi penghalang dalam proses konseling secara daring?
	Komunikasi	Bagaimana bentuk komunikasi yang dilakukan dalam proses konseling?

b. Melakukan analisis tujuan pengembangan

Aplikasi yang dimaksudkan untuk mendukung layanan bimbingan dan konseling diharapkan menjadi hasil dari tujuan pengembangan ini.

Metode analisis ini membantu menemukan masalah sekolah. Sebagai hasil dari pra-survei yang dilakukan pada tanggal 18 Juli 2022, peneliti menemukan bahwa banyak siswa mengalami masalah dan malu untuk bertemu dengan guru bimbingan dan konseling serta takut dikritik oleh teman-temannya karena memiliki masalah. Berdasarkan data ini, peneliti ingin mengembangkan media layanan yang berbasis *cyber counseling* untuk membantu siswa dalam pemberian

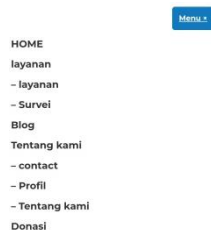
## 2. Tahap Perencanaan

Pada langkah desain, peneliti membuat perencanaan desain untuk produk yang akan dibuat, yang mencakup hal-hal berikut: a. Peneliti membuat bagian cover aplikasi dengan nama *cyber counseling*; b. Peneliti membuat poin yang dapat diklik oleh siswa untuk mendapatkan layanan dari guru bimbingan dan konseling.

Desain produk yang akan dibuat harus diuji dan divalidasi oleh ahli, serta melalui kritik dan masukan dari lembar penilaian. Produk Aplikasi *Cyber Counseling* seperti berikut:



Gambar 3. *Design Layout* Aplikasi *Cyber Counseling*.



Gambar 4. Menu *Home* Aplikasi *Cyber Counseling*.



Gambar 5. Menu Utama Aplikasi *Cyber Counseling*.

### 3. Tahap Pengembangan

Aplikasi cyber counseling akan dikembangkan dalam beberapa tahapan, seperti:

#### a. Pembuatan Produk

Sebuah tahapan yang dihasilkan dari tahapan perencanaan dan diterapkan dalam bentuk aplikasi pada tahap pengembangan ini.

#### b. Validitas Ahli

Pada titik ini, sebuah produk yang dikembangkan akan diuji melalui penilaian kelayakan aplikasi oleh para ahli, seperti guru bimbingan dan konselor dan dosen. Ini akan dilakukan untuk mengetahui seberapa baik pengembangan aplikasi *cyber counseling* berhasil.

#### c. Revisi

Tahap revisi adalah tahap akhir dari pengembangan ini. Hasil dari berbagai uji akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan yang terkait dengan pengembangan aplikasi yang telah dikembangkan.

#### **4. Tahap Implementasi**

Setelah analisis, desain, dan pengembangan selesai, tahap implementasi dilakukan untuk menguji produk kepada peserta didik. Media aplikasi bimbingan online telah menerima penilaian yang layak, sehingga siap untuk digunakan. Hasil uji kelayakan produk akan menentukan apakah aplikasi bimbingan online layak untuk digunakan.

#### **5. Tahap Evaluasi**

Untuk mencapai tujuan pengembangan produk yang diinginkan peneliti, tahap evaluasi dilakukan dengan dua cara: evaluasi formatif dan evaluasi somatif. Tujuan evaluasi adalah untuk mengukur dan menilai kelayakan media yang dikembangkan, apakah layak dan sesuai untuk digunakan.

### **C. Uji Coba Produk**

Proses uji coba produk harus dilakukan sebelum hasil pengembangan aplikasi cyber counseling dapat digunakan. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui data produk, daya tarik, dan kegunaan aplikasi.

#### **1. Desain Uji Coba**

Peneliti membuat desain uji coba untuk penelitian dan pengembangan produk ini dengan menggunakan uji ahli dan uji lapangan. Uji ahli akan menilai kualitas produk dari materi, penggunaan bahasa, desain, dan media. Uji lapangan akan dilakukan oleh Dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Metro, dan uji lapangan akan dilakukan oleh siswa SMP Negeri 6 Metro kelas VIII.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Penelitian ini akan melakukan uji validasi dengan dosen, guru bimbingan dan konselor, dan siswa di Universitas Muhammadiyah Metro.

##### **a. Uji Ahli**

Tiga Dosen dari Universitas Muhammadiyah Metro, satu Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 6 Metro, akan digunakan sebagai penilai validasi pengembangan ini. Di antaranya yang akan diuji oleh ahli adalah:

- 1) Ahli Materi : Achmad Irfan Muzni, M. Psi.,
- 2) Ahli Media : Dr. Eko Susanto, M. Pd., Kons.,
- 3) Ahli Bahasa : Rio Septora, M. Pd.
- 4) Ahli Praktisi : Jamiyo, S. Pd.

## b. Uji Kelompok

Beberapa siswa dari kelas VIII akan digunakan untuk uji kelompok yang akan diberikan lembar penilaian yang ditujukan untuk aplikasi.

## 3. Jenis Data

Data kuantitatif dan kualitatif berikut diperoleh untuk penelitian dan pengembangan ini:

### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari perhitungan skor pada lembar penilaian. Presentasi kepraktisan produk yang dilakukan oleh siswa kelas VIII adalah sumber data.

### b. Data Kualitatif

Hasil penilaian produk akan digunakan sebagai bahan untuk perbaikan selanjutnya, sementara data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli pada lembar penilaian.

## 4. Instrumen Pengumpulan Data

Angket pengembangan diri, angket penilaian produk oleh ahli, dan angket kepraktisan produk adalah alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.

### a. Angket Pengembangan Diri Peserta Didik

Untuk mengetahui apakah peserta didik mengalami perubahan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi, angket pengembangan diri diberikan kepada mereka baik sebelum maupun sesudah menggunakannya.

Tabel 3. Kisi-kisi angket pengembangan diri peserta didik.

Variabel	Fokus	Sub Fokus	No Item
Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)	Kematangan intelektual	Pribadi	1, 7
		Informasi tingkat lanjut	8, 15
		Karakteristik	16-18
		Pengembangan diri	19-21

### b. Lembar Validasi Produk oleh Ahli

Dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 6 Metro mengisi lembar penilaian dan validasi produk oleh ahli hingga produk yang dikembangkan dapat divalidasi.

### 1) Kisi-kisi Angket Validasi Produk

Ini adalah bagian dari angket validasi produk, menurut Yahya (dalam Apsari dan Rizki 2018: 163):

- a) Ahli materi merupakan seseorang yang ahli dalam bidang materi serta dapat menilai validasi terhadap materi yang sudah disusun. Berikut ini aspek yang perlu diteliti oleh ahli materi, antara lain:
- b) Ahli media merupakan seseorang yang ahli dalam bidang desain media. Aspek yang digunakan meliputi:
- c) Ahli tata bahasa merupakan seorang ahli dalam bidang tata bahasa dengan benar. Berikut ini beberapa aspek yang digunakan antara lain:
- d) Ahli praktisi merupakan seseorang yang ahli dalam bidang materi serta dapat memberikan validasi terhadap materi yang sudah disusun.

Angket kevalidan produk harus digunakan selama pengembangan produk untuk menentukan apakah produk yang akan dikembangkan memenuhi syarat untuk digunakan oleh siswa di masa depan. Menurut Yahya (dalam Apsari dan Rizki 2018: 163), garis besar penilaian kelayakan pengembangan aplikasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Aplikasi.

Definisi Operasional Prosedur	Fokus	Sub Fokus
1. Ahli materi adalah seseorang yang paham dalam materi dan dapat memberikan validasi terhadap materi yang dibuat. Aspek yang digunakan meliputi: Kualitas isi dan tujuan, Kualitas materi.	a. Kualitas isi dan tujuan	1) Tujuan aplikasi 2) Kejelasan isi aplikasi 3) Penggunaan bahasa dan tulisan
	b. Kualitas aplikasi	1) Penyajian gambar 2) Susunan aplikasi
2. Ahli media merupakan seorang ahli dalam hal media. Aspek yang digunakan meliputi: Desain media, Kualitas media, Keterpaduan.	a. Desain media	1) Tampilan desain layout 2) Tampilan desain isi
	b. Kualitas media	1) Jenis <i>font</i> 2) Tampilan warna
	c. Keterpaduan	1) Kesesuaian gambar 2) Kejelasan petunjuk penggunaan
3. Ahli bahasa merupakan seseorang yang ahli dalam bidang penggunaan bahasa yang benar. Aspek yang digunakan meliputi: Kualitas kelugasan, Keruntutan dan ketepatan alur pikir.	a. Komunikasi dan kelugasan	1) Kejelasan kalimat 2) Kejelasan bahasa
	b. Keruntutan dan ketepatan alur pikir	1) Keterpaduan teks 2) Keterpaduan, keruntutan pesan, dan gambar
4. Ahli praktisi adalah seseorang yang paham dalam materi dan dapat memberikan validasi terhadap materi yang dibuat.	a. Kualitas isi dan tujuan	1) Tujuan aplikasi 2) Kejelasan aplikasi 3) Penggunaan bahasa dan tulisan
	b. Kualitas aplikasi	a. Penyajian gambar dan warna b. Susunan aplikasi

### c. Lembar Penilaian Produk oleh Peserta Didik

Lembar ini bertujuan untuk melihat bagaimana tanggapan dan respon dari peserta didik tentang aplikasi yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai mulai dari aspek tampilan atau desain, isi materi, dan bahasa.

Tabel 5. Kisi-kisi lembar responden peserta didik.

No.	Fokus Penilaian	Sub Fokus
1	Tampilan aplikasi	1. Desain media aplikasi 2. Mudah dipahami
2	Penyajian	1. Tujuan dari pembelajaran jelas 2. Gambar dan ilustrasi menarik 3. Petunjuk penggunaan mudah dipahami
3	Materi	1. Isi materi menarik 2. Materi <i>cyber counseling</i> cukup jelas
4	Bahasa	1. Kalimat mudah dipahami 2. Penggunaan bahasa cukup baik
5	Ilustrasi	1. Gambar menarik 2. Gambar tidak mengganggu

### 5. Teknik Analisis Data

Untuk menentukan skala validitas dan kepraktisan produk aplikasi yang telah dikembangkan, analisis data digunakan. Dalam penelitian ini, presentase dari nilai validasi materi layanan dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Jawaban Validator}}{\sum \text{Nilai Tertinggi Validator}} \times 100$$

Kriteria validitas produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Kriteria Kevalidan Produk.

Bobot Nilai	Keterangan	Penilaian
5	Sangat layak	$81 < N \leq 100$
4	Layak	$61 < N \leq 80$
3	Cukup layak	$41 < N \leq 60$
2	Tidak layak	$21 < N \leq 40$
1	Sangat tidak layak	$0 < N \leq 20$

Hasil penilaian dan perhitungan skor yang diperoleh dari pengembangan aplikasi *cyber counseling* lanjut mencapai 0,4 maka layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.