

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Hari (2019: 37) pengembangan dalam Model ADDIE berisi “kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar”. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap di implementasikan sesuai dengan tujuan.

Menurut Endang Mulyatiningsih (dalam Netty, 2020: 40) menjelaskan “Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE”. Prosedur penelitian pengembangan ADDIE mengungkapkan bahwa siklus R&D tersusun dalam beberapa langkah penelitian sebagai berikut: 1. *Analysis*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, dan 5. *Evaluation*. Model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap, model penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki produk agar dapat memberikan penyempurnaan pada produk sebelumnya. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat ditinjau dari gambar berikut ini:



Gambar 2. Model ADDIE.

B. Prosedur Pengembangan

Instrument berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, terdapat 5 tahapan untuk mengembangkan sebuah produk yaitu film sinema edukasi. Tahapan-tahapannya adalah antara lain:

Tabel 1. Kisi-kisi ADDIE.

Variabel	Aspek yang ditanyakan	Hasil
1. Analisis	1. Analisis produk	
	2. Menyusun <i>draf</i>	
	3. Perancangan desain dan isi	
2. Desain	1. Pembuatan produk	
	2. Validasi oleh ahli media dan materi	
	3. Revisi	
	4. Uji coba perorangan	
	5. Revisi	
3. Pengembangan	1. Uji coba kelompok kecil	
	2. Revisi	
	3. Uji coba kelas	
4. Implementasi	1. Persepsi peserta didik	
	2. Aktivitas peserta didik	
5. Evaluasi	1. Hasil pengembangan	

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti menganalisis beberapa hal yang ada pada sekolah tersebut, diantaranya:

a. Melakukan *Survey* ke Sekolah

Peneliti melakukan *survey* di SMK IB Khalifa Bangsa, dengan format sebagai berikut ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Observasi.

Fokus Penelitian	Observasi	Observasi yang diamati	
		Ada	Tidak
a. Observasi	1. Media layanan		
	2. Metode layanan		
	3. Persepsi peserta didik		

Keterangan:

Ada : ✓

Tidak : ✓

b. Melakukan Wawancara ke Sekolah

Peneliti melakukan wawancara di SMK IB Khalifa Bangsa, dengan format sebagai berikut ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara.

Fokus Penelitian	Wawancara	Deskripsi
a. Wawancara	1. Respon peserta didik	
	2. Proses konseling	
	3. Faktor pendukung	
	4. Faktor penghambat	
	5. Komunikasi	

c. Melakukan Analisis Tujuan Pengembangan

Metode analisis ini membantu menemukan masalah sekolah. Berdasarkan wawancara terhadap Guru Bimbingan dan Konseling pada kegiatan PLP, peneliti menemukan data bahwa terdapat peserta didik yang mengalami permasalahan yaitu kurang mengetahui bahayanya perilaku seks bebas untuk kedepannya, sehingga dari data tersebut peneliti berminat untuk mengembangkan sinema edukasi dari produk lama menjadi produk yang lebih baik yaitu dengan sinema edukasi berupa video animasi dan diisi dengan *dubbing* sebagai media pembelajaran yang menarik dengan tujuan untuk dapat membantu peserta didik dalam mengetahui dan memahami bahaya seks bebas sehingga dapat memberikan pemahaman dan wawasan mengenai permasalahan tersebut.

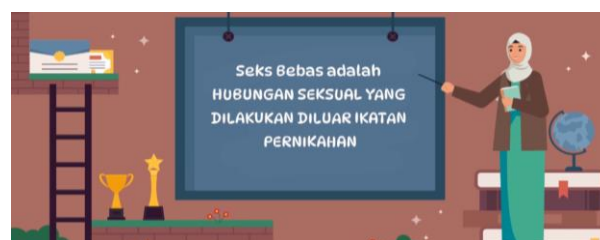
2. Tahap Perencanaan

Pada langkah desain, peneliti membuat perencanaan desain untuk produk yang akan dibuat, yang mencakup hal-hal berikut: a. Peneliti akan membuat sinema edukasi penjelasan tentang pemahaman bahaya seks bebas; b. Peneliti akan membagikan sinema edukasi tersebut melalui link dari video berupa animasi yang telah dibuat.

Desain produk yang akan dibuat harus diuji dan divalidasi oleh ahli, serta melalui kritik dan masukan dari lembar penilaian. Berikut ini adalah contoh dari produk video sinema edukasi berupa animasi, tentang pemahaman bahaya seks bebas:



Gambar 3. Cover video.



Gambar 4. Isi video.



Gambar 5. Isi materi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan sinema edukasi akan dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain:

a. Pembuatan Video

Pada tahap pengembangan ini merupakan sebuah tahapan yang dihasilkan berdasarkan dari tahap desain yang di implementasikan ke dalam video tentang seks bebas.

b. Validitas Ahli

Pada tahap ini, sebuah produk yang dikembangkan, akan dinilai melalui beberapa uji seperti uji kelayakan dari beberapa ahli, yaitu Dosen, dan Guru Bimbingan dan Konseling. Penilaian kelayakan video dapat dilakukan dengan *video validity* ke peserta didik. Isi dari nilai tersebut mulai dari isi materi dan tampilan animasi, nilai tersebut untuk menilai seberapa besar kelayakan yang didapatkan dari pengembangan video sinema edukasi melalui link youtube sebagai media pembelajaran pemahaman seks bebas.

c. Revisi

Tahap akhir dari pengembangan ini adalah tahap revisi. Hasil dari penilaian yang didapatkan dari beberapa uji akan menjadi acuan untuk melakukan perbaikan terkait dengan pengembangan sinema edukasi yang telah dikembangkan.

4. Tahap Implementasi

Setelah analisis, desain, dan pengembangan selesai, untuk tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap implementasi ini dilakukan untuk menguji coba produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik secara nyata. Jika media pembelajaran ini telah mendapatkan penilaian yang layak, maka siap untuk digunakan. Hasil yang telah didapatkan dari uji kelayakan produk, akan menentukan apakah video sinema edukasi seks bebas tentang pemahaman pada remaja 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

Sebelum hasil pengembangan video sinema edukasi siap untuk digunakan, ada hal yang harus terpenuhi yaitu dengan uji coba produk. Tujuannya adalah untuk mengetahui data dari produk, daya tarik, serta kegunaan sinema edukasi.

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 peserta didik kelas X TKJ di SMK IB Khalifa Bangsa.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini akan di uji validasi yang akan dilakukan oleh Guru Bimbingan dan Konseling, Guru mata pelajaran dan peserta didik di SMK IB Khalifa Bangsa.

a. Uji Ahli

Uji ahli yang akan digunakan sebagai penilai validasi pada pengembangan ini adalah 3 orang Dosen Universitas Muhammadiyah Metro, 1 Guru Bimbingan dan Konseling SMK IB Khalifa Bangsa. Adapun diantaranya yang akan menjadi subjek uji ahli antara lain:

- 1) Ahli Materi : Dr. Satrio Budi Wibowo, M. A.
- 2) Ahli Media : Dr. Eko Susanto, M. Pd., Kons.
- 3) Ahli Bahasa : Rio Septora, M. Pd.
- 4) Ahli Praktisi : Nia Ihromi Tanjung, S. Sos.

b. Uji Ahli Instrumen

Uji ahli yang akan digunakan sebagai penilai instrument pada pengembangan ini adalah 2 orang Dosen Bimbingan dan Konseling Universitas

Muhammadiyah Metro. Adapun diantaranya yang akan menjadi subjek uji ahli instrument antara lain

- 1) Uji Ahli Instrumen 1 : Dr. Satrio Budi Wibowo, M. A.
- 2) Uji Ahli Instrumen 2 : Dr. Eko Susanto, M. Pd., Kons.

c. Uji Kelompok

Uji kelompok akan dilakukan dengan menggunakan beberapa peserta didik kelas XI TKJ SMK IB Khalifa Bangsa dalam pelaksanaannya diberikan lembar penilaian yang ditujukan terhadap isi video sinema edukasi.

3. Jenis Data

Data dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh melalui data kuantitatif dan kualitatif. Data yang didapat sebagai berikut:

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui hasil penskoran lembar validasi berupa deskripsi presentasi kepraktisan produk oleh peserta didik kelas XI.

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

Instrumen pengumpulan data berfungsi sebagai alat ukur keefektifan dan kevalidan suatu media yang dikembangkan. Untuk mengukur tingkat kegunaan media yang dikembangkan, angket perlu disusun sebaik mungkin. Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan ada tiga macam yaitu lembar validasi ahli, kuesioner untuk peserta didik, serta tes hasil belajar.

a. Skala Peningkatan Pemahaman Bahaya Seks Bebas

Skala peningkatan pemahaman bahaya seks bebas pada peserta didik diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan sinema edukasi sehingga dapat diketahui perubahan dari sebelum dan sesudah menggunakan sinema edukasi, sebagai berikut ini:

Tabel 4. Kisi-kisi Skala Bahaya Seks Bebas.

No	Variabel	Indikator	Prediktor	No Item
	Meningkatkan Pemahaman Bahaya Seks Bebas	1. Menerjemahkan	a) Menjelaskan bahaya seks bebas	1,2
			b) Memberikan contoh	3,4
			c) Menjelaskan dampak seks bebas	5,6
			d) Menyimpulkan bahaya seks bebas	7,8
		2. Menafsirkan	a) Menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan informasi baru	9,10
			b) Memberikan perbedaan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru	11,12
		3. Mengekstrapolasi	a) Menjelaskan secara lebih luas bahaya seks bebas	13,14
			b) Memberikan contoh dalam kehidupan tentang seks bebas	15,16
Jumlah				16

Tabel 5. Rentang Skor Kategori Bahaya Seks Bebas.

Rentang Skor	Kategori
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

b. Lembar Validasi Produk oleh Ahli

Validasi ahli digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. Pada lembar validasi ahli, validator memberikan tanda ceklis pada kolom mengenai aspek-aspek kelayakan media.

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.
- b) Ahli media merupakan seseorang yang ahli dalam bidang desain media.

- c) Ahli tata bahasa merupakan seorang ahli dalam bidang tata bahasa dengan benar.
- 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 peserta didik. Menurut Yahya (dalam Apsari dan Rizki 2018: 163), garis besar penilaian kelayakan pengembangan media sinema edukasi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Sinema Edukasi.

Definisi Operasional Prosedur	Fokus	Sub Fokus
1. Ahli materi adalah seorang 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 sinema 2) Kejelasan isi sinema 3) Penggunaan bahasa dan tulisan
	b. Kualitas sinema	1) Penyajian 2) Susunan
2. Ahli media merupakan seorang ahli dalam hal media. Aspek yang digunakan meliputi: Desain media, Kualitas media, Keterpaduan.	a. Desain media	1) Tampilan desain <i>layout</i> 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 seorang 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 sinema 2) Kejelasan sinema 3) Penggunaan bahasa dan tulisan
	b. Kualitas sinema	a. Penyajian gambar dan warna b. Susunan sinema

c. Lembar Penilaian Produk oleh Peserta Didik

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

Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Responden Peserta Didik.

No.	Fokus Penilaian	Sub Fokus
1	Tampilan sinema	1. Desain media sinema 2. Mudah dipahami
2	Penyajian	1. Tujuan dari pembelajaran jelas 2. Gambar dan ilustrasi menarik 3. Petujuk penggunaan mudah dipahami
3	Materi	1. Isi materi menarik 2. Materi seks bebas 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

Analisis data digunakan untuk menghitung skala valid dan praktik produk pengembangan. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan rumus untuk selanjutnya di deskripsikan untuk memperoleh kesimpulan.

a. Analisis Data Validasi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini harus melewati uji validitas oleh 3 validator yang mencakup Dosen Universitas Muhammadiyah Metro, dan Guru Bimbingan dan Konseling. Validator kemudian memberikan skor dari 1-5 pada angket validitas yang telah diberikan. Menurut Masyhud (dalam Pratam, 2016: 242) bahwa untuk dapat di olah sesuai kriteria validasi yang ada, maka jumlah skor dari kedua validator harus diubah menjadi skala 100 menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Valpro = \frac{SRT}{SMT} \times 100$$

Keterangan :

Valpro : Validitas Produk

srt : Skor rill terpercaya

smt : Skor maksimal yang dapat dicapai

Nilai yang didapat dari penjumlahan menggunakan rumus *valpro* kemudian dimasukkan kedalam kriteria penilaian validasi produk seperti dalam tabel berikut:

Tabel 8. Kriteria Penilaian Validasi Produk.

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Sangat Kurang Layak

Agar produk dapat diuji coba, hasil penilaian validasi minimal dalam kategori layak. Apabila produk belum memenuhi kategori layak, maka produk akan diperbaiki sesuai dengan hasil evaluasi validator. Produk akan terus diperbaiki sampai mendapat kategori layak.

b. Analisis Hasil Data Uji Coba Pengguna

Penilaian ini peserta didik akan diberikan angket terlebih dahulu mengenai materi dan desain produk agar dapat diberi penilaian oleh peserta didik. Seluruh jawaban kemudian diolah dengan menganalisis data dengan menerapkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Poin} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Yang Menjawab YA}}{\text{Banyak Sswa}} \times 100\%$$

Uji coba dianggap berhasil apabila presentasi jawaban YA peserta didik mencapai 80% atau lebih. Jika jawabannya YA kurang dari 80% maka produk harus diperbaiki pada bagian-bagian yang memiliki kekurangan.

Uji coba hasil belajar peserta didik dilakukan dengan memberikan soal. Skor maksimal dari uji coba ini adalah 100. Untuk mengukur tingkat keefektifan produk maka digunakan nilai KKM sebesar 75 sebagai standar kelulusan atau keefektifan produk. Nilai keefektifan dapat dengan menjumlahkan seluruh nilai yang diperoleh peserta didik, lalu dicari rata-rata nilai tersebut. Jika rata-rata melebihi atau sama dengan nilai KKM maka produk dinyatakan efektif. Jika sebaliknya nilai berada dibawah KKM maka media dinyatakan tidak efektif.

c. Analisis Hasil Belajar

Ketentuan hasil belajar peserta didik sesuai dengan ketepatan di SMK IB Khalifa Bangsa dengan skor minimal 75. Apabila nilai sudah mencapai 80% maka peserta didik dapat dikatakan sudah tuntas belajar.

Presentase ketuntasan peserta didik dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100$$

KB : Ketuntasan belajar