

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

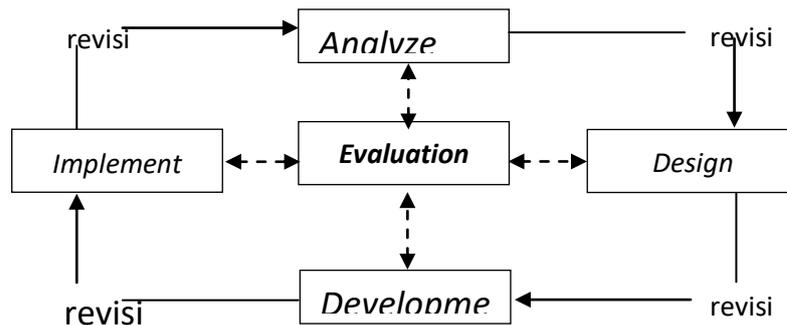
Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang mana produk-produk ini dapat bermanfaat, misalkan pembuatan produk media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi peserta didik dan tenaga pendidik. Menurut Sugiyono (2017:3), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut terdapat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan.

Cara ilmiah merupakan kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional*, *empiris* dan *sistematis*. Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian terdapat tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan (Sugiyono, 2017:5). Tujuan penelitian ini sendiri adalah mengembangkan media audio visual untuk mengurangi miskonsepsi terhadap guru bimbingan dan konseling. Data yang telah diperoleh dari penelitian diharapkan dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mencegah masalah.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* dipilih karena metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil produk tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media audio visual bimbingan dan konseling untuk mengurangi miskonsepsi terhadap guru BK.

Model penelitian pengembangan yang akan dipakai peneliliti dalam mengembangkan media audio visual bimbingan dan konseling adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research Design Development (R&D)*. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analisis Design Development Implementation* dan *Evaluation*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliliti

menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Menurut Branch dalam (Sugiyono, 2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan perpanjangan dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:



**Gambar 2.** Pendekatan ADDIE (Adopsi dari Sugiyono:2017).

## B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yang merujuk pada tahapan *Research dan Development (R&D)*, maka prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analysis*)

*Analysis* merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap analisis ini, peneliti menganalisis beberapa hal diantaranya:

- a. Melakukan identifikasi awal keadaan sekolah dan masalah yang muncul terkait pemahaman bimbingan dan konseling.
- b. Melakukan analisis pemahaman peserta didik dengan bimbingan dan konseling.
- c. Melakukan analisis tentang layanan orientasi yang diberikan.

- d. Melakukan analisis kebutuhan media layanan yang dapat membantu proses layanan orientasi dalam menyampaikan informasi dan pemahaman tentang bimbingan dan konseling.
- e. Melakukan analisis konsep media yang akan dikembangkan.
- f. Melakukan analisis tujuan pengembangan.

Perkembangan zaman yang semakin maju dan era pendidikan revolusi industri 4.0 menuntut adanya sebuah sistem pendidikan yang harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Sistem pendidikan revolusi industri 4.0 bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal dengan sistem siber (cyber system) dan mampu membuat proses pembelajaran berjalan kontinu tanpa batas ruang dan waktu. Hal ini tentu menjadi tuntutan sekaligus tantangan bagi setiap tenaga pendidik untuk dapat membuat proses pembelajaran menggunakan teknologi tanpa batas ruang dan waktu. Pembelajaran berbasis teknologi tentu akan menjadikan pembelajaran lebih praktis dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dirasa sangat cocok digunakan untuk mengatasi perkembangan zaman era pendidikan revolusi industri 4.0. Media sebagai alat penyampaian informasi mampu mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang menghambat dalam sistem pendidikan, salah satunya adalah media audio visual dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mampu menggambarkan keadaan secara realitas dan menarik perhatian peserta didik untuk memiliki kemauan belajar. Tahap analisis dalam penelitian ini disesuaikan dengan latar belakang masalah yang menyangkut perkembangan zaman era revolusi industri 4.0 dan hubungan antara guru bimbingan dan konseling dengan peserta didik. Banyak peserta didik kurang memahami bimbingan dan konseling lebih mendalam sehingga mengakibatkan kesenjangan antara keduanya, contohnya seperti miskonsepsi atau persepsi negatif.

## **2. Desain (*Design*)**

Design merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masalah. Langkah pokok

dari kegiatan sistem desain bimbingan dan konseling ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media audio visual dengan konsep film bimbingan dan konseling untuk membantu pelaksanaan layanan orientasi khususnya penyampaian informasi tentang bimbingan dan konseling. Desain media audio visual berisi informasi seputar bimbingan dan konseling yang dikemas sesuai dengan perkembangan zaman seperti peserta didik zaman milenial.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Development adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media. Selain itu, pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan sebagai berikut.

#### **a. Pembuatan Produk**

Tahap pengembangan ini merupakan tahap lanjutan dari analisis dan perencanaan desain yang telah dilakukan. Setelah itu dilakukan pembuatan produk yaitu produk media audio visual dengan konsep film bimbingan koseing. Film ini nantinya akan digunakan sebagai layanan orientasi atau lpenegalan bimbingan dan konseling.

#### **b. Validasi Ahli**

Produk yang telah dikembangkan akan dinilai melalui uji kelayakan oleh para ahli (dosen dan guru) terkait media audio visual yang dikembangkan untuk melihat persentase kelayakan anatara isi audio visual dengan materi yang akan disampaikan.

#### **c. Revisi**

Tahap yang dilakukan setelah melewati proses validasi tentunya akan diperoleh penilaian dan tanggapan dari para ahli. Hasil penilaian yang dilakukan akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

*Implementation* langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil validasi ahli, indikator-indikator yang belum memenuhi presentase, maka akan direvisi dan divalidasi kembali. Apabila produk media pembelajaran sudah layak dan sedikit revisi maka produk dapat di uji coba dalam kelompok kecil. Setelah melalui tahap pengembangan yaitu validasi, maka produk ini akan diimplementasikan kepada seluruh kelas X SMK Negeri 1 Metro. Implementasi atau tahap uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengetahui praktis dan efektif atau tidak. Untuk mengetahuinya peserta didik dianjurkan untuk mengomentari media pembelajaran yang telah disediakan pada lembar kolom angket validasi respon peserta didik.

#### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

*Evaluation* merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Setelah melalui tahap Implementasi atau uji coba kepada peserta didik kelas X SMK N 1 Metro maka akan dilakukan tahap evaluasi kembali. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur dan menilai produk pembelajaran yang dihasilkan dari angket validasi oleh para ahli dan angket kepraktisan oleh peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media pembelajaran tersebut. Pada tahap ini dilakukan perbaikan desain untuk melengkapi kekurangannya dan meminta koreksi kembali hal-hal yang berkaitan dengan tampilan serta kelayakan produk yang disajikan. Hasil dari evaluasi ini dilakukan untuk dapat membantu pelaksanaan layanan orientasi lebih menarik dan menyenangkan sehingga pesan dan informasi khususnya tentang bimbingan dan konseling dapat tersalurkan lebih merata.

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

Uji coba media audio visual dengan konsep film bimbingan dan konseling menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan hasil yang dibuat, hal ini dimaksudkan untuk menampilkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Uji Produk dilakukan dengan beberapa langkah yaitu:

## **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba yaitu membuat suatu rancangan atau desain media audio visual dengan konsep film bimbingan dan konseling untuk membantu pelaksanaan layanan orientasi yang sesuai dengan prosedur pengembangan yang dibuat. Uji coba produk dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan uji coba pemakaian. Pada tahap validasi dilakukan oleh ahli desain, ahli media dan ahli materi sebagai validator. Sedangkan uji coba pemakaian dilakukan dengan uji coba kelompok terbatas. Tahap uji coba pemakaian dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai kevalidan dan kepraktisan media video (film bimbingan dan konseling) untuk membantu pelaksanaan layanan orientasi.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba diantaranya akan dilakukan oleh ahli yaitu dosen bimbingan dan konseling Universitas Muhammadiyah Metro dan guru bimbingan dan konseling.

- a. Ahli materi : Agus Wibowo, M.Pd
- b. dan media : Hadi Pranoto M.Pd
- c. Ahli bahasa : Rio Septora, M.Pd
- d. Ahli praktisi : Wiwin Ariyanti, S.Pd.

Adapun subjek uji coba lain ialah dengan kelompok kecil yang terdiri dari 10 sampai 15 peserta didik SMK Negeri 1 Metro. Uji coba kelompok terbatas bertujuan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan isi media audio visual.

## **3. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan pada pengembangan media audio visual dengan konsep film bimbingan dan konseling berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif, yaitu jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung dan dinyatakan dalam bentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata hasil penskoran angket oleh ahli media, materi, bahasa praktisi dan peserta didik. Data kualitatif, jenis data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi selama proses validasi, serta komentar dan saran yang diberikan oleh peserta didik.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian yang akan diisi berdasarkan penilaian validator/ ahli untuk menyatakan kelayakan media audio visual dengan konsep film bimbingan dan konseling sebagai layanan orientasi. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar validasi produk oleh ahli dan lembar kepraktisan produk oleh peserta didik.

##### a. Angket Validasi Produk Oleh Ahli

Angket validasi produk diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sehingga media yang dikembangkan dapat divalidasi dari segi materi, media, dan bahasa yang ada didalamnya. Kisi-kisi angket validasi produk oleh para ahli yang diadaptasi dari Yahya (2015:39) adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kisi – kisi Instrumen Penilaian Media Audio Visual

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	RANCANGAN ITEM	
			JUMLAH	SEBARAN ITEM
1 Materi dalam media audio visual  Aspek yang meliputi: Format Materi, keruntutan dan keterpaduan, pengaruh materi dan film	a. format materi	1) Kesesuaian materi dengan SKKPD	2	1,2
		2) Kesesuaian materi dengan tujuan	2	3,4
	b. Keruntutan dan keterpaduan	1) Keruntutan materi dalam isi audio visual	1	5
		2) Keterpaduan Isi Audio visual dengan Perkembangan Zaman	2	6,7
		3) Relevansi Materi, Media dan Meode	3	8,9,10
	c. Pengaruh Materi dan film	1) Dapat Membuat Perubahan sikap	2	11,12
		2) Menambah keinginan peserta	2	13,14

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	RANCANGAN ITEM	
			JUMLAH	SEBARAN ITEM
		didik untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling		
2 Desain Media,  Aspek yang meliputi: Tampilan umum media, petunjuk penyajian materi, keterpaduan	a. Tampilan Umum Media	1) Kemenarikan desain	2	1,2
		2) Format sajian audio visual	2	3,4
		3) Kejelasan pesan	2	5,6
		4) Visualisasi isi dalam audio visual	1	7
	b. Petunjuk penyajian materi	1) Alur dan cerita sesuai dengan materi	2	1,2
		2) Representasi isis	2	3,4
		3) Film atau audio visual dapat menambah wawasan peserta didik	2	5,6
	c. Keterpaduan	1) Unsur suara dan visual	4	1,2,3,4
		2) Kesesuaian musik pengiring dan audio visual	1	5
		3) Isi media audio visual dengan perkembangan zaman	2	6,7
		4) Kesesuaian huruf	2	8,9
		5) Keterbacaan teks/ kalimat	1	10
3 Bahasa yang digunakan,  Aspek yang meliputi kelugasan, keruntutan dan keterpaduan, kalimat	a. Lugas	1) Penggunaan bahasa mudah diterima	2	1,2
		2) Keefektifan kalimat yang digunakan	1	3,4
		3) Kejelasan dan kelengkapan informasi dalam audio visual yang	2	5,6

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	RANCANGAN ITEM	
			JUMLAH	SEBARAN ITEM
		ditampilkan		
	b. Keruntutan dan keterpaduan	1) Keruntutan dan Keterpaduan Teks dalam Media yang disampaikan	1	7,8
		2) Kejelasan konsep	2	9,10
	c. Kalimat	1) Ketepatan bahasa	2	11,12
		2) Ketepatan kalimat	1	13

#### **b. Lembar Penilaian Produk Oleh Peserta Didik**

Lembar penilaian produk diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan dan respon peserta didik tentang media yang dikembangkan yang meliputi aspek kualitas, isi, tujuan dan pengaruh film. Lembar penilaian produk oleh peserta didik ini dibuat satu bagian saja dengan pernyataan tertutup. Sebelum digunakan dalam uji coba terbatas maka lembar penilaian produk divalidasi oleh dosen pembimbing dan sudah dinyatakan layak serta dapat digunakan oleh peserta didik.

**Tabel 2.** Kisi – kisi Instrumen Pendapat Peserta Didik terhadap Media Audio Visual

	VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	RANCANGAN ITEM		
				JUMLAH	ITEM	
1	Respon Siswa adalah respon yang diberikan siswa terhadap media dan informasi yang diberikan sehingga dapat menilai seberapa baik informasi yang kita sampaikan	a. Kualitas isi dan tujuan	1) Kesesuaian media dengan materi	2	1,2	
			2) Kejelasan alur materi	2	3,4	
			3) Ketepatan penggunaan	2	5,6	
			4) Kemenarikan desain media	3	7,8,9	
		Aspek yang meliputi: kualitas isi dan tujuan, pengaruh media audio visual	b. Pengaruh film	1) Kemudahan dalam belajar	2	10,11
				2) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	2	12,13
				3) Sarana interaksi	2	14,15

## 5. Tehnik Analisis Data

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara mengelompokkan jenis-jenis data yang diperoleh sehingga peneliti mudah memahami data dan menarik kesimpulan. Kegiatan dalam tahap analisis dapat meliputi :

### a. Valid

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 14-18) rumus untuk mengelola data per kelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

**Tabel 3.**Kriteria Kevalidan Suatu Produk

NO.	INTERVAL RATA-RATA PENILAIAN AHLI	KRITERIA UNTUK AHLI	KRITERIA UNTUK PESERTA DIDIK
1.	81 ≤ skor ≤ 100	Sangat Layak	Sangat Layak
2.	61 ≤ skor ≤ 80	Layak	Layak
3.	41 ≤ skor ≤ 60	Cukup Layak	Cukup Layak
4.	21 ≤ skor ≤ 40	Lemah	Tidak baik
5.	0 ≤ skor ≤ 20	Sangat Tidak Layak	Sangat Tidak Layak

Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon: 2013)

Berdasarkan kriteria tersebut, media audio visual berupa film bimbingan dan konseling bagi Layanan Orientasi apabila hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat diujicobakan ke uji coba kelompok terbatas. Penelitian ini dikatakan layak apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan peserta didik memenuhi kriteria skor minimal  $61 \leq \text{skor} \leq 80$  atau pada kriteria kuat.

#### b. Praktis

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) rumus untuk mengelola data perkelompok dari keseluruhan item menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{presentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam sebagai berikut:

**Tabel 4.** Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

SKALA NILAI	KRITERIA	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	$0 < N \leq 20$

(sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18)

Berdasarkan kriteria tersebut data Hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat digunakan peserta didik. Penelitian ini dikatakan praktis apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian peserta didik memenuhi kriteria skor penilaian minimal  $61 < N \leq 80$  atau pada kriteria Layak.