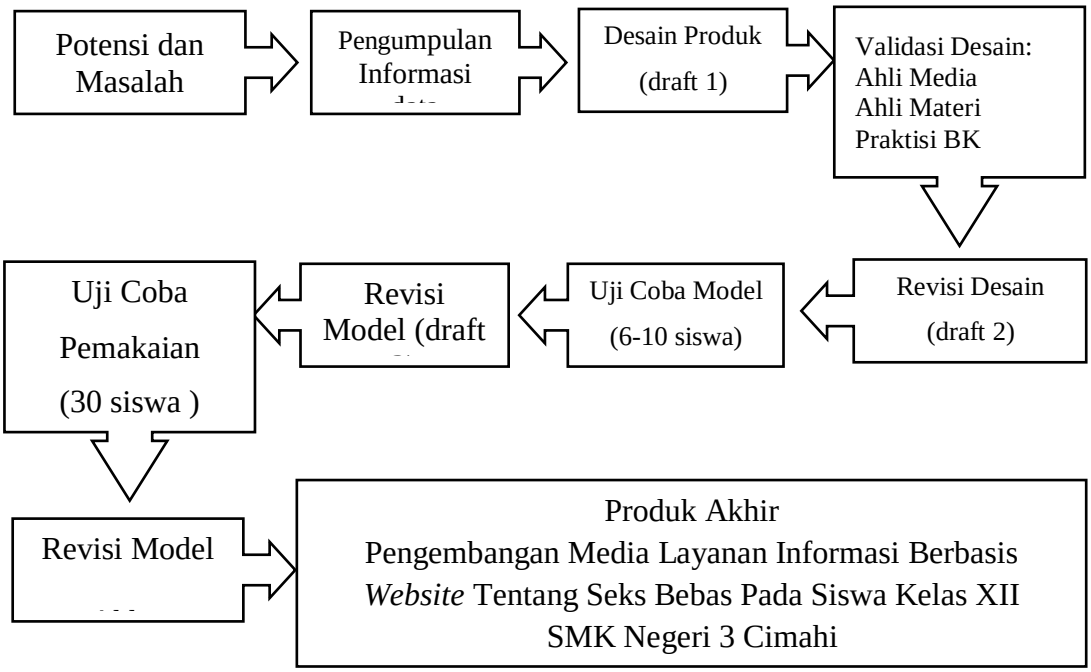
BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengadopsi konsep penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang sudah dimodifikasi Sugiyono (2016) sesuai kebutuhan dan hasil dari produk layanan informasi berbasis *web* mengenai intensi seks bebas ini digunakan dalam rangka memenuhi kebutuhan informasi siswa kelas XII. Menurut Mulyatiningsih (2014), penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru dengan melalui proses pengembangan.

Borg and Gall (1983) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh Borg & Gall adalah:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

B. Langkah-Langkah Penelitian

Berdasarkan langkah pengembangan menurut Sugiyono (2016) tentang langkah penelitian R&D, Prosedur penelitian melalui beberapa langkah yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produk Akhir. Dalam penelitian hanya sampai di tingkat ketujuh, yaitu potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; revisi desain; uji coba produk; dan revisi produk.

1. Potensi dan Masalah

   Penelitian ini berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan atau kapasitas untuk dikembangkan. Sedangkan masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu kesulitan yang ingin dieliminasi atau dihilangkan.

   Dalam penelitian ini, potensi dan masalah yang diteliti dilihat dari hasil observasi untuk mengetahui hambatan-hambatan serta yang menjadi poin penting khususnya dalam pemberian layanan informasi mengenai seks bebas. Hasil yang diperoleh diperkuat kembali dengan mencari potensi dan masalah yang ada mengenai seks bebas di kalangan remaja melalui media online untuk melihat tingkat urgensi dari masalah tersebut bagi siswa, hasilnya akan menjadi pertimbangan dalam pembuatan produk, sekaligus potensi yang baik, perlu digunakan media yang dapat menjadi akses sekaligus dapat memenuhi

kebutuhan siswa dalam pemberian layanan informasi mengenai intensi seks bebas.

Pengembangan dan perbaikan yang dilakukan adalah dengan pembuatan media layanan informasi yang berbasis web, karena lebih efisien dan efektif, hal ini juga didasarkan pada proses pengembangan layanan yang ada. Internet adalah sesuatu yang sudah tidak asing lagi bagi siswa dan sudah menjadi kebutuhan sekunder, baik dalam hubungan sosial media, maupun pencarian sumber-sumber informasi serta sebagai media hiburan yang paling dekat siswa.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Studi ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk, khususnya yang terkait dengan produk pendidikan, misal produk yang berbentuk model, program, sistem, pendekatan, *software* dan sebagainya. Di sisi lain melalui studi literatur akan dikaji ruang lingkup suatu produk, keluasan penggunaan, kondisi-kondisi pendukung agar produk dapat digunakan atau diimplementasikan secara optimal, serta keunggulan dan keterbatasannya. Studi literatur juga diperlukan untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam pengembangan produk tersebut.

Berbagai informasi yang didapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi hambatan atau permasalahan tersebut, dari data yang diperoleh peneliti dalam studi awal penelitian di SMK Negeri 3 Cimahi didapat informasi tentang hambatan-hambatan dalam pelaksanaan layanan informasi pada konselor, dan tidak terpenuhinya kebutuhan siswa akan layanan informasi. Hal ini terjadi karena kurangnya jumlah guru bimbingan dan konseling di sekolah tersebut sehingga pemberian layanan informasi menjadi tidak optimal. Data ataupun referensi yang dipergunakan oleh peneliti adalah buku dari berbagai sumber serta media masa (*online*) dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya.

3. Desain Produk

Perencanaan desain produk adalah suatu proses untuk membuat desain produk baru yang dapat nantinya dapat dikomersilkan. Pertimbangan utama pada perencanaan desain produk yaitu efektivitas dan efisiensi. Efektivitas diartikan bahwa apabila produk tersebut digunakan dapat mencapai tujuan yang direncanakan. Efisiensi diartikan bahwa produk tersebut dibuat dengan biaya yang murah, dan dibuat dalam waktu yang singkat.

Pada penelitian ini proses desain menerjemahkan kebutuhan menjadi representasi dari perangkat lunak yang dapat dinilai dari kualitas sebelum coding dimulai, dan selanjutnya perancangan akan diterjemahkan ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan bahasa pemrograman. Peneliti menggunakan model *prototyping* dengan menggunakan jekyll sebagai *static site generator* (SSG) untuk pembuatan laman situs *web* dan memanfaatkan

layanan yang ada pada situs github yaitu *github pages* sebagai tempat *hosting*. Dari produk ini nanti menghasilkan sebuah system pengembangan layanan informasi mengenai intensi seks bebas berbasis *web* sebagai alat bantu siswa kelas XII SMK Negeri 3 Cimahi.

4. Validasi Desain

   Validasi desain ini dilakukan dengan didampingi ahli di bidang materi (teori) yaitu Reza Pahlevi, M.Pd sebagai pembimbing ke II serta ahli di bidang produk yaitu Siti Fatimah, S.Psi., M.Pd sebagai Pembimbing ke I. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk berupa media secara rasional akan lebih efektif karena validasi bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum fakta lapangan

5. Revisi / Perbaikan Desain

   Revisi desain merupakan tahapan yang dilakukan untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan berdasarkan hasil validasi desain produk. Dalam penelitian ini, saran dan masukan yang diberikan oleh ahli atau pakar (validator) dijadikan sebagai bahan revisi desain produk. Desain produk berupa media layanan informasi berbasis *website* mengenai intensi seks bebas pada siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Cimahi akan dikembangkan lebih lanjut sesuai saran dan masukan dari validator untuk diuji coba secara terbatas pada langkah selanjutnya.

6. Uji Coba Produk dan Revisinya

   Setelah divalidasi oleh para ahli, maka perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat dilakukan uji coba produk. Dick

dan Carey (Setyosari, 2015) merekomendasikan suatu proses evaluasi formatif yang terdiri atas tiga langkah:

a. Uji coba prototipe bahan secara perorangan (*one-to-one trying out*). Uji coba perorangan ini dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang produk atau rancangan tertentu. Uji coba perorangan dilakukan kepada subjek 1-3 orang. Setelah dilakukan uji coba perorangan, maka pengembang melakukan revisi produk atau rancangan berdasarkan masukan dari hasil penilaian atau uji validasi.
b. Uji coba kelompok kecil (*small group tryout*). Uji coba ini melibatkan subjek yang terdiri atas 5-8 subjek. Hasil uji coba kelompok kecil ini dipakai untuk melakukan revisi produk, bahan, material atau rancangan (desain). Pengembang merevisi produk, bahan, material atau desain sesuai dengan masukan yang diberikan oleh klien atau kelompok sasaran tersebut.
c. Uji coba lapangan (*field tryout*) Uji coba lapangan ini yang melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar yang melibatkan 15-30 subjek (a whole class of learners) atau kelompok yang lebih besar, yaitu kelas yang tersedia. Hasil uji coba lapangan ini dipakai untuk melakukan revisi produk, bahan, material atau rancangan final.

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah system yang dirancang berjalan efektif sesuai fungsinya. Uji coba model dilakukan secara terbatas pada 10 siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Cimahi. Pada tahap ini siswa akan diberi kebebasan untuk menjalankan produk

penelitian dan memberi penilaian dan pendapat terhadap produk, dimulai dari segi konten tertentu, kualitas konten, kecukupan teknis, kualitas *web* yang dirasakan, dan keseluruhan kualitas produk menurut siswa. Hal ini berkenaan untuk menemukan kelebihan dan kelemahan dari produk yang peneliti buat, serta untuk dijadikan bahan revisi lanjutan oleh peneliti setelah uji coba produk pada siswa.

C. Partisipan

1. Ahli Media

   Ahli media disini berperan sebagai pengamat produk yang dibuat oleh peneliti mulai dari segi tampilan, kesederhanaan, kemenarikan, bahasa pemrograman yang digunakan sampai pada bagaimana media tersebut berjalan guna memberikan masukan dan penilaian yang akan membuat produk yang dikembangkan bisa menjadi layak untuk digunakan dalam layanan. Dalam hal ini yang dijadikan Ahli media oleh peneliti adalah Siti Fatimah, S.Psi., M.Pd selaku Dosen dan juga Kepala Program Studi jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Siliwangi serta sebagai Pembimbing ke I.

2. Ahli Materi

   Ahli materi disini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukan dalam produk layanan informasi, sehingga isi materi layanan yang dikembangkan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan. Dalam hal ini yang dijadikan Ahli materi produk penelitian dilakukan oleh

Reza Pahlevi, M.Pd selaku Dosen di jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Siliwangi juga sebagai pembimbing ke II.

3. Praktisi

Praktisi materi disini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukan dalam produk layanan informasi, sehingga isi materi layanan yang dikembangkan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan. Dalam hal ini yang dijadikan Praktisi materi produk penelitian dilakukan oleh Intan Gemah Purwanti, S.Psi selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMK Negeri 3 Cimahi.

4. Siswa

Siswa disini berperan sebagai konsumen atau pengguna produk layanan yang memiliki kebutuhan akan informasi. Peneliti melakukan uji coba produk dilakukan secara terbatas pada 10 siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Cimahi. Hal ini dilakukan karena penelitian hanya melakukan uji coba penerapan produk. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman seks bebas siswa dengan menggunakan layanan informasi berbasis *website* peneliti melakukan uji coba produk pada 30 siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Cimahi. Pembuatan produk layanan informasi mengenai intensi seks bebas berbasis *web* sendiri telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan bahasa dan bahasan materi yang sudah lebih disederhanakan, dimana penelitian ini diarahkan untuk mengetahui hasil uji coba penerapan layanan informasi mengenai intensi seks bebas berbasis *web* dari segi kegunaan produk layanan tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Observasi

   Menurut pendapat Sugiyono (2016) observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden. Observasi berperan serta dilakukan untuk mengamati objek penelitian, seperti tempat khusus suatu organisasi, sekelompok orang atau beberapa aktivitas suatu sekolah. Observasi dapat dilakukan oleh peneliti secara terbuka. Observasi tersebut dapat juga dicatat dengan berbagai cara, misalnya membuat catatan dan lainnya.

   Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar/foto, dokumen-dokumen atau data-data selama proses penelitian berlangsung yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dan sebagai bukti bahwa telah dilaksanakannya penelitian di SMK Negeri 3 Cimahi.

2. Metode Kuesioner

   Menurut Sugiyono (2016) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan penggunaan media yang diberikan kepada para ahli media, ahli

materi, praktisi, dan peserta didik kelas XII SMK Negeri 3 Cimahi sebagai subjek uji coba.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Skala atau memberi seperangkat pertanyaan tertulis yang diperuntukan untuk 1 orang ahli materi,1 orang ahli produk, dan 1 orang praktisi dan peserta didik. Skala dipergunakan untuk melihat penilaian dari para ahli terhadap produk pengembangan layanan informasi berbasis *web* mengenai intensi seks bebas yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk melihat hasil kelayakan dari produk tersebut sebelum dilakukan uji produk, hal yang sama dilakukan juga kepada siswa untuk melihat penilaian siswa dari produk yang telah dibuat peneliti.

3. Layout Instrumen

Dalam menyusun layout instrumen penelitian dijabarkan dalam variabel dan komponen selanjutnya dijabarkan lagi menjadi indikator dari indikator dijabarkan kembali menjadi deskriptor dan selanjutnya dibuat butir pernyataan.

Adapun tabel kisi-kisi yang akan digunakan dalam membuat instrumen dalam penelitian ini terdapat pada tabel

Tabel 3.1
Kisi- Kisi Skala Uji Validasi Ahli Produk Diadaptasi dari Penelitian Sahrullah (2020)

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Soal	Nomor Soal
Usability	1. Kemudahan penggunaan menu	2	1,2
	2. Efisiensi penggunaan *website*	2	3,4
	3. Kemudahan mengakses alamat *website*	2	5,6
	4. Aktualitas isi *website*	2	7,8
Functionality	5. Penggunaan menu utama	2	9
	6. Penggunaan navigasi	1	10, 11
Komunikasi Visual	7. Komunikasi	2	12,13
	8. Kesederhanaan dan kemenarikan	2	14,15
	9. Kualitas Visual	2	16,17
	10. Penggunaan media bergerak (animasi, video)	2	18,19
	11. Penggunaan *layout*	2	20,21

Tabel 3.2
Kisi- Kisi Skala Uji Validasi Ahli Materi Produk Diadaptasi dari Penelitian Kustandi (2011)

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Soal	Nomor Soal
Desain Layanan informasi	1. Kejelasan tujuan	2	1,2
	2. Relevansi antara aspek layanan informasi (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)	2	3,4
	3. Keruntutan materi	2	5,6
Isi materi	4. Kualitas isi materi	2	7,8
	5. Aktualitas materi	2	9,10
	6. Cakupan Materi	2	11,12
	7. Kedalaman materi	2	13,14
Bahasa dan Komunikasi	8. Kebenaran bahasa	2	15,16
	9. Kesesuaian gaya bahasa	2	17,18
	10. Ketepatan redaksi layanan informasi	2	19

Tabel 3.3
Kisi- Kisi Skala Uji Kelayakan Pengguna Diadaptasi dari Penelitian Wahono (2020) dan Kustandi (2011)

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Desain Layanan Informasi	A. Relevansi antara aspek layanan informasi	2	1,2
2	Isi Materi	B. Kualitas isi materi	2	3,4
		C. Aktualitas materi	2	5,6

3	Bahasa dan Komunikasi	D. Kesesuaian gaya bahasa	2	7,8
		E. Ketepatan redaksi layanan	1	9
		F. Kebenaran bahasa	2	10,11
4	*Usability*	G. Kemudahan penggunaan menu	2	12,13
		H. Kemudahan mengakses alamat	2	14,15
		I. Aktualisasi isi *website*	2	16,17
5	*Functionality*	J. Penggunaan menu utama	1	18
		K. Penggunaan navigasi	2	19,20
6	Komunikasi Visual	L. Komunikasi	2	21,22
		M. Kesederhanaan dan kemenarikan	2	23,24
		N. Penggunaan *layout*	2	25,26

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Kuesioner Perilaku Seksual Remaja Diadaptasi dari Penelitian Muflih & Syafitri (2018)

Perilaku	Indikator	Nomor Pernyataan *Favourable*	Nomor Pernyataan *Unfavourable*
Pengetahuan	Definisi dari: Masturbasi *Touching* *Kissing* *Oral Sex* *Petting* *Sexual intercouse*	 1 3 - 8 - -	 - 2 5 - 10 11, 14
	Dampak dari: 1. Masturbasi 2. *Touching* 3. *Kissing* 4. *Oral Sex* 5. *Petting* 6. *Sexual intercouse*	 - 6 7 - 12 15	 4 - - 9 - 13

E. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Setelah kegiatan (penelitian) terselesaikan dengan menggunakan beberapa metode yang telah dilaksanakan, maka data yang telah terkumpul dianalisa dengan menggunakan teknik yang telah dipilih peneliti yaitu Statistik deskriptif. Peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui hasil uji yang dilakukan dalam bentuk angka persentase.

Jawaban angket validitas ahli menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2013) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket validitas ahli berisi kisi kisi mengenai kriteria dari media layanan informasi yang dikembangkan. Adapun dalam pengukuran skala Likert variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kategori skor dalam skala Likert dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Kategori Skor dalam Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Layak
2.	3	Layak
3.	2	Kurang Layak
4.	1	Tidak Layak

Analisis data penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian. Sehingga digunakan analisis persentase. Hasil analisis dipresentasikan dengan tabel kriteria deskriptif persentase, dengan cara menentukan persentase lalu menetapkan interval

Menurut Purwanto (2013) menyatakan bahwa rumus yang digunakan untuk menganalisis deskriptif persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Menurut Tarsudi (2016) penghitungan untuk menentukan pembagian kategori interval melalui langkah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Rentangan}}{\text{Banyaknya Kriteria}} \times 100\%$$

$$= \frac{100}{4}$$

$$= 25\%$$

Arikunto (2011) kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6
Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No.	Tingkat Pencapaian (%)			Kualifikasi
1.	76%	-	100%	Sangat Layak
2.	51%	-	75%	Layak
3.	26%	-	50%	Kurang Layak
4.	0%	-	25%	Tidak Layak