

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

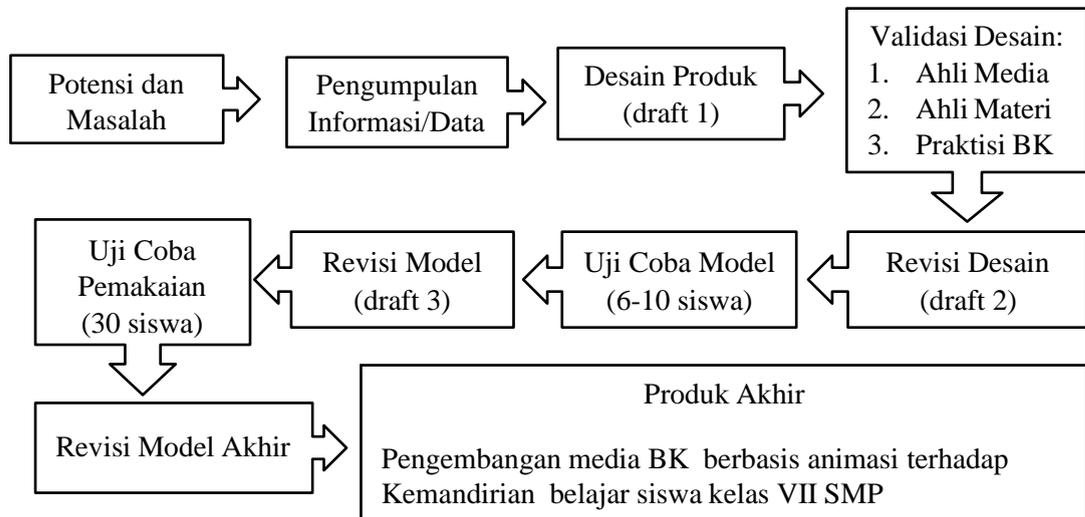
Metode penelitian menurut Sugiyono (2016) secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Tujuan utama dari metode penelitian adalah agar dalam melaksanakan kegiatan penelitian dapat berjalan dengan lancar, terarah dan sistematis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D).

Menurut Sugiyono (2009) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Research and Development dapat diartikan sebagai suatu langkah-langkah atau proses untuk mengembangkan suatu produk baru. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut, serta penelitian pengembangan ini bersifat *longitudinal* atau bertahap.

Prosedur penelitian yang peneliti lakukan mengacu pada prosedur penelitian pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall

(1983) yakni sebagai berikut :



Sebagaimana pemaparan diatas, diperkuat oleh Endang (2012) yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sehingga dengan terciptanya produk baru maka guru bimbingan dan konseling dapat mengimplikasikan kedalam layanan bimbingan dan konseling.

Maka dapat dipahami dari penjelasan diatas, bahwa penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman serta meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dalam menggapai harapan dan cita-cita. Produk yang dihasilkan berupa media animasi dengan aplikasi *powtoon*. Dimana media animasi dengan aplikasi *powtoon* dapat digunakan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan kepada peserta didik sebagai alat bantu untuk memperlancar proses layanan bimbingan dan konseling.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Siswa disini berperan sebagai pengguna atau konsumen produk layanan terkait dengan kemandirian belajar . Pembuatan produk animasi berbasis *powtoon* terhadap kemandirian belajar siswa sendiri telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan bahasa dan materi yang sudah lebih disederhanakan, dimana penelitian ini diarahkan untuk mengetahui hasil uji coba penerapan media BK berbasis animasi dengan aplikasi *powtoon* terhadap kemandirian belajar siswa dari segi kegunaan produk layanan tersebut.

Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VII dan VII SMPN 1 Leles Garut. Siswa yang menjadi uji coba model yakni terdiri dari 10 orang siswa kelas VII, kemudian siswa yang menjadi uji coba pemakaian yakni terdiri dari 39 orang siswa kelas VII. Pemilihan jumlah subjek penelitian didasarkan pada teori Borg and Gall yaitu untuk uji coba terbatas minimal 6-10 orang sedangkan untuk uji coba luas subjek yang dilibatkan minimal 39-100 orang (Sugiyono, 2017). Penentuan kelas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2017) teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Teknik *simple random sampling* dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah dan observasi di lapangan bahwa siswa kelas VII di SMPN 1 Leles menunjukkan kemandirian belajar yang rendah. Sejalan dengan kondisi di lapangan, Havighust (Santrock, 2016) menjelaskan bahwa tugas perkembangan

siswa sekolah menengah pertama menumbuhkan perilaku mandiri dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Santrok (Lisa, 2019) pun menjelaskan bahwa siswa kelas VII merupakan siswa peralihan dari anak-anak menuju remaja awal sehingga perilaku ketergantungan kepada orangtua atau orang dewasa masih jelas terlihat. Hal tersebut menjadi alasan utama mengapa peneliti memilih siswa kelas VII sebagai subjek penelitian mengingat siswa tersebut masih membawa perilaku ketergantungan terhadap guru seperti siswa sekolah dasar.

2. Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Leles Garut. Lokasi penelitian di Jalan Raya Leles No. 07, Leles, Kec. Leles, Kab. Garut Prov. Jawa Barat.

Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Leles
NPSN	20209144
Alamat	Jalan Raya Leles No. 07, Kec. Leles, Kab. Garut, Prov. Jawa Barat
Kode Pos	44152
Status	SMP Negeri
Email	smpnsatuleles@gmail.com
Website	Belum Punya
Akreditasi	A
Daya Listrik	15.400
Ruang Kelas	31
Peserta Didik	1166

C. Instrumen Penelitian

Menurut Sanjaya (2011) instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan bentuk kuesioner atau biasa disebut angket dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengubah bentuk penilaian yang kualitatif menjadi kuantitatif. Angket yang digunakan berbentuk daftar pertanyaan yang diturunkan dari kisi-kisi instrumen dimana responden memberikan tanda *checklist* (✓) sehingga akan diketahui kelayakan media BK berbasis animasi *powtoon* yang telah dikembangkan. Berikut terdapat kriteria validitas produk sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini, yakni :

Tabel 3.3 Skor Kriteria Validitas Produk

Skor	Kriteria	Interpretasi
4	Sangat Layak	Produk bisa langsung digunakan tanpa perbaikan
3	Layak	Produk dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
2	Kurang Layak	Produk dapat digunakan dengan banyak perbaikan
1	Tidak Layak	Produk tidak dapat digunakan

Dalam penelitian dan pengembangan media animasi *powtoon*

ini menggunakan 3 instrumen, yaitu:

1. Instrumen ahli materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian materi pada media berbasis animasi *powtoon* yang dihasilkan. Penilaian dari ahli materi akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi materi dalam produk media

animasi berbasis *powtoon* yang dihasilkan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli materi :

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Isi Materi	Persistensi siswa	1 dan 2	2
		Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan	3,4 dan 5	3
		Tingkat aspirasi siswa yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar	6,7 dan 8	3
2.	Penyajian	Tekun menghadapi tugas	9,10 dan 11	3
		Durasi kegiatan	12 dan 13	2
		Frekuensi kegiatan	14 dan 15	2
		Tingkat kualifikasi prestasi	16 dan 17	2

(Sumber: Syamsuddin dan Damaianti, 2007)

Ahli materi disini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukkan dalam produk kemandirian belajar , sehingga isi materi layanan yang dikembangkan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan. Ahli materi minimal memiliki pendidikan sarjana S-1 (strata satu) dalam bidang bimbingan dan konseling yang berasal dari dosen maupun guru, serta memiliki pengalaman luas

dan tinggi dalam mengajar siswa. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini yaitu:

Nama : Vina Dartina,M.Pd

NIDN : 0427018102

Jabatan: Dosen Bimbingan dan Konseling *Maseom University*.

2. Instrumen ahli media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media animasi berbasis *powtoon* yang dihasilkan. Melalui penilaian dari ahli media akan dilakukan revisi terhadap produk yang dihasilkan.

Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli media:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Komponen	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Materi/teks bacaan yang sesuai	1,2,3,4,5,6 dan 7	7
2.	Durasi/waktu yang pas	8 dan 9	2
3.	Desain (grafis <i>background</i> yang jelas, warna yang menarik, gambar yang jelas, animasi yang menarik, musik dan audio yang mendukung)	10,11,12,13, 14,15,16,17, 18,19,20,21 dan 22	13
4.	Dialog singkat	23	1

(Sumber: Wuryanti dan Katrowagiran, 2016)

Ahli media disini berperan sebagai pengamat produk yang dibuat oleh peneliti mulai dari segi materi, durasi, desain (grafis *background*, warna, gambar, animasi, dan musik Hal tersebut 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. Lalu ahli media minimal memiliki pendidikan sarjana S-1 (strata satu) yang berasal dari dosen maupun guru yang memiliki pengalaman serta keahlian dalam perancangan maupun pengembangan desain media pembelajaran. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini yaitu:

Nama : Restu Bias Primandhika, S.S, M.Pd.

NIDN : 0424109301

Jabatan : Kepala IT IKIP Siliwangi.

3. Instrumen praktisi BK

Instrumen yang digunakan untuk praktisi BK berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan materi, mulai dari kejelasan materi, kesesuaian materi, serta kelayakan media animasi berbasis *powtoon* yang dihasilkan. Penilaian dari praktisi BK akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi materi dan media dalam produk media animasi berbasis *powtoon* yang dihasilkan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk praktisi BK:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Media Praktisi BK

No.	Komponen	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Materi/teks bacaan yang sesuai	1,2,3,4,5,6 dan 7	7
2.	Durasi/waktu yang pas	8 dan 9	2
3.	Desain (grafis <i>background</i> yang jelas, warna yang menarik, gambar yang jelas, animasi yang menarik, musik dan audio yang mendukung)	10,11,12,13, 14,15,16,17, 18,19,20,21 dan 22	13
4.	Dialog singkat	23	1

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Materi Praktisi BK

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Isi Materi	Persistensi siswa	24 dan 25	2
		Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan	26,27 dan 28	3
		Tingkat aspirasi siswa yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar	29,30 dan 31	3
2.	Kelayakan Penyajian	Tekun menghadapi tugas	32,33 dan 34	3
		Durasi kegiatan	35 dan 36	2
		Frekuensi kegiatan	37 dan 38	2
		Tingkat kualifikasi prestasi	39 dan 40	2

Praktisi BK disini berperan sebagai penilai dan pengontrol produk serta materi yang ada di dalam produk, sehingga produk yang dikembangkan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan. Praktisi BK minimal memiliki pendidikan S-1 (strata satu) yang memiliki pengalaman luas dan tinggi dalam mengajar bimbingan dan konseling yang berasal dari sekolah. Praktisi BK selaku konselor disekolah, merupakan tenaga pendidik yang paling mengerti segala permasalahan atau hambatan yang dialami peserta didik dilingkungan sekolah. Hal ini dilakukan untuk menanggulangi kekurangan peneliti dalam pembuatan produk dan materi agar lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Praktisi BK yang menjadi validator dalam penelitian ini yaitu:

Nama : NanoSutisna,S.Pd

NIP :1959122719811002

Jabatan : Guru BK SMPN 1 Leles.

4. Instrumen uji coba untuk siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba model (terbatas) dan uji coba pemakaian (luas) berupa angket atau kuesioner yang ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba terbatas maupun uji coba luas. Berdasarkan data tersebut akan dilakukan proses revisi sehingga akan diperoleh produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut kisi-kisi instrumen uji coba untuk siswa:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Media Siswa

No.	Komponen	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Materi/teks bacaan yang sesuai	1,2,3,4,5,6 dan 7	7
2.	Durasi/waktu yang pas	8 dan 9	2
3.	Desain (grafis <i>background</i> yang jelas, warna yang menarik, gambar yang jelas, animasi yang menarik, musik dan audio yang mendukung)	10,11,12,13, 14,15,16,17, 18,19,20,21 dan 22	13
4.	Dialog singkat	23	1

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Materi Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Isi Materi	Persistensi siswa	24 dan 25	2
		Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan	26,27 dan 28	3
		Tingkat aspirasi siswa yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar	29,30 dan 31	3
2.	Kelayakan Penyajian	Tekun menghadapi tugas	32,33 dan 34	3
		Durasi kegiatan	35 dan 36	2
		Frekuensi kegiatan	37 dan 38	2
		Tingkat Kualifikasi	39 dan 40	2

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (1983) dengan modifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Berikut adalah prosedur penelitian dalam penelitian ini:

1. Potensi dan Masalah

Dalam penelitian yang diteliti terkait dengan kemandirian belajar siswa, potensi dan masalah digali dengan melakukan observasi menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2019) terdapat tiga tahapan proses observasi yang

dapat dilakukan untuk memperoleh data di lapangan, sebagai berikut :

a. Tahap Describing

Pada tahapan pertama *describing*, penelitian kualitatif dilakukan dengan penjelajahan umum pada seluruh objek. Dalam tahapan ini peneliti akan mengumpulkan seluruh data dari objek baik melalui pengamatan atau dokumentasi.

b. Tahap Classifying/Categoriting

Tahapan kedua *classifying/categoriting*, data mentah yang diperoleh oleh peneliti kemudian dispesifikasi atau dikategorikan. Peneliti akan membuat klasifikasi sesuai tujuan penelitian dan pengklasifikasian ini dibutuhkan teori tentang data yang diperoleh.

c. Tahap Connecting

Tahapan ketiga *connecting*, peneliti mengkoneksikan dengan cara membuat hubungan antar kategori. Untuk dapat menghubungkan kategori tersebut, peneliti harus memiliki kerangka teori. Pada tahap ini, kategori antara peneliti satu dengan yang lain kemungkinan akan berbeda sesuai dengan kerangka teori yang dibuat oleh masing-masing peneliti.

2. Pengumpulan Informasi/Data

Menurut Sugiyono (2019) setelah potensi dan masalah terkumpulkan, maka langkah berikutnya yaitu mengumpulkan berbagai informasi atau data yang dapat digunakan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi hambatan atau permasalahan tersebut. Proses pengumpulan informasi peneliti melakukannya melalui metode analisis.

Data ataupun referensi yang digunakan peneliti yakni menggunakan kajian pustaka. Melalui kajian pustaka ini, akan dianalisis bagaimana runtun dari penelitian pengembangan yang serupa dan bagaimana penelitian pengembangan media sebelumnya dapat dikatakan praktis dan tervalidasi oleh ahli media maupun ahli materi. Kemudian juga dilakukan analisis buku sebagai referensi penelitian pengembangan yang diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk menurut Sugiyono (2019) produk yang dihasilkan dalam penelien *Research and Development* (R&D) dapat bermacam-macam, yang dimana dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia yakni produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ergonomis dan bermanfaat ganda. Untuk itu peneliti mendesain produk dapat dimanfaatkan untuk pemberian layanan terhadap siswa berupa media menggunakan animasi dengan materi kemandirian belajar siswa yang dirancang dan disesuaikan dengan indikator kemandirian belajar.

Desain produk yang dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan instrumen penilaian kualitas media dan berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk rancangan media. Dalam mendesain media ini digunakan media animasi berbasis *powtoon*. Produk yang akan dihasilkan dari aplikasi *powtoon* berupa *file* video yang selanjutnya di *upload* ke akun *youtube*, kemudian didapatkan video animasi dalam bentuk *offline*. Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

4. Validasi Desain

Menurut Sugiyono (2019) validasi desain merupakan proses kegiatan untuk

menilai apakah rancangan produk media yang dikembangkan akan lebih efektif dari media yang ada sebelumnya ataukah tidak. Selain itu validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut. Validasi produk pada tahap ini melibatkan beberapa pakar, diantaranya :

a. Ahli Media

Media yang diteliti dilakukan validasi desain oleh Restu Bias, M.Pd. selaku Dosen Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi.

b. Ahli Materi

Materi dalam produk dilakukan validasi desain oleh Vina, M.Pd dosen BK di *Maseom University*. selaku ahli materi bidang belajar dan merupakan Dosen Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi.

c. Praktisi Bimbingan dan Konseling

Kemudian Nano Sutisna, S.Pd. selaku guru atau praktisi bimbingan dan konseling yang memvalidasi produk dan materi yang telah dikembangkan peneliti.

5. Revisi Desain

Menurut Sugiyono (2019) setelah desain produk, kemudian divalidasi melalui diskusi dengan ahli dan praktisi, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain produk yang dibuat oleh peneliti sesuai saran dari masing-masing ahli dan praktisi.

6. Uji Coba Model

Menurut Sugiyono (2019) pengujian dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dibuat lebih efektif dan efisien dibandingkan produk lama atau produk lain. Dimana pada uji coba model ini produk media animasi yang dirancang berjalan efektif sesuai dengan fungsinya atautakah tidak. Selain itu dalam uji coba model menurut Sugiyono Siswa yang menjadi uji coba model yakni terdiri dari 10 orang siswa kelas VII SMPN 1 Leles Garut. Hal ini sesuai dengan pendapat Borg and Gall (1983) bahwa untuk melakukan uji coba model dalam skala terbatas haruslah melibatkan 6 sampai 12 subjek. Pada tahap ini siswa menonton tayangan video animasi yang ditampilkan dan memberi penilaian serta pendapat terhadap media mulai dari segi materi, kualitas materi, kecukupanteknis, kualitas produk yang dirasakan, dan keseluruhan kualitas produk menurut siswa. Hal ini sejalan untuk menemukan kelemahan dan kelebihan dari produk yang peneliti buat, serta untuk dijadikan bahan revisi lanjutan oleh peneliti setelah uji coba model pada siswa.

7. Revisi Model

Menurut Sugiyono (2019) revisi produk pada uji coba model dilakukan berdasarkan kelemahan yang didapatkan dari hasil uji coba tersebut. Apakah produk perlu direvisi agar penggunaan produk dapat meningkat pada gradasi yang tinggi. Setelah direvisi maka perlu di ujicobakan kembali pada uji coba pemakaian berikutnya.

8. Uji Coba Pemakaian

Menurut Sugiyono (2019) setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin terdapat revisi yang tidak terlalu penting, makaselanjutnya produk yang berupa media animasi tersebut dapat diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam prosesnya produk tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

Kemudian siswa yang menjadi uji coba pemakaian yakni terdiri dari 39 orang siswa kelas VII, yang dimana hal tersebut didukung oleh Borg and Gall (Sukmadinata, 2017) yang mengatakan uji coba pemakaian dilakukan pada 30-100 subjek uji coba, karena dengan minimal 30 orang tersebut maka distribusi nilai akan mendekati kurve normal.

9. Revisi Model Akhir

Menurut Sugiyono (2019) revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian produk terdapat kekurangan atau kelemahan pada saat uji coba pemakaian.

10. Produk Akhir

Produk akhir merupakan produk *finish* yang sudah jadi dari hasil revisi yang telah dilakukan setelah uji coba pemakaian di lapangan.

9. Prosedur Pengolahan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya para siswa kelas VII di SMPN 1 Leles Garut dalam kemandirian belajarnya.

Menurut Yusuf (2013) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti yang memberi makna tentang apa yang diamatinya dalam relitas dan dalam konteks yang alami, ialah yang bertanya dan juga yang melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang ditelitinya.

2. Kuesioner

Metode kuesioner menurut Sugiyono (2017) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini berbentuk *checklist* yang dibagi menjadi empat kategori dan diberikan kepada: Ahli media, untuk mengetahui data tentang kelayakan media apakah media tersebut sudah layak untuk digunakan ataukah tidak. Ahli materi, untuk mengetahui data tentang isi materi yang digunakan apakah telah sesuai dengan tujuan dan indikator

kemandirian belajar. Lalu praktisi BK, sebagai ahli atau pakar bimbingan dan konseling di sekolah yang menguji kelayakan media dan materi apakah sudah layak digunakan ataukah tidak.

Selanjutnya data tentang tanggapan siswa selama proses pembelajaran diambil dengan angket lembar validasi siswa (tanggapansiswa) mengenai proses pelayanan dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*, dan juga angket kemandirian belajar siswa untuk mengukur sejauh mana tinggi rendahnya kemandirian belajar siswa sebelum dan sesudah melaksanakan proses pelayanan dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*. Alasan penulis memilih bentuk *checklist* dalam angket ini karena lebih cepat dalam pengisian dan kemudahan dalam pengisian karena pertanyaan sudah terbagi menjadi empat kategori dan pengisi angket (ahli media, ahli materi, praktisi BK dan siswa) hanya tinggal memberikan *checklist* di kolom yang sudah disediakan.

Kemandirian belajar dilihat dari tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam penelitian pada jawaban angket kemandirian belajar . Semakin tinggi skor siswa maka semakin tinggi pula tingkat kemandirian belajar nya, dan semakin rendah skor siswa maka semakin rendah pula tingkat kemandirian belajar nya. Angket ini terdiri dari 35 item yang telah di uji kevaliditasannya. Angket kemandirian belajar ini di adopsi dari Fatra (2013), adapun kisi-kisi kemandirian belajar sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Kemandirian belajar

No.	Aspek	Jumlah Item	No. Item Favourabel	No. Item Unfavourabel
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	6	2, 9, 29	1, 24, 25
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	7	5, 6, 26, 27, 28, 30, 34	-
3.	Adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang	7	7, 8, 10, 11, 12, 13, 23	-
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	6	14, 15, 16, 17, 31, 32	-
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	5	3, 4, 21, 22, 33	-
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	4	18, 19, 20	35
Total		35	31	4

Tabel 3.2 Skor Jawaban Variabel Kemandirian belajar

Pilihan Jawaban	Favourabel	Unfavourabel
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (ST)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Analisis data merupakan kegiatan 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.

Analisis data penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian, sehingga digunakan analisis presentase. Hasil analisis dipresentasikan dengan tabel kriteria deskriptif presentase. Langkah-langkah perhitungan :

1. Menetapkan persentase.
2. Menetapkan interval.

Adapun perhitungan pembagian kategori interval dilakukan melalui langkah-langkah berikut :

Menentukan persentase	$= \frac{\text{Skor yang diperoleh (total)}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$
-----------------------	--

(Sumber: Purwanto, 2002)

Menentukan interval	$= \frac{\text{rentangan}}{\text{banyaknya kriteria}} \times 100\%$ $= 25\%$
---------------------	--

(Sumber: Tarsudi, 2016)

Tabel 3.10 Kategori Tingkatan Validitas Produk Layanan

Skor	Interval	Kategori
$76 < \text{Skor} \leq 100$	$76\% < \% \leq 100\%$	Sangat Baik
$51 < \text{Skor} \leq 75$	$51\% < \% \leq 75\%$	Baik
$26 < \text{Skor} \leq 50$	$26\% < \% \leq 50\%$	Cukup Baik
$0 < \text{Skor} \leq 25$	$0\% < \% \leq 25\%$	Kurang Baik

(Sumber : Arikunto, 2011)

Angket validasi ahli menggunakan *skala likert* dengan skor 1 sampai 5. Skor yang dianalisis oleh peneliti akan dipresentasikan. Menurut Sudjana (2001:129), rumus yang digunakan dalam analisis deskriptif presentase (DP) adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

n = Skor yang diperoleh

N = Jumlah skor yang diperoleh

Hasil dari perhitungan presentase kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan.

Angket yang disebarkan ke siswa akan mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap produk media web yang digunakan. Penilaian dapat berupa respon siswa yang ada pada hasil angket siswa setelah menggunakan media web. Analisis data dari respon siswa tersebut peneliti menggunakan *skala likert* dengan skor 1 sampai 5. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{fo}{N} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2013: 73)

Keterangan:

P = Presentase jawaban

fo = Jumlah skor yang muncul

N = Jumlah skor total/skor ideal/responden

100% = Bilangan mutlak

Amgket respon siswa juga menggunakan skala dengan lima kategori untuk tingkat pencapaian dan kualifikasi respon siswa. Adapun penjelasan kelima kategori tersebut dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3.11 Kategori Kepraktisan Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
0 – 20	Sangat kurang praktis

Sumber: Riduwan (2013: 41)

Produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila presentase yang diperoleh dari angket respon siswa dikatakan praktis.

Mengukur efektivitas peningkatan kemandirian belajar siswa dilihat dari hasil uji *n-gain score*. *N-Gain score* merupakan selisih nilai *posttest* dan *pretest*,

gain menunjukkan peningkatan kemandirian belajar sebelum dan setelah dilakukan layanan bimbingan dan konseling. Untuk melihat rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

Sumber: Meltzer (2002)

Setelah mendapatkan nilai *n-gain* kemudian ditentukan dengan kriteria skor gain pada tabel 3.12

Tabel 3.10 Kriteria Skor Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \geq 0,3$	Rendah

Sumber: Meltzer (2002)

Setelah mendapatkan nilai *n-gain*, kemudian dihitung kembali dengan menggunakan rumus presentase sehingga mendapatkan kesimpulan. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P = N - Gain Score \times 100$$

Sumber: Ridwan (2017)

Keterangan:

P = Presentase

Hasil dari perhitungan presentase kemudian ditentukan dengan tingkat

kategori tafsiran efektivitas *n-gain* dapat dilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3.11 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 75	Efektif

Sumber: Ridwan (2017)

Dari hasil diatas menjelaskan bahwa suatu media pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai nilai >75 .