# BAB III METODE PENELITIAN

* 1. **Desain Penelitian**

Penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D).Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk, serta menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2010), yaitu pengembangan Media Ular Tangga Pada Bimbingan Karir Bagi Siswa SMP AKP Galang.

Prosedur Penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan dengan menggunakan Model ADDIE. Penelitian ini menggunakan modifikasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tiga tahapan yaitu (1) tahap analisis (*Analysis),* (2) Tahap desain *(Design)*, (3) Tahap pengembangan *(Devalopment),* dengan pertimbangan bahwa peneliti berfokus pada produk yang dihasilkan memenuhi kriteria yang layak untuk digunakan.

Tahapan-tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis.

Analisis merupakan proses mengidentifikasi suatu kemungkinan penyebab kesenjangan suatu masalah. Yang akan dihasilkan dalam tahap analisis yaitu berupa rangkuman analisis.

1. Desain.

Pada tahap desain yang akan dilakukan yaitu merancang produk media ular tangga yang diinginkan,kemudian menghasilkan desain secara singkat.

20

1. Pengembangan .

Pada tahap pengembangan yang akan dilakukan adalah menghasilkan produk yang kemudian akan dinilai oleh validasi ahlli materi, ahli media dan praktisi BK untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk perbaikan atau revisi produk.

# Subjek, Objek, dan Waktu Penelitian

* + 1. **Subjek**

Subjek penelitian merupakan informasi atau orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi penelitian. Melalui subjek penelitian ini, diperoleh informasi yang diperlukan untuk penelitian, Subjek penelitian ini meliputi siswa, guru BK SMP AKP Galang, ahli materi, dan ahli media .

# Objek

Objek penelitian adalah apa yang akan diteliti dalam kegiatan penelitian. Objek penelitian ini yaitu Media Ular Tangga dalam Pelaksanaan Bimbingan Karir.

# Tempat dan Waktu penelitian

Tempat penelitian pengembangan ini dilakukan di SMP AKP Galang pada semester genap, dipilihnya tempat ini karena sesuai dengan data awal yang dimanah masih banyak siswa yang belum pernah melakukan bimbingan karier, terutama pada siswa yang ingin mengetahui minat atau bakatnya untuk melanjutkan pendidikan setelah SMP.

Hal ini dikarenakan, ada beberapa siswa yang tidak memiliki pandangan mengenai studi lanjut atau pemahaman karir setelah lulus SMP, kurangnya dilakukan bimbingan yang efektif terkait studi lanjut, tidak adanya pengenalan dan perencanaan karier siswa, tidak adanya media yang menunjang aktivitas bimbingan karir serta tidak adanya jam khusus BK. Untuk itu, peneliti akan mengembangkan Media Ular Tangga Dalam Pelaksanaan Bimbingan Karir pada siswa. Media Ular Tangga ini juga dimanfaatkan sebagai media alat bantu dalam kegiatan bimbingan karir.

# Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur Penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan Model ADDIE memiliki lima tahap. Peneliti hanya melakukan sampai tahap tiga saja dikarenakan keterbatan waktu dan biaya tanpa mengurangi nilai penelitian. Penelitian ini menggunakan modifikasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tiga tahapan yaitu (1) tahap analisis (*Analysis),* (2) Tahap desain *(Design)*, (3) Tahap pengembangan *(Devalopment),* dengan pertimbangan bahwa peneliti berfokus pada produk yang dihasilkan memenuhi kriteria yang layak untuk digunakan.

Tahapan-tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis.

Analisis merupakan proses mengidentifikasi suatu kemungkinan penyebab kesenjangan suatu masalah. Yang akan dihasilkan dalam tahap analisis yaitu berupa rangkuman analisis. Untuk menganalisis kebutuhan, peneliti mempelajari literatur, melakukan survei lapangan sebagai penelitian

pendahuluan untuk mendapatkan data, situasi, dan kondisi lapangan, baik proses yang berkaitan dengan bimbingan maupun metode dan media pembelajaran yang digunakan guru oleh BK.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, dengan melakukan observasi kepada beberapa siswa SMP dihasilkan bahwa sangat penting mengikuti program bimbingan karir disekolah, peneliti juga akan membantu guru BK untuk melakukan bimbingan karier kepada siswa menggunakan media ular tangga sebagai alat bantu. Dihasilkan bahwa sangat penting membuat suatu media ular tangga dalam pelaksanaan bimbingan karir disekolah. Media Uular tangga dibuat semenarik mungkin, memaparkan teori-teori bimbingan karier, pengenalan karier, informasi tentang karier yang tepat dan benar.

Dari penelitian ini dihasilkan bahwa masih banyak siswa yang masih ragu bahkan tidak mengetahui dalam menentukan studi lanjutan setelah lulus SMP. Mengacu pada kebutuhan siswa mengenai pentingnya memahami tentang materi pengenalan karir dan informasi karir yang masih membuat siswa bingung untuk memilih dan menentukan karir yang dikenali, maka pengembangan media ular tangga dalam pelaksanaan bimbingan karir merupakan pilihan yang tepat untuk media pembelajaran bagi siswa SMP AKP Galang.

1. Desain

Pada tahap desain yang akan dilakukan yaitu merancang produk media ular tangga yang diinginkan,kemudian menghasilkan desain secara singkat.

1. Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang akan dilakukan adalah menghasilkan produk yang kemudian akan dinilai oleh validasi ahli materi, ahli media dan praktisi BK untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk perbaikan atau revisi produk.

# Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Macam-macam instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk pengumpulan data mengenai validitas, kepraktisan dalam bimbingan karir dengan menggunakan lembar valiiditas, lembar kepraktisan dan lembar tes kemampuan siswa terhadap pengenalan dan informasi karir yang didapatkannya.

a. Lembar validitas

Lembar validitas ini disusun untuk memperoleh data yang menyatakan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Lembar validitas ini terdiri dua macam yaitu:

1. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi disusun untuk memperoleh data yang menyatakan kevalidan materi yang menggunakan media pembelajaran

berbasis ular tangga. Lembar validasi materi ini diberikan kepada validator terlebih dahulu sebelum diterapkan.

Adapun kisi-kisi lembar validasi materi :

# Tabel 3.1

**Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **No. Item** | **Jumlah**  **Item** |
| 1 | Isi materi | Perkembangan siswa | 1, 2 | 2 |
| Kebutuhan siswa | 3, 4, 5 | 3 |
| Masalah siswa | 6, 7, 25, 29, 30 | 5 |
| Layanan BK | 8, 9, 10, 26 | 4 |
| 2 | Penulisan materi | Kejelasan | 11, 12, 13, 22, 23 | 5 |
| Kerapian | 14, 15, 16, 24 | 4 |
| 3 | Penyajian materi | Mudah dipahami | 17, 18, 19 | 3 |
| Menarik | 20, 21, 27, 28 | 4 |
|  | Total | | | 30 |

1. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media disusun untuk memperoleh data yang menyatakan valid atau tidaknya media yang digunakan. Lembar validasi media ini diberikan kepada validator terlebih dahulu sebelum diterapkan.

Adapun kisi-kisi dari instrumen uji ahli media seperti di bawah ini:

# Tabel 3.2

**Kisi-Kisi Lembar Validasi Media**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **No. Item** | **Jumlah**  **Item** |
| 1 | Bentuk | Ukuran media permainan | 1, 2, 3, 4, 5 | 5 |
| Bentuk alat permainan | 6, 7 | 2 |
| 2 | Penampilan | Desain permainan | 8, 9, 10 | 3 |
| Komposisi warna | 11, 12, 13 | 3 |
| Gambar ilustrasi | 14, 15 | 2 |
| Kejelasan penulisan | 16, 17, 18 | 3 |
| 3 | Penggunaan | Peraturan permainan | 19, 20 | 2 |
| Kepraktisan media | 21, 22, 23, | 3 |
| 4 | Tujuan | Manfaat permainan | 24, 25, 26, 27 | 4 |
| Tujuan permainan | 28, 29, 30 | 3 |
|  | Total | | | 30 |

1. Lembar Validasi Angket

Lembar validasi angket disusun untuk memperoleh data yang menyatakan valid atau tidaknya angket yang dirancang. Lembar validasi angket ini diberikan kepada validator terlebih dahulu sebelum diberikan kepada siswa. Dalam evaluasi ini juga dilakukan pada pengguna yaitu siswa SMP AKP

Galang. Pengumpulan data untuk uji kelayakan media ular tangga dengan menyebarkan angket pada siswa. Evaluasi merupakan tahap untuk melihat keberhasilan dari media pembelajaran yang dikembangkan apakah sesuai dengan

harapan semula. Evaluasi bertujuan untuk melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

# Analisis Data

Menurut Amir (2019) Analisis data merupakan proses paling penting dalam penelitian karena berdasarkan analisis data, peneliti dapat menerjemahkan data mentah menjadi hasil penelitian sesuai kaidah-kaidah ilmiah. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.. Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, serta siswa pengguna.

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan bentuk, yaitu mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif berupa tanggapan, masukan, serta kritik dan saran yang didapati dari dosen pembimbing sebagai pertimbangan untuk merevisi dan menyempurnakan media. Sedangkan komentar dari guru BK dan siswa sebagai subjek uji coba digunakan untuk merevisi pada tahap revisi akhiri.

1. Analisis data kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengelola data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase, rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subyek adalah :

P = ∑𝑥 × 100%

∑𝑦

Keterangan:

P : Presentase

∑ x : Jumlah skor yang diperoleh

∑ y : Jumlah skor maksimal

|  |  |
| --- | --- |
| Presentase (%) | Penilaian |
| 80% - 100 % | Sangat Baik |
| 60% - 80 % | Baik |
| 40% - 60% | Cukup |
| 20% - 40% | Kurang |
| 0% - 20% | Sangat kurang |