

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

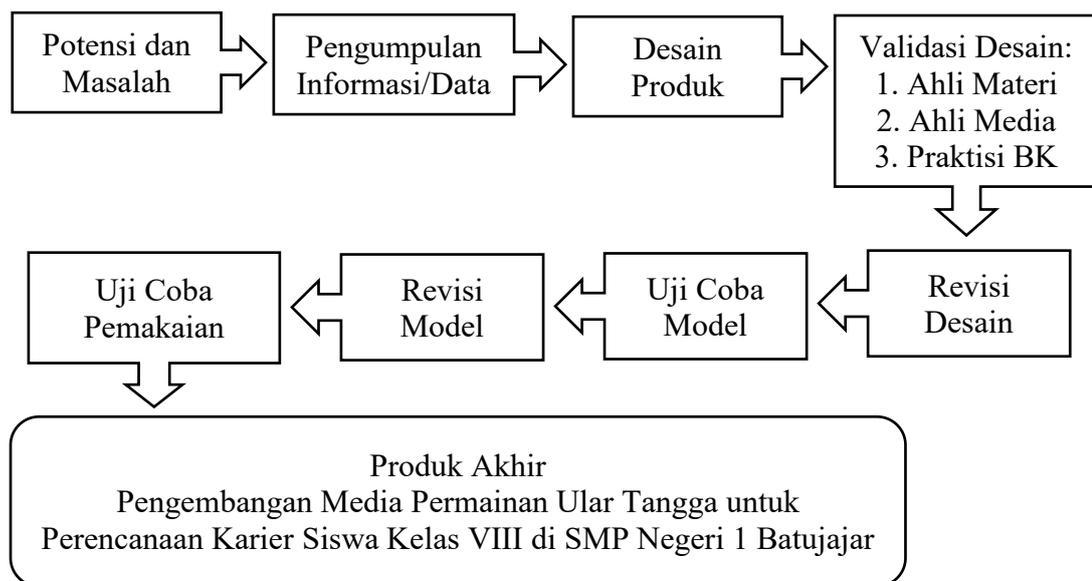
Metode dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2019) penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Selanjutnya menurut Sugiyono (2009) penelitian pengembangan atau *research and development* adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Syaodih (2009) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan dan kemudian dilakukan pengembangan untuk dapat menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Dengan demikian, penggunaan jenis metode penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk berupa media permainan ular tangga.

Borg & Gall (Sugiyono, 2019) menyebutkan bahwa terdapat 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan, langkah-langkah tersebut yaitu: (1) potensi

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) produk akhir, (10) produksi masal.

Dari 10 langkah yang dikembangkan oleh Sugiyono, hanya 9 langkah yang akan diadaptasikan dalam penelitian ini yaitu langkah 1 sampai 9 karena penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. Berikut adalah diagram alur penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini:



Gambar 3.1 Langkah dan Pengembangan

B. Tahapan Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilakukan dari adanya potensi dan masalah yang terjadi saat ini. Potensi menurut Sugiyono (2019) merupakan segala sesuatu yang memiliki kemampuan/kapasitas untuk dikembangkan.

Sedangkan masalah menurut Sugiyono (2019) merupakan penyimpangan antara yang seharusnya dengan yang terjadi, antara teori dengan praktik, antara perencanaan/kebijakan dengan pelaksanaan, antara aturan dengan pelaksanaan. Potensi dapat berkembang menjadi masalah bila kita tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi tersebut. Sebaliknya, masalah dapat dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakannya. Menurut Sugiyono (2019) terdapat tiga tahapan proses observasi yang dapat dilakukan untuk memperoleh data di lapangan, yaitu:

a. Tahap *Describing*

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

c. Tahap *Connecting*

Tahapan *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 kategori yang dibuat oleh masing-masing peneliti.

2. Pengumpulan Data

Sugiyono (2019) pengumpulan berbagai informasi diperlukan sehingga dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Proses pengumpulan informasi dilakukan melalui metode analisis. Data atau 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 materi, ahli media, maupun praktisi BK.

3. Desain Produk

Sugiyono (2019) desain produk diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia yakni produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, dan bermanfaat ganda. Peneliti mendesain produk yang dapat dimanfaatkan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling terhadap perencanaan karier untuk siswa kelas VIII yang disesuaikan dengan aspek-aspek perencanaan karier itu sendiri.

Desain produk yang telah dibuat disesuaikan pula dengan instrumen penilaian terhadap produk media permainan ular tangga termasuk materi yang dimuat pada permainan tersebut. Dalam mendesain media ini peneliti memanfaatkan aplikasi canva. Sehingga dihasilkan produk media permainan ular tangga perencanaan karier. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai rancangan produk secara rasional, validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa tenaga ahli yang berpengalaman di bidang produk baru yang dirancang untuk kemudian menilai. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan dari penilaian para ahli tersebut. Pada tahap ini melibatkan beberapa ahli, diantaranya:

a. Ahli Materi

Ahli materi disini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukkan dalam produk permainan ular tangga perencanaan karier, sehingga isi materi layanan yang dikembangkan sesuai dengan materi perencanaan karier. Dalam hal ini yang menjadi ahli materi produk penelitian dilakukan oleh Bapak Reza Pahlevi, M. Pd., selaku dosen program studi bimbingan dan konseling IKIP Siliwangi.

b. Ahli Media

Ahli media berperan sebagai pengamat produk yang dibuat oleh peneliti berdasarkan aspek media. Antara lain pemilihan bahan material, warna dan gambar, dan lain-lain. Dalam hal ini yang dijadikan ahli media adalah Ibu Maya Masyita Suherman, M. Pd selaku dosen program studi bimbingan dan konseling IKIP Siliwangi.

c. Praktisi Bimbingan dan Konseling

Praktisi materi disini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi maupun media yang dimuat ke dalam produk permainan ular tangga perencanaan karier. Dalam hal ini yang menjadi praktisi materi dan media produk penelitian dilakukan oleh Ibu Williya Novianti, M. Pd., selaku guru BK di SMA Negeri 1 Batujajar, secara langsung paling tahu kebutuhan-kebutuhan peserta didik di sekolah sekaligus paling mengerti segala permasalahan atau hambatan yang dialami peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menanggulangi kekurangan peneliti selama melakukan observasi, sehingga dalam pembuatan materi produk oleh peneliti bisa lebih baik dan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa.

5. Revisi Desain

Sugiyono (2019) setelah desain produk, kemudian divalidasi melalui diskusi dengan para ahli dan praktisi, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi

dengan cara peneliti memperbaiki desain produk tersebut sesuai saran para ahli dan praktisi.

6. Uji Coba Model

Sugiyono (2019) pengujian dilakukan bertujuan untuk menguji rancangan produk yang telah dikembangkan dan mendapatkan informasi mengenai keefektifan produk dibandingkan produk lama atau produk lain. Pada uji coba model ini produk media permainan ular tangga yang dirancang dapat efektif sebagaimana fungsinya atau tidak.

Sesuai dengan pendapat Borg and Gall (1983) untuk melakukan uji coba model dalam skala terbatas haruslah melibatkan 6 sampai 12 subjek. Maka siswa yang terlibat dalam uji coba yaitu terdiri dari 6 orang siswa kelas 8G SMP Negeri 1 Batujajar. Pada tahap ini siswa memainkan media permainan ular tangga dan memberi penilaian terhadap media mencakup kejelasan panduan permainan, isi materi, maupun pada keseluruhan kualitas produk. Hal ini dilakukan untuk menemukan kelemahan dan kelebihan produk yang dibuat serta dijadikan bahan revisi lanjutan.

7. Revisi Model

Sugiyono (2019) mengatakan bahwa revisi produk pada uji coba model dilakukan berdasarkan kelemahan yang didapat dari hasil uji coba tersebut. Setelah direvisi maka perlu diujicobakan kembali pada uji coba pemakaian berikutnya.

8. Uji Coba Pemakaian

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

Siswa yang terlibat dalam uji coba pemakaian yaitu 31 orang siswa kelas 8F SMP Negeri 1 Batujajar. Hal ini sejalan dengan Borg and Gall (1983) yang mengatakan bahwa uji coba pemakaian dilakukan pada 30-100 subjek uji coba, karena dengan minimal 30 orang tersebut maka distribusi nilai akan mendekati kurve normal.

Pada tahap uji coba pemakaian, siswa tidak hanya menilai produk yang peneliti kembangkan, melainkan juga mengisi kuesioner *pre-test* dan *post-test* mengenai perencanaan karier. Pengujian dapat dilakukan dengan membandingkan efektivitas dan efisiensi keadaan sebelum dan sesudah melaksanakan layanan dengan memanfaatkan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

9. Produk Akhir

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

C. Partisipan

1. Subjek Penelitian

Remaja adalah peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa kedewasaan. Remaja merupakan suatu masa yang mempengaruhi perkembangan dalam aspek sosial, emosi, dan fisik. Remaja memiliki tugas-tugas perkembangan yang mengarah pada persiapan memenuhi tuntutan dan peran sebagai orang dewasa. Pada tahap ini, salah satu tugas perkembangan remaja adalah memilih dan mempersiapkan diri untuk menjalankan suatu pekerjaan, serta membuat keputusan karier. Suksesnya pencapaian karier seseorang dipengaruhi oleh adanya kemampuan perencanaan karier dan pengambilan keputusan yang matang. Seseorang yang memiliki kemampuan perencanaan karier tentunya mampu memahami dirinya. Dengan demikian, individu tersebut dapat memutuskan pilihan yang paling tepat sesuai dengan keadaan dirinya. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu:

a. Ahli Media

Ahli media berperan sebagai pengamat produk yang dibuat oleh peneliti berdasarkan aspek media. Antara lain pemilihan bahan material, warna dan gambar, dll. Dalam hal ini yang dijadikan ahli media adalah Ibu Maya Masyita Suherman, M. Pd selaku dosen program studi bimbingan dan konseling IKIP Siliwangi.

b. Ahli Materi

Ahli materi disini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukkan dalam produk permainan ular tangga perencanaan karier, sehingga isi materi layanan yang dikembangkan sesuai dengan materi perencanaan karier. Dalam hal ini yang menjadi ahli materi produk penelitian dilakukan oleh Bapak Reza Pahlevi, M. Pd., selaku dosen program studi bimbingan dan konseling IKIP Siliwangi.

c. Praktisi

Praktisi materi disini berperan sebagai penilai dan pengontrol materi maupun media yang dimuat ke dalam produk permainan ular tangga perencanaan karier. Dalam hal ini yang menjadi praktisi materi dan media produk penelitian dilakukan oleh Ibu Williya Novianti, M. Pd., selaku guru BK di SMA Negeri 1 Batujajar, secara langsung paling tahu kebutuhan-kebutuhan peserta didik di sekolah sekaligus paling mengerti segala permasalahan atau hambatan yang dialami peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menanggulangi kekurangan peneliti selama melakukan observasi, sehingga dalam pembuatan materi produk oleh peneliti bisa lebih baik dan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa.

d. Siswa

Siswa yang terlibat dalam penelitian ialah siswa kelas VIII F dan VIII G di SMP Negeri 1 Batujajar. Siswa berperan sebagai konsumen atau pengguna produk dalam melakukan uji coba model dan uji coba pemakaian. Uji coba model sebanyak 6 orang siswa yang terlibat untuk

memberikan penilaian terhadap produk yang dibuat. Selanjutnya uji coba pemakaian melibatkan 39 orang siswa.

2. Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Batujajar
- 2) NPSN : 20252475
- 3) Alamat : Jl. SMP No.12 Batujajar RT/01 RW/03
- 4) Desa : Batujajar Barat
- 5) Kode Pos : 40561
- 6) Kecamatan : Batujajar
- 7) Kabupaten : Bandung Barat
- 8) Provinsi : Jawa Barat
- 9) Status Sekolah : Negeri

Awal mula berdirinya SMP Negeri 1 Batujajar yakni sekolah ini diberdirikan pada tahun 1965 dengan status sebagai sekolah PGRI. Yang kemudian pada tahun 1967 dari Sekolah PGRI menjadi FILLAL SMP 2 Cimahi. Lalu pada tahun 1978 sekolah definitif menjadi SMP Negeri Batujajar. Selanjutnya pada tahun 1997 menjadi SLTP Negeri 1 Batujajar, dan terakhir ada tahun 2004 menjadi SMP Negeri 1 Batujajar. Sekolah ini didirikan atas aspirasi masyarakat saat itu di lingkungan Kecamatan Batujajar wilayah Kewedanaan Padalarang Kabupaten Bandung. Setelah

pemekaran wilayah, kini sekolah ini berlokasi di Jl. SMP No. 12 Batujajar Barat Kabupaten Bandung Barat.

SMP Negeri 1 Batujajar ini mempunyai motto sekolah yakni “HEBAT” (Harmonis, Efektif, Bersih, Agamis dan Terampil). Selain itu SMP Negeri 1 Batujajar memiliki Visi dan Misi, yakni sebagai berikut :

b. Visi

Terwujudnya lingkungan pendidikan yang menghasilkan siswa Harmonis, Efektif, Bersih, Agamis dan Terampil agar menjadi sekolah terunggul di Kabupaten Bandung Barat (HEBAT).

c. Misi

- 1) Terpenuhinya perangkat perangkat pembelajaran untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan pengembangan nilai religius dan budi pekerti luhur
- 2) Terwujudnya budaya gemar membaca, kerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif
- 3) Terwujudnya suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah dan demokratis
- 4) Terwujudnya efisiensi waktu belajar, optimalisasi penggunaan sumber belajar di lingkungan untuk menghasilkan karya dan prestasi yang maksimal
- 5) Terwujudnya lingkungan sekolah yang memiliki kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, serta hidup demokratis.

D. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Metode Observasi

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku non verbal yakni dengan menggunakan teknik observasi. Menurut Sugiyono (2018) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa observasi digunakan apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Batujajar dalam perencanaan kariernya.

2. Metode Kuesioner

Metode kuesioner menurut Sugiyono (2017) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket atau memberi seperangkat pernyataan tertulis yang diperuntukan kepada 1 orang ahli

materi, 1 orang ahli produk, dan 1 orang praktisi. Angket dipergunakan untuk melihat penilaian dari para ahli terhadap produk pengembangan permainan ular tangga perencanaan karier yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk melihat hasil kelayakan dari produk tersebut sebelum dilakukan uji produk.

Angket penilaian kelayakan produk juga diberikan kepada siswa saat proses pemberian layanan menggunakan media permainan ular tangga, dan juga angket perencanaan karier untuk mengukur sejauh mana perencanaan karier yang dimiliki siswa kelas VIII pada kelompok eksperimen. Dalam penyusunan angket perencanaan karier dijabarkan dalam aspek dan indikator sehingga didapatkan butir-butir pernyataan yang terdiri dari 40 item. Adapun kisi-kisi perencanaan karier adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Perencanaan Karier

Aspek	Indikator	Jumlah Item	No. Item <i>Favourable</i>	No. Item <i>Unfavourable</i>
Pengetahuan Diri	1. Kemampuan memahami diri	6	1, 2, 3, dan 4	5 dan 6
	2. Tujuan setelah menyelesaikan pendidikan	7	7, 8, 9, dan 10	11, 12, dan 13
Sikap	3. Dorongan untuk maju dalam bidang pendidikan dan pekerjaan yang dicita-citakan	5	14, 15, dan 16	17 dan 18
	4. Memberi penghargaan yang positif terhadap pekerjaan dan nilai-nilai	6	19, 20, 21, dan 22	23 dan 24

	5. Mandiri dalam proses pengambilan keputusan	6	25, 26, dan 27	28, 29, dan 30
Keterampilan	6. Kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati	5	31, 32, dan 33	34 dan 35
	7. Menunjukkan cara-cara realistis dalam mencapai cita-cita	5	36, 37, dan 38	39 dan 40

Angket yang telah disusun kemudian divalidasi oleh ahli yaitu Bapak Rezza Septian, M. Pd. selaku dosen Bimbingan dan Konseling. Dengan skor jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Jawaban Variabel Perencanaan Karier

Pilihan Jawaban	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

3. Menyusun *Layout* Instrumen

Instrumen penelitian menurut Sanjaya (2011) merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Instrumen pada penelitian pengembangan ini menggunakan bentuk kuesioner yang disebut angket dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif. Angket berbentuk daftar

pernyataan yang diturunkan dari kisi-kisi instrumen kemudian responden memberikan tanda *checklist* (✓), sehingga diketahui kelayakan media permainan ular tangga untuk perencanaan karier. Dengan kriteria yang dinilai adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Kriteria Validasi Produk

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

Dalam penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga ini menggunakan 4 instrumen, yaitu:

a. Instrumen ahli media

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga. Penilaian yang didapat dari ahli media akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi media permainan ular tangga. Adapun kisi-kisi instrumen ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Komponen	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Grafis	1. Keakuratan media	1 dan 2	2

		2. Estetika	3, 4, 5, 6, dan 7	5
2.	Kelayakan Media Permainan	1. Efisiensi media	1, 2, 3, dan 4	4
		2. Ketahanan media	5, 6, dan 7	3

b. Instrumen ahli materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian materi yang dimuat pada media permainan ular tangga yang dihasilkan. Penilaian dari ahli materi akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi materi dalam produk media permainan ular tangga. Adapun kisi-kisi instrumen ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4, dan 5	5
		2. Ketepatan dalam penjelasan materi	6, 7, 8, dan 9	4
		3. Mendorong keingintahuan	10 dan 11	2
2.	Kelayakan Penyajian	1. Teknik penyajian	1, 2, 3, 4, 5, dan 6	6
		2. Keterlibatan siswa	7 dan 8	2

c. Instrumen Praktisi Bimbingan dan Konseling

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket ini ditujukan kepada praktisi Bimbingan dan Konseling untuk mengetahui kelayakan permainan ular tangga dari segi materi berupa kesesuaian materi, kejelasan materi, serta kelayakan media permainan ular tangga yang dihasilkan. Penilaian yang didapat dari praktisi Bimbingan dan Konseling akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi media dan materi pada permainan ular tangga. Adapun kisi-kisi instrumen praktisi bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Instrumen Media Praktisi BK

No.	Aspek	Komponen	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Grafis	1. Keakuratan media	1 dan 2	2
		2. Estetika	3, 4, 5, 6, dan 7	5
2.	Kelayakan Media Permainan	1. Efisiensi media	1, 2, 3, dan 4	4
		2. Ketahanan media	5, 6, dan 7	3

Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Instrumen Materi Praktisi BK

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4, dan 5	5

		2. Ketepatan dalam penjelasan materi	6, 7, 8, dan 9	4
		3. Mendorong keingintahuan	10 dan 11	2
2.	Kelayakan Penyajian	1. Teknik penyajian	1, 2, 3, 4, 5, dan 6	6
		2. Keterlibatan siswa	7 dan 8	2

d. Instrumen Uji Coba untuk Siswa

Instrumen berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk uji coba model (terbatas) dan uji coba pemakaian (luas) ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba terbatas maupun uji coba luas. Berdasarkan data tersebut juga akan dijadikan pedoman revisi sehingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Instrumen Media Siswa

No.	Aspek	Komponen	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Grafis	1. Keakuratan media	13	1
		2. Estetika	14 dan 15	2
2.	Kelayakan Media Permainan	1. Efisiensi media	16 dan 17	2
		2. Ketahanan media	18, 19, dan 20	3

Tabel 3.9 Kisi-kisi Validasi Instrumen Materi Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi	1	1
		2. Ketepatan dalam penjelasan materi	2	1
		3. Mendorong keingintahuan	3 dan 4	2
2.	Kelayakan Penyajian	1. Teknik penyajian	5, 6, 7, 8, 9, dan 10	6
		2. Keterlibatan siswa	11 dan 12	2

E. Analisis Data

Analisis data penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian, hasil dari tahap ini merupakan pengujian dari sebuah kebenaran penelitian kelayakan data untuk melanjutkan analisis data penelitian pada tahap berikutnya.

1. Pengolahan Data Angket Perencanaan Karier

a. Uji validasi angket perencanaan karier pada ahli

Validasi ahli bertujuan untuk menguji kelayakan dari setiap indikator angket perencanaan karier. Angket yang telah disusun selanjutnya divalidasi oleh Bapak Rezza Septian, M. Pd. selaku orang yang ahli dalam bimbingan dan konseling.

b. Uji validitas angket perencanaan karier menggunakan SPSS

Angket yang telah divalidasi oleh ahli selanjutnya dihitung menggunakan SPSS 26.0 untuk mengetahui hasil validitas dan reliabilitas dari angket perencanaan karier tersebut didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Perencanaan Karier

Case Processing Summary				Reliability Statistics		
		N	%			
Cases	Valid	31	100.0	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
	Excluded ^a	0	.0			
	Total	31	100.0			
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.				.951	.949	28

Hasil analisis data prapenelitian untuk kebutuhan siswa dalam pengembangan media permainan ular tangga untuk perencanaan karier siswa SMP kelas VIII di SMP Negeri 1 Batujajar dengan sampel penelitian sejumlah 31 siswa maka diperoleh gambaran data mengenai kelayakan item yang terjadi di SMP Negeri 1 Batujajar. Angket dikatakan *reliable* jika nilai *cronbach's alpha* > 0.6. Berdasarkan tabel di atas bahwa *cronbach's alpha* pada variabel yaitu $0.951 > 0.6$ maka item dapat dikatakan *reliable*.

Tabel 3.11 Hasil Uji Validasi Perencanaan Karier

Kesimpulan	No Item	Jumlah
Item Valid	1-40	28
Item Tidak Valid	12	12

Hasil uji validitas menunjukkan sebanyak 12 item yang tidak valid atau memiliki korelasi yang tidak memenuhi syarat yakni berada pada angka di bawah 0.367. Item pernyataan yang tidak valid tersebut kemudian dihilangkan dan tidak digunakan dalam penelitian karena item-item valid yang lain sudah mewakili dan sesuai dengan indikator yang peneliti butuhkan dalam instrumen. Selanjutnya penomoran diurutkan kembali sehingga item yang digunakan dalam instrumen penelitian sebanyak 28 butir item pernyataan.

2. Uji Validasi Kelayakan Produk dan Respon

Dalam menganalisis data dari uji validasi masing-masing ahli dan uji coba pada siswa, dilakukan dalam bentuk angket persentase. Hasil skor penilaian tersebut dilakukan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan produk media permainan ular tangga yang dibuat. Adapun analisis dipresentasikan dengan tabel kriteria deskriptif persentase. Langkah-langkah penghitungan meliputi:

- a. Menetapkan persentase
- b. Menetapkan interval

Perhitungan dalam pembagian kategori interval dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

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

(Sumber: Purwanto, 2002)

$$\begin{aligned}
 \text{Menentukan interval} &= \frac{\text{rentangan}}{\text{banyaknya kriteria}} \times 100\% \\
 &= \frac{100}{4} \\
 &= 25\%
 \end{aligned}$$

(Sumber: Tarsudi, 2016)

Tabel 3.12 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)