

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Pengertian tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Borg & Gall (1983) "*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.*". Pengertian R&D dari Borg & Gall dapat diartikan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan. Prosedur penelitian yang peneliti lakukan mengacu pada prosedur penelitian pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1983).

Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa Permainan Halma sebagai sumber belajar memilih karir dalam bimbingan kelompok kemudian melakukan validasi terhadap produk Halma tersebut. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan Praktisi dalam hal ini guru BK kemudian diujicobakan kepada siswa SMP kelas VII, VIII dan IX sehingga dapat diketahui kelayakan dari produk Halma Karir ini sebagai

pengembangan untuk dijadikan sumber belajar dalam Bimbingan dan Konseling.

B. Langkah-langkah Penelitian

Langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall (1983) sebagai berikut:

1. Research and Information collection (penelitian dan pengumpulan data)

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, juga ketersediaan SDM yang kompeten dan kecukupan waktu untuk mengembangkan. Adapun studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan, dan ini dilakukan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Sedangkan riset skala kecil perlu dilakukan agar peneliti mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

2. Planning (perencanaan)

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan pengembangan, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal)

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Termasuk di dalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

C. Langkah Pengembangan (kedahna didieu)

1. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk yang dikembangkan, yang bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak- pihak yang terlibat. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi. Uji ini dilakukan di SMP Mutiara 3, menggunakan 6 sampai 12 subjek . Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi yang selanjutnya dianalisis.

2. *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah

dilakukan uji coba lapangan secara terbatas di SMP Mutiara 3. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

3. *Main Field Testing (uji lapangan produk utama)*

Langkah ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model pengulangan). Hasil dari uji ini adalah diperolehnya desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Uji ini dilakukan di SMP Mutiara 3 dengan kelas yang berbeda tingkatan yaitu Kls VII, VIII dan IX dengan subyek 6 sampai 45 subjek. Pengumpulan data tentang dampak sebelum dan sesudah implementasi produk menggunakan kelas khusus, yaitu data kuantitatif penampilan subjek uji coba sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau memungkinkan akan dibandingkan dengan kelompok pembanding.

4. *Operational Product Revision (revisi produk)*

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama. Jadi ini merupakan perbaikan kedua. Setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada

tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

5. *Operational Field Testing (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan)*

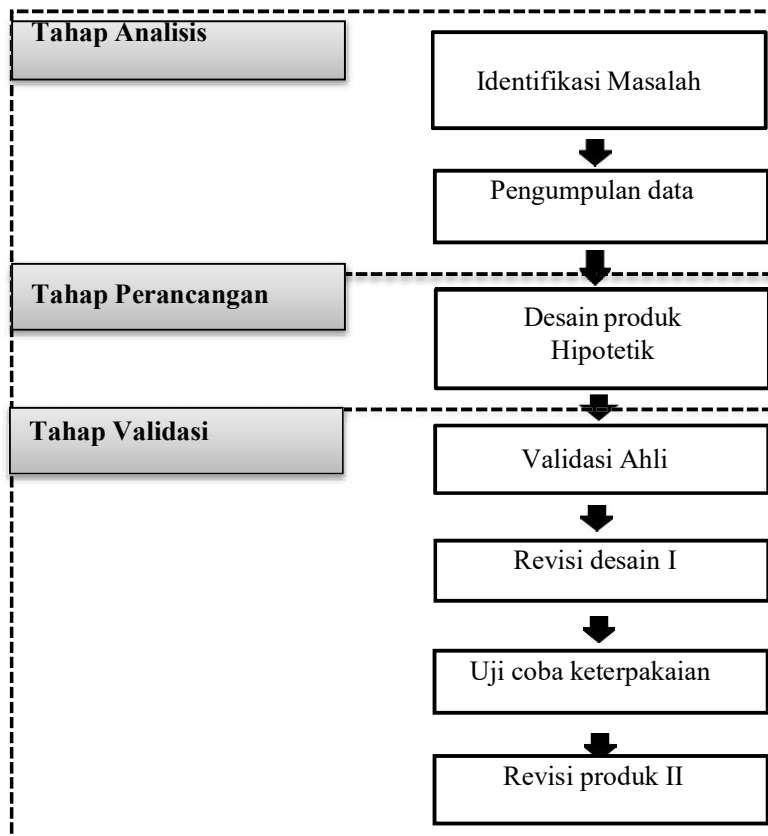
Langkah ini dilakukan dengan skala besar, meliputi uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, dan uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk. Hasil uji lapangan berupa model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Namun uji ini belum bisa dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Diseminasi merupakan pengenalan produk terhadap masyarakat agar dapat digunakan sesuai tujuan pengembangan produk. Tahap Diseminasi tidak dilakukan dalam penelitian ini, penelitian dan pengembangan ini hanya sampai tahap revisi produk akhir karena media Permainan Halma Karir hanya dikembangkan dan hanya melalui tahap pengujian di SMP Mutiara 3 sehingga untuk diimplementasikan di sekolah lain, perlu adanya uji coba lagi sesuai dengan keadaan sekolah tersebut.

Langkah pengembangan dalam penelitian R&D menurut Sugiyono (2012:408) yaitu: (1). studi identifikasi masalah, (2). pengumpulan data, (3).

pembuatan produk hipotetik, (4). uji ahli dan uji praktisi, (5). perbaikan desain I , (6). uji coba keterpakaian, dan (7). perbaikan produk II. Produk tidak sampai pada uj. Seperti tabel di bawah :

Tabel 1 Langkah-langkah Pengembangan



1. Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini yang berhubungan dengan dengan orientasi 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 dilapangan, sebagai berikut:

a. Tahap *Describing*

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, wawancara atau angket kuisioner.

b. Tahap *Classifying/Categoriting*

Pada 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*

Dan 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 identifikasi 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 yang digunakan peneliti yakni menggunakan kajian pustaka. Dengan kajian pustaka akan dianalisis bagaimana runtun dari penelitian pengembangan yang serupa dan bagaimana penelitian pengembangan media terdahulu dapat dikatakan praktis dan tervalidasi oleh ahli media, ahli materi maupun praktisi. Kemudian juga dilakukan analisis bukusebagai referensi penelitian pengembangan yang diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk menurut Sugiyono (2019) produk yang dihasilkan dalam penelian *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 tahap ini merupakan tahap perencanaan rancangan produk yang sejalan dengan apa yang dirancang dalam bab 2 spesifikasi produk, yaitu berkaitan dengan bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang digunakan dalam pengembangan produk. Produk ini berbentuk papan permainan dengan persegi panjang ukuran 40cmx40cm terbuat dari triplek dan kayu yang dilapisi kertas stiker tahan air, dengan perangkat 50 buah kartu perintah dan 30 bidak yang terdiri dari 10 warna kuning, 10 warna hijau dan 10 warna merah. Papan permainan ini bisa dilipat menjadi ukuran 20cmx40cm dengan ketebalan 4cm yang didalamnya ada ruang untuk menyimpan perangkat permainan.

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 atau 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 desain ini dilakukan oleh peneliti dengan didampingi ahli di bidang materi (teori) serta ahli media di bidang produk.

- a. Ahli bidang Media : Reza Pahlevi, M.Pd

Dosen Prodi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Siliwangi Cimahi

- b. Ahli Bidang Materi : Maya Masyita Suherman, M.Pd

Dosen Prodi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Siliwangi Cimahi

- c. Praktisi Guru Bk : Endi Rohendi, S.Pd

Guru Bimbingan Dan Konseling SMPN 41 Bandung

5. Revisi Desain

Revisi desain diperoleh dan dilakukan oleh peneliti sesuai hasil review yang dilakukan oleh para ahli yang dilibatkan dalam perencanaan dan validasi 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.

Revisi tahap 1. Produk direvisi setelah melalui uji materi dan media

Revisi tahap 2. Produk direvisi setelah melalui uji kelayakan dari ahli materi, media, dan praktisi

6. Uji Coba Produk /Pemakaian

Uji coba produk yang dihasilkan dalam penelitian ini bertujuan memperoleh umpan balik secara langsung dari ahli dan pengguna tentang kelayakan produk media yang dikembangkan. 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 atau tidak. Uji coba dalam penelitian ini, terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama, uji coba validasi produk melibatkan ahli media, praktisi, dan ahli materi. Tahap kedua dilakukan jika setelah tahap validasi, media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan melakukan uji coba perorangan yang melibatkan 6 orang siswa kelas IX SMP Mutiara 3, Dan kemudian uji coba berlanjut pada Kelompok yang berjumlah 18 orang sampai 45 orang yang terdiri dari Kelas VII, VIII dan IX

7. Revisi Produk

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 diujicobakan kembali pada uji coba pemakaian berikutnya.

D. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan pihak yang telah melakukan validasi terhadap produk Permainan Halma Karier yang dihasilkan, yaitu meliputi ahlimedia, ahli materi, praktisi BK dan pengguna/siswa.

1. Ahli Media

Ahli media disini berperan sebagai pengamat produk yang dibuat oleh peneliti mulai dari segi materi, penampilan, desain grafis, warna, gambar, tulisan, dan bentuk Hal ini digunakan sampai pada bagaimana media tersebut digunakan, agar memberikan masukan dan penilaian yang akan membuat produk yang dikembangkan bisa menjadi layak untuk digunakan dalam layanan. Syarat ahli media setidaknya memiliki pendidikan sarjana S-1 (strata satu) bisa dari dosen, guru, tokoh atau yang berkompeten dengan media tersebut yang memiliki pengalaman serta keahlian dalam perancangan maupun pengembangan desain media pembelajaran. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini yaitu:

Nama : Reza Pahlevi, M.Pd.

NIDN : 0430069102

Jabatan : Dosen Prodi Bimbingan Dan Konseling IKIP Siliwangi Cimahi.

2. Ahli Materi

Ahli materi merupakan penilai dan pengontrol materi yang akan dimasukan dalam produk Halma Karier , sehingga isi materi layanan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah dibuat. Ahli materi minimal memiliki pendidikan sarjana S-1 (strata satu) dalam bidang bimbingan dan konseling yang berasal dari dosenmaupun guru, serta memiliki pengalaman luas dan tinggi dalam mengajar siswa. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini yaitu:

Nama : Maya Masyita Suherman,M.Pd

NIDN : 0430069001

Jabatan : Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi Cimahi

3. Praktisi

Praktisi dalam hal ini merupakan guru BK yang berperan sebagai penilai dan pengontrol produk serta materi yang ada di dalam produk, sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan yang dibutuh serta mempunyai tujuan yang jelas. Praktisi BK minimal memiliki pendidikan S-1 (strata satu) yang memiliki pengalaman dalam mengajar bimbingan dan konseling yang berasal dari sekolah. Praktisi BK selaku konselor disekolah, s e b a g a i tenaga pendidik yang paham setiap permasalahan atau hambatan yang dialami siswa 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 : Endi Rohendi,S.Pd

NIP 19710114199721001

Jabatan : Guru BK SMPN 41 Bandung

4. Siswa

Siswa merupakan pengguna atau konsumen produk layanan informasi orientasi karier. Pembuatan produk permainan halma karier ini untuk mengembangkan orientasi karir siswa disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan bahasa yang komunikatif, materi lebih disederhanakan agar mudah dimengerti dengan pendekatan seperti kejadian sesungguhnya, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil uji coba penerapan permainan halma karier terhadap orientasi karier siswa dari segi kegunaan produk layanan tersebut.

Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IX, VIII dan VII SMPN 41 Bandung . Siswa yang menjadi uji coba model yakni terdiri dari 12 orang siswa , kemudian siswa yang menjadi uji coba pemakaian yakni terdiri dari 45 orang siswa . Penentuan siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2001) teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Teknik ini dilakukan agar semua individu dalam populasi, baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Metode 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 IX, VIII dan VII di SMPN 41 Bandung tentang dunia kerja dan karier.

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. Metode Wawancara

Merupakan proses komunikasi personal sebagai pendekatan yang berhubungan langsung dengan sumber data dimana wawancara dilakukan selama

prapenelitian, dan teknik ini digunakan untuk mencari informasi lebih tentang kebutuhan siswa akan arah karir dan layanan yang sudah diadakan sebelumnya oleh Guru Bimbingan dan Konseling selaku tenaga pendidik.

3. Metode Kuisisioner

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.

F. Menyusun Layout Instrumen

Sanjaya (2011) mengungkapkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian.

Penelitian ini tak lepas dari penyusunan layout instrument untuk dijabarkan dalam variabel lalu komponen selanjutnya dijabarkan menjadi indikator dari indikator dijabarkan kembali menjadi deskriptor yang berupa butir pernyataan,

instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan bentuk kuesioner atau disebut juga 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 sejauhmana kelayakan produk halma karir yang telah dikembangkan.

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

Tabel 2 Kisi- Kisi Skala Kebutuhan Siswa dalam mengembangkan orientasi

Karir

VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPTOR	NO ITEM
Strategi mengembangkan orientasi karir	1. Kesadaran diri	- Siswa mencoba mengenali bakat, minat dan potensinya. - Siswa belum mampu menerima diri sendiri sebagai apa adanya.	1, 2, 3, 5 6, 7, 8, 11, 12, 20, 22, 34
	2. Kesadaran akan kesempatan	- Siswa belum mengenal tingkat persaingan dalam perencanaan karir - Siswa belum memiliki keyakinan penuh dengan rencana karir yang direncanakan - Siswa sedikit memahami tentang konsekuensi tuntutan bidang karir yang diinginkan	9, 10, 13, 14, 18 15, 16, 17, 4
	3. Pembuatan keputusan	- Siswa kurang menyadari kecocokan bidang karir yang diinginkan beserta kualifikasi yang ada - Siswa belum dapat menentukan pilihan karir yang dibuat setelah tamat SMP - Siswa selalu bertanya pada guru untuk mendapat informasi	23 37 38 9

		pilihan karir - Siswa masih ragu apakah siap untuk memasuki pilihan karir yang telah direncanakan	
	4.Pembelajaran transisi	- Siswa sudah bisa menentukan pilihan pasti pada jenjang berikutnya - Siswa masih ragu kesiapan dengan segala persiapan dan persetujuan serta dukungan orang tua - Siswa belum dapat menentukan langkah- langkah untuk mendapatkan pilihan karir yang telah dibuat serta dapat memandang diri akan seperti apa dimasa depan - Siswa masih belum percaya diri penuh terhadap pilihan karirnya	40 25 28 32

Kuisisioner pernyataan kepada siswa akan informasi karir berjumlah 40 butir pernyataan dengan jumlah responden yang diujicobakan adalah 45 siswa kelas VII, VIII dan IX. (kuisisioner butir pertanyaan Lampiran 1 dan 2)

Selain teknik wawancara penelitian ini juga menggunakan Skala atau memberi seperangkat pertanyaan tertulis yang diperuntukan untuk 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang Praktisi serta pesertadidik. Skala dipergunakan untuk melihat penilaian dari para ahli terhadap produk pengembangan permainan halma dalam bimbingan kelompok untuk mengembangkan orientasi karir siswa di SMP Mutiara 3 Bandung ,hal yang sama dilakukan juga kepada siswa untuk melihat penilaian siswa dari produk yang telah dibuat peneliti.

Data hasil penelitian dapat terlihat dari teknik analisis data yang digunakan, karena teknik analisis data merupakan langkah penting dalam sebuah penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif untuk menganalisis data dari uji ahli, uji kelompok kecil, dan uji lapangan, sedangkan data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan cara mengelompokkan menjadi empat interval sebagai berikut:

- a. Kriteria dari tingkat kelayakan Pengembangan Permainan Halma

Tabel 3 Kriteria dari tingkat kelayakan Pengembangan Permainan Halma

No	Skala Penilaian	Skala Penilaian	Keterangan Penilaian
1	1	TL	Tidak layak
2	2	KL	Kurang layak
3	3	L	Layak
4	4	SL	Sangat layak

- b. Kriteria penilaian dari kesesuaian bahasa penyampaian isi

Tabel 4 Kriteria penilaian dari kesesuaian bahasa penyampaian isi

No	Skala Penilaian	Penilaian	Keterangan Penilaian
1	1	Ts	Tidak Sesuai
2	2	Ks	Kurang Sesuai
3	3	S	Sesuai
4	4	Ss	Sangat Sesuai

G. Instrumen Uji Kelayakan

1. Ahli materi

Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan Halma Karir sebagai orientasi karir siswa. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan . Penilaian

dilakukan oleh ahli materi, Kisi-kisi instrumen penilaian disajikan pada uraian berikut yaitu:

- a. Kelayakan isi, diantaranya, kesesuaian materi, kekakuratan materi serta mendorong keingintahuan siswa.
- b. Kelayakan penyajian, antara lain: teknik penyajian menarik, pembelajaran penyajian informative, dan pendukung penyajian efektif.
- c. Kelayakan Bahasa, antara lain: lugas dalam bahasa, mudah dipahami komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan bahasa peserta didik, dan sesuai dengan kaidah bahasa.
- d. Aspek kesesuaian isi : Kesesuaian materi sesuai dengan kompetensi yang di butuhkan peserta didik, kemutahiran materi sesuai contoh dalam kehidupan sehari-hari, mendorong keterampilan siswa dalam pengembangan orientasi karirnya.

Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli materi ditunjukkan dalam Tabel 4 berikut ini.

- a. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator
I. Aspek Kelayakan Isi	A. Kelayakan Materi B. Keakuratan Materi C. Mendorong Keingintahuan

Aspek Kelayakan Penyajian	A. Teknik Penyajian B. Pendukung Penyajian C. Penyajian Pembelajaran
Aspek Kelayakan Bahasa	A. Lugas B. Komunikatif C. Dialogis dan Interaktif D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa

b. Aspek Kelayakan Isi

Tabel 6 Aspek Kelayakan Isi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	S	KL	TL
A. Kelayakan Materi	1. Tujuan dari pengembangan permainan Halma sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa				
	2. Materi yang disajikan pada pengembangan Permainan Halma layak dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa				
	3. Kompetensi materi yang disajikan memuat pada kompetensi yang dibutuhkan siswa	✓			
B. Kemutakhiran Materi	4. Kesesuaian materi dari Pengembangan Permainan Halma dengan kompetensi yang dibutuhkan		✓		
	5. Kompetensi materi yang disajikan Memuat unit kompetensi yang dibutuhkan	✓			
C. Mendorong Keterampilan	6. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	✓			
	7. Mendorong Keterampilan pada siswa	✓			

	8. Mengembangkan orientasi karir peserta didik	✓			
--	--	---	--	--	--

2. Ahli Media

a. Instrumen Kelayakan Ahli Media

Pada uji kelayakan ahli media akan menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan beberapa aspek, yaitu:

- 1) Aspek Kegrafika, antara lain: ukuran papan permainan Halma karir, Desain Papan permainan Halma Karir, tampilan papan permainan Halma Karir, tampilan warna dan tampilan hurup serta kertas yang digunakan
- 2) Aspek Kelayakan Media, antara lain: daya tarik media, bahan kemasan; jenis kertas kemasan; bahan kemasan; kemasan yang memuat judul, sasaran dan tujuan pada kemasan; dan bentuk kemasan.

Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli media ditunjukkan dalam Tabel 2.

b. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator
I. Aspek Kesesuaian Kegrafikaan	A. Ukuran Papan Permainan B. Desain Papan Permainan
II. Aspek Kelayakan Media	A. Penggunaan media

Tabel 8 Aspek Kesesuaian Kegrafikaan

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
A. Ukuran Media	1. Kesesuaian ukuran Media Permainan dengan standar yang sesuai		✓		
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi <i>Produk permainan</i>	✓			
B. Desain Media	3. Penampilan unsur tata desain <i>produk</i> .	✓			
	4. Huruf dan gambar yang digunakan menarik dan mudah di baca		✓		
	5. Menampilkan pusat pandang (point center) yang tepat	✓			
	6. Komposisi unsur tata letak (judul , tulisan, logo dll) proporsional.	✓			
	7. Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan <i>papan Permainan</i>	✓			
	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi (isi materi)		✓		

c. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator
Aspek Kelayakan Kegrafikaan	A. Ukuran Papan Permainan B. Desain Papan Permainan

Aspek KelayakanMedia	A. Penggunaan media
----------------------	---------------------

d. Aspek Kelayakan Kegrafikaan

Tabel 10 Aspek Kelayakan Kegrafikaan

IndikatorPenilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
A. Ukuran Media	1. Kelayakan ukuran media Permainan dengan standar yang sesuai				
	2. Kelayakan model media dengan materi isi <i>Produk permainan</i>	✓			
B. Desain Produk	3. kelayakan Penampilan unsur tata letak pada desain <i>produk</i> .				
	4. Huruf dan gambar yang digunakan menarik dan mudah di baca				
	5. Menampilkan pusat pandang (point center) yang tepat				
	6. Komposisi unsur tata letak (judul , tulisan, logo dll) proporsional.				
	7. Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan <i>papan Permainan</i>				

Skor yang diperoleh dari hasil uji coba produk dikonversikan menjadi data kualitatif sesuai dengan acuan kategori penilaian berdasar Suharsimi Arikunto (2010) yang membagi skor maksimal yang diperoleh dari uji coba dengan jumlah kategori yang ditentukan. Produk yang memenuhi kriteria layak maka menunjukan produk tersebut dapat dikembangkan dan digunakan.

3. Praktisi

a. Instrumen Kelayakan Praktisi

Dalam uji kelayakan praktisi akan menilai kualitas media dan materi pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan beberapa aspek, yaitu:

- 1) Aspek Kegrafika, antara lain: ukuran papan permainan Halma karir, Desain Papan permainan Halma Karir, tampilan papan permainan Halma Karir, tampilan warna dan tampilan huruf serta kertas yang digunakan
- 2) Aspek Kelayakan Media, antara lain: daya tarik media, bahan kemasan; jenis kertas kemasan; bahan kemasan; kemasan yang memuat judul, sasaran dan tujuan pada kemasan; dan bentuk kemasan.
- 3) Kelayakan Bahasa, antara lain: lugas dalam bahasa, mudah dipahami komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan bahasa peserta didik, dan sesuai dengan kaidah bahasa.
- 4) Aspek kesesuaian isi : Kesesuaian materi sesuai dengan kompetensi yang di butuhkan peserta didik, kemutakhiran materi sesuai contoh dalam kehidupan sehari-hari, mendorong keterampilan siswa dalam pengembangan orientasi karirnya.

b. Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi

Tabel 11 Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi

Kriteria	Indikator
Aspek Kesesuaian Kefrafikaan	C. Ukuran Papan Permainan D. Desain Papan Permainan
Aspek Kelayakan Media	A. Penggunaan media

c. Aspek Kesesuaian Kefrafikaan

Tabel 12 Aspek Kesesuaian Kefrafikaan

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
A.Ukuran Media	1. Kesesuaian ukuran Media Permainan dengan standar yang sesuai		✓		
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi <i>Produk permainan</i>	✓			
B.Desain Media	3. Penampilan unsur tata letak pada desain <i>produk</i> .	✓			
	4. Huruf dan gambar yang digunakan menarik dan mudah di baca		✓		
	5. Menampilkan pusat pandang (point center) yang tepat	✓			
	6. Komposisi unsur tata letak (judul , tulisan, logo dll) proporsional.	✓			
	7. Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan <i>papan Permainan</i>	✓			
	8. Tata letak unsur harmonis dan memperjelas fungsi (isi materi)		✓		

d. Validasi Instrumen Ahli Praktisi

Tabel 13 Validasi Instrumen Ahli Praktisi

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Desain Layanan informasi	1. Kejelasan tujuan
	2. Keterkaitan antara aspek layanan informasi (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)
	3. Keruntutan materi
Isi materi	4. Kualitas isi materi
	5. Aktualitas materi
	6. Cakupan Materi
	7. Kedalaman materi
Bahasa dan Komunikasi	8. Gaya bahasa yang digunakan
	9. Kesesuaian gaya bahasa
	10. Ketepatan redaksi layanan informasi

e. Aspek kelayakan materi dari Parktisi

Tabel 14 Aspek kelayakan materi dari Parktisi

No	Hasil Yang Diharapkan	Ketercapaian			
		SL	L	KL	TL
A. Desain Layanan informasi					
1.	Tujuan layanan diuraikan dengan jelas				
2.	Tujuan layanan sesuai dengan kompetensi dasar				
3.	Terdapat relevansi antara tujuan dan materi				
4.	Ada keterkaitan antara penggunaan media dengan materi				
5.	Materi dalam media layanan informasinya jelas				
6.	Materi dalam media mudah dipahami				
B. Isi Materi					
7.	Isi materi sudah sesuai dengan tujuan layanan informasi tentang karir				

8.	Referensi yang digunakan dalam materi layanan informasi sesuai				
9.	Aktualitas materi dalam media halma jelas				
10.	Kejelasan media dalam menyampaikan materi mudah dipahami				
11.	Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan layanan informasi				
12.	Cakupan materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan layanan informasi karir				
13.	Kedalaman isi materi dalam media layanan informasi sudah baik				
14.	Penggunaan contoh dalam materi layanan informasi karir sudah tepat				
C. Bahasa dan komunikasi					
15.	Bahasa yang digunakan baik				
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
17.	Gaya bahasa yang digunakan komunikatif				
18.	Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik				
19.	Redaksi dalam media layanan informasi sudah cukup jelas				

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan dimana setelah data seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, dan 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.

1. Data Proses Pengembangan Produk

Sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Pada tahap awal pengembangan ini dilakukan dengan pengumpulan referensi materi. Dan tahap selanjutnya adalah pembuatan produk awal berupa Papan Permainan Halma Karir lalu penyusunan instrumen penilaian Halma Karir. Sedangkan tahap akhir adalah penilaian Produk Halma Karir oleh beberapa ahli. Penelitian ini menggunakan uji Validitas Produk oleh ahli Materi, ahli Media dan Praktisi pada produk yang akan dikembangkan, untuk mengungkapkan data sesuai dengan masalah yang hendak diungkapkan Azwar, (Jogiyanto, 2004:120). Uji validitas dilakukan pada tiap item pertanyaan dalam kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur melakukan fungsi ukurnya.

Produk Halma Karir divalidasi oleh ahli Media dan ahli Materi selanjutnya diperoleh revisi pengembangan tahap I. Tahapan selanjutnya yaitu penilaian oleh guru BK SMP yang kemudian akan dihasilkan revisi produk tahap II. Tahapan berikutnya adalah uji coba kepada 6 siswa kelas VII, VIII dan IX SMP Mutiara 3 Bandung yang selanjutnya akan diperoleh revisi untuk penyempurnaan produk akhir. Dari tahapan-tahapan revisi produk tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir Halma Karir sebagai Pengembangan Orientasi Karir siswa.

2. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara dekriptif dengan 2 variabel yaitu Pengembangan Permainan Halma dan

mengembangkan Orientasi Karir siswa berdasarkan kisi-kisi penilaian produk yang telah ditetapkan. Langkah- langkah analisis data kelayakan Halma Karir sebagai berikut.

Mengubah penilaian data dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 15 Pedoman Penilaian

NO	Skala penilaian	Skala Penilaian	Keterangan Penilaian
1	1	TL/TS	Tidak layak/ Sesuai
2	2	KL/KS	Kurang layak/Sesuai
3	3	L/S	Layak/Sesuai
	4	SL/SS	Sangat layak/Sesuai

Data yang terkumpul dihitung skor rata-ratanya dengan rumus:

Setiap aspek dihitung menggunakan rumus presentase (Sudjana, 2002) sebagai berikut.

$$P = (F : n) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentasi yang diperoleh

F = Frekuensi jawaban yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

Tabel 16 Ketentuan Penilaian

Nilai %	Katagori
0 % - 55 %	Tidak Layak / Sesuai
56 % - 70 %	Kurang Layak / Sesuai
71 % - 85 %	Layak / Sesuai
86 % - 100 %	Sangat Layak / Sesuai