

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk membuat permainan dart board. Metode penelitian R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Pengujian produk diperlukan dengan analisis kebutuhan sebelum produk diproduksi agar nantinya dapat digunakan di masyarakat luas.¹

Penelitian dan pengembangan ialah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses inti R&D ialah mengembangkan produk atau sumber daya dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama ialah pengembangan, yang kedua ialah validasi media atau produk.²

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Manba'ul Ulum yang beralamat di Jl. Raya Nalumsari No.42, Tulis, Gondosari, Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 15 Juni 2022 hingga selesai tanggal 10 Juli 2022.

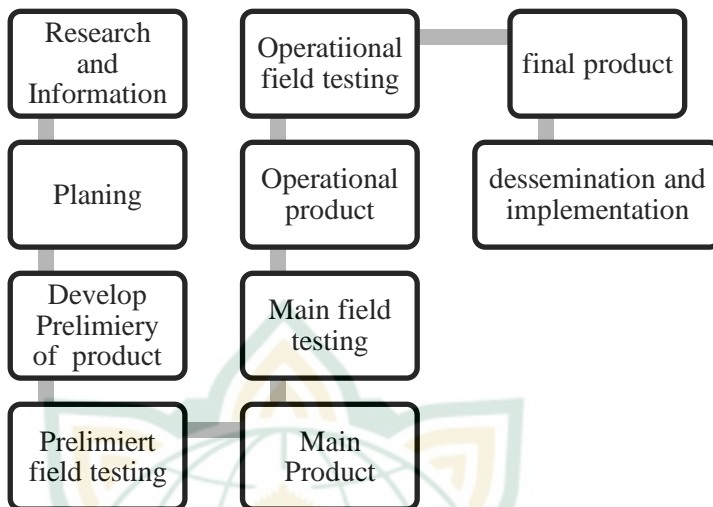
C. Prosedur Pengembangan

Terdapat sepuluh tahap model pengembangan yang dirumuskan oleh Borg & Gall Tahap-tahap tersebut ditampilkan dibawah ini :³

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2016). 228.

³ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode* (Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019). 61.



Penjabaran dari 10 tahapan/langkah diatas yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan data, langkah-langkahnya meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Mempelajari literatur berguna untuk mendapatkan landasan teori yang kuat. Serta studi lapangan, yang berguna untuk mengukur kebutuhan yang terjadi di lapangan.
2. Perencanaan, berisi tujuan untuk menginginkan produk, user/pengguna produk dan deskripsi dari komponn produk serta penggunaannya.
3. Pengembangan produk awal, pada tahap ini produk yang dikembangkan masih dalam draft.
4. Uji coba produk awal/terbatas, dilakukan kepada beberapa responden, tahap ini dilakukan sebagai pedoman awal untuk menyempurnakan produk selanjutnya.
5. Penyempurnaan produk awal, tahap ini dilakukan setelah tahap uji coba terbatas. Pada tahap ini peneliti telah sampai pada perbaikan yang masih bersifat intelnal.
6. Uji coba lapangan luas, tahapan ini dilakukan dengan tujuan agar produk yang dikembangkan dapat mencapai kriteria tertentu, dengan jumlah responden yang lebih banyak.
7. Penyempurnaan, produk hasil uji coba lapangan luas, berdasarkan hasil evaluasi. Pada tahap uji coba lapangan luas hingga pendekatan yang dilakukan ialah pendekatan kuantitatif.
8. Uji produk akhir, dilakukan untuk mengetahui apakah media atau produk yang dihasilkn layak dan memiliki nilai keunggulan pada tahap praktek.

9. Revisi atau penyempurnaan produk akhir, dilakukan guna mengetahui efektivitas produk pada tahap ini produk yang dikembangkan sudah dapat dipertanggungjawabkan tingkat efektivitasnya.
10. Diseminasi dan implementasi, sesudah produk atau media diujikan, setelah itu dilakukan deseminasi, instutionalisasi dan implementasi berkaitan dengan legalitas, kebijakan, pendanaan, dll.⁴

Sepuluh langkah di atas bukanlah langkah standar yang harus diikuti sepenuhnya, peneliti hanya menggunakan tujuh langkah untuk membuat produk. Karena peneliti tahu bagaimana bereaksi terhadap masalah produk yang akan dikembangkan pada langkah atau langkah ketujuh, kelangkaan material objektif menjadi alasan utama.

Langkah-langkah yang diambil oleh peneliti untuk menghasilkan produk Permainan Dart Board Untuk Mengembangkan Konsep Diri Siwa ialah :

1. *Reserch and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan data)

Tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di MTs Manba'ul Ulum. Beberapa masalah muncul diantaranya siswa merasa kurang percaya diri, kurangnya interaksi antar teman, belum mengetahui bakat minat individu.

2. *Planning* (perencanaan)

Setelah peneliti menerima berbagai informasi tentang masalah yang muncul, dia mengimplementasikan rencana untuk mengembangkan produk untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan membuat strategi permainan dan petunjuk permainan.

3. *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan produk awal)

Papan *Dart Board* yang digunakan dikombinasi dengan beberapa kartu yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa di sekolah

4. *Preliminary Field Tesring* (Uji Coba Lapangan awal/validasi produk)

Setelah pembuatan produk, peneliti mengirimkan validasi kepada ahli materi dan media di bidangnya untuk menentukan kegunaan produk. Validator ahli materi

⁴ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode* (Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan,2019). 63.

memberikan penilaiannya sendiri terhadap materi yang terkandung dalam platform, sedangkan ahli media menilai produk dari sudut pandang media. Para peneliti mengandalkan penilaian ahli untuk menyelidiki dan melakukan tes tambahan.

5. *Main Product Revision* (penyempurnaan atau revisi produk awal)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan berdasarkan komentar ahli media dan materi terkait permainan backgammon peneliti, sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut.

6. *Main Filed Testing* (uji lapangan produk utama)

Tes dilakukan untuk siswa kelas VII MTs Manba'ul Ulum. Eksperimen dilakukan dengan mempresentasikan produk, mengisi kuesioner atau menjawab. Kuesioner memberi siswa jawaban atas produk yang diproduksi.

7. *Operational Product Revision* (penyempurnaan/revisi produk)

Hasil produk perbaikan produk yang dibuat oleh peneliti berupa papan dart penguat konsep diri yang disebut sebagai alat konseling yang cocok.

D. Uji Coba Produk

1. *Desain Uji Coba*

Peneliti melakukan percobaan untuk mendapatkan informasi tentang media yang dikembangkan. Eksperimen dilakukan pada siswa MTs Manba'ul Ulum, setelah itu responden diberikan kuesioner untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

2. *Subyek Uji Coba*

Beberapa subyek yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya:

- a. Uji coba lapangan awal/terbatas (validasi produk)

Uji coba lapangan awal/terbatas melibatkan dua subyek yakni ahli materi dan ahli media.

- b. Uji coba lapangan luas

Uji coba lapangan luas melibatkan siswa MTs Manba'ul Ulum

Jenis Data Data yang didapatkan oleh peneliti, bersumber dari data kuantitatif dan kualitatif :

- a. Data kuantitatif, Data ini diperoleh dari poin atau skor validator materi serta ahli dan siswa MTs Manba'ul Ulum yang didapatkan dari angket poin kriteria yang telah disajikan serta tingkat layanan konseling sebelum dan sesudah diberikan Media Permainan Dart Boar.

- b. Data kualitatif, Diperoleh dari kritik , saran dan pendapat yang dikemukakan oleh para validator guna memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Subjek Penelitian
 - a. Populasi
Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kela VII MTs Manba'ul Ulum
 - b. Sampel
Sampel dalam penelitian ini yaitu 24 siswa kelas VII yang memiliki konsep diri sedang dan rendah, didapat dari hasil pre-tes yang akan menjadi kelompok eksperimen.
 - c. Metode sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu dimana peneliti menentukan pengambilan sample dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus atau pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga dapat menjawab rumusan masalah.
 4. Instrumen Pengumpulan Data
Instrumen pengumpulan data ialah alat yang peneliti gunakan untuk memperoleh data agar penelitian dapat dilakukan secara sistematis.⁵ Dibawah ini merupakan beberapa angket instrumen yang digunakan oleh peneliti :
 - a. Angket
Angket merupakan salah satu metode mengumpulkan data yang berisikan pertanyaan pertanyaan tertulis dalam lembaran. Angket memiliki tujuan untuk memperoleh data dari sekelompok responden.⁶ Berikut dua jenis angket yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan antara lain :
 - 1) Angket validasi ahli
Angket validasi ahli dibagikan kepada ahli materi dan ahli media guna memperoleh jawaban atau evaluasi terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Kuesioner validasi ahli berisi jawaban atau evaluasi terhadap konten dan layanan sistemik yang terkandung dalam produk. Survei yang diperoleh dari validasi ahli media meliputi jawaban dan evaluasi terkait tampilan, latar belakang, ketepatan pemilihan gambar, dll.

⁵ Dominikus Dollet Unaradjan, Metode Penelitian Kuantitatif (Jakarta:Grafindo, 2019). 189.

⁶ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). 81

Kemudian peneliti menggunakan hasil validasi kedua ahli tersebut untuk pengecekan produk sebelum uji lapangan.

a) Angket Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli memuat informasi aspek keterampilan, penyajian, dan keefektifan. Angket validasi ahli materi disajikan pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Angket Ahli Materi

Aspek Penilaian	Kriteria	No. Butir
Aspek Kesesuaian	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1
	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa	2
	Materi sesuai dengan perkembangan siswa MTs/SMP	3
	Materi sangat sesuai dengan layanan Bimbingan dan konseling di MTs Manba'ul Ulum	4
	Kesesuaian informasi dengan tujuan layanan bimbingan kelompok	5
	Materi keislaman sesuai dengan kondisi peserta didik	6
	Permainan sangat relevan dengan siswa	7
	Materi disajikan dengan jelas kepada siswa	8
	Bahasa yang digunakan efektif	9
	Materi terorganisasi dengan baik	10

Aspek Penyajian Informasi	Penyajian informasi sumbernya jelas	11
	Penggunaan infrmasi baru	12
	Penggunaan bahasa yang komunikatif	13
	Kelengkapan informasi yang dibutuhkan siswa	14
Aspek Eektivitas	Pemilihan Media mampu menarik siswa	15
	Kemudahan dalam melakukan konseling	16
	Kebermanfaatan materi dalam menunjang layanan Bimbingan dan Konseling	17
	Materi mampu meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap BK	18

b) Angket Ahli Media

Kisi-kisi instrumen angket untuk validasi ahli media berisi rincian aspek kualitas, aspek grafis, dan aspek interaktif. Kisi-kisi angket ahli media terdapat pada table 3.2.

Tabel 3.2 Angket Ahli Media

Aspek penilaian	Kriteria	No Butir
Aspek Tampilan	Ketepatan dalam ukuran Papan Dart Board	1
	Ketepatan dalam pemilihan warna pada Papan Dart Board	2
	Kesesuaian ukuran angka	3

	Ketepatan model anak panah	4
	Ketepatan desain layout petunjuk permainan	5
	Ketepatan huruf dan ukuran petunjuk permainan	6
	Kesesuaian ilustrasi gambar pada petunjuk permainan	7
Aspek Keterlaksanaan	Responsive dalam melakukan Bimbingan Kelompok	8
	Kemudahan dalam menggunakan Dart Board	9
	Kesesuaian dan kejelasan petunjuk permainan	10
	Kreatif dalam penguangan ide dan gagasan	11
	Permainan dapat menarik minat siswa	12

- c) Angket tanggapan uji coba prooduk
 Angket tanggapan uji coba produk diberikan kepada subjel atau sasaran penelitian. Angket respon penelitian terkait Permainan yang sedang dikembangkan dapat dilihat pada table 3.3.

Tabel 3.3 Angket Tanggapan Uji Coba

Aspek penilaian	Kriteria	No Butir
Aspek Materi	Kesesuaian Materi	1
	Bahasa soal mudah dipahami	2
	Kejelasan uraian soal	3

Aspek Bahasa	Bahasa soal mudah dipahami	4
	<i>Maintainable</i> (mudah dipelihara/dikelola)	5
	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	6
	Petunjuk penggunaan media permainan jelas dan mudah dipahami	7
	Pengemasan media	8
Aspek komunikasi Visul	Komunikatif	9
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	10
	Keterbacaan teks	11
	Kerapian desain	12
	Kesesuaian letak	13
	Permainan dapat menarik minat siswa	14
	Ilustrasi Gambar sesuai	15

d) Angket Tanggapan Siswa

Pada penelitian in, angket digunakan untuk mengetahui peningkatan konsep diri siswa kelas VII MTs Manba'ul Ulum yang berjumlah 24 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok. Angket tersebut dibagikan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah media Permainan dalam Bimbingan kelompok diterapkan. Kisi-kisi angket dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Angket Tanggapan Siswa

Variabel	Aspek Konsep diri	Indikator	Item	
			(+)	(-)

Konsep diri	1. Fisiologi	Penampilan Diri	1,3,5	2,4,6
	2. Psikologis	a. Kemampuan	7,9	8,10
		b. Sikap & Hubungan Sosial	11,13,15	12,14,16
		c. Kehendak	17,19	18,20
	3. Psikologi Sosial	Hubungan Sosial	21,23,25,27,29	22,24,26,28,30
	4. Psikologi Spiritual	Minat Religius Keyakinan	31	32,33
	5. Psikologi & Moral	Perilaku	34,36,	35,37,38,38

b. Dokumentasi

Dokumentasi ialah salah satu metode pengumpulan data yang bersifat “nonbehavior” berjenis dokumen.⁷

⁷ Soebardhy Dkk, Kapita Selekta Metodologi Penelitian (Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2020). 8.

Dokumentasi penelitian ini ialah hasil survei kelayakan produk yang diisi oleh ahli validasi materi dan media serta guru BK MTs Manba'ul Ulum, survei respon siswa dan survei motivasi siswa MTs Manba'ul Ulum sebelum dan sesudah menggunakan produk. dalam proses layanan bimbingan dan konseling yaitu Dart Board Games - in play.

c. Wawancara

Wawancara ialah salah satu langkah yang dilakukan dua orang melalui tanya jawab dengan responden untuk mendapatkan informasi yang peneliti butuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai konselor bimbingan di MT Manba'ul Ulum untuk mendapatkan data mengkaji pengetahuan yang lebih dalam tentang peluang dan masalah di sekolah.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ialah teknik penyajian data yang dikumpulkan sebagai alat untuk membantu peneliti menemukan jawaban atas masalah penelitian..⁸ Dibawah ini merupakan teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian dan pengembangan :

a. Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan peneliti dengan metode Miles dan Huberman Flow Model. Metode analisis terus dilakukan hingga data jenuh dan interaktif.⁹

b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif peneliti bertujuan untuk menguji kualitas media yang dikembangkan. Langkah-langkah peneliti untuk menguji kualitas media yang dikembangkan ialah:

- 1) Hasil penilaian validator dan peserta didik yang yang semula berupa huruf dirubah menjadi bentuk angka dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.5 Aturan pemberian skor Validator

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4

⁸ Rohmad Qomari, “Teknik Penelusuran Analisis Data Kuantitatif Dalam Penelitian Kependidikan,” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* Vol.14. No. 3 (2009): 2

⁹ Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992, 16.

Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Tabel 3.6 Aturan Pemberian Skor untuk Siswa

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- 2) Setelah mendapatkan skor, data tersebut diolah menggunakan rumus dibawah ini :

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100$$

Jumlah skor yang diperoleh dari penggunaan rumus diatas, selanjutnya akan di bagi menjadi empat kategori penilaian. Hasil presentase kuantitaif akan dirubah kembali menjadi data kualitatif. Penentuan skor dengan nilai maksimal 100, tiap bagian mempunyai rentang nilai 25 sebagai berikut :

- a) Nilai 76-100 (Sangat Baik)

Kategori ini menunjukkan bahwa materi dan unsur media didalamnya sangat baik. Permainan Dart Board Sangat jelas, sangat menarrik, sangat mudah dipahami, sangat baik dan sangat sesuai untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling siswa di MTs Manba’ul Ulum

- b) Nilai 51-75 (Baik)

Kategori ini menunjukkan bahwa materi dan unsur media didalamnya baik. Permainan *Dart Board* ini, menarrik, mudah dipahami, baik dan sesuai untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling siswa di di MTs Manba’ul Ulum

- c) Nilai 26-50 (Cukup Baik)

Kategori ini menunjukkan bahwa materi dan unsur media didalamnya cukup baik Permainan Dart Board cukup menarik, cukup dipahami,

cukup baik dan cukup sesuai untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling siswa di di MTs Manba'ul Ulum

d) Nilai kurang dari 26 (Kurang Baik)

Kategori ini menunjukkan bahwa materi dan unsur media didalamnya kurang baik. Permainan Dart Board kurang menarik, kurang dipahami, kurang baik dan kurang sesuai untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling siswa di di MTs Manba'ul Ulum

3) Analisis Data Skala Peningkatan Konsep Diri Siswa

a) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang didapatkan dari populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas akan dilakukan uji F, prosedur yang digunakan untuk menguji homogenitas varian dalam kelompok ialah jalan menentuka F_{\max} . Keputusan uji H_0 diterima jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak. Hal itu berarti tidak ada perbedaan yang berarti samepl sejenis atau homogeny.

Statistik uji yang digunakan¹⁰

$$F_{\max} = \frac{\text{VarTertinggi}}{\text{VarTerendah}}$$

Dengan :

$$\text{Varian (SD)}^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{(N-1)}$$

Keterangan

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dari suatu data

$(\sum X)^2$ = Jumlah dari suatu data yang dikuadratkan

N=Banyaknya data

Namun ntuk memudahkan dalam pehitungan, penenliti menggunakan program *software* computer IBM SPSS *for windows*. Jika taraf signifikansi $> 0,05$ maka varian dikatakan homogen.

b) Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas ialah untuk mengetahui variable normal atau kurang normal.

¹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 100.

Pada prose menguji normalitas data bias menggunakan uji Kolmogorov S dalam ketentuan bila asymp. Sign $>0,05$ pada hasil tersebut maka dikatakan normal.¹¹ Dalam hal ini peneliti juga menggunakan aplikasi IBM SPSS 22.

c) Uji t-tst

Teknik staisyika ini digunakan untuk menguji signifikan prbedaan dua buah mean yang berasal dari dua belah distribusi.

Statistika uji t-test :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} + \frac{SD_2^2}{N_2 - 1}}}$$

Keterangan :

x_1 = mean pada distribusi sampel 1

x_2 = mean pada distribusi sampel 2

SD_1^2 = nilai variable pada distribui 1

SD_2^2 = nilai variable pada distribui 2

N = jumlah individu¹²

Analisis data tes kelas digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan produk pengembangan permainan *dart board* dalam bimbingan kelompok untuk menguatkan konsep diri siswa.

¹¹ Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*, (Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya,2009),78.

¹² Tulus Winarsunu, *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2006), 81