

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode pengembangan *Research & Development* (R&D) merupakan metode penelitian pengembangan yang cocok untuk penelitian yang bertujuan dalam menemukan produk baru/menemukan sesuatu yang baru dan mengembangkan produk yang telah ditemukan. Produk yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan meliputi perangkat lunak (*software*). Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk perangkat lunak yang dengan mengembangkan video interaktif.¹

Prosedur dan langkah-langkah penelitian banyak kemajuan yang dibuat dalam bahasa yang digunakan. Menurut prosedur ini, dua tujuan utama dari proses adalah untuk mengembangkan produk dan menilai efektivitasnya dalam mencapai tujuan. Pertama, tujuan digambarkan sebagai fungsi pengembangan, dan kedua, sebagai validitas. Akibatnya, prosedur peninjauan penelitian yang lebih cepat dapat digambarkan sebagai pengembangan upaya yang juga sesuai dengan validitas upaya dari prosedur tersebut.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs NU Al-Falah Tanjung Rejo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

2. Waktu penelitian

Tanggal : 30 Agustus – 30 September 2022

Pukul : 08.00 – 12.00 WIB

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media bimbingan konseling berbasis media interaktif menggunakan model pengembangan *procedural* yang bersifat deskriptif, karena ada prosedur-prosedur tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu media interaktif bimbingan konseling. Model media bimbingan konseling

¹ Saputro Budiyo, *Penelitian Pengembangan*, ed. by Saeful Anam, Edisi Pertama (Lamongan: Academia Publication, 2021).

berbasis media interaktif ini ditetapkan secara profesional, dapat dijadikan sebagai tolak ukur produk sejenis.²

Model pengembangan Borg and Gall secara konseptual melalui pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan Borg & Gall sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Perencanaan, 3) Mengembangkan bentuk awal produk, 4) Uji coba awal lapangan, 5) Revisi produk utama, 6) Uji coba lapangan utama, 7) Revisi produk operasional, 8) Uji coba lapangan operasional, 9) Revisi produk akhir, dan 10) Dissemination and implementation.³

Dari uraian tersebut, penelitian dapat diartikan secara singkat, yaitu penelitian yang menghasilkan produk dan mengembangkan produk yang telah ditemukan. Uji coba penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya mencakup 7 langkah dari 10 langkah pengembangan borg & gall, karna keterbatasan waktu dan biaya oleh peneliti.

1. Pengumpulan dan analisis data, tugas pertama yang harus diselesaikan adalah penelitian kepustakaan dan kebahasaan. Untuk memperoleh landasan teoretis yang kuat, studi literatur berguna. Misalnya, penelitian lapangan yang bermanfaat yang dapat digunakan untuk mengukur lapangan kebutuhan.
2. Perencanaan, dengan menitikberatkan pada tujuan penggunaan produk, pengguna atau orang yang menggunakan produk, dan deskripsi bagian-bagian komponen produk dan pengguna.
3. Pengembangan produk awal, pada tahap ini, produk yang dikembangkan masih dalam draft kasar.
4. Uji coba produk awal/ terbatas, dilakukan kepada beberapa responden, tahap ini dilakukan sebagai pedoman awal untuk penyempurnaan 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 internal.

² Eko Wahjudi Sintia Yuliandar, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA', *Rnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, 1.1 (2022), 4 <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/35/article/viewFile/9418/9219>>.

³ Salam Hidayat Abdul, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar* (Grobogan: CV Samu Untung, 2021).

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 adalah pendekatan kuantitatif.
8. Uji coba produk akhir, dilakukan untuk mengetahui apakah media atau produk yang dihasilkan layak dan memiliki nilai keunggulan pada tatanan praktek.
9. Revisi produk, tahap ini merupakan perbaikan produk yang dilakukan berdasarkan penilaian dari uji coba produk.
10. Penyempurnaan produk akhir, dilakukan guna mengetahui efektivitas produk. Pada tahapan ini produk yang dikembangkan sudah dapat dipertanggungjawabkan tingkat efektivitasnya.⁴

Langkah-langkah yang diambil oleh peneliti untuk menghasilkan produk media video interaktif bimbingan konseling adalah:

1. Reaserch and Information Collecting (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Tahapan ini peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di MTs NU Al-Falah. Potensi masalah yang muncul diantaranya adalah rendahnya kompetensi interpersonal peserta didik. Sebelum menguraikan spesifikasi produk yang akan dihasilkan, penting untuk memasukkan informasi tentang kebutuhan yang mungkin dipenuhi untuk menyelesaikan setiap masalah yang diangkat oleh sekolah tempat penelitian dilakukan. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai acuan untuk pembuatan produk selanjutnya dalam upaya menyelesaikan masalah yang dihadapi. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan wawancara terhadap guru BK MTs NU Al-Falah tentang rendahnya kompetensi interpersonal peserta didik dan layanan konseling yang diberikan. Hasil pengumpulan data dan informasi digunakan sebagai dasar untuk mendorong media yang akan datang.

2. Planning (Perencanaan)

Membaca berbagai informasi dan masalah yang muncul dalam layanan konseling di sekolah, peneliti melakukan penelitian dan membuat rencana untuk membuat produk tertentu

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & RnD*.

untuk mengatasi masalah yang mereka temui. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Mencari materi kompetensi interpersonal peserta didik MTs
 - b. Meringkas materi secara singkat dan jelas agar mudah untuk dipahami oleh peserta didik
 - c. Menentukan model media interaktif dalam menyatukan sebuah media video yang kreatif
 - d. Memuntuk tahapan materi serta media yang utuh
- 3. Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Produk Awal)**
- a. Menyusun tahap ide pembuatan media video interaktif bimbingan konseling
 - b. Menyusun tahap materi dari media video interaktif bimbingan konseling
- 4. Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal/Validasi Produk)**
- Setelah produk sudah selesai dibentuk, peneliti mengajukan validasi kepada ahli materi bimbingan konseling dari akademisi dan praktisi yang memiliki kompetensi untuk mengetahui kelayakan dari produk. Validator ahli dari akademisi memberikan penilaiannya terkait tentang analisis masalah yang ada didalam media video interaktif, sedangkan ahli dari praktisi memberikan penilaian produk pada aspek materi serta media. Penilaian dari para ahli akan digunakan peneliti untuk merevisi dan melakukan uji coba lanjutan.
- 5. Main Product Revision (Penyempurnaan/Revisi Produk Awal)**
- Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap model media video interaktif yang mereka pilih berdasarkan umpan balik dari peserta didik dan validator ahli. Revisi dilakukan sesuai komentar dari para validator ahli tentang model media video interaktif yang dibentuk oleh peneliti, sebelum dilakuknya uji coba lanjutan.
- 6. Main Field Testing (Uji Lapangan Produk Utama)**
- Uji coba dilaksanakan kepada siswa MTs NU Al-Falah Jekulo Kudus. Uji coba dilaksanakan dengan pengenalan produk, pengisian angket respon siswa. Pemberian angket untuk siswa digunakan untuk mendapatkan respon terkait produk yang telah dibentuk.

7. Operational Product Revision (Penyempurnaan/Revisi Produk)

Setelah menyelesaikan uji coba perorangan dan uji coba terbatas, revisi produk dilakukan. Ini adalah tahap akhir dari penelitian yang akan menghasilkan produksi produk media video interaktif bimbingan konseling.

D. Uji Coba Produk

Tiga proses yang berbeda, yaitu uji individu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan, tersedia untuk uji coba dalam konteks produk yang sedang diproduksi. Namun, untuk memahami media video interaktif yang telah dibuat, peserta didik akan melakukan studi individu dan kelompok kecil di dalam kelas. Sebelumnya subjek akan melakukan evaluasi terhadap media dan validitas produk. Setelah melewati rangkaian tahap uji coba tersebut kemudian peneliti melakukan analisis dan revisi media video interaktif. Untuk selanjutnya melaksanakan uji coba terbatas kepada siswa kelas VIII di MTs NU Al-Falah Tanjung Rejo.⁵

Subjek uji coba adalah individu yang menjadi sasaran peneliti selama penelitian pengembangan dianggap sebagai subjek uji coba. Subjek uji coba dalam penelitian ini diantaranya adalah: 1) ahli materi selaku orang yang berkompetensi dalam bidang bimbingan konseling yang terdiri dari satu orang dosen Pendidikan Bimbingan dan Konseling IAIN Kudus, 2) guru Bimbingan dan Konseling MTs NU Al-Falah Tanjung Rejo, dan 3) siswa kelas VIII di MTs NU Al-Falah Tanjung Rejo sebagai uji coba terbatas yang diambil sampel.⁶

Uji coba produk perlu dilakukan dengan alasan selain untuk menghasilkan produk yang dihasilkan benar-benar bermutu, tepat guna dan sarannya, uji coba produk merupakan salah satu syarat yang harus dilakukan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu : (1) desain uji

⁵ Joni Susilowibowo Lisa Tania, 'PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SURABAYA', *Urnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, 1.1 (2013), 3–4 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/download/21294/19526>>.

⁶ Lisa Tania. 'PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SURABAYA'

coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Penelitian ini merupakan upaya kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilakukan antara lain melakukan observasi, membuat produk media interaktif, dan memvalidasi produk dengan beberapa angka yang berbeda. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan memberikan data pengembangan produk kepada validator agar dapat mengevaluasi apakah produk tersebut memadai atau tidak dan memberikan umpan balik dan petunjuk koreksi.

2. Subjek Uji Coba

a. Tahap Validasi Ahli Materi

Pakar bahan ajar adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang bimbingan konseling, yaitu 1 orang dosen jurusan tarbiyah bimbingan konseling yang berkompeten di bidang bimbingan konseling.

b. Tahap Validasi Ahli Media Video Interaktif

Validasi ahli media adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang media edukasi.

Setelah produk media berbasis video interaktif selesai divalidasi dan direvisi sesuai dengan masukan para pakar, tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan, dalam hal ini adalah peserta didik kelas VIII di sekolah MTs NU Al-Falah Tanjung Rejo Kudus, tahun ajaran 2022/2023.

3. Jenis Data

Data adalah suatu informasi khusus yang dapat dianalisis, dan diterapkan pada masalah saat ini.⁷ Data digambarkan sebagai informasi yang terpercaya. Seperti wawancara, penyebaran angket atau kuesioner, observasi, dan tes kelas yakni post test merupakan beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang dibahas meliputi data kuantitatif dan kualitatif.

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang sekolah dan karakteristik pribadi siswa, angket atau kuesioner diberikan kepada validator untuk mengetahui kualitas pengembangan, observasi dilakukan sebagai pengecekan kualitas pengajaran di kelas dan video interaktif,

⁷ Tanzeh Ahmad, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Teras, 2009).

dan tes kelas digunakan untuk menilai kinerja siswa setelah menggunakan pengembangan tersebut.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam pengolahan data, dan keakuratan data yang diperoleh darinya tergantung pada validitas instrumen yang digunakan oleh peneliti. Oleh karena itu, penggunaan instrumen yang akurat sangat diperlukan untuk penelitian. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan media video interaktif adalah sebagai berikut.

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode untuk mengirimkan data secara terus menerus ke penerima data dengan menggunakan informasi yang sederhana. Karena orang cenderung lebih suka berbicara daripada menulis, wawancara dapat dianggap sebagai teknik yang dapat diandalkan. Jika pihak-pihak yang terlibat dapat menjalin hubungan saling percaya dan kooperatif, maka informasi yang diperoleh dapat lebih akurat.

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan satu guru bimbingan konseling di MTs NU Al-Falah Tanjung Rejo Kudus. Dalam wawancara ini dapat diketahui karakteristik dari peserta didik yang sebagaimana besar peserta didik memiliki perilaku yang kurang baik dengan antar sesama teman, permasalahan ini diduga kuat karena latar belakang keluarga peserta didik, dari keluarga menengah ke bawah, yang menyebabkan mereka kurang memperhatikan terhadap pergaulan dan kurang sadar akan arti pentingnya komunikasi dalam menjaga pergaulan. Dari data wawancara tersebut, peneliti mengetahui bahwa pengembangan media video bimbingan konseling interaktif sangat tepat diterapkan di sekolah tersebut.⁸

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Komponen	Sub Komponen
Mengetahui informasi awal dalam keadaan di sekolah dan	<ul style="list-style-type: none"> • Latar belakang BK di sekolah MTs NU Al-Falah • Masalah yang biasa ditangani oleh guru BK

⁸ Wawancara dengan guru BK MTs NU Al-Falah Tanjung Rejo Kudus pada tanggal 2 Februari 2022

permasalahan peserta didik dalam bimbingan dan konseling	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak masalah yang ditangani guru BK dalam jangka 1 tahun • Masalah yang sulit ditangani • Pengaplikasian model media video interaktif bimbingan konseling • Evaluasi layanan BK • Solusi guru BK dari masalah yang dihadapi
--	---

b. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan terbuka yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan data dan informasi dari responden untuk menggunakan informasi tersebut dalam sebuah arti laporan tentang kehidupan pribadi mereka atau hal-hal lain yang telah mereka pelajari.⁹ Angket dalam penelitian dan pengembangan media video interaktif bimbingan konseling ini diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan.

c. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi lebih teliti dengan yang akan diamati, dan kemudian mengembangkan prosedur sistematis untuk mengidentifikasi, mengkonfirmasi, dan menganalisis pengamatan itu dalam keadaan yang baik.¹⁰ Tujuan observasi adalah untuk memahami proses pendidikan dengan jelas dan untuk menarik kesimpulan tentang bagaimana hal itu mempengaruhi proses mempersiapkan peserta didik untuk situasi dunia nyata.

d. Tes Kelas

Tes adalah proses mengajukan pertanyaan langsung kepada peserta didik atau memberikan instruksi menggunakan alat yang digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan seseorang atau kelompok.¹¹ Tes yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah tes layanan kompetensi interpersonal,

⁹ Ari Kuntoro Suharsimi, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002).

¹⁰ Suharsimi. (*Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*)

¹¹ Suharsimi. (*Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*).

tes adalah alat yang digunakan untuk menilai pemahaman seseorang terhadap suatu mata pelajaran setelah mempelajarinya, dan mata pelajaran dalam hal ini adalah produk pengembangan media video interaktif bimbingan konseling.

e. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian data ke dalam satu kategori, satu atau lebih kategori. Agar suatu fenomena memiliki landasan sosial, etika, dan agama, analisis data merupakan komponen kunci dari strategi pengumpulan, pengorganisasian, analisis, penyajian, dan verifikasi data.¹²

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan jenis ini adalah dengan mengumpulkan data menggunakan data yang telah disetujui untuk digunakan pada titik pengumpulan data tertentu, kemudian digunakan sesuai dengan prosedur standar penelitian dan pengembangan. Data yang diteliti dalam pengembangan media video interaktif bimbingan konseling yang dimaksud adalah data kuantitatif. Data yang bersifat kuantitatif berasal dari input validator dan hasil tes yang digunakan untuk menentukan suatu penelitian yang dilakukan di kelas kontrol. Berikut disajikan rumus yang digunakan untuk analisis data :

1) Analisis Data Angket Validasi

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media interaktif bimbingan konseling secara deskriptif. Penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk seperti tertera pada tabel.

Tabel 3. 2 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase (%)	Kriteria Validasi
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (Revisi)
0-39	Tidak valid (Revisi)

¹² Ahmad. *Pengantar Metode Penelitian*.

(Sumber : Arikuntoro, 2006 : 276)¹³

Rumus yang digunakan adalah :

Kriteria Validasi

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \quad 14$$

Dimana :

P = Presentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal

2) Analisis Data Tes Kelas

Adapun data hasil penilaian terhadap penggunaan produk pengembangan media video interaktif layanan kompetensi interpersonal tentang penggunaan tes kelas sebagai penelitian dan juga penggunaan kontrol kelas untuk analisis tertulis secara deskriptif. Menentukan ada perbedaan yang signifikan atau tidak adanya perbedaan yang signifikan dalam layanan interpersonal, dibandingkan kelas yang dijadikan sebagai tindakan penelitian dengan kelas kontrol, adalah dengan menggunakan analisis t-test. Namun, sebelum melakukan uji t-test, setiap kelompok harus dikatakan homogen atau tidak berbeda satu sama lain dalam hal kemampuannya.

a) Uji Homogenitas

Prosedur yang digunakan untuk menguji varian dalam kelompok adalah dengan jalan menemukan harga F yang diharapkan adalah harga F yang tidak signifikan, yaitu harga F empirik atau yang sering kita sebut dengan F hitung lebih kecil atau kurang dari F teoritik (yang sering kita sebut dengan F tabel). Jika F hitung < F tabel berarti tidak ada signifikansi antar varian, yang artinya tidak ada perbedaan,

¹³ Ari Mardian, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pokok Bahasan Evolusi pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XII MAN Trenggalek*. (Malang : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 50

¹⁴ Ari Mardian, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pokok Bahasan Evolusi pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XII MAN Trenggalek*.

sejenis, tidak heterogen, atau disebut dengan homogen.

Adapun rumus yang digunakan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut :

Rumus uji homogenitas :

$$F_{max} = \frac{Var.Tertinggi}{Var.Terendah}, \text{ dengan}$$

$$Varian (SD)^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2 / N}{(N-1)} .^{15}$$

Keterangan :

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat dari suatu data

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

N = banyaknya data

Selain uji homogenitas menggunakan cara manual, uji homogenitas juga dilakukan menggunakan SPSS 28.0 dengan kriteria, jika taraf signifikansinya $\geq 0,05$, maka varian dikatakan homogen, dan sebaliknya jika taraf signifikansinya $< 0,05$, maka varian dinyatakan tidak homogen.

b) Uji t-Test

Seperti yang telah dipaparkan di atas, bahwa uji t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Adapun bentuk rumus t-test adalah sebagai berikut :

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{SD_{bm}} .^{16}$$

Dimana, SD_{bm} adalah standart kesalahan perbedaan mean, yang diperoleh melalui rumus :

$$SD_{bm} = \sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}$$

Keterangan,

\bar{X}_1 = Mean pada distribusi sampel 1
Mean pada distribusi sampel 2

\bar{X}_2 = Nilai varian pada distribusi sampel 1

SD_1^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 2

N_1 = Jumlah individu pada sampel 1

¹⁵ Winarsunu Tulus, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan* (Malang: UMM Pres, 2006).

¹⁶ Tulus. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*.

N_2 = Jumlah individu pada sampel 2

Nilai t-test yang diharapkan adalah nilai t yang signifikan, yaitu harga t empirik atau yang sering kita sebut dengan t hitung lebih besar atau lebih dari t teoritik, yang terdapat di dalam tabel nilai-nilai t. Namun, untuk memeriksa nilai t harus menemukan dulu derajat kebebasannya (db). Rumus yang digunakan untuk menemukan db adalah, $db = N - 2$, dan jika t hitung $\geq t$ tabel berarti ada siginifikansi antar varian, yang artinya ada perbedaan/ pengaruh antara hasil belajar kelas yang diberikan tindakan dengan kelas kontrol.

Sama halnya dengan uji homogenitas, selain menghitung uji t-test secara manual, juga akan menguji t-test dengan menggunakan SPSS 28.0 dengan kriteria, Jika taraf signifikansinya $\leq 0,05$. maka dinyatakan kedua kelas terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya $> 0,05$. maka dinyatakan kedua kelas tidak ada perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi interpersonal peserta didik. Harapan dari penelitian dan pengembangan ini adalah adanya peningkatan kompetensi interpersonal, jadi diharapkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan tindakan dengan kelas kontrol.

Penelitian dan pengembangan ini melewati beberapa tahap yang dapat dilihat pada gambar.

Gambar 3. 1 Bagan Prosedur Pengembangan

