

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Dalam model pengembangan Peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE digunakan untuk penelitian pengembangan ini karena tahapan model ini sistematis dan sangat mudah untuk dipelajari. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) menurut Sari (2018: 93) menyatakan bahwa:

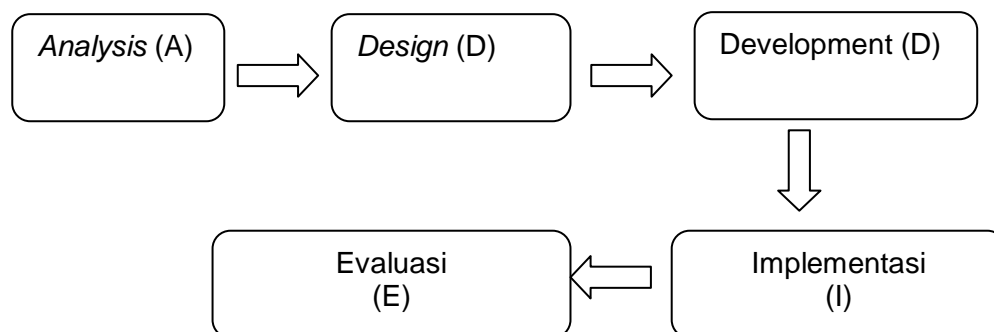
Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang lebih generik dari pengembangan lainnya. Model pengembangan ini muncul pada tahun 1990an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yakni analisis, perancangan atau desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi atau umpan balik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian pengembangan sangat beraneka ragam tergantung dari jenis penelitian mana yang akan digunakan. Pada dasarnya kegiatan pengembangan yang dilakukan pada setiap model adalah sama yakni menghasilkan produk melalui tahapan-tahapan pengembangan yakni mengidentifikasi masalah, mendesain, mengembangkan, dan menguji coba.

Model ADDIE memberikan ruang untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Komponen-komponen dalam penulisan terdiri dari 5 langkah sebagai berikut :

1. Analisis (A)
2. Perancangan/*Design* (D)
3. Pengembangan/*Development* (D)
4. Implementasi (I)
5. Evaluasi (E)

Hasil modifikasi metode ADDIE dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2 : Tahapan Pengembangan ADDIE

Sumber: Diadaptasi dari Sari (2019)

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan maka prosedur atau langkah-langkah pengembangan media dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Analisis (A)

Pada tahap ini dilakukan wawancara langsung ke sekolah untuk mencari data tentang potensi yang ada disekolah tersebut, baik itu fasilitas dan sarana peserta didik dalam belajar. Wawancara dilakukan juga dengan mewawancarai guru terhadap permasalahan layanan bimbingan dan konseling selama proses berlangsung.

a. Analisis Masalah

Dalam tahapan ini peneliti menganalisis terkait dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan terkait dengan cara mengetahui tipe kepribadian peserta didik dan alat tes yang digunakannya. Tipe kepribadian perlu untuk diketahui oleh peserta didik dan guru agar peserta didik dapat mengetahui tipe kepribadiannya sehingga dapat dijadikan acuan ataupun pertimbangan dalam memilih kecocokan karir. Kemudian bagi guru, mengetahui tipe kepribadian peserta didik dapat membantu untuk mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik melalui layanan bimbingan dan konseling.

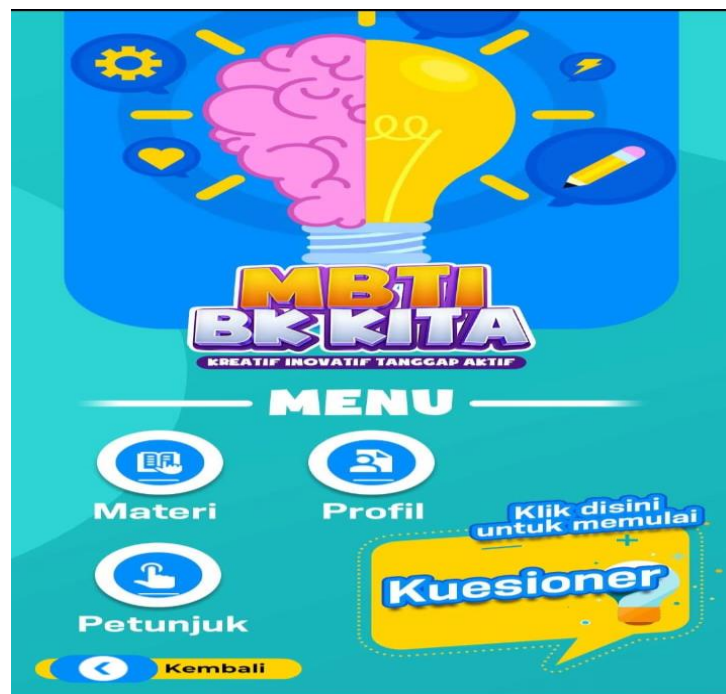
b. Analisis Kebutuhan

Tahapan selanjutnya dalam analisis adalah menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap alat tes MBTI. Analisis kebutuhan ini merupakan kegiatan menganalisis seberapa penting alat tes MBTI bagi peserta didik untuk mendukung perkembangan potensi, kemampuan, dan sikapnya. Kemudian analisis kebutuhan ini juga dikaitkan dengan kebutuhan dari alat tes MBTI yang sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Tahap Desain Produk (D)

Tahap perancangan salah satunya dengan pemilihan format. Pemilihan format dilakukan untuk membuat aplikasi lebih menarik, dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga (*adobe animate*) yang penggunaannya tidak terlalu sulit. Adapun susunan pembuatan alat tes MBTI berbasis android sebagai berikut:

- 1) Halaman menu utama, berisikan sub menu materi, profil, petunjuk, dan kuesioner. Halaman menu utama di desain seperti gambar berikut:



Gambar 3. Desain Menu Utama

- 2) Inti aplikasi, alat tes MBTI itu sendiri.

Setelah tampil menu utama, peserta didik dapat memilih submenu yang ada. Apabila peserta didik memilih submenu materi maka akan muncul sub-

sub menu dalam materi yang terdiri dari alat tes MBTI, Dimensi MBTI, dan 16 Tipe Kepribadian.



Gambar 4. Isi Menu Materi

3) Menu Kuesioner

Setelah masuk menu peserta didik dapat mengisi kuesioner, maka akan muncul tes tipe kepribadian peserta didik dan deskripsinya.



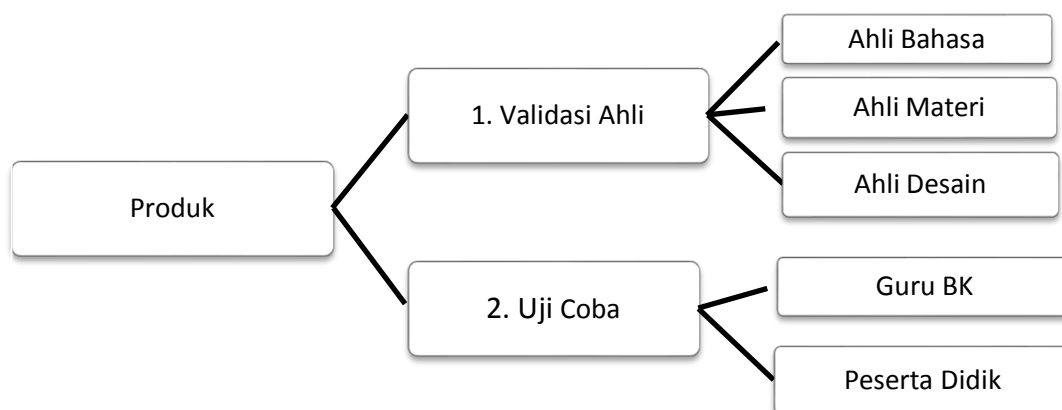
Gambar 5. Desain Menu Akhir

3. Tahap *Development* (D)

Tahapan pengembangan merupakan langkah atau pelaksanaan dari konsep atau desain yang telah dilakukan. Rancangan atau model aplikasi yang telah dirancang kemudian diterapkan dengan membuat aplikasi MBTI berbasis Android. Langkah pengembangan yang dilakukan adalah: Setelah produk selesai dibuat, mengkonsultasikan atau memvalidasi produk yang dibuat kepada para ahli (Materi Desain, dan bahasa)

Tahapan selanjutnya dalam penelitian pengembangan adalah tahap uji validasi. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kriteria kelayakan produk yang telah dikembangkan untuk tujuan tertentu. Pengembangan produk ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melihat karakter kepribadian yang dimilikinya. Oleh sebab itu, pengujian validasi diperlukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam mengukur kepribadian individu. Validasi ahli yaitu tahapan penilaian produk hasil pengembangan pada validator atau para ahli. Adapun aspek validasi ahli dibagi menjadi tiga yaitu ahli materi, ahli desain, dan bahasa.

Gambar 6. Tahap Perancangan Uji Ahli



4. Tahap *Implementasi* (I)

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan, tahap selanjutnya adalah melakukan ujicoba desain di SMA Negeri 1 Seputih Banyak. Peneliti berperan sebagai guru BK dan memanfaatkan Alat Tes MBTI berbasis Android untuk membantu peserta didik melihat Tipe kepribadiannya. Peserta didik diminta untuk mencoba menggunakan alat tes dan memberikan respon terhadap alat tes MBTI yang digunakan. Tahapan uji coba dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Desain Uji Coba

Produk yang dikembangkan berupa alat tes MBTI yang sudah baku kemudian ditingkatkan menjadi alat tes MBTI berbasis *android*, dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga (*adobe animate*), aplikasi ini dikembangkan dan disebar di SMA Negeri 1 Seputih Banyak. Produk yang telah dinyatakan layak oleh para ahli kemudian di uji cobakan kepada guru bimbingan dan konseling selanjutnya kepada peserta didik, dengan jumlah 30% dari jumlah satu kelas atau 8-10 peserta didik, guna menilai kepraktisan aplikasi yang dikembangkan.

b. Subjek Uji Coba

Subjek coba merupakan orang yang akan digunakan sebagai sampel percobaan dalam pengujian produk. Subjek uji coba dalam penelitian ini merupakan peserta didik di SMA Negei 1 Seputih Banyak, dengan alasan bahwa alat tes MBTI ini digunakan untuk memecahkan masalah yang ada di SMA Negeri 1 Seputih Banyak dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk mengetahui kepribadian peserta didik.

5. Tahap Evaluasi Produk (E)

Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan desain. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran–saran dari validator. Untuk memperbaiki desain, peneliti merevisi ulang produk.

C. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini yaitu validasi produk oleh validator dan uji coba produk.

1. Angket Validasi Produk Oleh Ahli

Sebelum melakukan penyempurnaan atau uji coba terbatas kepada peserta didik, diperlukan angket validasi produk oleh ahli ini digunakan untuk memvalidasi produk, adapun angket pada pengujian terdiri dari dua macam pengujian yaitu angket ahli materi dan angket ahli desain.

2. Angket Kepraktisan Produk Oleh Peserta Didik

Angket kepraktisan digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang praktis atau tidak praktisnya aplikasi yang dikembangkan untuk digunakan peserta didik dalam membantu pemilihan karir.

D. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui nilai valid dan praktisnya suatu produk yang dikembangkan, diperlukannya hasil dari analisis data para ahli dan peserta didik pada uji validasi dan kepraktisan.

1. Analisis Validasi

Analisis validasi menggunakan angket, untuk mengetahui kevalidan produk. Kevalidan diperoleh dari penilaian angket validasi yang diberikan kepada para ahli atau dosen dan guru bimbingan dan konseling. Setelah angket selesai diisi kemudian dihitung persentasenya, maka selanjutnya adalah penafsiran persentase angket. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Menurut Endah dan Nur sebagaimana dikutip dalam Riduwan dan Akdon (2015: 78) rumus untuk mengelolah data per kelompok dari keseluruhan item adalah:

$$Presentase = \frac{\sum Skor \text{ yang diberikan validator}}{\sum Skor \text{ maksimal}} 100\%$$

Hasil kevalidan yang telah diketahui persentasenya oleh masing-masing validator kemudian ditotal menggunakan rumus berikut:

$$Presentase = \frac{\sum Presentase \text{ yang diberikan validator}}{\sum Ahli \text{ yang diambil}}$$

Adapun kriteria validitas produk aplikasi yang dihasilkan dapat dilihat dari Tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Kevalidan Produk

Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Layak	$80 < N \leq 100$
4	Layak	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Layak	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Layak	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Layak	$0 < N \leq 20$

Sumber: Adaptasi Riduwan dan Akdon (2015: 78)

Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan produk pada Tabel 3 diatas, aplikasi alat tes MBTI berbasis *android* dapat dikatakan layak jika penilaian oleh validator memiliki persentase lebih dari 60%. Jika didapat hasil penilaian dibawah angka tersebut maka aplikasi yang dikembangkan dinyatakan belum layak dan memerlukan perbaikan kembali.

2. Analisis Kepraktisan

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk. Kepraktisan diperoleh dari peserta didik, dalam menilai angket yang diberikan kepada peserta didik pada tahap uji coba kepraktisan sangat terbatas hanya 30% dari jumlah satu kelas atau 8-10 peserta didik.

Validasi dalam penelitian ini dilakukan agar instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki keabsahan yang valid. Dalam penelitian ini instrumen di validasi oleh dua orang validator yakni dosen Universitas Muhammadiyah Metro. Pengujian validasi dalam penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2021. Setelah instrumen diuji oleh validasi, maka skor penilaian yang diberikan oleh validator direkapitulasi untuk menghitung tingkat validitas isi. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung validitas isi dalam penelitian ini menggunakan Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \sum S / [n(c - 1)]$$

Menurut Endah dan Nur dalam Riduwan dan Akdon (2015: 79) rumus untuk mengelolah data per kelompok dari keseluruhan item adalah:

$$Presentase = \frac{\sum Skor \text{ yang diberikan peserta didik}}{\sum skor \text{ maksimal}} 100\%$$

Hasil kepraktisan yang telah diketahui persentasenya dari peserta didik kemudian ditotal menggunakan rumus berikut:

$$Presentase = \frac{\sum Presentase \text{ yang diberikan peserta didik}}{\sum Peserta \text{ didik yang diambil}}$$

Kriteria kepraktisan produk aplikasi yang dihasilkan dilihat pada Tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Praktis	$80 < N \leq 100$
4	Praktis	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Praktis	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Praktis	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Praktis	$0 < N \leq 20$

Sumber: Adaptasi Riduwan dan Akdon (2015: 79)

Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan produk pada Tabel 4 di atas, aplikasi alat tes MBTI berbasis android dapat dikatakan praktis jika penilaian oleh validator memiliki presentase lebih dari 60%. Jika belum mencapai 60% maka perlu diperbaiki kembali.