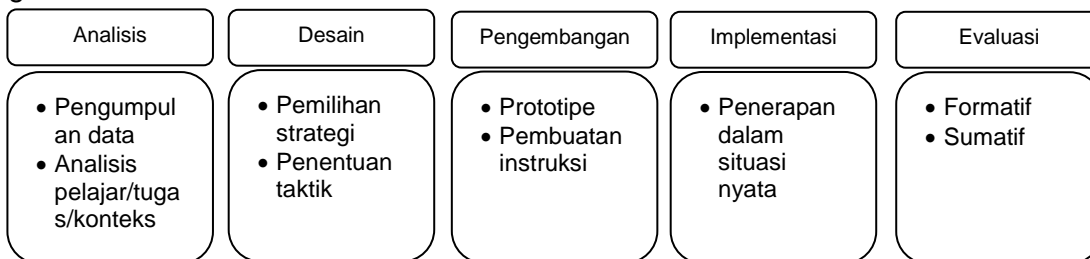


### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Bord and Gall (2007: 589) Model penelitian dan pengembangan merupakan “suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk”. Hal tersebut terjadi sebagai strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Setyosari (2012) Penelitian dan pengembangan merupakan “suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya menjadi lebih menarik”. Model penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki produk agar dapat memberikan penyempurnaan pada produk sebelumnya.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ini merupakan konsep pengembangan untuk suatu produk pembelajaran. Produk ini berorientasi kepada kebutuhan peserta didik. Menurut Sugiyono (2012: 200) Tahapan yang ada dalam penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi lima tahapan, antara lain: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki produk agar dapat memberikan penyempurnaan pada produk sebelumnya. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat ditinjau dari gambar berikut ini:



Gambar 1.2. Model ADDIE (Togala, 2013)

## B. Pengertian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah bentuk penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang telah dibuat sebelumnya menjadi lebih praktis dan menarik. Menurut Sugiyono (2012: 407) menyatakan bahwa “metode *research and development* merupakan metode penelitian yang dipergunakan dengan fokus untuk menciptakan produk tertentu serta menguji efektifitas produk yang dikembangkan pada penelitian”. Produk yang telah dikembangkan akan di uji dengan beberapa macam tes yang bertujuan untuk melihat apakah produk tersebut layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan tersebut.

Menurut Borg & Gall (dalam Setyosari, 2010: 199) menjelaskan:

Penelitian pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya, perbedaan terletak pada tujuan penelitian pengembangan berfokus untuk menghasilkan produk secara bertahap berdasarkan temuan uji lapangan dan kemudian direvisi dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan kedua ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian hanya terfokus untuk mengembangkan suatu produk menjadi lebih praktis, efisien, dan menarik dari produk yang telah dibuat sebelumnya. Pada dasarnya, penelitian dan pengembangan hanya terfokus pada kehadiran sebuah bentuk produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

## C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, terdapat 5 langkah tahapan untuk mengembangkan sebuah produk yaitu produk *E-Modul* bimbingan dan konseling untuk minat dan bakat. Tahapan-tahapannya adalah antara lain:

### 1. Tahap Analisis

Tahap ini bertujuan untuk menganalisa kebutuhan peserta didik yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan dalam upaya untuk mengembangkan suatu produk *E-modul* minat dan bakat. Pada tahap ini, peneliti menganalisis beberapa hal yang ada pada sekolah tersebut, diantaranya:

- a. Melakukan observasi ke sekolah

Tabel 1.1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Fokus Penelitian	Aspek yang ditanyakan	Deskripsi
Minat dan bakat	Cara layanan BK saat	

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Aspek yang ditanyakan</b>	<b>Deskripsi</b>
	daring	
	Permasalahan peserta didik	
	Jenis layanan BK	
	Media dalam layanan BK	
	Penggunaan media efektif	
	Media pembelajaran interaktif	

b. Melakukan analisis terhadap peserta didik

Tabel 1.2. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

<b>No</b>	<b>Faktor yang diamati</b>	<b>Hasil yang diamati</b>
1	Paham dengan karakteristik diri	
2	Selalu optimis dan berpikir rasional	
3	Mengembangkan potensi diri	
4	Mengetahui bakat dan minat	
5	Bangga pada kemampuan	

c. Melakukan analisis kebutuhan media layanan bimbingan dan konseling

Tabel 1.3. Analisis Kebutuhan Media Layanan Bimbingan dan Konseling

<b>No</b>	<b>Faktor yang diamati</b>	<b>Hasil yang diamati</b>
1	Fasilitas sekolah	
2	Layanan bimbingan online	
3	Media pembelajaran	
4	Media bimbingan dan konseling	

d. Melakukan analisis konsep media yang akan dikembangkan

Tabel 1.4. Analisis Konsep Media

<b>No</b>	<b>Faktor yang diamati</b>	<b>Hasil yang diamati</b>
1	Desain produk	
2	Kualitas produk	
3	Isi produk	

e. Melakukan analisis tujuan pengembangan

Tujuan pengembangan ini diharapkan menghasilkan produk berupa *E-Modul* minat dan bakat yang dapat digunakan peserta didik sebagai fasilitas pembelajaran tentang penjelasan minat dan bakat.

Tahap-tahap analisis tersebut berguna untuk mengidentifikasi mengenai permasalahan yang ada pada sekolah tersebut. Berdasarkan *pra-survey* pada tanggal 03 agustus 2020, didapatkan data bahwa terdapat peserta didik kelas X yang mengalami permasalahan yaitu kurang mengetahui minat dan bakat yang ada pada dirinya, sehingga dari data tersebut peneliti berminat untuk mengembangkan bahan pembelajaran yaitu dengan mengembangkan *E-Modul* untuk mengenali minat dan bakat dengan tujuan untuk dapat membantu peserta didik dalam mengetahui minat dan bakat yang dimilikinya sehingga dapat memberikan pemahaman dan wawasan mengenai permasalahan tersebut.

## 2. Tahap Perencanaan

Pada tahap desain, peneliti membuat perencanaan desain atau format dari produk yang akan dikembangkan, yaitu antara lain:

- a. Peneliti menyusun bagian cover *E-Modul* dengan nama “*E-Modul* Bimbingan dan Konseling minat bakat”, yang dilengkapi dengan desain gambar yang terletak pada cover.
- b. Peneliti menyusun materi yang terdiri dari 2 materi, yaitu Minat dan Bakat. *E-Modul* ini akan dilengkapi dengan gambar serta desain pada setiap halamannya. Terdapat pertanyaan pada kedua materi tersebut, dan *E-Modul* ini akan dilengkapi dengan video penjelasan tentang Minat dan Bakat dengan media pendukung *google drive* dan *youtube*.

Akhir desain dari produk *E-Modul* yang akan dikembangkan perlu di uji, seperti uji kelayakan produk dan validasi oleh para ahli dan dilakukan revisi melalui kritik dan masukan dari lembar penilaian.

## 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan *E-Modul* minat dan bakat yang akan dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain:

a. Pembuatan Produk

Pada tahap pengembangan produk ini merupakan sebuah tahapan yang dihasilkan berdasarkan dari tahap desain produk yang diimplementasikan ke dalam bentuk *E-Modul*.

#### b. Validitas Ahli

Pada tahap ini, sebuah produk yang dikembangkan, akan dinilai melalui beberapa uji seperti uji kelayakan dari beberapa ahli, yaitu Dosen, dan Guru Bimbingan dan Konseling. Penilaian kelayakan *E-Modul* dapat dilakukan dengan *conten validity* ke peserta didik. Isi dari nilai tersebut mulai dari isi materi dan tampilan *E-Modul*, nilai tersebut untuk menilai seberapa besar kelayakan yang didapatkan dari pengembangan *E-Modul* minat dan bakat.

#### c. Revisi

Tahap akhir dari pengembangan ini adalah tahap revisi. Hasil dari penilaian yang didapatkan dari beberapa uji akan menjadi acuan untuk melakukan perbaikan terkait dengan pengembangan *E-Modul* minat dan bakat yang telah dikembangkan.

### 4. Tahap Implementasi

Setelah membuat tahap analisis, desain, dan pengembangan selesai, untuk tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap implementasi ini dilakukan untuk menguji coba produk *E-Modul* minat dan bakat yang telah dikembangkan kepada peserta didik secara nyata. Jika fasilitas pembelajaran ini telah mendapatkan penilaian yang layak, maka produk *E-Modul* siap untuk digunakan. Hasil yang telah didapatkan dari uji kelayakan produk, akan menentukan apakah *E-Modul* minat dan bakat layak untuk digunakan.

### 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan dua bentuk, yaitu dengan evaluasi formatif dan somatif. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur dan menilai kelayakan dari media yang dikembangkan, apakah layak dan sesuai untuk digunakan, dan mencapai tujuan pengembangan produk yang diinginkan peneliti.

### D. Uji Coba Produk

Sebelum hasil pengembangan produk *E-Modul* Bimbingan dan Konseling minat dan bakat siap untuk digunakan, ada hal yang harus terpenuhi yaitu dengan uji coba produk. Tujuannya adalah untuk mengetahui data dari produk, daya tarik, serta kegunaan produk *E-Modul*.

#### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian dan pengembangan produk *E-Modul* ini dirancang oleh peneliti melalui berbagai tahapan seperti uji ahli dan uji lapangan.

Uji ahli berguna untuk menilai kualitas produk mulai dari materi, penggunaan bahasa, desain, dan media yang akan di lakukan oleh Dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Metro, dan dalam uji lapangan akan di lakukan oleh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 trimurjo.

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba pada penelitian ini akan di uji validasi yang akan dilakukan Dosen Universitas Muhammadiyah Metro, Guru Bimbingan dan Konseling, dan peserta didik.

### **a. Uji Ahli**

Uji ahli yang akan digunakan sebagai penilai validasi pada pengembangan ini adalah 5 orang Dosen Universitas Muhammadiyah Metro, dan 3 Guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 1 Trimurjo, dan SMK Negeri 2 Terbanggi Besar. Adapun diantaranya yang akan menjadi subjek uji ahli antara lain:

- 1) Ahli Materi : Achmad Irfan Muzni, M.Psi.  
: Mudaim, M.Si.
- 2) Ahli Media : Nanda Saputra Pradana, S.T.  
: Wardoyo, S.Pd.
- 3) Ahli Bahasa : Rio Septora, M.Pd.  
: Drs. Tritura Dilaksono, M.M.
- 4) Ahli Praktisi : 1. Dra. Teresia B Hastuti  
2. Pipit Ema Suryani, S.Pd.  
3. Wardoyo, S.Pd.

### **b. Uji Kelompok**

Uji kelompok akan dilakukan dengan menggunakan beberapa peserta didik kelas X, dan dalam pelaksanaannya diberikan lembar penilaian yang ditujukan terhadap produk *E-Modul*.

## **3. Jenis Data**

Data dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh melalui data kuantitatif dan kualitatif. Data yang didapat sebagai berikut:

### **a. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif didapatkan dari perhitungan skor pada lembar penilaian berupa deskripsi presentase kepraktisan produk yang dilakukan oleh peserta didik kelas X.

### b. Data Kualitatif

Data kualitatif didapat dari hasil komentar dan saran pada lembar penilaian dari para ahli. Sedangkan hasil dari penilaian produk akan digunakan sebagai bahan untuk revisi selanjutnya.

## 4. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang didapat dari penelitian dan pengembangan ini dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yaitu angket pengembangan diri, angket penilaian produk oleh ahli, dan angket kepraktisan produk.

### a. Angket Pengembangan Diri Peserta Didik

Angket pengembangan diri peserta didik diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *E-Modul* Bimbingan dan Konseling sehingga dapat diketahui perubahan dari sebelum dan sesudah menggunakan *E-Modul*.

Tabel 1.5. Kisi-kisi angket pengembangan diri peserta didik

Variabel	Fokus	Sub Fokus	No Item
Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)	Pengembangan Diri	Pribadi	1, 7
		Informasi tingkat lanjut	8, 15
		Karakteristik	16-18
		Karir	19-21

### b. Lembar Validasi Produk oleh Ahli

Lembar validasi produk oleh ahli hingga produk yang dikembangkan dapat divalidasi dan lembar penilaian di isi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 1 Trimurjo.

#### 1. Kisi-kisi Angket Validasi Produk

Menurut Yahya (dalam Apsari dan Rizki 2018: 163), kisi-kisi angket validasi produk antara lain sebagai berikut ini:

- 1) Ahli materi merupakan seseorang yang ahli dalam bidang materi serta dapat menilai validasi terhadap materi yang sudah disusun. Berikut ini aspek yang perlu diteliti oleh ahli materi, antara lain:
  - a. Kualitas isi dan tujuan yang mencakup tujuan materi, kejelasan isi materi, dan penggunaan bahasa dan tulisan dalam produk yang telah dibuat.
  - b. Kualitas materi mencakup penyajian gambar dan warna, dan susunan materi.

- 2) Ahli media merupakan seseorang yang ahli dalam bidang desain media. Aspek yang digunakan meliputi:
- a. Desain media yang mencakup tampilan desain luaran dan layout
  - b. Kualitas media isi yang mencakup jenis font, dan tampilan warna
  - c. Keterpaduan yang mencakup kesesuaian gambar, dan kejelasan petunjuk penggunaan
- 3) Ahli tata bahasa merupakan seorang ahli dalam bidang tata bahasa dengan benar. Berikut ini beberapa aspek yang digunakan antara lain:
- a. Komunikasi dan kelugasan yang mencakup kejelasan kalimat, dan kejelasan Bahasa
  - b. Keruntutan dan ketepatan alur pikir yang mencakup keterpaduan teks, dan keruntutan pesan dan gambar.
- 4) Ahli praktisi merupakan seseorang yang ahli dalam bidang materi serta dapat memberikan validasi terhadap materi yang sudah disusun. Berikut ini aspek yang perlu diteliti oleh ahli materi, antara lain:
- c. Kualitas isi dan tujuan yang mencakup tujuan materi, kejelasan isi materi, dan penggunaan bahasa dan tulisan dalam produk yang telah dibuat.
  - d. Kualitas materi mencakup penyajian gambar dan warna, dan susunan materi.

Kisi-kisi angket kevalidan produk perlu digunakan untuk sebuah pengembangan produk dengan tujuan agar produk yang akan dikembangkan apakah telah memenuhi syarat atau belum untuk diberikan kepada peserta didik nantinya.

Kisi-kisi penilaian kelayakan pengembangan *E-Modul* menurut Yahya (dalam Apsari dan Rizki 2018:163), sebagai berikut:

Tabel 1.6. Kisi-Kisi Lembar Penilaian *E-Modul*

<b>Definisi Operasional Prosedur</b>	<b>Fokus</b>	<b>Sub Fokus</b>
1. Ahli materi adalah seseorang yang paham dalam materi dan dapat memberikan validasi terhadap materi yang dibuat. Aspek yang digunakan meliputi: Kualitas isi dan tujuan, Kualitas materi.	a. Kualitas isi dan tujuan	1) Tujuan materi 2) Kejelasan isi materi 3) Penggunaan bahasa dan tulisan
	b. Kualitas materi	1) Penyajian gambar dan warna 2) Susunan materi



<b>Definisi Operasional Prosedur</b>	<b>Fokus</b>	<b>Sub Fokus</b>
2. Ahli media merupakan seorang ahli dalam hal media. Aspek yang digunakan meliputi: Desain media, Kualitas media, Keterpaduan.	a. Desain media	1) Tampilan desain luaran dan layout 2) Tampilan desain isi
	b. Kualitas media	1) Jenis font 2) Tampilan warna
	c. Keterpaduan	1) Kesesuaian gambar 2) Kejelasan petunjuk penggunaan
3. Ahli bahasa merupakan seseorang yang ahli dalam bidang penggunaan bahasa yang benar. Aspek yang digunakan meliputi: Kualitas kelugasan, Keruntutan dan ketepatan alur pikir.	a. Komunikasi dan kelugasan	1) Kejelasan kalimat 2) Kejelasan bahasa
	b. Keruntutan dan ketepatan alur pikir	1) Keterpaduan teks 2) Keterpaduan, keruntutan pesan, dan gambar
4. Ahli praktisi adalah seseorang yang paham dalam materi dan dapat memberikan validasi terhadap materi yang dibuat.	a. Kualitas isi dan tujuan	1) Tujuan materi 2) Kejelasan materi 3) Penggunaan bahasa dan tulisan
	b. Kualitas materi	1) Penyajian gambar dan warna 2) Susunan materi

### **b. Lembar Penilaian Produk oleh Peserta Didik**

Lembar ini bertujuan untuk melihat bagaimana tanggapan dan respon dari peserta didik tentang *E-Modul* minat dan bakat yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai mulai dari aspek tampilan atau desain, isi materi, dan bahasa.

Tabel 1.7. Kisi-kisi lembar responden peserta didik

<b>No</b>	<b>Fokus Penilaian</b>	<b>Sub Fokus</b>
1	Tampilan Fisik <i>E-Modul</i>	1. Desain <i>E-Modul</i> bagus dan menarik 2. Tulisan mudah dibaca
2	Penyajian	1. Tujuan dari pembelajaran jelas 2. Gambar dan ilustrasi menarik 3. Petunjuk penggunaan mudah dipahami
3	Materi	1. Isi materi menarik 2. Materi minat dan bakat cukup baik
4	Bahasa	1. Kalimat mudah dipahami 2. Penggunaan bahasa cukup baik

No	Fokus Penilaian	Sub Fokus
5	Ilustrasi	1. Gambar menarik 2. Gambar tidak mengganggu

### 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menghitung skala valid, dan kepraktisan produk *E-Modul* yang telah dikembangkan. Nilai validasi materi *E-Modul* dicari dengan menggunakan rumus formula aiken V sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s^I}{n(c-1)}$$

Kriteria validitasi produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.8. Kriteria Kevalidan Produk

Bobot Nilai	Keterangan	Penilaian
1	Tidak valid	$V \leq 0,4$
2	Valid	0,4-0,8
3	Sangat valid	$V \geq 0,8$

Hasil penilaian dan perhitungan skor yang diperoleh dari pengembangan *E-Modul* Minat dan Bakat mencapai 0,4 maka layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.