

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media bimbingan kelompok dengan permainan monopoli menentang NAPZA untuk pemberian informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA untuk peserta didik di Sekolah Menengah Pertama

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di salah satu SMP Darul Arqom yang beralamat Jl. Bekasi Barat No. 4 Prumpung Sawah Jakarta Timur.

2. Waktu Penelitian

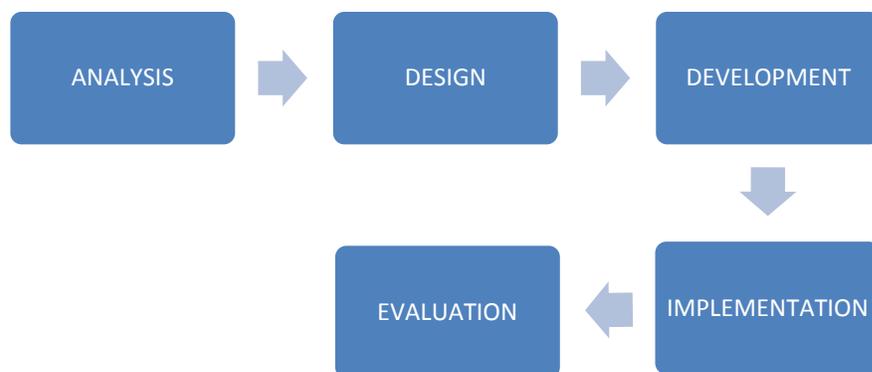
Penelitian ini membutuhkan waktu sepuluh bulan yaitu dimulai sejak bulan Januari hingga Oktober 2017.

Tabel 3.1
Waktu penelitian

No	Tahap Penelitian	Waktu
1	Menyusun Proposal bab I, bab II, bab III	Januari-Maret 2017
2	Seminar Proposal	Maret-April 2017
3	Revisi bab I, bab II, bab III	April 2017
4	Analisis	Mei, Juni, Juli 2017
5	Desain	Agustus 2017
6	Mengembangkan	September 2017
7	Implementasi	September 2017
8	Evaluasi	Oktober 2017
10	Menyusun bab IV dan V	Oktober 2017

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Pengembangan dalam pengertian yang paling umum menyiratkan pertumbuhan yang bertahap, evolusi dan perubahan (Richey et. All, 20) sedangkan pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara atau pembuatan. Jadi, dapat dikatakan bahwa pengembangan adalah sebuah upaya untuk melakukan perubahan dengan proses dan cara yang bertahap. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah ADDIE. ADDIE adalah akronim dari *analyze* (analisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (menerapkan) dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 3.1
Model langkah-langkah ADDIE

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto (2010) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi pada penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII SMP Darul Arqom Jakarta yang berjumlah 65 orang, terdiri dari 2 kelas.

Tabel 3.2
Populasi Peserta Didik Kelas VIII

No.	Kelas	Populasi
1.	VIII A	32
2.	VIII B	33
Total Populasi Peserta didik Kelas IX		65

2. Sampel

Sampel menurut Arikunto (2010) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Untuk menentukan sampel pada penelitian ini maka peneliti menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Sugiyono (2012) merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dan untuk tujuan tertentu. Syarat dalam menggunakan teknik sampling ini yaitu pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi. Dalam hal ini penulis mengambil sampel berdasarkan 6 nilai terendah dari hasil tes pengetahuan peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA pada tahapan analisis.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Definisi konseptual

Media permainan merupakan salah satu media belajar dimana pemain berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Salah satunya adalah permainan monopoli yang merupakan permainan untuk mengajarkan anak tentang dunia perekonomian dan mengajarkan berbisnis melalui permainan. Namun dalam penelitian ini, media permainan monopoli akan dikembangkan menjadi media permainan monopoli dengan konten penyalahgunaan NAPZA khususnya pada peserta didik sekolah menengah pertama.

2. Definisi Operasional

Media permainan monopoli menentang NAPZA memiliki beberapa komponen yang dikembangkan dan diubah dari jenis permainan monopoli yang sudah diobservasi di pasaran yang dapat dilihat pada lampiran. Komponen yang diubah dan dikembangkan antara lain :

a. Papan permainan monopoli menentang NAPZA

Papan permainan monopoli berukuran 30cm x 30cm dengan jumlah petak pada papan sebanyak 36 petak kecil dan 4 petak besar. Papan permainan monopoli didesain seperti dalam bentuk gambar-gambar penyalahgunaan NAPZA pada setiap petak.

b. Kartu tantangan dan pengetahuan

Kartu pengetahuan dan tantangan menjadi kunci atau ciri khas pada permainan monopoli menentang NAPZA. Kartu pengetahuan merupakan kartu yang berukuran 9cm x 6cm berwarna hijau yang dapat diambil apabila pemain berada di petak pengetahuan, berisi tentang info dan pengetahuan tentang penyalahgunaan NAPZA. Kartu tantangan merupakan kartu yang berukuran 9cm x 6 cm berwarna merah yang dapat diambil apabila pemain berada di petak tantangan, berisi tentang tantangan-tantangan yang diberikan peserta didik seputar menentang NAPZA.

c. Bidak pemain

Bidak pemain merupakan bidak/icon yang dapat digunakan pemain untuk mewakili pemain dalam memainkan monopoli menentang NAPZA. Bidak pemain terbuat dari bahan plastik yang berukuran 3 cm berbentuk pahlawan atau superhero. Jumlahnya 6 buah yang dikombinasikan dengan maksimal pemain dan anggota yang efektif dalam bimbingan kelompok.

d. Dadu

Dadu merupakan hal yang penting dalam permainan monopoli menentang NAPZA. Dadu berjumlah dua buah dengan poin terbanyak disetiap dadunya adalah 6 titik. Dadu digunakan untuk mengetahui berapa petak bidak pemain dapat berjalan.

e. Poin

Poin merupakan pengembangan dari uang monopoli yang bertujuan untuk memberikan *reward* dalam menerima pengetahuan melalui setiap kartu yang didapat. Poin berukuran 7cm x 5cm dengan angka yang bervariasi yaitu 1,2,5,10,25,50 dan 100 poin.

3. Instrumen penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama menggunakan angket sebagai cara untuk melakukan penggalian informasi di sekolah pada langkah pertama yaitu penelitian dan pengumpulan informasi. Kedua, menggunakan instrumen evaluasi media pembelajaran untuk melihat validitas atau penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan media dalam sebuah rancangan media permainan monopoli menentang NAPZA yang diberikan.

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012). Angket diberikan kepada peserta didik dan guru. Angket untuk peserta didik digunakan untuk menggali gambaran pengalaman mendapatkan informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA dan bimbingan kelompok serta kebutuhan mereka akan media dalam layanan bimbingan kelompok. Angket untuk guru juga digunakan

untuk menggali gambaran pengalaman dalam memberikan informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA dan bimbingan kelompok serta kebutuhan guru BK akan media dalam memberikan layanan bimbingan kelompok

Tabel 3.3
Kisi-kisi angket peserta didik

No	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH SOAL	NOMER SOAL
1	Materi	Pengetahuan penyalahgunaan NAPZA	1	1
		Pengalaman mendapatkan informasi penyalahgunaan NAPZA	3	2,3,4
2	Bimbingan kelompok	Pengalaman mengikuti bimbingan kelompok	1	5
3	Media	Media yang digunakan	3	6,7,8
4	Permainan monopoli menentang NAPZA	Pengalaman bermain monopoli	4	9,10,11, 15
		Ukuran papan permainan	1	12
		Ukuran dan jenis huruf permainan	1	13
		Warna dalam permainan	1	14

Tabel 3.4
Kisi-kisi angket guru BK

No	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH SOAL	NOMER SOAL
1	Materi	Pengetahuan penyalahgunaan NAPZA	1	1
		Pengalaman memberikan informasi penyalahgunaan NAPZA	1	2
2	Bimbingan kelompok	Pengalaman memberikan layanan bimbingan kelompok	1	3
3	Media	Media yang digunakan	3	4,5,6
		Pengetahuan permainan monopoli	4	7, 8,9,13
4	Permainan monopoli menentang NAPZA	Ukuran papan permainan	1	10
		Ukuran dan jenis huruf permainan	1	11
		Warna dalam permainan	1	12

b. Tes Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu konsep dari ranah kognitif taksonomi bloom dimana peserta didik dapat mencapai kemampuan ingatannya tentang hal yang telah dipelajari dan pengetahuan ini berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip serta metode. Tes ini diberikan kepada peserta didik dalam tahap analisis untuk melihat gambaran pengetahuan peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA. Selain itu, tujuan dari tes pengetahuan penyalahgunaan NAPZA ini adalah untuk mengetahui apakah peserta didik memiliki kesenjangan pengetahuan mengenai penyalahgunaan

NAPZA, jika peserta didik memilikinya maka pengembangan media dapat dilakukan. Adapun kisi-kisi instrumen pengetahuan penyalahgunaan NAPZA sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-kisi instrumen pengetahuan

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Pengertian penyalahgunaan NAPZA	Mengetahui apa itu narkotika	1,2	2
		Mengetahui apa itu psikotropika	3,4	2
		Mengetahui apa itu zat adiktif	5,6,7	3
2.	Jenis penyalahgunaan NAPZA	Menyebutkan jenis narkotika	8,9,10	3
		Menyebutkan jenis psikotropika	11,12	2
		Menyebutkan jenis zat adiktif	13.14	2
3.	Dampak penyalahgunaan NAPZA	Mengetahui dampak fisik penyalahgunaan NAPZA	15,16,17	3
		Mengetahui dampak psikis penyalahgunaan NAPZA	18,19,20	3
		Mengetahui dampak sosial penyalahgunaan NAPZA	21,22,23	3
4.	Faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA	Mengidentifikasi faktor internal penyalahgunaan NAPZA	24.25.26	3
		Mengidentifikasi faktor eksternal penyalahgunaan NAPZA	27,28,29	3
5.	Upaya menekan angka penyalahgunaan NAPZA	Mengetahui upaya di bidang pendidikan	30,31	2

c. Analisis uji instrumen

(1) Pengolahan skor

Instrumen ini akan menggunakan jawaban pilihan ganda, setiap jawaban yang benar akan diberikan skor 1, sedangkan jawaban yang salah akan diberikan skor 0. Rumus pengolahan skor ini adalah (Arikunto, 2005):

$$S = R$$

Keterangan:

S = skor yang diperoleh

R = jawaban yang benar

(2) Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran tes adalah kemampuan tes dalam menjangkau banyaknya peserta tes yang mengerjakan dengan benar (Arikunto, 2007).

$$\rho = \frac{B}{J}$$

Keterangan:

B = subjek yang menjawab benar

J = banyaknya subjek yang ikut mengerjakan tes

Kriteria uji taraf kesukaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Uji Taraf Kesukaran

Persentase	Kualifikasi
0% - 15%	Sangat sukar, sebaiknya dibuang
16% - 30%	Sukar
31% - 70%	Sedang
71% - 85%	Mudah
86% - 100%	Sangat mudah, sebaiknya dibuang

Nikto (Surapranata, 2009) mengatakan bahwa aturan soal yang diterima adalah soal yang memiliki rentang tingkat kesukaran pada 30% - 70% Hasil uji tingkat kesukaran kepada 30 peserta didik kelas VIII sebagai berikut :

- 1) Butir soal dengan klasifikasi sangat sukar adalah nomor 2, 6, 20
- 2) Butir soal dengan klasifikasi sukar adalah nomor 3, 7, 10, 16, 17, 19, 25, 27, 29, 30, 32, 34, 36, 37
- 3) Butir soal dengan klasifikasi sedang adalah nomor 1, 5, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 33, 35, 38
- 4) Butir soal dengan klasifikasi mudah adalah nomor 4
- 5) Butir soal dengan klasifikasi sangat mudah tidak ada

d. Uji daya beda

Uji daya beda atau uji daya pembeda merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai (Arikunto, Manajemen Penelitian, 2007)

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = daya pembeda butir

B_A = banyaknya kelompok atas yang menjawab betul

J_A = banyaknya subjek kelompok atas

B_B = banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab betul

J_B = banyaknya subjek kelompok bawah

Kriteria uji daya beda adalah sebagai berikut (Arikunto, 2007):

Tabel 3.7

Kriteria Uji Daya Beda

Persentase	Kualifikasi
Negatif – 9%	Sangat buruk, harus dibuang
10% - 19%	Buruk, sebaiknya dibuang
20% - 29%	Agak baik, kemungkinan perlu direvisi
30% - 49%	Baik
50% ke atas	Sangat baik

Hasil uji daya beda pembeda kepada 30 peserta didik kelas VIII

sebagai berikut:

- 1) Daya pembeda dengan kualifikasi sangat buruk, harus dibuang adalah nomor 6, 10, 19, 20
- 2) Daya pembeda dengan kualifikasi buruk, sebaiknya dibuang adalah nomor 14, 15, 26, 34, 36
- 3) Daya pembeda dengan kualifikasi agak baik, kemungkinan perlu direvisi adalah nomor 7, 11, 13, 28, 29, 32
- 4) Daya pembeda dengan kualifikasi baik adalah nomor 1, 16, 17, 23, 24, 30, 31, 35, 38
- 5) Daya pembeda dengan kualifikasi sangat baik adalah nomor 2, 3, 4, 5, 8, 9, 12, 16, 18, 21, 22, 25, 27, 33, 37

e. Kualitas Pengecoh

Analisis pengecoh merupakan istilah untuk menganalisis pola penyebaran jawaban pada butir soal pilihan ganda untuk menentukan apakah pengecoh tersebut berfungsi dengan baik atau tidak. Pengecoh akan berfungsi baik jika paling sedikit dipilih oleh 5% responden tes. Pengecoh yang sama sekali tidak dipilih oleh responden, berarti pengecoh tersebut tidak berfungsi mengecohkan responden dan sebaliknya bila pengecoh dipilih hampir oleh semua responden berarti pengecoh tersebut terlalu mirip dengan jawaban yang benar (Arikunto, 2013)

$$IP = \frac{(N-B)}{(n-1)} \times 100 \%$$

IP = Indeks pengecoh

P = Jumlah responden yang memilih pengecoh

N = Jumlah responden yang ikut tes

B = Jumlah responden yang menjawab benar pada setiap soal

n = Jumlah alternatif jawaban (opsi)

Tabel 3.8
Kualitas pengecoh

IP	Kualifikasi
76% - 125%	Sangat baik
51% - 75% atau 126% - 150%	Baik
26% - 50% atau 151% - 175%	Kurang baik
0% - 25% atau 176% - 200%	Buruk
Lebih dari 200%	Sangat buruk

Hasil kualitas pengecoh kepada 30 orang peserta didik kelas VIII dapat dilihat pada lampiran.

f. Penilaian Evaluasi Media

Instrumen ini terdiri dari penilaian validasi media dari ahli media dan ahli materi. Instrumen validasi dari ahli media dan materi mengacu pada kriteria evaluasi media yang dibuat oleh Walker dan Hess dalam Kustadi & Sujipto (2011)

Tabel 3.9

Kisi-kisi instrumen evaluasi formatif ahli materi

NO	ASPEK	INDIKATOR	BUTIR SOAL
1.	Kualitas isi dan tujuan	Ketepatan tujuan	1
		Kelengkapan isi	2
		Keseimbangan	3
		Minat dan perhatian pemain	4
		Kesesuaian dengan tahapan bimbingan kelompok	5
2.	Kualitas pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	6
		Memberikan bantuan belajar	7
		Kualitas memotivasi	8
		Fleksibilitas pembelajaran	9
		Kualitas sosial interaksi pembelajaran	10
		Kualitas penggunaan kalimat	11,12

Tabel 3.10
Kisi-kisi instrumen evaluasi formatif ahli media

NO	ASPEK	INDIKATOR	BUTIR SOAL
1	Kualitas Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	1
		Memberikan bantuan belajar	2
		Kualitas memotivasi	3
		Fleksibilitas pembelajaran	4
		Kualitas sosial interaksi pembelajaran	5
		Kualitas penggunaan kalimat	6,7
		2	Kualitas Teknis
Mudah digunakan	9		
Kualitas tampilan	10,11,12,13		

Peneliti menggunakan skala 1-5 untuk menilai media ini dengan ini menggunakan skala *likert* dimana terdapat 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2012: 134) sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, dan sangat kurang = 1 .

F. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut :

1. Analyze (analisis)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan pengetahuan dan keterampilan. Kesenjangan didapat dari hasil uji tes pengetahuan peserta didik mengenai NAPZA, jika terjadi kesenjangan maka pengembangan media dapat dilaksanakan. Apakah media permainan monopoli menentang NAPZA akan menutup kesenjangan yang ada, mengusulkan dibagian mana tingkatan media dapat menutup kesenjangan, dan merekomendasikan strategi untuk menutup kesenjangan berdasarkan bukti empiris tentang potensi keberhasilan media permainan monopoli. Prosedur pada tahap analisis ini adalah memvalidasi kesenjangan yang ada, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan sasaran, mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan keseluruhan proses ADDIE, menentukan *delivery system* (termasuk perkiraan biaya), dan membuat rencana pengelolaan proyek. Penyampaiannya tahapan analisis ini adalah dengan ringkasan analisis.

2. Design (merancang)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Desain adalah membuat rencana perancangan media beserta instrumen yang akan digunakan untuk memvalidasi produk. Prosedur utama dari tahap desain adalah dengan melakukan inventarisasi tugas, menyusun sasaran kinerja, menghasilkan strategi pengujian, dan menghitung laba atas investasi. Penyampaian dalam tahap desain adalah dengan rancangan desain.

3. Development (mengembangkan)

Tujuan dari tahap ini untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Hasil dari tahap ini adalah kumpulan sumber belajar yang komprehensif, seperti semua konten, strategi dan rencana pembelajaran lainnya, media lain yang dibutuhkan untuk mendukung, serangkaian petunjuk yang komprehensif untuk setiap episode pembelajaran dan kegiatan mandiri yang memfasilitasi pengembangan pengetahuan peserta didik, serta melakukan evaluasi formatif. Prosedur utama tahap ini adalah menghasilkan konten, memilih media pendukung yang sudah ada atau mengembangkan pendukungnya dan menghasilkan hasil evaluasi ujicoba.

4. Implementation (menerapkan)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik. Prosedur umum yang terkait dengan tahap Implementasi adalah mempersiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik untuk mengimplementasikan media. Hasil dari tahap ini adalah strategi implementasi. Pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA ini mempersiapkan satu guru BK dan 6 orang peserta didik. Peserta didik yang dipilih sesuai dengan hasil terendah dari tes pengetahuan peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA

5. Evaluation (evaluasi)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur umum yang terkait dengan fase evaluasi dikaitkan dengan penentuan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi yang tepat, dan melakukan evaluasi.

G. Teknik Analisis Data

Data pertama mengenai tes pengetahuan penyalahgunaan NAPZA peserta didik yang nantinya akan terlihat gambaran pengetahuan mereka. Peserta didik yang akan mendapat skor rendah akan dijadikan sebagai *pre-test* dan mereka dilibatkan dalam proses implementasi media. Setelah diimplementasikan mereka akan mengisi kembali soal

sebagai *post-test*. Data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh diolah menggunakan SPSS 17.0 for windows (*Statistical Product and Service Solutions*). Data yang dihasilkan pada penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test*, dikarenakan peneliti ingin membuktikan apakah terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* yang bermakna secara statistik (Herlinda, 2010). Selain itu, asumsi untuk menggunakan statistik non-parametrik khususnya uji *Wilcoxon Sign Rank Test* adalah karena datanya bukan random tetapi bersifat non-probability sampling atau dalam penelitian ini sampelnya adalah purposive sampling, sampel yang digunakan sedikit, bersifat ranking dan berskala ordinal (Singgih, 2010).

Kedua, data diperoleh dari ahli materi dan media, ujicoba guru BK dan uji coba peserta didik (*one to one test*). Data berupa lembar instrumen penilaian media dan materi untuk kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012). Hasil analisis data

digunakan sebagai dasar untuk merevisi media yang dikembangkan.

Menurut Riduwan (2009) hasil persentase dihitung dengan rumus:

$$HP = \frac{\sum \text{skor uji ahli}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah didapatkan hasilnya maka selanjutnya menentukan kelayakan dengan penilaian dengan menggunakan skala persentase penilaian (Riduwan, 2009) sebagai berikut :

Tabel 3.11

Skala persentase penilaian

Persentase	Penilaian
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak