

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif mengutamakan objektivitas desain penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka yang diolah menggunakan perhitungan statistik (Riduwan, 2005: 5). Data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa profil perencanaan karir. Selanjutnya dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik sehingga dihasilkan data yang teruji secara ilmiah. Hasil analisis profil perencanaan karir dijadikan landasan dalam penyusunan intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen. Metode pra-eksperimen merupakan metode eksperimen yang tidak sebenarnya, dalam desain penelitian pra-eksperimen tidak ada kelompok pengontrol atau pembanding (Arikunto, 2002: 77). Disebut penelitian tidak sebenarnya karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu (Arikunto, 2006: 84).

Menurut Arikunto (2006: 84), dalam metode pra-eksperimen terdiri dari tiga jenis desain, yaitu (1) *One shot case study*, (2) *Pre test and Post test*, (3) *Static Group Comparison*.

Penelitian ini menggunakan desain *Pre test and Post test Group* yaitu ada pemberian tes awal yaitu instrumen perencanaan karir sebelum diberikan

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

perlakuan dengan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dan tes akhir yaitu instrumen perencanaan karir setelah diberi perlakuan dalam kelompok yang sama.

Dalam desain *Pre test and Post test Group*, observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut *post-test* (Arikunto 2006: 84-85). Desain penelitian tersebut digambarkan pada bagan di bawah ini.



Keterangan

$O_1$  = Observasi sebelum eksperimen (*pre-test*)

X = Perlakuan (bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan)

$O_2$  = Observasi sesudah eksperimen (*post-test*)

## B. Penentuan Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2006: 130), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 19 Bandung dengan populasi penelitiannya adalah peserta didik kelas X Tahun Ajaran 2011/2012 yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran, yakni berjumlah 353 orang.

Fajar Maulana Yusup, 2012

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

**Tabel 3.1**  
**Anggota Populasi**

Tahun Ajaran	Kelas	Jumlah
2011/2012	X-1	39
	X-2	40
	X-3	40
	X-4	40
	X-5	39
	X-6	41
	X-7	38
	X-8	38
	X-9	38
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>353</b>

Pertimbangan dalam menentukan lokasi, populasi dan sampel penelitian di SMA Negeri 19 Bandung sebagai berikut:

- a. SMA Negeri 19 Bandung merupakan salah satu SMA yang berada di *cluster* 3 di Bandung, sehingga sistem pendidikan, kesempatan dan potensi yang dimiliki sekolah ini dalam proses pengembangan menuju sekolah favorit di Bandung.
- b. SMA Negeri 19 Bandung sedang dalam proses pengembangan menjadi sekolah standar nasional yang sudah tentu akan mengembangkan berbagai aspek yang menunjang, termasuk kualitas lulusan yang mempunyai perencanaan karir yang optimal.

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- c. Peserta didik kelas X berada pada rentang usia 15-16 tahun, pada saat ini peserta didik memasuki masa remaja tengah.

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan), yaitu teknik penentuan subjek penelitian yang digunakan atas pertimbangan-pertimbangan tertentu atau tujuan tertentu. (Riduwan, 2009).

Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, *random* atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Dengan menggunakan teknik sampel bertujuan ini, peneliti dapat menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu, tetapi ada syarat-syarat yang harus dipenuhi (Arikunto, 2006: 139).

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.

Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik yang berada di kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012 yang secara umum skor

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tingkat perencanaan karir kelas tersebut paling rendah berdasarkan hasil analisis *pre-test* instrumen perencanaan karir yang disebarakan.

**Tabel 3.2**  
**Tingkat Ketercapaian Perencanaan Karir Peserta Didik**  
**Kelas X SMA Negeri 19 Bandung (*Pre-test*)**

Kelas	Tingkat Ketercapaian Perencanaan Karir ( <i>Pre-test</i> )	Keterangan
X-1	62,34%	Kurang Baik
X-2	77,05%	Baik
X-3	76,36%	Baik
X-4	61,91%	Kurang Baik
X-5	74,63%	Baik
X-6	76,31%	Baik
X-7	75,13%	Baik
X-8	75,47%	Baik
X-9	75,81%	Baik

Sesuai dengan Tabel 3.2, peneliti mengambil kelas X-4 untuk dijadikan sampel dalam penelitian karena sesuai dengan karakteristik yang ditentukan sebelumnya.

### C. Definisi Operasional Variabel

Pada penelitian ini terdapat dua konsep utama yaitu perencanaan karir peserta didik dan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan. Berikut dijelaskan definisi operasional dari kedua konsep tersebut.

#### 1. Perencanaan Karir

Fajar Maulana Yusup, 2012

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan beberapa batasan definisi teoritis, yang dimaksud perencanaan karir dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan diri memilih pendidikan lanjutan dan pekerjaan selepas SMA, dengan batasan aspek pengetahuan dan sikap. Secara operasional perencanaan karir dalam penelitian ini adalah respon peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012 terhadap pernyataan tertulis tentang persiapan diri memilih pendidikan lanjutan dan pekerjaan yang terdiri dari dua aspek yaitu: (1) Pengetahuan, ditunjukkan dengan adanya pemahaman tentang kekurangan dan kelebihan diri, persepsi yang realistis terhadap lingkungan pendidikan lanjutan dan pekerjaan; (2) Sikap ditunjukkan dengan keyakinan terhadap cita-cita, terlibat secara aktif dalam pencarian informasi, berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang menunjang, dan penghargaan positif terhadap pendidikan lanjutan dan pekerjaan.

## **2. Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan**

Bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dalam penelitian ini adalah satuan layanan bimbingan yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis profil perencanaan karir peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik SMA kelas X SMAN 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012, serta menggunakan teknik permainan yang mencerminkan kehidupan sebenarnya, ditandai dengan situasi yang menyenangkan serta penuh dengan suasana kompetitif, relatif aman, dan sederhana, dengan tahapan identifikasi, analisis, generalisasi dan refleksi permainan secara keseluruhan.

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tahapan bimbingan kelompok dalam penelitian ini disesuaikan dengan tahapan perencanaan karir. Tahapan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dalam penelitian ini secara operasional terdiri dari atas tahapan sebagai berikut :

- a. Tahap I : Identifikasi kelemahan dan kelebihan diri, serta minat dan bakat peserta didik, dengan permainan yang mana ya?, dan kotak keberuntungan (aku adalah aku).
- b. Tahap II : Analisis sikap peserta didik terhadap pendidikan lanjutan atau pekerjaan, sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik dari indikator sikap dalam perencanaan karir yaitu keyakinan akan pencapaian cita-cita, persepsi realistis mengenai pendidikan lanjutan dan pekerjaan, terlibat aktif dalam pencarian informasi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan. Analisis tersebut menggunakan tiga permainan yaitu mana punyaku, *who is the boss?*, dan mematuhi perintah.
- c. Tahap III : Generalisasi yaitu menyusun langkah-langkah yang akan diambil peserta didik dalam perencanaan karirnya. Generalisasi peserta didik menggunakan permainan aku dan masa depanku.
- d. Tahap IV : Refleksi permainan secara keseluruhan, yakni tahap untuk menyerap pengalaman dan wawasan yang diperoleh setelah mengikuti bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dengan melakukan hal-hal berikut:

**Fajar Maulana Yusup, 2012**  
**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- (1) Memberikan kesempatan setiap peserta bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk menjelaskan peran yang telah dimainkan.
- (2) Memberikan kesempatan setiap peserta bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk menjelaskan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dan penanganannya.
- (3) Memberikan kesempatan setiap peserta bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk menjelaskan pelajaran yang diperoleh dari bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang telah diikuti.
- (4) Mengarahkan peserta bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan membahas proses pelaksanaan dan hasil bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan berkaitan dengan upaya mengembangkan perencanaan karir. Pembahasan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dikaitkan dengan pengembangan aspek perencanaan karir meliputi kemampuan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan tentang pendidikan lanjutan atau pekerjaan, sikap terhadap pendidikan lanjutan atau pekerjaan.

#### **D. Pengembangan Alat Pengumpul Data**

##### **1. Jenis Instrumen Penelitian**

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah profil perencanaan karir. Instrumen yang digunakan untuk mengungkap profil perencanaan karir berbentuk skala sikap. Skala sikap ini digunakan untuk mengungkap respon mengenai perencanaan karir peserta didik yang berhubungan dengan aspek: (1) Pengetahuan, ditunjukkan dengan adanya pemahaman tentang kekurangan dan kelebihan diri, persepsi yang realistis terhadap lingkungan pendidikan lanjutan dan pekerjaan; (2) Sikap, ditunjukkan dengan keyakinan terhadap cita-cita, terlibat secara aktif dalam pencarian informasi, berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang menunjang, dan penghargaan positif terhadap pendidikan lanjutan dan pekerjaan. Respon tersebut menjadi bahan untuk membuat profil perencanaan karir peserta didik.

Skala sikap yang digunakan adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2009: 87).

## 2. Pengembangan Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen dikembangkan dari definisi operasional yang terdiri dari aspek dan indikator perencanaan karir yang selanjutnya dibuat pernyataan-pernyataan. Kisi-kisi instrumen perencanaan karir peserta didik sebelum dilakukan *judgment* disajikan dalam Tabel 3.3 berikut.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Perencanaan Karir Peserta Didik**  
**(Sebelum Uji Kelayakan)**

Batasan Ruang Lingkup Aspek	Indikator	Deskripsi Indikator	Nomor Item		Σ
			(+)	(-)	

Fajar Maulana Yusup, 2012

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

<b>1. Pengetahuan</b> (Pemahaman diri dan persepsi yang realistis dalam mempersiapkan memilih pendidikan lanjutan dan pekerjaan)	1.1 Pemahaman tentang kekurangan dan kelebihan diri.	Pemahaman kekurangan dan kelebihan diri dalam memilih pendidikan lanjutan atau pekerjaan.	1,2,15, 34,42,4 3,49	3,14,24 , 25,33,5 0	13
	1.2 Persepsi yang realistis terhadap lingkungan pendidikan lanjutan dan pekerjaan	Pemahaman mengenai kondisi lingkungan yang sebenarnya dari pilihan kelanjutan pendidikan atau pekerjaan yang dipilih.	5,27,35 , 36,44,5 2,53	4,16,17 , 26	11

Batasan Ruang Lingkup Aspek	Indikator	Deskripsi Indikator	Nomor Item		Σ
			(+)	(-)	
<b>2. Sikap</b> (Keyakinan, penghargaan positif dan keterlibatan dalam mempersiapkan memilih pendidikan lanjutan dan pekerjaan)	2.1 Keyakinan terhadap cita-cita tentang lanjutan pendidikan dan pekerjaan	Keyakinan terhadap pendidikan lanjutan atau pekerjaan yang dipilih sesuai dengan nilai-nilai diri.	6,7,37, 45,54	18,19,2 8	8
	2.2 Penghargaan positif terhadap pendidikan lanjutan dan pekerjaan	Menghargai setiap pendidikan lanjutan dan pekerjaan yang di pilih.	8,20,55	29,38,4 6	6
	2.3 Terlibat secara aktif dalam pencarian informasi tentang pendidikan	Mencari informasi dan mendiskusikan tentang kelanjutan pendidikan atau pekerjaan dengan teman sebaya, keluarga dan orang lain yang dianggap ahli.	9,10,21 , 22,30,3 1, 39,40	47,56	10

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	lanjutan dan pekerjaan				
	2.4 Berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan	Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler serta kegiatan lain yang menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan.	11,13,23,41	12,32,48,51,57	9
		Jumlah	34	23	57

### 3. Penimbang Instrumen

#### a. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu instrumen tersebut di uji. Tujuan uji kelayakan instrumen yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen dari segi redaksional, konstruk, dan konten. Penimbang terdiri dari tiga orang ahli dan satu orang praktisi, yang dimaksud ahli adalah dosen Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, serta dosen Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini yang mengajar di Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia, sedangkan praktisi adalah guru bimbingan dan konseling SMA Negeri 19 Bandung.

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pertimbangan oleh tiga orang ahli dan satu orang praktisi dilakukan dengan memberikan pertimbangan pada setiap item dengan kualifikasi Memadai (M) dan Tidak Memadai (TM). Item yang diberi nilai M menyatakan item dapat digunakan, dan item yang diberi nilai TM menyatakan dua kemungkinan yaitu item tidak dapat digunakan atau diperlukannya revisi pada item. Masukan dari tiga dosen ahli dan praktisi lapangan dijadikan landasan dalam penyempurnaan alat pengumpul data yang dibuat. Hasil *judgment* dari dosen ahli dan praktisi lapangan dijelaskan dalam Tabel berikut.

**Tabel 3.4**  
**Hasil *Judgment* Instrumen**

<b>Kesimpulan</b>	<b>Nomor Item</b>	<b>Jumlah</b>
Memadai	4,5,9,10,11,13,21,23,24,25,30,31,36,39,40,	15
Revisi	1,2,3,6,7,8,12,14,15,16,17,18,19,20,22,26,27,28, 29,32,33,34,35,37,38,41,42,43,44,45,46,47,48,49 50,51,52,53,54,55,56,57	42
Total		57

**b. Uji Keterbacaan dan Uji Coba Instrumen Penelitian**

Sebelum instrumen perencanaan karir di ujikan sebagai *pre-test*, instrumen tersebut terlebih dahulu di uji coba dan keterbacaannya kepada 45 orang peserta didik yang setara yaitu peserta didik kelas X SMA Negeri 15 Bandung, untuk mengukur sejauh mana keterbacaan instrumen tersebut. Setelah melakukan uji keterbacaan, untuk pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami kemudian di revisi sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat di mengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil uji keterbacaan, responden dapat memahami dengan baik seluruh item pernyataan yang ada baik dari segi redaksional maupun makna

yang terkandung dalam pernyataan. Dengan demikian, dapat disimpulkan seluruh

**Fajar Maulana Yusup, 2012**  
**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

item pernyataan dapat digunakan serta dapat dimengerti oleh peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012.

#### 4. Uji Validitas dan Reliabilitas

##### a. Uji Validitas Item

Pengujian validitas dimaksudkan untuk melihat tingkat keterandalan instrumen yang dipergunakan sehingga instrumen tersebut layak untuk diolah dan dipergunakan dalam penelitian. Dalam menentukan uji validitas item instrumen penelitian digunakan rumus korelasi *pearson product-moment* dengan skor mentah, sebagai berikut.

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{hitung}$  = Koefisien korelasi

$\sum xi$  = Jumlah skor item

$\sum yi$  = Jumlah skor total (seluruh item)

$n$  = Jumlah responden

(Riduwan, 2009: 98)

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Keterangan :

t = Nilai t hitung

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

(Riduwan, 2009: 98)

Pengujian validitas dilakukan terhadap 57 item pernyataan dengan jumlah subjek 45 peserta didik. Dari 57 item diperoleh 48 item yang valid dan 9 item tidak valid (Hasil perhitungan terlampir).

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

Kesimpulan	No. Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21 22,23,25,27,28,30,31,32,34,35,36,37,38,39,40,41, 43,44,45,47,48,50,51,52,54,55,56,57	48
Tidak Valid	15,24,26,29,33,42,46,49,53	9

#### **b. Uji Reliabilitas Instrumen**

Pengujian reliabilitas instrumen bertujuan untuk melihat tingkat keterandalan atau kemantapan sebuah instrumen (*level of consistency*) maksudnya sejauh mana suatu instrumen mampu menghasilkan skor-skor secara konsisten (Rakhmat & Solehudin, 2006: 70).

Dalam menentukan uji reliabilitas item alat pengumpul data penelitian, digunakan rumus Alpha sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Fajar Maulana Yusup, 2011  
**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah Varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = Varians total

n = Jumlah Item

(Arikunto, S 1998 : 109)

Selanjutnya untuk mengetahui koefisien korelasinya digunakan distribusi (Tabel r) untuk  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan ( $dk = n - 2$ ). Kemudian membuat keputusan membandingkan  $r_{11}$  dengan  $r_{tabel}$ , yaitu:

Kaidah Keputusan : Jika  $r_{11} > r_{Tabel}$  berarti reliabel, dan

Jika  $r_{11} < r_{Tabel}$  berarti tidak reliabel

Untuk mengetahui kriteria penilaian reliabilitas digunakan pedoman klasifikasi dari Riduwan (2006 : 98) yaitu sebagai berikut:

0,80 – 1,00 Derajat keterandalan sangat tinggi

0,60 – 0,799 Derajat keterandalan tinggi

0,40 – 0,599 Derajat keterandalan cukup

0,20 – 0,399 Derajat keterandalan rendah

0,00 – 0,199 Derajat keterandalan sangat rendah

Pengujian reabilitas dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel 2007*, hasilnya yaitu  $r_{11}$  atau  $r_{hitung} = 0,847$  dengan tingkat kepercayaan 95% sehingga  $r_{Tabel} = 0,294$  jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen perencanaan karir reliabel dan tingkat korelasi atau derajat keterandalan sangat tinggi, yang menunjukkan

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bahwa instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

## **E. Prosedur dan Teknik Pengolahan Data**

### **1. Penyeleksian Data**

Penyeleksian data diperlukan untuk memeriksa data yang akan diolah, agar tidak terjadi kekeliruan yang dapat menghambat proses penelitian. Penyeleksian data yang dimaksud ialah pemeriksaan kelengkapan jumlah instrumen yang terkumpul harus sesuai dengan jumlah instrumen yang disebar. Tujuan dari penyeleksian data ini adalah untuk memilih data yang memadai untuk diolah dan dianalisis. Data yang diolah dan dianalisis adalah data yang memiliki kelengkapan pengisian, baik identitas maupun jumlah jawaban yang terisi. Dari hasil penyeleksian diperoleh data yang diisikan responden menunjukkan kelengkapan dan cara pengisian yang sesuai dengan petunjuk, atau jumlah data sesuai dengan subjek dan keseluruhan data memenuhi persyaratan untuk dapat diolah.

### **2. Penyekoran Data Hasil Penelitian**

Data yang ditetapkan untuk diolah kemudian diberi skor untuk setiap jawaban sesuai dengan sistem yang telah ditetapkan. Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala Likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiono, 2008:135)

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Untuk menskor kategori skala Likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 5, 4, 3, 2, 1 untuk lima pilihan pernyataan positif dan 1, 2, 3, 4, 5 untuk pernyataan negatif (Riduwan, 2009: 87).

Dalam penelitian ini pilihan atau alternatif respon yang digunakan adalah empat pilihan pernyataan yang diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 4, 3, 2, 1 untuk empat pilihan pernyataan positif dan 1, 2, 3, 4 untuk pernyataan negatif, hal ini dikarenakan untuk mengantisipasi kebiasaan data, yang disebabkan peserta didik hanya memilih alternatif jawaban pertengahan atau mencari aman dalam menjawab, selain itu untuk menyesuaikan dengan pengkategorian konversi skor responden.

Keempat alternatif respon diurutkan dari kemungkinan kesesuaian tertinggi sampai dengan kemungkinan kesesuaian terendah, yaitu : 1) Sangat Sesuai (SS), 2) Sesuai (S), 3) Tidak Sesuai (TS), 4) Sangat Tidak Sesuai (STS). Secara sederhana, tiap pilihan alternatif respon mengandung arti dan nilai skor seperti tertera pada Tabel berikut.

**Tabel 3.6**  
**Pola Skor Pilihan Alternatif Respon**  
**Model *Summated Ratings* (Likert)**

Pernyataan	Skor Lima Pilihan Alternatif Respons			
	SS	S	TS	STS
<i>Favorable (+)</i>	4	3	2	1
<i>Un-Favorable (-)</i>	1	2	3	4

Pada alat ukur, setiap item diasumsikan memiliki nilai 1 - 4 dengan bobot tertentu. Bobotnya ialah :

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Untuk pilihan jawaban Sangat Sesuai (SS) memiliki skor 4 pada pernyataan positif dan skor 1 pada pernyataan negatif
- b. Untuk pilihan jawaban Sesuai (S) memiliki skor 3 pada pernyataan positif dan skor 2 pada pernyataan negatif.
- c. Untuk pilihan jawaban Tidak Sesuai (TS) memiliki skor 2 pada pernyataan positif atau skor 3 pada pernyataan negatif.
- d. Untuk pilihan jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS) memiliki skor 1 pada pernyataan positif atau skor 4 pada pernyataan negatif.

### 3. Penentuan Konversi Skor

Data hasil penelitian yang telah diperoleh dari instrumen yang disebar, kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui profil perencanaan karir peserta didik, apakah perencanaan karirnya sangat baik, baik, kurang baik, atau tidak baik.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *Microsoft Office Excel 2007*. Untuk mengetahui tingkat pencapaian perencanaan karir dilihat dari skor matang, skor tersebut diperoleh dengan membagi nilai rata-rata jumlah skor aktual dengan skor ideal, kemudian dikalikan 100%. Adapun penghitungan skor matang dan skor ideal, sebagai berikut.

$$\text{Skor Matang} = \frac{\text{Skor aktual}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

(Rakhmat dan Solehuddin, 2006: 61)

$$\text{Skor ideal} = k \times N_{\text{Maks}}$$

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Keterangan:

$k$  = Jumlah soal

$N_{maks}$  = Nilai maksimal jawaban pada setiap item pernyataan.

Selanjutnya, untuk menentukan kategori Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB), dan Tidak Baik (TB), menggunakan nilai skala pengukuran terbesar yaitu 4 dan skala pengukuran terkecil adalah 1. Untuk mengetahui nilai persentase terendah dengan persentase tertinggi adalah 100% yaitu  $(\frac{1}{4}) \times 100\%$ . Untuk mencari rentang kelas, pengkategorian persentase tertinggi dikurangi persentase terendah, yaitu  $100\% - 25\%$  dan nilai interval pengkategorian  $\frac{75\%}{4} = 18,75\%$ .

(Supranto, 2000: 72)

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, maka pengkategorian skor matang perencanaan karir peserta didik SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012 seperti Tabel 3.7 sebagai berikut.

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Skor Matang Perencanaan Karir**

No.	Kriteria	Kategori
1.	81,25% – 100%	Sangat Baik
2.	62,49% – 81,24%	Baik
3.	43,73% – 62,48%	Kurang Baik
4.	< 43,72%	Tidak Baik

Lebih jelasnya interpretasi dari empat kategori, yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik terdapat dalam Tabel 3.8 sebagai berikut.

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

**Tabel 3.8**  
**Interpretasi Kategori Perencanaan Karir Peserta Didik**

<b>Kategori</b>	<b>Interpretasi</b>
<b>Sangat Baik</b>	Peserta didik pada kategori ini tingkat perencanaan karirnya sangat optimal pada setiap aspek, baik aspek pengetahuan maupun sikap. Artinya peserta didik mampu memahami diri, mempunyai persepsi yang realistis terhadap lingkungan pendidikan lanjutan atau pekerjaan, yakin akan pencapaian cita-cita, mampu menghargai setiap pekerjaan sesuai dengan nilai-nilai, terlibat dalam pencarian informasi mengenai lanjutan pendidikan dan pekerjaan, mampu memilih kegiatan yang sesuai serta menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, dengan kata lain peserta didik pada kategori ini memiliki perencanaan karir yang <b>sangat baik</b> .
<b>Baik</b>	Peserta didik pada kategori ini tingkat perencanaan karirnya optimal pada setiap aspeknya, baik aspek pengetahuan maupun sikap. Artinya peserta didik mampu memahami diri, mempunyai persepsi yang realistis terhadap lingkungan pendidikan lanjutan atau pekerjaan, yakin akan pencapaian cita-cita, mampu menghargai setiap pekerjaan sesuai dengan nilai-nilai, terlibat dalam pencarian informasi mengenai lanjutan pendidikan dan pekerjaan, mampu memilih kegiatan yang sesuai serta menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, dengan kata lain peserta didik pada kategori ini memiliki perencanaan karir yang <b>baik</b> .

<b>Kategori</b>	<b>Interpretasi</b>
<b>Kurang Baik</b>	Peserta didik pada kategori ini tingkat perencanaannya kurang optimal pada setiap aspeknya, baik aspek pengetahuan maupun sikap. Artinya peserta didik kurang mampu memahami diri, kurang mempunyai persepsi yang realistis terhadap lingkungan pendidikan lanjutan atau pekerjaan, kurang yakin akan pencapaian cita-cita, kurang mampu menghargai setiap pekerjaan sesuai dengan nilai-nilai, kurang terlibat dalam pencarian informasi mengenai lanjutan pendidikan dan pekerjaan, kurang mampu memilih kegiatan yang sesuai dan menunjang pendidikan

Fajar Maulana Yusup, 2012

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	lanjutan dan pekerjaan, dengan kata lain peserta didik pada kategori ini memiliki perencanaan karir yang <b>kurang baik</b> .
<b>Tidak Baik</b>	Peserta didik pada kategori ini tingkat perencanaannya tidak optimal pada setiap aspeknya, baik aspek pengetahuan maupun sikap. Artinya peserta didik tidak mampu memahami diri, tidak mempunyai persepsi yang realistis terhadap lingkungan pendidikan lanjutan atau pekerjaan, tidak yakin akan pencapaian cita-cita, tidak mampu menghargai setiap pekerjaan sesuai dengan nilai-nilai, tidak terlibat dalam pencarian informasi mengenai lanjutan pendidikan dan pekerjaan, tidak mampu memilih kegiatan yang sesuai serta menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, dengan kata lain peserta didik pada kategori ini memiliki perencanaan karir yang <b>tidak baik</b> .

Setelah diperoleh kategori perencanaan karir peserta didik, kemudian dilakukan perhitungan dan persentase untuk setiap aspek dan indikator perencanaan karir. Hasil perhitungan ini kemudian dijadikan pedoman dalam merumuskan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik.

## F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini meliputi beberapa langkah sebagai berikut.

### 1. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Penyusunan proposal penelitian dan konsultasi proposal dengan dosen pengampu mata kuliah skripsi dan disahkan dengan persetujuan dari dewan skripsi dan dosen pembimbing skripsi serta ketua jurusan.
- b. Mengajukan permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi pada tingkat fakultas.
- c. Mengajukan permohonan izin penelitian dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang memberikan rekomendasi untuk melanjutkan ke tingkat fakultas dan rektor UPI. Selanjutnya mengajukan permohonan penelitian pada SMA Negeri 19 Bandung.
- d. Mengajukan permohonan izin penelitian kepada pihak sekolah sebagai tempat pelaksanaan penelitian.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Melakukan pengembangan instrumen yang meliputi menyusun kisi-kisi, penimbangan instrumen penelitian, melakukan uji keterbacaan, dan melakukan revisi instrumen sesuai dengan hasil penimbangan ahli dan hasil uji keterbacaan peserta didik.
- b. Melakukan uji coba instrumen kepada peserta didik kelas X-5 SMA Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012.
- c. Menganalisis data hasil uji coba instrumen, yaitu dengan menghitung validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan perhitungan statistik.

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- d. Melakukan *pre-test* kepada seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012 yang merupakan populasi penelitian.
- e. Mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil *pre-test*.
- f. Menyusun bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik.

Untuk menghasilkan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang layak dan dapat mengembangkan perencanaan karir, maka dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- 1) Menganalisis profil perencanaan karir peserta didik, profil tersebut diperoleh dari hasil *pre-test* yang telah dilaksanakan. Hasil analisis tersebut menjadi acuan dalam perumusan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan.
- 2) Menyusun bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik, berdasarkan hasil analisis profil perencanaan karir peserta didik.
- 3) Melakukan uji kelayakan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang telah disusun kepada ahli dan praktisi lapangan.
- 4) Setelah dilakukan uji kelayakan, maka tahap selanjutnya yaitu tahap penyempurnaan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan, yaitu dengan memperbaiki hal yang kurang sesuai menurut pertimbangan ahli dan praktisi. Pada tahap ini, bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan tersebut disempurnakan

**Fajar Maulana Yusup, 2012**

**Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik**

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dan dinyatakan sebagai bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang layak untuk dilaksanakan.

- g. Melakukan *treatment*, yaitu melaksanakan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang telah dirumuskan, untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik.
- h. Melakukan *post-test*. *Post-test* ini bertujuan untuk melihat perkembangan perencanaan karir peserta didik yang telah diberikan *treatment*.

### 3. Tahap Akhir

Tahap terakhir yaitu menyusun laporan hasil penelitian. Pada tahap ini, seluruh kegiatan dan hasil penelitian, dianalisis dan dilaporkan dalam bentuk skripsi.