

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan, Metode dan Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasan pengambilan pendekatan kuantitatif sebagai pendekatan penelitian adalah memungkinkan dilakukannya pencatatan data hasil penelitian secara nyata dalam bentuk angka sehingga memudahkan proses analisis dan penafsiran dengan menggunakan perhitungan statistik, yang kemudian penafsirannya digunakan untuk mengungkap *self-efficacy* karir siswa.

Sementara itu untuk melihat efektivitas program bimbingan melalui teknik *role playing* digunakan metode *Quasi-Eksperimentals: Nonequivalent Control Group Designs* Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2010: 79). Hal ini disebabkan penelitian ini kurang memenuhi syarat sebagai penelitian eksperimental namun mengandung beberapa ciri eksperimental dalam jumlah yang kecil. Peneliti bermaksud untuk mendapatkan gambaran mengenai fenomena yang terjadi sebelum dan sesudah mendapat perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini ingin dilihat bagaimana *self-efficacy* karir sebelum dan sesudah mendapatkan program bimbingan melalui teknik *role playing*. Skema disain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:

O1	X	O2
O3	-	O4

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Keterangan:

- O1 dan O3 : Pengukuran sebelum *treatment* (pengukuran awal), pengukuran tentang *self efficacy* karir sebelum mendapatkan program bimbingan melalui teknik *role playing*
- O2 : Pengukuran sesudah *treatment* (pengukuran dilakukan kembali), pengukuran tentang *self efficacy* karir sesudah mendapatkan program bimbingan melalui *teknik role playing*
- O4 : Pengukuran tidak diberikan *treatment* (pengukuran dilakukan kembali), pengukuran tentang *self-efficacy* karir tidak menggunakan *treatment*
- X : *Treatment* (perlakuan), pemberian program bimbingan melalui teknik *role playing*

B. Lokasi dan Subyek Penelitian

Sugiyono (2008: 117) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Masohi dengan populasi adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi tahun ajaran 2011-2012.

Populasi berjumlah 114 orang yang terdiri dari 4 jurusan dan terbagi 5 kelas. Untuk selengkapnya dapat dilihat melalui tabel 3.1 di bawah ini.

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 3.1
Populasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Masohi

No	Kelas	Populasi		Jumlah
		L	P	
1.	Administrasi perkantoran	17	9	26
2.	Akuntansi a	7	18	25
3.	Akuntansi b	13	10	23
4.	Tata niaga	8	14	22
5.	Usaha jasa parawisata	8	10	18
Jumlah		54	61	114

Pengambilan sampel dalam penelitian yaitu sejumlah 30 peserta didik, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan) yaitu pengambilan sampel bertujuan untuk memperoleh hasil *self-efficacy* karir yang sedang.

C. Defenisi Operasional Variabel

1. Program bimbingan Melalui Teknik *Role Playing*

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* adalah serangkaian kegiatan pemberian bantuan terencana secara sistematis, terarah dan terpadu dengan mendramatisir tingkah laku yang mengarahkan pada pencapaian karir untuk meningkatkan *self-efficacy* karir, yang didalamnya terdapat kegiatan selama 9 kali pertemuan tentang bimbingan melalui teknik *role playing* untuk peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi. Sistematis pengembangan program itu sendiri mencakup:

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Pedoman Rasional antara lain: (1) rasional; (2) asumsi; (3) tujuan program; (4) sasaran program; (5) peran dan tugas konselor; (6) struktur dan tahapan pelaksanaan program; (7) evaluasi dan indikator keberhasilan.
- b. Pedoman Pelaksanaan antara lain: (1) deskripsi; (2) tujuan pelaksanaan; (3) norma kelompok *role playing*; (4) komposisi kelompok *role playing*; (5) syarat dan aturan *role playing*; (6) Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling (SKLBK).

2. *Self efficacy* karir

Self-efficacy karir Adalah keyakinan peserta didik terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk mengorganisasikan dan bisa menampilkan perilaku perfoma yang efektif sehingga bisa menyelesaikan tugas tertentu dengan baik. Peserta didik dapat sukses menilai kemampuan dirinya dengan tepat, mengumpulkan informasi-informasi mengenai karir, menyeleksi tujuan karir, membuat rencana-rencana karir untuk masa depan, dan memecahkan permasalahan karir. Berdasarkan sifat-sifat keyakinan akan kemampuan diri menjadi tiga dimensi yang perlu diperhatikan apabila hendak mengukur keyakinan diri seseorang, yaitu Secara operasional: (a) dimensi level (*strength*) merupakan dimensi yang berhubungan dengan tingkat kesulitan masalah atau tugas yang dapat diatasi oleh peserta didik sebagai hasil persepsi tentang kompetensi dirinya antara lain: peserta didik optimis terhadap pendidikan dan pekerjaan, menilai minat dan bakatnya untuk pencapaian

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

karirnya, peserta didik mampu mengembangkan ketrampilan karir, peserta didik mampu merencanakan penyelesaian tugas–tugas perkembangan karir, peserta didik mampu mengambil keputusan karir; (b) dimensi kekuatan (*strength*) merupakan dimensi yang berhubungan dengan tingkat kekuatan atau kelemahan keyakinan tentang kompetensi yang dipersepsinya antara lain: peserta didik mampu meningkatkan usaha dengan tekun, peserta didik mampu berkomitmen terhadap pencapaian karir; (c) dimensi generalisasi (*generality*) merupakan dimensi yang berhubungan dengan luas bidang perilaku atau tingkat pencapaian keberhasilan seseorang dalam mengatasi atau menyelesaikan masalah atau tugas-tugasnya dalam kondisi tertentu antara lain: peserta didik mampu menyikapi situasi yang berbeda secara positif, peserta didik berpedoman pada pengalaman hidup sebagai suatu langkah untuk mencapai keberhasilan.

D. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi Instrumen

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan *self-efficacy* karir peserta didik dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian serta dimensi-dimensi *self-efficacy* karir yang di dalamnya terkandung indikator untuk kemudian dijabarkan dalam bentuk pernyataan. Dalam pengembangannya, instrumen pengungkap *self-efficacy* karir peserta didik SMK berlandaskan pada dimensi-dimensi *self-efficacy* dari

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Bandura (2006: 307-319), yaitu *Guide for Constructing Self-Efficacy Scales* dan memodifikasi dari Dadang Sudrajat (2008) berdasarkan tiga dimensi *magnitude /level, strength/* kekuatan dan *generalisasy/* generalisasi

Jenis instrumen pengungkap data penelitian ini adalah skala psikologi yang diaplikasikan dengan format *rating scales* (skala penilaian) dengan alternatif respon pernyataan subyek skala 5 (lima). Kelima alternatif respons tersebut diurutkan dari kemungkinan kesesuaian tertinggi sampai dengan kemungkinan kesesuaian terendah, yaitu: (1) Sangat Yakin/SY; (2) Yakin/Y; (3) Cukup Yakin/CY; (4) Tidak Yakin/TY; (5) Sangat Tidak Yakin/STY. Secara sederhana, tiap opsi alternatif respons mengandung arti dan nilai skor seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Pola Skor Opsi Alternatif Respons
Model Summated Ratings (Likert) Pada Instrumen Penelitian

Pernyataan	Skor Lima Opsi Alternatif Respons				
	SY	Y	CY	TY	STY
Favorabel (+)	5	4	3	2	1

Dalam metode interval, jarak interval dan kategori yang satu ke kategori berikutnya adalah sama. Hal ini tidak semata-mata untuk menjelaskan pernyataan sesuai atau tidak sesuai kepada isi pernyataan pada kontinum psikologis dan nilai skala yang diinginkan dan nilai skala yang diperoleh adalah independen.

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian *self-efficacy* karir peserta didik, dapat dilihat pada Tabel 3.3. sebagai berikut:

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pengungkap *Self-Efficacy* Karir
Peserta Didik

No	Dimensi	Indikator/Faktor	Jml Item	No Item
1.	<i>Magnitude/ Level</i>	a. Optimis terhadap pendidikan dan pekerjaan	15	1,2,3,4,10,11, 21, 23,32,39, 48,58,68,69,71
		b. Mampu menilai minat untuk pencapaian karir	7	5,6,12,13,22,4 9,59
		c. Mampu mengembangkan ketrampilan karir	13	7,8,14,15,24, 25,33,40,41, 50,60,70,72
		d. Mampu merencanakan penyelesaian tugas-tugas perkembangan karir	7	9,16, 26, 34, 42, 51, 61
		e. Mampu mengambil keputusan karir	6	17,27, 35, 43, 52, 63
2.	<i>Strength/ Kekuatan</i>	2.1. Mampu meningkatkan usaha dengan tekun	7	18, 36, 44, 47, 53, 62, 64
		2.2. Mampu berkomitmen terhadap pencapaian karir	5	19, 29, 37, 45, 54,
3.	<i>Generality/ Generalisasi</i>	3.1. Mampu menyikapi situasi yang berbeda dengan cara yang positif	8	20, 28, 30, 31,38, 55, 65, 66
		3.2. Bepedoman pada pengalaman hidup sebagai suatu langkah untuk mencapai keberhasilan	4	46, 56, 57 67
Jumlah			72	72

2. Penimbangan (Judgment) Instrumen.

Penimbangan terhadap konstruk, materi/isi, dan redaksional dilakukan agar diperoleh instrumen yang layak dipakai. Dari tiga dimensi *self-efficacy* karir yang meliputi 9 indikator, dikembangkan sebanyak 78 pernyataan. Instrumen penelitian dikembangkan oleh empat orang penimbang untuk dikaji secara

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

rasional dari segi konstruk, isi, dan redaksi pernyataan, serta ditelaah kesesuaian setiap butir pernyataan dengan dimensi-dimensi dan indikator yang akan diungkap. Penimbang instrumen terdiri dari Dr. Ipah Sarifah, Dr. Mubiar Agustin M.Pd, Nurhudaya, M.Pd, Dadang Sudrajat, M.Pd. Keempatnya merupakan pakar/dosen yang ahli dalam bidang instrumen dan bimbingan konseling.

Setelah setiap penimbang memberikan pertimbangan, diperoleh 72 yang layak dari 78 butir pernyataan yang disusun. Terhadap pernyataan yang menurut penimbang perlu perbaikan secara konstruk dan kebahasaan, dilakukan revisi seperlunya. Langkah berikutnya sebelum dilakukan uji coba instrumen, di hadirkan peserta didik SMK kelas X yang tidak menjadi sampel penelitian, sebanyak sepuluh orang untuk melakukan uji keterbacaan terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen. Uji keterbacaan dilakukan untuk mengetahui tingkat keterbacaan dari tiap item pernyataan. Setelah uji keterbacaan maka untuk pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami kemudian direvisi sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik SMK kelas X sehingga instrumen layak untuk diuji-cobakan.

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.

Validitas menurut Sugiyono (2008:173) adalah instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini uji validitas dilakuakn adalah uji validitas konstruk dan validitas isi.

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy Karir* Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat memberikan gambaran data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya. Dari hasil uji coba angket diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan digunakan sebagai alat pengumpul data.

Sebelum inventori diberikan kepada subyek penelitian maka perlu dilakukan uji coba. Uji coba inventori diberikan disekolah yang berbeda dari lokasi penelitian.

Langkah uji validitas butir pernyataan (*item*) dilakukan dengan menggunakan teknik *item-total product moment*. Dalam penghitungan validitas butir pernyataan menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 16.0 for Windows*. Dari hasil analisis didapat nilai skor item dengan skor total. Nilai ini kemudian kita bandingkan dengan nilai r tabel. r tabel dengan uji 2 sisi dan n 70, maka di dapat r tabel sebesar 0. 235 . Dalam penelitian ini item dinyatakan valid jika memiliki koefisien validitas signifikan pada total aspek maupun total perangkat instrument, dengan nilai probabilitas (*p-value*) lebih kecil 0.05 (*p-value <0.05*), sehingga yang diperoleh hasil bahwa seluruh butir pernyataan (72) valid (terlampir).

Setelah diuji validitas setiap item selanjutnya instrumen tersebut di uji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan atau

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy Karir* Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kosistensi instrument. Reliabilitas berarti bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument telah teruji ketetapannya. Instrumen yang dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Dalam pengujian reliabilitas instrumen digunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α), dan data proses pengujian reliabilitas menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 16.0 for Windows* (terlampir). Dalam penelitian ini, koefisien reliabilitas dianggap signifikan pada total aspek maupun total perangkat instrumen, dengan nilai probabilitas (*p-value*) lebih kecil dari 0.05 ($p\text{-value} < 0.05$). Adapun hasil reliabilitas *self-efficacy* karir peserta didik, dapat dilihat pada Tabel 3.4. sebagai berikut

Tabel 3.4
Hasil Reliabilitas self-efficacy karir

Cronbach's Alpha	N of Items
.964	72

E. Pengembangan Program Melalui Teknik *Role Playing*

1. Studi Pendahuluan

Studi Pendahuluan dilaksanakan dengan melakukan wawancara kepada guru BK, Kepala sekolah, peserta didik di SMK Negeri 1 Masohi untuk mengetahui *self-efficacy* karir peserta didik, selain wawancara pada guru BK tentang *self-efficacy* karir, peneliti juga melakukan pendataan peserta didik kelas

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

X, berdasarkan jurusan, jenis kelamin, status sosial ekonomi dan urutan anak dalam keluarga, kemudian instrumen pengungkapan *self-efficacy* karir yang telah di validasi dilakukan uji empirik untuk melihat profil dan perencanaan desain program bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik.

2. Perencanaan

Setelah masalah *self-efficacy* karir dapat ditunjukkan secara faktual dan update, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan program bimbingan melalui *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir.

3. Desain Program

Desain program bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir dibagi ke dalam dua bagian, yaitu: pedoman teoritik dan pedoman pelaksanaan.

Pedoman Teoritik program bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik kelas X disusun secara sistematis sebagai berikut: (a) rasional; (b) asumsi; (c) tujuan program; (d) sasaran program; (e) kompetensi konselor; (f) struktur dan tahapan pelaksanaan program; (g) evaluasi dan indikator keberhasilan.

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pedoman Pelaksanaan program bimbingan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self- efficacy* karir peserta didik kelas X dibuat dalam bentuk Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling (SKLBK). Pedoman pelaksanaan merupakan panduan teknis bagi konselor dalam melaksanakan intervensi. Pedoman pelaksanaan disusun berdasarkan: (a) deskripsi; (b) tujuan; (c) norma kelompok; (d) komposisi kelompok; (e) syarat dan aturan *role playing*; (f) SKLBK.

4. Penimbang (*Judgment*) Validasi Program Hipotetik

Validasi program dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang

Penimbang (*judgment*) validitas program dilakukan oleh pakar atau ahli antara lain: (a) Dr. Mamat Supriatna, M.Pd; (b) Dr Mubiar Agustin, M.Pd; (c) Dr. Ipah Saripah, M.Pd. Ketiganya merupakan pakar/ dosen yang ahli dalam bidang bimbingan konseling. Kemudian penimbang praktisi dilakukan oleh (a) Dra. Christina dan (b) Dra. Hj. Neneng Tintin. Keduanya merupakan praktisi dilapangan atau guru Bimbingan dan Konseling di SMK yang telah bertugas lebih dari 10 tahun.

5. Revisi Program

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Setelah desain program, divalidasi melalui diskusi dengan pakar atau para ahli dan praktisi, maka akan dapat diketahui kekurangannya. Kekurangan program tersebut peneliti selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki program.

6. Pengujian Empiris Program

Pengujian empiris program dilakukan dengan metode *Quasi-Experimentals: Nonequivalent Control Group Designs*. Desain hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (random).

7. Revisi

Revisi program ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan.

8. Finalisasi

Program hipotetik bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir yang telah dilakukan uji coba dinyatakan efektif atau signifikan.

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini dirumuskan tiga pertanyaan. Secara berurutan, masing-masing pertanyaan dijawab dengan cara sebagai berikut:

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Pertanyaan pertama mengenai profil *self-efficacy* karir peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi berdasarkan jenis kelamin dan status sosial ekonomi akan di jawab melalui patokan skor ideal sehingga menghasilkan 3 kategori yaitu: rendah, sedang dan tinggi (Saifudin, 2000). Perhitungan kategorisasi jenjang untuk instrument penelitian *self-efficacy* karir tersebut dilakukan sebagai berikut:
 - a. Menentukan skor maksimal ideal (SMI) yaitu skor maksimal x jumlah item
 - b. Menentukan rata-rata/mean ideal (MI) yaitu SMI : 2
 - c. Menentukan standar deviasi ideal yaitu MI : 3

Dengan menggunakan rumus diatas, dapat dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, pengelompokan data untuk profil *self-efficacy* karir peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi berdasarkan jenis kelamin, dan status sosial ekonomi sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kategori *Self-efficacy* Karir

Rentang Skor	Kategori
264 - 360	Tinggi
168 - 263	Sedang
72 - 167	Rendah

2. Pertanyaan kedua tentang rumusan program hipotetik bimbingan melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi dirancang setelah penyebaran *pre-test sampel* yang kategori *self-efficacy* sedang. Hasil rancangan setelah proses judgment tersaji dilampiran.

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

3. Pertanyaan ketiga mengenai perubahan gambaran efektivitas tentang proses pelaksanaan teknik *role playing* yang diberikan peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Masohi untuk meningkatkan *self-efficacy* karir.

Data penelitian yang diperoleh dari tahap uji lapangan dianalisis dengan prosedur kuantitatif untuk mengukur efektivitas model yang dikembangkan. Pengujian efektivitas model menggunakan desain quasi eksperimen dalam bentuk *non-equivalent control group pretest-posttest design*. Bentuk analisis yang dilakukan adalah membandingkan hasil pretes dan postes *self-efficacy* karir peserta didik pada kelompok eksperimen kontrol. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dilakukan pemilihan sampel secara random.

Pengujian efektivitas program bimbingan melalui teknik *role playing* menggunakan teknik uji perbedaan dua kelompok berpasangan dari data rata-rata skor *gains*, yaitu:

$$H_0 : \mu_{\text{ekperimen}} = \mu_{\text{kontrol}}$$

$$H_1 : \mu_{\text{ekperimen}} > \mu_{\text{kontrol}}$$

a. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data tersebut memiliki normal atau tidak atau menguji normalitas data *gains* kedua kelompok. Pengujian

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

normalitas data gains dilakukan dengan statistik uji Z Kolmogrov-Smirnov ($p > 0,05$) dengan menggunakan bantuan SPSS 16.0.

Hasil uji normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik sebelum dan sesudah pemberian intervensi, tampak pada Tabel 3.6 sebagai berikut.

Tabel 3.6
Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

Tahap	Kelompok	Z	Nilai p	Keterangan
Pre-Tes	Eksperimen	0,192	0,140	Normal
	Kontrol	0,132	0,200	Normal
Pos-Tes	Layanan	0,157	0,200	Normal
	Kontrol	0,108	0,200	Normal

Tabel 3.6 memperlihatkan bahwa semua data *self-efficacy* karir peserta didik baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol berdistribusi normal karena mempunyai nilai $p > 0,05$.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk menilai apakah data hasil penelitian dari dua kelompok yang diteliti memiliki varians yang sama atau tidak. Jika data memiliki varians yang cenderung sama (homogen), maka bisa dikatakan bahwa sampel-sampel dari kedua kelompok tersebut berasal dari populasi yang sama/seragam. Menguji homogenitas varians data gains kedua kelompok ($p > 0,05$) dengan bantuan SPSS 16.0.

Tabel 3.7
Uji Homogenitas Varians Data Gain

Data	Levene	df1	df2	Sig.	Ket
------	--------	-----	-----	------	-----

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	Statistic				
Eksperimen	5.332	1	28	0.29	Homogen
Kontrol	4.25	1	28	0.49	Homogen

Tabel 3.7. menunjukkan varians data gain homogen karena memiliki nilai $p(\text{sig}) > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data kedua sampel pada kelompok eksperimen dan kontrol homogen dapat dilanjutkan.

b. Pengujian efektivitas

Pengujian efektivitas tersebut diuji dengan metode *independent sample t-test* dari data *gain* menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 16.0 for Windows*. Dasar pengambilan keputusannya dengan melihat perbandingan nilai *Sig. (2-tailed)* α , yaitu jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< \alpha$ (0,005) maka H_0 ditolak.

Uji perbedaan (efektivitas) model menggunakan uji *t independent (Independent sample t-test)* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Hipotesis

$$H_0 : \mu_{\text{ekperimen}} = \mu_{\text{kontrol}}$$

Kedua rata-rata *gain* populasi adalah identik (rata-rata *gain* populasi kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen adalah tidak berbeda secara nyata)

$$H_1 : \mu_{\text{ekperimen}} > \mu_{\text{kontrol}}$$

Kedua rata-rata *gain* populasi adalah tidak identik (rata-rata *gain* populasi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah berbeda secara nyata)

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy Karir* Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Dasar Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai t hitung dengan t tabel atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan $\alpha=0.05$.

Berdasarkan nilai t hitung:

Terima H_0 jika $-t_{1-1/2 \alpha} < t \text{ hitung} < t_{1-1/2 \alpha}$, dimana $t_{1-1/2}$ diperoleh dari daftar tabel t dengan $dk = (n_1+n_2-1)$ dan peluang $1-1/2 \alpha$. Untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak.

Berdasarkan angka probabilitas (*nilai p*)

- a. Jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 di tolak
- b. Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 diterima

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy Karir* Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu