

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengembangan *Game*

Dalam penelitian, akuratnya data penelitian sangat mempengaruhi hasil penelitian. Agar data yang dikumpulkan akurat, diperlukan alat pengumpulan data yang tidak saja valid tetapi juga reliable. Selain ketepatan instrument penelitian, metode pengumpulan data pun sebaiknya tepat atau sesuai dengan data yang akan dikumpulkan. Banyak metode pengumpulan data dalam dunia penelitian, di antaranya kuesioner, wawancara, *focus group*, tes, observasi, dan dokumen. Pengembangan *game* akan dilakukan dengan menggunakan metode-metode sebagai berikut [20]:

3.1.1. Studi Pustaka

Suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menelaah teori-teori, pendapat-pendapat, serta pokok-pokok pikiran yang terdapat dalam media cetak, khususnya buku-buku yang menunjang dan relevan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian [21]. Studi pustaka mengenai universitas dan jurusan-jurusannya diperlukan sebagai sumber informasi dalam game pengenalan jurusan.

3.1.2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui tanya jawab secara sepihak dan sistematis berdasarkan pada tujuan penelitian [22]. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, secara langsung (tatap muka) maupun secara tidak langsung (melalui media telepon, e-mail, dsb). Wawancara terstruktur dilakukan jika peneliti sudah mengetahui informasi yang diinginkan, sedangkan wawancara tidak terstruktur dilakukan saat peneliti belum tahu pasti informasi yang dibutuhkan.

Wawancara terstruktur akan dilakukan kepada beberapa guru BK SMA untuk memastikan formulasi game dapat membantu siswa menentukan minat dan bakat mereka. Pertanyaan yang ditanyakan adalah sebagai berikut.

1. Apakah cukup banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan jurusan yang akan diambil di perguruan tinggi?
2. Apa saja kesulitan yang biasanya dihadapi oleh para siswa dalam menentukan jurusan?
3. Informasi seperti apa yang dibutuhkan dalam membantu para siswa untuk menentukan jurusan?
4. Apakah dengan dibuatnya game yang memberi informasi mengenai jurusan akan membantu siswa dalam menentukan jurusan?
5. Game seperti apa yang akan membantu siswa dalam menentukan jurusan yang ingin diambil?

3.1.3. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah suatu masalah yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum, dilakukan dengan jalan mengedarkan suatu daftar pertanyaan berupa formulir-formulir, yang diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan tertulis seperlunya [21]. Kuesioner akan dibagikan sebelum dan sesudah memainkan game kepada 40-50 siswa kelas X-XII SMA Theresiana I Semarang.

Pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan meliputi:

1. Apakah responden pernah merasa bingung dalam menentukan jurusan yang akan diambil?
2. Dimanakah biasanya responden mencari informasi tentang jurusan yang akan diambil?
3. Apakah responden pernah menggunakan internet untuk mencari informasi mengenai jurusan yang akan diambil?

4. Dalam skala 1 sampai 5, seberapa membantukah internet dalam pencarian informasi mengenai jurusan?
5. Dalam skala 1 sampai 5, seberapa jelaskah penjelasan yang ada di internet mengenai jurusan?
6. Apakah responden menghubungi universitas terkait untuk mencari informasi?
7. Apakah informasi yang ada di internet sudah sesuai dengan informasi yang didapat secara langsung dari universitas?
8. Apa saja informasi yang ingin diketahui responden mengenai suatu jurusan tertentu?
9. Dalam skala 1 sampai 5, seberapa tertarik responden untuk memainkan game yang dapat membantu memberi informasi mengenai jurusan?

Setelah memainkan game pengenalan jurusan, responden akan kembali diberi kuesioner dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah game pengenalan jurusan memberikan informasi yang diinginkan oleh responden? (Ya/Tidak)
2. Apakah game pengenalan jurusan membantu responden dalam mengatasi kebingungan dalam menentukan jurusan? (Ya/Tidak)
3. Dalam skala 1 sampai 5, seberapa membantukah game dalam memberikan informasi mengenai jurusan?
4. Dalam skala 1 sampai 5, seberapa membantukah game dalam menentukan jurusan?
5. Apa saja kekurangan yang ada pada game pengenalan jurusan?

3.2. Kerangka Pikiran

Pada dasarnya esensi kerangka pemikiran berisi: (1) Alur jalan pikiran secara logis dalam menjawab masalah yang didasarkan pada landasan teoretik dan atau hasil penelitian yang relevan. (2) *Logical construct* yang mampu menunjukkan dan menjelaskan masalah yang telah dirumuskan dalam kerangka teori. (3) Model penelitian yang dapat disajikan secara skematis dalam bentuk gambar atau model matematis yang menyatakan hubungan-hubungan variabel penelitian atau merupakan rangkuman dari kerangka pemikiran yang digambarkan dalam suatu model. Sehingga pada akhir kerangka pemikiran ini terbentuklah hipotesis [23].



Gambar 3.1 Kerangka Pikiran