

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas III di SDN Duri Kosambi 07 Pagi Jakarta.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2015 hingga Desember 2015 di SDN Duri Kosambi 07 Pagi Jakarta, yang berlokasi di Jalan Kresek Raya, No. 51, Kelurahan Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat.

#### **C. Metode dan Desain Penelitian**

##### **1. Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang mengutamakan objektivitas desain penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka yang diolah

menggunakan perhitungan statistik.<sup>1</sup> Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>2</sup> Dalam penelitian ini ialah mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial.

Dalam penelitian ini dapat dilihat pengaruh antara dua variabel yang diteliti yaitu keterampilan sosial dengan penerapan teknik permainan tradisional melalui bimbingan kelompok. Adapun variabel X atau variabel bebas adalah teknik permainan tradisional, sedangkan variabel Y atau variabel terikat adalah keterampilan sosial.

## 2. Desain Eksperimen

Peneliti menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang digunakan untuk meneliti pada satu kelompok eksperimen dengan melakukan satu kali pengukuran keterampilan sosial di awal (*pretest*), sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional. Selanjutnya diberikan perlakuan berupa permainan tradisional yang dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Permainan tradisional

---

<sup>1</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2005), p.5.

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: 2010), h. 107.

tersebut meliputi Dhingklik Oglak Aglik, Kotak Pos, Bentengan, Ucing-ucingan, Egrang, Gobak Sodor, Ular Naga dan Mariam-mariam. Perlakuan diberikan sebanyak delapan kali pertemuan, masing-masing perlakuan berdurasi 30 menit. Setelah diberikan perlakuan, peneliti melakukan pengukuran kembali (*posttest*).

Heppner memaparkan bahwa dengan membandingkan pengujian *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat menentukan perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan.<sup>3</sup> Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

**Tabel 3.1**

***Pretest and Posttest Group Design***

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan bimbingan kelompok	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Nilai *pretest* keterampilan sosial peserta didik kelas III di SDN 07 Duri Kosambi sebelum diberi perlakuan.
- X : Perlakuan (*treatment*) bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan tradisional.
- O<sub>2</sub> : Nilai *posttest* keterampilan sosial peserta didik kelas III di SDN 07 Duri Kosambi sesudah diberi perlakuan.

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, h.183.

Selama melaksanakan penelitian eksperimen, peneliti akan melaksanakan tahap-tahap eksperimen sesuai dengan dengan rancangan eksperimen. Tahap-tahap rancangan eksperimen terdiri dari dua pertemuan untuk *pretes* dan *posttest* serta delapan pertemuan untuk pelaksanaan perlakuan bimbingan kelompok (*treatment*). Selain itu setiap pertemuan pelaksanaan eksperimen dilakukan evaluasi hasil pertemuan dengan menggunakan lembar kerja yang disesuaikan pada materi di setiap pertemuan. Prosedur pelaksanaan penelitian eksperimen tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap yang harus peneliti lakukan sebagai prosedur pelaksanaan penelitian, diantaranya:

a. Tahap Perencanaan.

Dalam tahap perencanaan, peneliti melakukan:

- 1) Mengembangkan instrumen penelitian untuk mengukur keterampilan sosial siswa. Instrumen ini diadaptasi dari *Assessment of Social Skills and Peer Relations* yang dikembangkan oleh Caldarella dan Merrell.
- 2) Melakukan uji keterandalan atau reliabilitas menggunakan teknik *inter-rater reliability* untuk mengetahui tingkat keterandalan instrumen. Prosedur menggunakan teknik *inter-rater reliability* dapat dilihat pada halaman 88.

- 3) Pembentukan kelompok eksperimen sesuai dengan desain penelitian yang ditentukan. Pembentukan kelompok eksperimen dapat dilihat pada halaman 78 bagian D.

b. Tahap Pelaksanaan.

Dalam tahap pelaksanaan, peneliti melakukan:

- 1) Pengukuran di awal (*pretest*)

Peneliti memberikan pedoman observasi keterampilan sosial kepada dua guru yang menjadi observer penelitian yaitu wali kelas dan guru agama untuk melakukan pengukuran di awal sebagai data *pretest*.

- 2) Perlakuan

Peneliti melakukan perlakuan berupa permainan tradisional yang dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Permainan tradisional tersebut meliputi Dhingklik Oglak Aglik, Kotak Pos, Bentengan, Ucing-ucingan, Egrang, Gobak Sodor, Ular Naga dan Mariam-mariam. Perlakuan diberikan sebanyak delapan kali pertemuan, masing-masing perlakuan berdurasi 30 menit. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

**Prosedur Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*) Penelitian  
(Penerapan Teknik Permainan Tradisional dalam Bimbingan  
Kelompok)**

No.	Pertemuan	Kegiatan
1.	Tahap pembentukan dan peralihan (pertemuan ke-1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok mengamati kenyamanan dan keterlibatan anggota kelompok</li> <li>• Pemimpin kelompok memaparkan bahwa pertemuan ini bertemakan aku dan temanku</li> <li>• Pemimpin kelompok memberikan lembar kerja (lihat lampiran 2) untuk mengisi hal-hal positif pada masing-masing anggota kelompok. Lembar kerja diberikan secara bergantian, mulai anggota pertama sampai kedelapan. Kepada masing-masing anggota kelompok, setiap anggota menuliskan satu hal positif yang terdapat pada dirinya, kemudian lembar kerja tersebut diberikan secara bergantian kepada temannya yang lain. Masing-masing anak menuliskan satu hal positif yang dimiliki oleh anggota yang namanya terdapat dalam lembar kerja. Jadi, setiap anggota akan memiliki delapan hal positif yang terdapat pada dirinya.</li> <li>• Tujuan dari tahap ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anggota kelompok mengetahui hal yang menjadi kelebihan dan keunikan dirinya dan teman-teman anggota kelompok, serta membangkitkan rasa kebersamaan sebelum memasuki tahap kegiatan</li> </ul> </li> </ul>

		<p>inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan ketahap inti</li> <li>• Pemimpin kelompok memberikan evaluasi (secara lebih rinci lihat pada lampiran 2)</li> </ul>
2.	Tahap kegiatan inti (pertemuan ke-2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pertemuan kali ini masih bertemakan aku dan temanku yang dikemas dalam permainan tradisional “Dhingklik Oglak Aglik dan Kotak Pos”</li> <li>• Tujuan dari pertemuan ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan perilaku yang dipaparkan pada dimensi hubungan dengan teman sebaya terhusus untuk perilaku nomor satu sampai lima, yaitu: kerjasama, mengikuti pergantian aktivitas, menyelesaikan tugas, menawarkan bantuan, mengikuti aktivitas dengan tepat (lihat lampiran 1)</li> </ul> </li> <li>• Nilai-nilai yang terkandung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saling mendukung, bekerjasama, membangun sosialisasi dan rasa kebersamaan</li> </ul> </li> <li>• Prosedur bermain Dhingklik Oglak Aglik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membentuk lingkaran dan bergandengan</li> <li>- Saling membelakangi antar pemain</li> <li>- Kaki pemain saling dikaitkan sehingga membentuk keseimbangan</li> <li>- Pemain berputar sambil bernyanyi</li> </ul> </li> <li>• Prosedur bermain Kotak Pos:</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan kategori, Misalnya: sari buah</li> <li>- Membentuk lingkaran dengan tangan mengepal ke muka</li> <li>- Bernyanyi sambil memutarakan tangan menyentuh satu persatu tangan temannya yang menggenggam</li> <li>- Mengejar dan menepuk teman sambil mengucapkan nama kategori temannya</li> <li>• Pemimpin kelompok memberikan evaluasi (secara lebih rinci lihat pada lampiran 3)</li> </ul>
3.	Tahap kegiatan inti (pertemuan ke-3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pertemuan kali ini akan bermain permainan tradisional “Bentengan”</li> <li>• Tujuan dari pertemuan ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan perilaku yang dipaparkan pada dimensi hubungan dengan teman sebaya terkhusus untuk perilaku nomor enam sampai sepuluh, yaitu: kepemimpinan, dibutuhkan teman, disegani teman, berpartisipasi, memulai pembicaraan (lihat lampiran 1)</li> </ul> </li> <li>• Nilai-nilai yang terkandung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melatih jiwa kepemimpinan dan mematuhi instruksi demi kemenangan kelompok</li> </ul> </li> <li>• Prosedur bermain Bentengan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan benteng</li> <li>- Berebut benteng lawan</li> <li>- Regu yang lebih dulu menyentuh benteng lawan adalah pemenangnya</li> </ul> </li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok memberikan evaluasi (secara lebih rinci lihat pada lampiran 4)</li> </ul>
4.	Tahap kegiatan inti (pertemuan ke-4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pertemuan kali ini akan bermain permainan tradisional “Ucing-ucingan” atau lebih dikenal dengan “tap jongkok”</li> <li>• Tujuan dari pertemuan ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan perilaku yang dipaparkan pada dimensi manajemen diri, terkhusus untuk perilaku nomor 11-16, yaitu: memahami orang lain, tenang ketika ada masalah, mendengarkan dan melaksanakan arahan, mengajak teman ikut serta, berperilaku sesuai dengan situasi dan kondisi (lihat lampiran 1)</li> </ul> </li> <li>• Nilai-nilai yang terkandung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerjasama, tolong-menolong, mandiri, kesabaran, menciptakan strategi</li> </ul> </li> <li>• Prosedur bermain: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambheng</li> <li>- Ucing berlari mengejar pemain yang lain</li> <li>- Pemain yang tersentuh harus menjadi patung atau membeku</li> <li>- Patung bisa dibebaskan jika pemain lain datang dan menyentuhnya dengan berkata, “bangun”</li> </ul> </li> <li>• Pemimpin kelompok memberikan evaluasi (secara lebih rinci lihat pada lampiran 5)</li> </ul>
5.	Tahap kegiatan inti (pertemuan ke-5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pertemuan kali ini akan bermain permainan tradisional “Egrang”</li> <li>• Tujuan dari pertemuan ini adalah:</li> </ul>

	ke-5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan perilaku yang dipaparkan pada dimensi akademik, terkhusus untuk perilaku nomor 17-21, yaitu: memiliki kemampuan yang dikagumi, berteman dengan siapa saja, menyelesaikan pekerjaan dan tugas tepat waktu dan sesuai kemampuannya (lihat lampiran 1)</li> <li>• Nilai-nilai yang terkandung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerja keras, keuletan, dan sportivitas</li> </ul> </li> <li>• Prosedur bermain: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bersiap di atas egrang pada garis <i>start</i></li> <li>- Pemain berjalan menggunakan egrang sampai ke garis <i>finish</i></li> </ul> </li> <li>• Pemimpin kelompok memberikan evaluasi (secara lebih rinci lihat pada lampiran 6)</li> </ul>
6.	Tahap kegiatan inti (pertemuan ke-6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pertemuan kali ini akan bermain permainan tradisional “Gobak Sodor”</li> <li>• Tujuan dari pertemuan ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan perilaku yang dipaparkan pada dimensi kepatuhan, terkhusus untuk perilaku nomor 22-27, yaitu: mengikuti peraturan, berperilaku sesuai lingkungan, meminta bantuan dengan tepat, berinteraksi dengan berbagai teman, dapat beradaptasi, mau mengalah (lihat lampiran 1)</li> </ul> </li> <li>• Nilai-nilai yang terkandung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegembiraan, nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai perjuangan hidup, nilai kerjasama, nilai</li> </ul> </li> </ul>

		<p>kekompakan, nilai <i>social skill</i>, nilai kesehatan, nilai kelincahan, nilai spiritualisme, nilai pengaturan strategi, nilai kepemimpinan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur bermain: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Empat orang menjaga garis di daerahnya masing-masing</li> <li>- Lawan menembus daerah penjaga tanpa tersentuh</li> </ul> </li> <li>• Pemimpin kelompok memberikan evaluasi (secara lebih rinci lihat pada lampiran 7)</li> </ul>
7.	Tahap kegiatan inti (pertemuan ke-7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pertemuan kali ini akan bermain permainan tradisional “Ular Naga atau lebih di kenal dengan wak-wak gung dan Mariam-mariam”</li> <li>• Tujuan dari pertemuan ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat melakukan perilaku yang dipaparkan pada dimensi ketegasan, terkhusus untuk perilaku nomor 28-32, yaitu: peka terhadap perasaan teman, menanggapi dengan baik setiap arahan, mengontrol emosi, memuji teman, asertif (lihat lampiran 1)</li> </ul> </li> <li>• Nilai-nilai yang terkandung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bekerjasama, saling menghargai</li> </ul> </li> <li>• Prosedur bermain Ular Naga: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemain (A dan B) berhadapan dengan tangan saling menggenggam dan ke atas membentuk terowongan</li> <li>- Pemain lain membentuk kereta-keretaan berjalan</li> </ul> </li> </ul>

		<p>melewati terowongan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemain A dan B bernyanyi</li> <li>- Menangkap pemain yang berada di akhir lagu</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur bermain Mariam-mariam: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kedua <i>mbok</i> saling berhadapan</li> <li>- Peserta yang lain berbaris di belakang <i>mbok</i>-nya masing-masing</li> <li>- <i>mbok</i> A berjalan maju diiringi anak-anaknya sambil menyanyi, sedangkan <i>mbok</i> B mundur diiringi juga dengan anak-anaknya.</li> <li>- Saling perebutan anak hingga habis</li> </ul> </li> <li>• Pemimpin kelompok memberikan evaluasi (secara lebih rinci lihat pada lampiran 8)</li> </ul>
8.	Tahap Pengakhiran (pertemuan ke-8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemimpin kelompok mengulas kembali mengenai keseluruhan permainan yang telah dilakukan</li> <li>• Pada tahap ini, seluruh anggota kelompok diminta untuk memberikan pendapat mengenai kesan yang didapatkan saat mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dari pertemuan pertama sampai akhir.</li> <li>• Tujuan dari tahap ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perubahan perilaku yang dirasakan oleh anggota kelompok dan rencana kedepan untuk tetap menampilkan perilaku keterampilan sosial dan menghargai tiap-tiap teman yang ditemuinya.</li> </ul> </li> <li>• Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan makna kegiatan pertama hingga akhir</li> <li>• Pemimpin kelompok menegaskan kembali <i>insight</i></li> </ul>

		yang harus anggota kelompok pahami dan didapatkan (secara lebih rinci lihat pada lampiran 9)
--	--	--

### 3) Pengukuran kembali (*posttest*)

Peneliti memberikan pedoman observasi keterampilan sosial kepada observer untuk melakukan pengukuran sebagai data *posttest* untuk mengukur perubahan tingkatan keterampilan sosial. Prosedur pelaksanaan *posttest* dapat dilihat pada lampiran 16 hal. 201 dan lampiran 17 hal. 204.

### c. Tahap Akhir

Dalam tahap akhir, peneliti melakukan:

- 1) Menyusun laporan hasil penelitian
- 2) Menarik kesimpulan

## D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>4</sup> Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek lainnya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, h.117

kelas III di SDN 07 Duri Kosambi Jakarta yang seluruhnya berjumlah 34 peserta didik.

Selanjutnya, untuk memperoleh data yang representatif, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan sampel penelitian, yaitu sampel tidak dipilih secara acak, melainkan mengikuti karakteristik yang telah ditentukan berdasarkan tujuan penelitian dengan menggunakan pedoman observasi. Karakteristik yang dimaksud ialah: (1) memiliki kategori keterampilan sosial rendah, diukur menggunakan pedoman observasi keterampilan sosial, (lihat lampiran 12 hal. 196); (2) anak berada pada rentang usia 9-10 tahun, pada rentang usia ini anak berada pada usia sekolah dasar dan diharapkan telah dapat berinteraksi, beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar; (3) anak berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Melalui teknik ini, diperoleh sampel sebanyak delapan orang, yaitu mereka dengan inisial RAP, RM, RA, S, SRM, SIT, ZM, ZNT.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data mengenai keterampilan sosial siswa, peneliti menggunakan pedoman observasi berupa daftar cek keterampilan sosial. Instrumen tersebut diadaptasi oleh peneliti dari *Assessment of Social Skills and Peer Relations* yang dikembangkan oleh Caldarella dan Merrell. Instrumen ini bisa digunakan untuk mengamati keterampilan sosial anak usia

TK sampai dengan SMA kelas XII.<sup>5</sup> Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan penelitian (*pretest*) dan setelah perlakuan penelitian (*posttest*). Penjelasan lebih detail tentang proses pengumpulan data dijelaskan di bawah ini:

## 1. Variabel, Definisi Konseptual dan Operasional Penelitian

### a. Variabel Penelitian

Juang mengemukakan bahwa variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subjek tunggal.<sup>6</sup> Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa variabel berbentuk kejadian yang dapat diamati dan diukur, biasanya menggunakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat dikenal dengan target perilaku, sedangkan variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau tindakan perlakuan. Maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku keterampilan sosial anak, sedangkan variabel bebasnya adalah teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok.

### b. Definisi Konseptual

Keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi, berkomunikasi secara efektif baik secara verbal maupun nonverbal, kemampuan untuk dapat menunjukkan perilaku yang baik, serta

---

<sup>5</sup> Kenneth W. Marrel, *Behavioral, Social and Emotional Assessment of Children and Adolescents*, (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2003) hal.324

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 12.

kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain pada konteks sosial melalui cara-cara spesifik yang secara sosial diterima atau bernilai dan pada waktu yang sama memiliki keuntungan untuk pribadi dan orang lain.

c. Definisi Operasional

Keterampilan sosial adalah total skor yang diperoleh anak berdasarkan hasil observasi menggunakan skala pedoman observasi keterampilan sosial dan hubungan dengan teman sebaya yang memiliki kemampuan berperilaku untuk berinteraksi dengan orang lain. Perilaku ini meliputi perilaku dengan teman sebaya (*peer relations*), manajemen diri (*self-management*), akademik (*academic*), kepatuhan (*compliance*) dan ketegasan (*assertion*), yang dapat diukur melalui skala keterampilan sosial dan hubungan teman sebaya.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial yang diamati dengan menggunakan alat ukur yang baik.<sup>7</sup> Penelitian menggunakan Instrumen keterampilan sosial, diadaptasi dari *Assessment of Social Skills and Peer Relations* yang dikembangkan oleh Caldarella dan Merrell dalam bentuk pedoman

---

<sup>7</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), p. 148.



observasi. Instrumen ini merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis, lingkungannya tidak terlalu luas sehingga menggunakan waktu yang tidak terlalu lama, dengan bantuan observer sebanyak dua guru, yaitu wali kelas dan guru agama.

a. Proses Pengadaptasian Instrumen

Menurut Brislin<sup>8</sup>, pengadaptasian *assessment of social skills and peer relations* yang dikembangkan oleh Caldarella dan Merrell dalam bentuk pedoman observasi, dilakukan dengan beberapa proses, yaitu:

1) *Forward Translation*

Tahap pertama setiap butir instrumen diterjemahkan dari bahasa Inggris (bahasa asal instrumen) kedalam bahasa Indonesia dengan bantuan ahli bahasa oleh Ibu Arni Tumajda, SS di Jurusan Sastra Bahasa Inggris, lulusan tahun 2003 di Universitas Kristen Indonesia yang saat ini berprofesi sebagai guru Bahasa Inggris di SMA YP-BDN Jakarta Barat. Penerjemahan kedalam Bahasa Indonesia ini dilakukan sesuai dengan konteks bahasa aslinya. Hal ini dilakukan untuk menjaga agar hasil terjemahan sesuai dengan maksud atau isi dari setiap butir pernyataan.

---

<sup>8</sup> Brislin, R.W, *Translation: Application and Research*, (New York: Gardner Press. Inc, 1976).

## 2) *Back Translation*

Tahap kedua, hasil terjemahan dalam Bahasa Indonesia kemudian diterjemahkan kembali ke dalam bahasa aslinya yaitu Bahasa Inggris (*back translation*) dengan bantuan ahli bahasa oleh Ibu Linda Manullang, S.Pd di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, lulusan tahun 2010 di Universitas Kristen Indonesia yang saat ini berprofesi sebagai guru Bahasa Inggris di SMKN 17 Jakarta Barat. Penerjemahan kembali ini dimaksudkan untuk menguji tingkat kecocokan isi antara hasil terjemahan dengan bahasa aslinya. Dari hasil penerjemahan ulang, setelah dikaji ditemukan beberapa butir pernyataan yang tidak sesuai dengan bahasa asli. Hal ini disebabkan oleh ketidaktepatan rumusan sanduran. Oleh karena itu butir pernyataan ini dilakukan penyaduran ulang.

## 3) *Expert Panel / Expert Judgement*

Tahap ketiga peneliti melakukan *expert judgement* dengan dua penguji ahli yaitu Ibu Kosti Marpaung, S.Pd di Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Medan, yang saat ini berprofesi sebagai guru Bahasa Indonesia di SMPN 225 Jakarta Barat, dan dosen Bimbingan dan Konseling yaitu Ibu Karsih, M.Pd., di Jurusan Bimbingan dan Konseling, lulusan tahun 2004 di Universitas Negeri Jakarta dan gelar strata dua di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, lulusan tahun 2010 di Universitas

Negeri Jakarta yang saat ini berprofesi sebagai dosen Bimbingan dan Konseling di Universitas Negeri Jakarta. untuk menyesuaikan hasil terjemahan Bahasa Indonesia ke dalam konstruk teori. Kemudian peneliti melakukan uji keterbacaan. Uji keterbacaan dilakukan agar setiap item pada instrumen lebih dapat dipahami oleh *observer* tanpa mengubah makna dari pernyataan item.

4) *Pre-testing and Cognitive Interviewing*

Tahap berikutnya adalah tahap uji coba, uji coba instrumen dilakukan oleh *rater* atau *observer* pada responden yang sama. Tujuan dari kegiatan ini untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen.

5) *The Final Version*

Versi akhir dari pedoman observasi keterampilan sosial dan hubungan dengan teman sebaya hasil terjemahan sudah dapat digunakan untuk subyek penelitian.

Keseluruhan proses pengadaptasian instrumen dapat dilihat pada lampiran 10 hal. 183.

- b. Kisi-kisi instrumen penelitian dalam bentuk pedoman observasi sebagai berikut:

Tabel 3.3

**Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial dan Hubungan dengan Teman Sebaya**

Variabel	Dimensi	Indikator	No.	Perilaku
Ke-terampil-an sosial	Hubung-an dengan Teman Sebaya	Prososial	1.	Bekerja sama dengan siswa lain dalam situasi yang bervariasi/berbeda
		Menunjukkan kebiasaan umum	2.	Dapat mengikuti pergantian aktivitas dengan tepat
		Penguatan diri	3.	Dapat menyelesaikan tugasnya tanpa diminta
		Berempati	4.	Menawarkan bantuan kepada siswa lain ketika dibutuhkan
		Berpartisipasi	5.	Mengikuti aktivitas yang berlangsung dengan teman sebaya secara tepat
		Kepemimpinan	6.	Dapat memimpin teman-temannya
		Memiliki banyak teman	7.	Dicari oleh teman sebaya untuk bergabung dalam aktivitas
		Disukai banyak teman	8.	Disegani oleh teman sebayanya
		Komunikasi interpersonal	9.	Berpartisipasi dalam diskusi kegiatan atau di kelas
		Interaksi sosial	10.	Dapat memulai pembicaraan
	Manaje-men Diri	Kompetensi sosial	11.	Peka terhadap masalah/kebutuhan teman
		Kontrol diri	12.	Tetap tenang ketika masalah timbul
		Mengikuti aturan	13.	Mendengarkan dan melaksanakan arahan dari guru
		Toleransi	14.	Mengajak temannya untuk ikut serta dalam aktivitas bersama
		Mandiri	15.	Bertanya kepada guru jika belum paham
		Tanggung jawab sosial	16.	Dapat berperilaku sesuai dengan situasi dan kondisi
	Aka-demik	Berprestasi	17.	Memiliki kemampuan yang dikagumi oleh teman sebaya

		Penyesuaian sekolah	18.	Berteman dengan siapa saja
		Tanggung jawab akademik	19.	Menyelesaikan pekerjaan dan tugas yang diberikan
			20.	Menyelesaikan tugas tepat waktu
			21.	Menyelesaikan pekerjaan sesuai kemampuannya
	Kepatuhan	Patuh	22.	Mengikuti peraturan kelas
		Kompetensi sosial	23.	Berperilaku sesuai di berbagai lingkungan sekolah
			24.	Meminta bantuan dengan tepat kepada yang dibutuhkan (co: menggunakan kata "tolong")
			25.	Berinteraksi dengan berbagai teman-teman sebaya
			26.	Dapat beradaptasi (menyesuaikan perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi)
	Kerjasama sosial	27.	Dapat mengalah kepada teman	
	Ketegasan	Inisiasi sosial	28.	Peka terhadap perasaan siswa lain
			29.	Dapat menanggapi dengan baik arahan dari guru
30.			Mengontrol emosi ketika marah	
Asertif		31.	Dapat memuji temannya	
		32.	Menunjukkan sikap asertif (co: tidak ikut mengejek temannya)	

### 3. Uji Coba Instrumen

#### a. Uji Kesahihan (Validitas)

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan instrumen. Menurut Suharsimi Arikunto, suatu instrumen memiliki validitas tinggi apabila butir-butir yang membentuk instrumen

tersebut tidak menyimpang dari fungsi instrumen, yaitu mengukur apa yang diukur.<sup>9</sup> Validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*), yaitu pengujian validitas yang dilakukan dengan melihat kesesuaian konstruksi butir pernyataan yang ditulis dengan kisi-kisinya.<sup>10</sup>

Peneliti melakukan uji validitas konstruk melalui dua cara: pertama, dengan proses pengadaptasian instrumen, yaitu keterampilan sosial, berdasarkan konsep yang tertulis dalam literatur. Kedua, untuk memperkuat hasil validitas konstruk tersebut, peneliti mengonsultasikannya dengan ahli yang kompeten dalam bidang konsep yang akan diukur, yaitu keterampilan sosial berlandaskan *assessment of social skills and peer relations* yang dikembangkan oleh Caldarella dan Merrell dalam bentuk observasi. Dalam hal ini peneliti konsultasikan kepada ahli, yaitu dosen pembimbing.

Selain itu, agar hasil penelitian yang diperoleh dapat digeneralisasikan kepada populasi penelitian, maka penelitian melakukan pengontrolan terhadap validasi internal dan validasi eksternal yang secara rinci akan dibahas pada BAB VI yaitu hasil penelitian dan pembahasan.

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. 9, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), p. 145

<sup>10</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), p. 128

b. Uji Keterandalan (Reliabilitas)

Uji keterandalan atau reliabilitas pada alat ukur dengan bentuk lembar observasi dengan menggunakan teknik *inter-rater reliability* yaitu observasi dilakukan oleh *rater* atau *observer* pada responden yang sama, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus Cohen-Kappa.

Secara terperinci dapat dijelaskan pada langka-langkah sebagai berikut: (1) peneliti menentukan dua orang guru yang akan mengamati sekaligus memberikan penilaian terhadap aspek-aspek perilaku yang menunjukkan keterampilan sosial peserta didik; (2) bersama guru yang juga *observer*, peneliti mendiskusikan skala penilaian yang akan digunakan untuk mengobservasi keterampilan sosial peserta didik; (3) peneliti dan *observer* mengadakan pengamatan dan menentukan kategori penilaian kepada subyek uji coba; (4) dalam jadwal proses belajar mengajar yang berbeda, masing-masing *observer* mengamati, kemudian mencatatkan setiap perilaku yang muncul pada daftar cek keterampilan sosial, selanjutnya dijumlahkan pada skala penilaian; (5) memberikan kategori penilaian kepada sampel uji coba; (6) mencari koefisien kesepakatan pengamatan dengan menggunakan rumus:

$$KK = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e}$$

Keterangan:

KK = koefisien kesepakatan pengamatan

P<sub>o</sub> = proporsi dari frekuensi kesepakatan

P<sub>e</sub> = kemungkinan sepakat (*chance agreement*)

Berdasarkan data hasil uji coba instrumen yang telah divalidasi konstruk, peneliti melakukan uji reliabilitas dengan teknik *inter-rater*. Langkah-langkah penghitungannya adalah:

- a) Menggabungkan dua format skala penilaian dari *observer* satu dan *observer* dua dalam bentuk tabel hasil *scoring*. (Lihat lambran 11, hal.191)
- b) Memasukan kode *observer* ke dalam tabel kontingensi dan menghitung banyaknya kecocokan penilaian antara dua orang *observer*
- c) Menghitung Indeks Kesesuaian Kasar (*Crude Index Agreement*) dengan rumus:

$$IKK = \frac{2S}{N1 + N2}$$



Keterangan:

IKK = Indeks Kesesuaian Kasar  
 S = jumlah kode yang sama untuk objek yang sama  
 N1 = jumlah kode yang dibuat oleh *observer 1*  
 N2 = jumlah kode yang dibuat oleh *observer 2*

$$IKK = \frac{2 \times 27}{32 + 32} = 0,84$$

d) Menghitung koefisien kesepakatan *observer*

$$KK = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e}$$

Keterangan:

KK = koefisien kesepakatan pengamatan  
 P<sub>o</sub> = proporsi dari frekuensi kesepakatan  
 P<sub>e</sub> = kemungkinan sepakat (*change agreement*)

Sebelumnya gunakan rumus penghitungan *inter-rater* yang dikemukakan oleh Cohen–Kappa Sebagai berikut:

$$P_e = \frac{1}{N^2} \sum (n_{1+})(n_{+1})$$

Keterangan:

N = jumlah keseluruhan jari-jari yang menunjukkan munculnya gejala yang teramati  
 $\sum n_{1+}$  = jumlah jari-jari kategori ke-1 untuk *observer* pertama  
 $\sum n_{+1}$  = jumlah jari-jari kategori ke-1 untuk *observer* kedua

$$Pe = \frac{1}{N^2} \sum (n_{1+})(n_{+1})$$

$$Pe = \frac{1}{32^2} [(14 \times 13) + (10 \times 13) + (6 \times 6) + (2 \times 0) + (0 \times 0)]$$

$$Pe = \frac{1}{1024} [(182) + (130) + (36) + (0) + (0)]$$

$$Pe = \frac{1}{1024} [348]$$

$$Pe = 0,34$$

Maka,

$$KK = \frac{0,84 - 0,34}{1 - 0,34}$$

$$KK = \frac{0,50}{0,66}$$

$$= 0,76$$

Maka berdasarkan uji coba instrumen skala penilaian keterampilan sosial peserta didik kelas III SD, diperoleh koefisien *inter-rater reliability* Cohen-Kappa sebesar 0,76. Kappa dalam Fleiss dalam Wahyu Widhiarso mengkategorisasikan tingkat reliabilitas antar rater menjadi empat, yaitu:

**Tabel 3.4**  
**Kategori Reliabilitas**

Besar Nilai Keterandalan Instrumen ( $r$ )	Kategori Reliabilitas
Kappa < 0,40	Buruk
Kappa 0,40 – 0,60	Cukup
Kappa 0,60 – 0,75	Memuaskan
Kappa > 0,75	Istimewa

Dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen ini berada pada kategori istimewa.

c. Kategorisasi

Hasil uji instrumen yang diujikan kepada peserta didik kelas III SD, maka disusun kategorisasi tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas III SD. Tujuannya untuk mengetahui dan menetapkan rentangan skor dalam skala penilaian yang digunakan dan juga kategorisasi ditentukan setelah uji coba dibuat berdasarkan hasil *observer* untuk menentukan tinggi rendahnya tingkat keterampilan sosial peserta didik kelas III SD.

Langkah pertama yang dilakukan dalam mengategorisasikan adalah:

$$\bar{\chi} = \frac{\sum \text{total skor}}{n}$$

Keterangan:

n : Jumlah responden  
 $\bar{x}$  : Rata-rata/mean  
 $\Sigma$  skor : Jumlah total skor responden

Menurut Sugiyono<sup>11</sup>, untuk mencari standar deviasi dengan penghitungan manual, menggunakan rumus:

$$STDEV = \sqrt{\frac{\sum(Xi - \bar{X})^2}{n}}$$

Keterangan:

STDEV : Standar Deviasi  
Xi : Total Skor  
 $\bar{X}$  : Mean  
n : Jumlah Responden

Dengan rumus di atas didapatkan nilai mean/rata-rata sebesar 110. Dengan standar deviasi sebesar 16,7. Rentangan skor dan interpretasi yang didapatkan setelah melakukan penghitungan atau kategorisasi sebagai berikut:

Tinggi	$X + 1 \text{ STDEV} <$
Sedang	$X - 1 \text{ STDEV} - X + 1 \text{ STDEV}$
Rendah	$< X - 1 \text{ STDEV}$

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 50.

Maka,

- 1) Untuk kategori “TINGGI” menggunakan rumus:

$$X + 1 \text{ (STDEV)}$$

$$110 + \mathbf{16,7} = 126,7$$

- 2) Untuk kategori “RENDAH” menggunakan rumus:

$$X - 1 \text{ (STDEV)}$$

$$110 - \mathbf{16,7} = 93,3$$

Untuk mengetahui gambaran umum mengenai keterampilan sosial peserta didik kelas III SD, dilakukan pengkategorian, pengkategorian dibagi atas tiga tingkatan yaitu TINGGI (T), SEDANG (S), RENDAH (R). Dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.5**

**Tabel Penyebutan Kategorisasi Hasil Perolehan Skor**

<b>Klasifikasi</b>	<b>Rentang</b>
Tinggi	>126,7
Sedang	93,3 > x > 126,7
Rendah	< 93,3

#### 4. Hipotesis Statistika

##### a. Uji Hipotesis

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  : tidak ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$  : terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh keterampilan sosial antara kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan melalui teknik permainan tradisional dan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik *Wilcoxon Match Pair Test*. Teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk jenjang. Berikut rumus hipotesis *Wilcoxon*:<sup>12</sup>

$$Z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{n}}}$$

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *statistika untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 134.

Keterangan:

Z = *Wilcoxon*

T = Jumlah jenjang atau ranking tertinggi

n = Jumlah responden

Rumus ini digunakan untuk menganalisa perbedaan yang terjadi pada sebuah penelitian eksperimen. Setelah perhitungan uji hipotesis dilakukan, maka dapat ditentukan kriteria uji hipotesis:

$H_0$  ditolak = nilai asymp. Sig  $\leq$  Signifikan  $\alpha = 0,05$

$H_1$  diterima = nilai asymp. Sig  $>$  Signifikan  $\alpha = 0,05$

b. Hipotesis Statistik

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  : Rata-rata peningkatan keterampilan sosial peserta didik yang mendapatkan perlakuan dengan teknik permainan tradisional tidak lebih besar atau sama dengan rata-rata hasil *pretest*

$H_1: \mu_1 > \mu_2$  : Rata-rata peningkatan keterampilan sosial peserta didik yang mendapatkan perlakuan dengan teknik permainan tradisional lebih besar dari hasil *pretest*.