

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 07 Duri Kosambi Jakarta, berlokasi di Jalan Kresek Raya, No. 51, Kelurahan Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat. Terdapat empat pembagian kelas untuk jenjang kelas III SD yaitu kelas III A, III B, III C dan III D. peneliti berkesempatan untuk meneliti kelas III D sesuai rekomendasi kepala sekolah, Bapak Slamet S.Pd yang kemudian dibantu oleh wali kelas III D, Ibu Rini Widiarti S.Pd.

Melalui teknik *purposive sampling* yang digunakan untuk menentukan sampel penelitian sebagaimana yang telah diuraikan pada bab III, diperoleh sampel penelitian sebanyak delapan orang. Selanjutnya dilakukan satu kali pengukuran keterampilan sosial di awal (*pretest*), sebelum diberikan perlakuan berupa aktivitas permainan tradisional yang diberikan melalui bimbingan kelompok. Selanjutnya diberikan 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. Setelah diberikan perlakuan, peneliti melakukan pengukuran kembali (*posttest*).

Selanjutnya, instrumen yang telah diadaptasi dan diuji konstruk dengan *judgement* ahli dosen pembimbing dan uji reliabilitas dengan teknik *inter-rater reliability*, digunakan untuk mengukur keterampilan sosial anak pada sampel penelitian. Skor total hasil pengukuran pada kelompok eksperimen, dihitung untuk mengetahui ukuran pemusatan dan penyebaran data. Tabel 4.1 berikut menyajikan nilai rerata, median, modus, simpangan baku/standar deviasi, skor maksimum dan skor minimum.

Tabel 4.1
Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial Anak
Di SDN 07 Duri Kosambi Jakarta

Variabel	Rerata	Median	Modus	Simpangan Baku	Varian	Skor Maks.	Skor Min.
Data Pretest	85.88	88.5	92	9.188	84.41	93	65
Data Posttest	106.5	105.5	104	12.82	164.3	127	82

Data pada tabel 4.1 di atas menunjukkan rerata skor pada data *pretest*, yaitu data hasil pengukuran keterampilan sosial di awal, sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional,

secara keseluruhan adalah 85.88. Sedangkan rerata skor pada data *posttest*, yaitu data hasil pengukuran keterampilan sosial di akhir, setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional, secara keseluruhan adalah 106.5. Nilai median dan modus untuk hasil data *pretest* masing-masing sebesar 88.5 dan 92, sedangkan nilai median dan modus untuk hasil data *posttest* masing-masing sebesar 105.5 dan 104. Data tersebut menggambarkan bahwa secara keseluruhan semua nilai ukuran pemusatan, yaitu rerata, median dan modus pada data *posttest* lebih besar dibandingkan pada data *pretest*.

Selain nilai ukuran pemusatan sebagaimana telah diuraikan di atas, tabel 4.1 juga menyajikan data tentang ukuran penyebaran data pada kedua hasil data tersebut, meliputi nilai simpangan baku dan varian. Pada hasil data *pretest*, nilai simpangan baku adalah 9.188, sedangkan pada hasil data *posttest*, nilai simpangan baku adalah 12.82. sementara, besarnya varian pada hasil data *pretest* adalah 84.41 dan pada hasil data *posttest* adalah 164.3.

Berdasarkan data pada tabel 4.1 juga diketahui nilai maksimum dan minimum pada hasil data *pretest* maupun hasil data *posttest*. Perolehan nilai maksimum pada hasil data *pretest* adalah 93, lebih rendah dari hasil data *posttest* yang perolehan nilai maksimumnya adalah 127. Nilai minimum pada hasil data *pretest* juga lebih rendah dari hasil data *posttest*, masing-masing adalah 65 dan 82.

Setelah skor pada hasil data *pretest* dan hasil data *posttest* dideskripsikan secara umum, selanjutnya peneliti akan menjelaskan gambaran skor pada masing-masing data secara lebih rinci.

1. Data *Pretest*

lalah data hasil pengukuran keterampilan sosial di awal, sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional.

Pengukuran keterampilan sosial anak pada sampel penelitian dilakukan menggunakan pedoman observasi yang diadaptasi oleh peneliti dari *Assessment of Social Skills and Peer Relations* yang dikembangkan oleh Caldarella dan Merrell. Berdasarkan hasil pengukuran dengan instrumen tersebut, peneliti mendapatkan hasil data *pretest* untuk delapan anak yang menjadi sampel penelitian. (lihat lampiran 13, hal. 198)

Pada hasil data *pretest*, data statistik deskriptif disajikan dalam tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2
Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial
Sebelum diberikan Perlakuan Berupa Bimbingan Kelompok dengan Teknik
Permainan Tradisional

Variabel	Rerata	Median	Modus	Simpangan Baku	Varian	Skor Maks.	Skor Min.
Kelompok Eksperimen	85.88	88.5	92	9.188	84.41	93	65

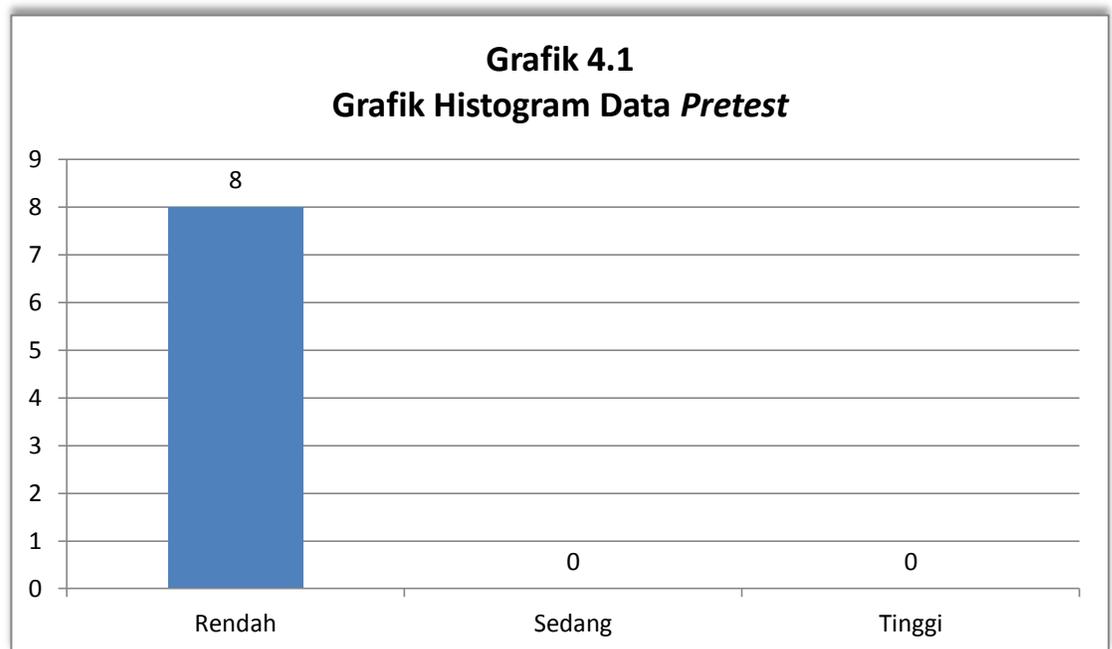
Data tersebut menggambarkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh sampel penelitian pada kelompok eksperimen adalah 93, sementara perolehan nilai minimum adalah 65 dengan rerata skor 85.88. Adapun sebaran data tentang skor keterampilan sosial anak dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3
Gambaran Sebaran Data Keterampilan Sosial
Sebelum diberikan Perlakuan Berupa Bimbingan Kelompok dengan
Teknik Permainan Tradisional

Kategorisasi	Data <i>Pretest</i>	(%)
Rendah	8	100 %
Sedang	0	0 %
Tinggi	0	0 %
Jumlah	8	100 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa data kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional atau data *pretest*, skor terbanyak terdapat pada kategorisasi rendah, yaitu sebanyak delapan orang atau delapan data atau sebesar 100%. Sedangkan pada kategorisasi sedang dan tinggi tidak terdapat data atau data menunjukkan 0 %.

Untuk mempermudah melihat gambaran keterampilan sosial dengan teknik permainan tradisional, peneliti menyajikan dalam grafik 4.1 berikut.



2. Data *Posttest*

ialah data hasil pengukuran keterampilan sosial di akhir, setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional.

Pengukuran keterampilan sosial anak pada sampel penelitian dilakukan menggunakan pedoman observasi yang diadaptasi oleh peneliti dari *Assessment of Social Skills and Peer Relations* yang dikembangkan oleh Caldarella dan Merrell. Berdasarkan hasil pengukuran dengan instrumen tersebut, peneliti mendapatkan hasil data *posttest* untuk delapan anak yang menjadi sampel penelitian. (lihat lampiran 14, hal 199)

Pada hasil data *posttest*, data statistik deskriptif disajikan dalam tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4
Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial
Setelah diberikan Perlakuan Berupa Bimbingan Kelompok
dengan Teknik Permainan Tradisional

Variabel	Rerata	Median	Modus	Simpangan Baku	Varian	Skor Maks.	Skor Min.
Kelompok Kontrol	106.5	105.5	104	12.82	164.3	127	82

Data tersebut menggambarkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh sampel penelitian pada kelompok eksperimen data *posttest* adalah 127, sementara perolehan nilai minimum adalah 82 dengan rerata skor 106.5. Adapun sebaran data tentang skor keterampilan sosial anak dapat dilihat pada tabel 4.5.

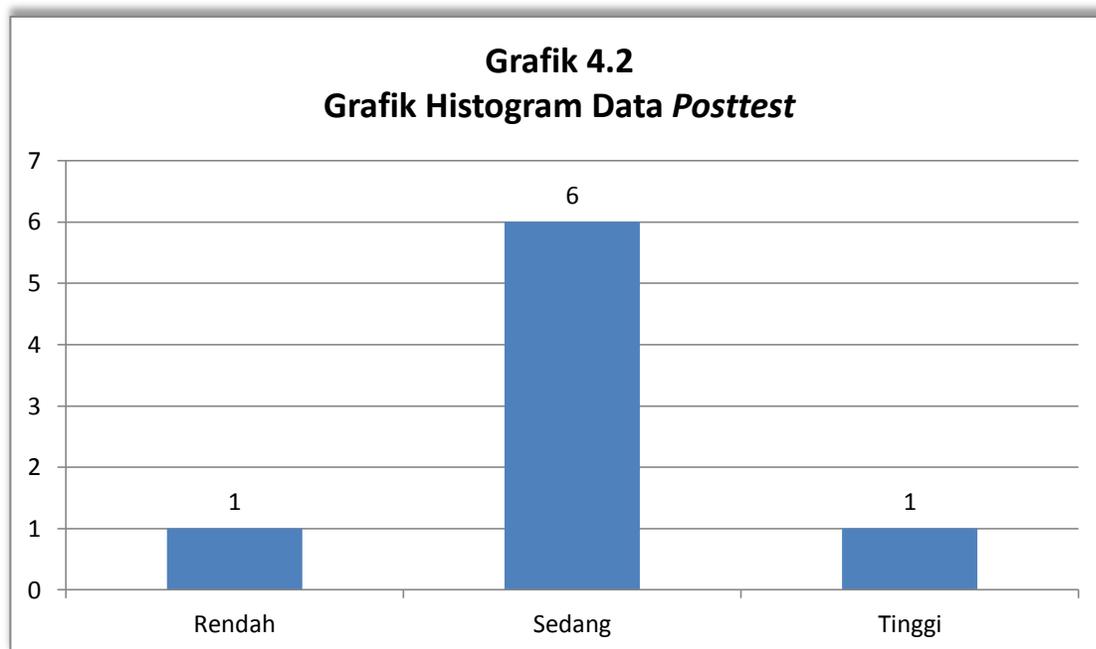
Tabel 4.5
Gambaran Sebaran Data Keterampilan Sosial
Setelah diberikan Perlakuan Berupa Bimbingan Kelompok dengan
Teknik Permainan Tradisional

Kategorisasi	Data <i>Posttest</i>	(%)
Rendah	1	12.5 %
Sedang	6	75 %
Tinggi	1	12.5 %
Jumlah	8	100 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa data kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional atau data *posttest*, skor terbanyak terdapat pada kategorisasi sedang, yaitu sebanyak enam orang atau enam data atau sebesar 75 %. Sedangkan pada kategorisasi rendah yaitu sebanyak satu orang atau satu data atau sebesar 12.5%. Hasil yang

sama juga diperoleh pada kelas kategorisasi tinggi, yaitu sebanyak satu orang atau satu data atau sebesar 12.5%.

Untuk mempermudah melihat gambaran keterampilan sosial dengan teknik permainan tradisional, peneliti menyajikan dalam grafik 4.2 berikut.



B. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

1. Pengujian Hipotesis

Dalam uji hipotesis peneliti menggunakan *Wilcoxon Match Pairs Test* dalam aplikasi SPSS versi 20. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh data bahwa: nilai asymp. Sig = 0.017 < nilai Signifikan $\alpha =$

0.05 (lihat lampiran 15, hal. 200). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan keterampilan sosial anak yang diberikan perlakuan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok.

Setelah dilakukan uji hipotesisi, kemudian peneliti melakukan perhitungan skor *gain* untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan ke tingkat yang lebih baik atau tidak bahkan tetap pada keterampilan sosial peserta didik melalui perbandingan skor keterampilan sosial ketika sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen. Berdasarkan skor *gain*, didapatkan angka *gain* ternormalisasi sebesar 0.47 dan termasuk kategori sedang. Maka teknik permainan tradisional ini cukup sedang mempengaruhi keterampilan sosial peserta didik.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa, terdapat pengaruh positif signifikan dari penggunaan teknik permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perilaku keterampilan sosial anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Skor rerata perilaku sebelum diberikan perlakuan adalah sebesar 85.88 dan setelah diberikan perlakuan menjadi sebesar 106.5. Artinya ada peningkatan sebesar 20.62 skor. Perubahan skor pada *posttest*

menunjukkan adanya peningkatan skor rerata setelah diberikan perlakuan dengan teknik permainan tradisional.

Peserta didik dalam sampel penelitian ini berada pada rentang usia sembilan hingga sepuluh tahun yang termasuk kategori perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*), yang salah satu karakteristiknya adalah mereka dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif serta berada pada tahapan antara tekun dan rendah diri (*industry versus inferiority*) menurut teori Erikson. Oleh karenanya diperlukan teknik yang tepat dalam pembelajaran termasuk dalam perlakuan (*treatment*) yang akan diterapkan. Penggunaan teknik permainan tradisional yang merupakan alternatif untuk meningkatkan keterampilan sosial merupakan teknik yang tepat untuk memudahkan anak menghubungkan dan melakukan penalaran logis serta melawan fase krisisny rendah diri (*inferiority*).

Jika melihat hasil deskripsi data *posttest*, maka akan terlihat bahwa penggunaan teknik permainan tradisional memberikan pengaruh peningkatan terhadap perilaku keterampilan sosial anak, terlihat pada jumlah peningkatan skor anak dari hasil pengukuran *pretest* dan *posttes* pada tabel gambaran keterampilan sosial di bawah ini:

Tabel 4.6
Gambaran Keterampilan Sosial
Sebelum (*Pretest*) dan Sesudah (*Posttest*) diberikan Perlakuan

Kategorisasi	Data <i>Pretest</i>	(%)	Data <i>Posttest</i>	(%)
Rendah	8	100 %	1	12.5 %
Sedang	0	0 %	6	75 %
Tinggi	0	0 %	1	12.5 %
Jumlah	8	100 %	8	100 %

Perubahan data *pretest* dan *posttest* pada kategorisasi rendah yaitu, dari delapan anak yang memiliki kategori rendah menjadi satu anak yang memiliki kategori rendah setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak setelah diberikan perlakuan. Kemudian perubahan juga terjadi pada kategorisasi sedang yaitu, dari tidak ada anak yang memiliki kategori sedang, setelah diberikan perlakuan menjadi terdapat anak yang memiliki kategori sedang yaitu sebanyak enam anak. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak setelah diberikan perlakuan. Setelah itu, pada kategorisasi tinggi juga terdapat perubahan data *pretest* dan *posttest* yaitu, dari tidak ada anak yang memiliki kategori tinggi, setelah diberikan perlakuan menjadi terdapat anak yang memiliki kategori sedang yaitu sebanyak satu anak. Peningkatan sebaran data tersebut menunjukkan

bahwa, terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas III SD, dan permainan tradisional dapat digunakan untuk peningkatan perilaku sosial lainnya atau sebagai teknik dalam bimbingan.

Anak menyalurkan perilaku sosial dan persepsi mereka terhadap materi bimbingan kelompok dengan cara bermain permainan tradisional. Mereka melakukannya secara langsung dalam permainan tersebut selama proses bimbingan kelompok. Melalui teknik permainan tradisional, anak merasakan kebersamaan bersama teman-temannya, tolong-menolong, melatih kepemimpinan dan banyak hal lainnya. Teknik permainan tradisional juga menstimulus anak untuk aktif terlibat dalam memahami materi keterampilan sosial. Hal ini dapat terlihat dari cara anak antusias ingin mengikuti permainan tradisional yang telah direncanakan. Melalui proses permainan tradisional pertama sampai kedelapan, perilaku anak yang kurang tepat mengenai keterampilan sosial diperbaiki dan didalami, sehingga seluruh anak dapat memahaminya dengan tepat. Selain itu, anak juga dapat menjelaskan, membedakan dan memperkirakan hal-hal yang terkait dengan perilaku keterampilan sosial melalui tanya jawab dengan peneliti.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama memberikan perlakuan menggunakan teknik permainan tradisional, anak terlihat cukup memiliki ketertarikan terhadap kegiatan yang peneliti berikan. Teknik ini

menjadikan anak lebih senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, karena permainan tradisional yang disajikan memiliki cara bermain yang melibatkan banyak orang dan menggunakan alat bantu.

Agar hasil penelitian yang diperoleh dapat digeneralisasikan kepada populasi penelitian, maka penelitian melakukan pengontrolan terhadap validasi internal dan validasi eksternal selama pelaksanaan eksperimen berlangsung, yaitu:

a. Validitas Internal

Validitas internal merupakan validitas penelitian yang berhubungan pertanyaan sejauh mana perubahan yang diamati dalam suatu eksperimen merupakan hasil yang benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan dan bukan karena pengaruh faktor atau variabel lain. Oleh karena itu, Campbell dan Stanley dalam Creswell menekankan perlu adanya kontrol yang memungkinkan dapat mempengaruhi hasil perlakuan.

Aspek-aspek yang dikontrol meliputi: (1) Bias dalam seleksi, bias yang terjadi karena perbedaan seleksi subyek. Untuk menghindarinya, karakteristik anak dikontrol dengan melakukan pengukuran melalui pedoman observasi berupa daftar cek keterampilan sosial, subjek yang dipilih adalah yang mempunyai karakteristik keterampilan sosial rendah; (2) subyek keluar atau kehilangan subyek dari satu atau beberapa kelompok yang dipelajari

yang terjadi selama penelitian berlangsung. Untuk menghindarinya, diperlukan koordinasi dengan wali kelas dan guru mata pelajaran lainnya mengenai bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik sehingga dapat mengikuti bimbingan kelompok sesuai jadwal; (3) Pengujian, yaitu pengaruh pengalaman mengerjakan *pretest* terhadap skor subyek pada *posttest*. Hal yang kemungkinan terjadi adalah observer bisa saja mengerjakannya tanpa mengetahui butir tersebut sudah benar-benar dilaksanakan oleh peserta didik atau belum sepenuhnya. Untuk menghindarinya, peneliti melakukan pengujian dengan bantuan dua *observer* yaitu wali kelas dan guru agama dalam kegiatan keseharian peserta didik di kelas; (3) instrumentasi, perubahan hasil pengukuran yang digunakan akibat diberikan perlakuan. Untuk menghindarinya, peneliti menggunakan instrumen yang sama.

b. Validitas Eksternal

Validitas eksternal merupakan validitas penelitian yang menyangkut pernyataan sejauh mana hasil suatu penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi. Dengan kata lain, apakah penelitian yang dilakukan tersebut representatif untuk diterapkan pada kelompok subyek yang berada dalam situasi yang berbeda dan dapat menggambarkan kejadian sesungguhnya dalam lingkungan.

Dalam penelitian ini, subyek dipilih dengan cara memilih sampel yang sesuai dengan karakteristik populasi melalui prosedur metodologi yang benar dengan teknik *purposive sampling* saat menentukan sampel penelitian, kemudian sampel akan di berikan perlakuan. Untuk menggambarkan kejadian sesungguhnya dalam lingkungan, peneliti tidak memberitahukan kepada sampel bahwa mereka menjadi subyek penelitian. Oleh karena itu, proses penelitian mengikuti proses belajar mengajar yang memperbolehkan peneliti sebagai instruktur dalam permainan tradisional.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna, sehingga perlu diperhatikan adanya berbagai keterbatasan. Keterbatasan penelitian tersebut adalah:

1. Pelaksanaan pemberian perlakuan dilakukan dua minggu sebelum siswa kelas III SDN 07 Duri Kosambi akan libur sekolah, sehingga kegiatan siswa difokuskan guru untuk berlatih soal
2. Penelitian eksperimen tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding karena tidak cukupnya waktu untuk melakukan hasil pembanding, sehingga tidak terlihat jelas seberapa besar pengaruhnya

teknik permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial dengan anak yang tidak diberikan perlakuan tersebut

3. Pengambilan sampel penelitian mengandung kelemahan, karena hanya dilakukan oleh satu pengamat, sementara pengamat harus mengamati detil tiap-tiap butir pernyataan observasi terhadap populasi, yaitu 34 peserta didik
4. Pedoman observasi yang digunakan mengandung konstruk yang kompleks, sehingga perlu deskripsi lebih khusus untuk tiap perilaku yang dimunculkan peserta didik
5. Adanya faktor lain yang mempengaruhi hasil penelitian, diantaranya nilai kesenangan atau kegembiraan, alat yang digunakan, waktu yang diperlukan, dll selama permainan tradisional berlangsung
6. Observer yang melakukan pengukuran terhadap keterampilan sosial peserta didik kelas III SD dirasa masih kurang banyak, karena peneliti hanya menggunakan dua observer. Sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambahkan observer agar hasil pengukuran penelitian lebih akurat
7. Penggunaan teknik permainan tradisional yang menarik, terkadang membuat siswa tidak mengikuti aturan bimbingan kelompok yang sudah disepakati, karena sudah tidak sabar untuk bermain.