

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan film doraemon terhadap pemahaman macam-macam emosi dalam layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jakarta Pusat

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

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Jakarta Pusat, salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di Jalan Raya Mardani No.2 kecamatan Johar Baru, Jakarta Pusat. Sebelumnya, SMPN 2 Jakarta Pusat beberapa kali pindah lokasi sejak resmi didirikan pada tanggal 1 November 1946 dan akhirnya pada tanggal 17 Februari 2007 pindah kembali dan menetap hingga sekarang. Lokasi sekolah sangat strategis, sehingga dapat di akses dari manapun.

SMPN 2 Jakarta Pusat bisa dikatakan sebagai sekolah yang memiliki bangunan cukup besar dan luas dibandingkan beberapa sekolah yang letaknya tidak berjauhan dengan SMPN 2 Jakarta Pusat.

Sekolah ini terdiri dari empat lantai dengan fasilitas yang cukup lengkap untuk memfasilitasi warga sekolah khususnya para siswa dan guru yang mengajar di sekolah tersebut seperti terdapat 24 kelas, perpustakaan masjid, aula dan kantin sekolah serta lapangan dan parkir yang cukup luas.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus 2015 s.d Mei 2017, dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu
1	Menentukan fenomena dan objek yang diteliti	September 2015 – Agustus 2016
2	Pengajuan judul skripsi	
3	Pembuatan proposal skripsi	
4	Mencari data sebagai informasi awal penelitian	
5	Mencari data sebagai informasi selanjutnya (teori) pendukung penelitian	
6	Penyusunan kisi-kisi instrumen	
7	Seminar proposal skripsi	September 2016
8	Revisi proposal skripsi	Oktober 2016
9	Penyusunan instrumen	Desember 2016 – Maret

		2017
10	Ekspert judgment instrumen	Maret – April 2017
11	Uji coba instrumen	April 2017
12	Pemberian <i>treatment</i> , olah data, penyusunan Bab IV – Bab V	April – Juni 2017
13	Bimbingan Skripsi	September 2015 – Juli 2017

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sugiyono mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen ialah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (2008: 107). Definisi yang diungkapkan Sugiyono tersebut sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh film *doraemon* dalam bimbingan klasikal terhadap kecerdasan emosi khususnya mengenali dan memahami macam-macam emosi pada diri sendiri dan orang lain pada siswa kelas VII SMPN 2 Jakarta Pusat.

### D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Experimental Design*, dimana pada penelitian ini terdapat

dua kelas tidak dipilih secara random, melainkan dipilih sesuai dengan rata-rata nilai terendah yang telah diakumulasikan sebelumnya oleh peneliti dari hasil instrumen yang telah disebar. Kelas pertama diberi perlakuan (X) yaitu layanan bimbingan klasikal tentang macam-macam emosi dengan berupa film doraemon, sedangkan kelas kedua tidak diberikan layanan bimbingan klasikal tentang macam-macam emosi dengan menggunakan media film doraemon. Kelas yang diberi perlakuan tersebut disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Jenis *Quasi Experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* dimana kelompok eksperimen diberikan *pretest* ( $O_1$ ) sebelum diberi perlakuan (X) untuk mengetahui keadaan awal kedua kelas, kemudian setelah diberi perlakuan (X) kepada kelompok eksperimen, diberikan *posttest* ( $O_2$ ) untuk mengetahui sejauh mana perlakuan berpengaruh (Sugiyono, 2008).

<b>Kelas Eksperimen</b>	<b><i>Pre-test</i></b> ( $O_1$ ) $\longrightarrow$ <b><i>Treatment</i></b> (X) $\longrightarrow$ <b><i>Post-test</i></b> ( $O_2$ )
<b>Kelas Kontrol</b>	<b><i>Pre-test</i></b> ( $O_1$ ) <span style="float: right;"><b><i>Post-test</i></b> (<math>O_2</math>)</span>

**Gambar 3.1** Desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

**Keterangan :**

$O_1$  : Tes awal (*pretest*) pada kelompok yang akan diberikan perlakuan.

O<sub>2</sub> : Tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan.

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan memberikan materi bimbingan klasikal yaitu macam-macam emosi dengan menggunakan media film doraemon.

## E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

### 1. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti meminta ijin kepada koordinator BK untuk melakukan PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) sekaligus melakukan penelitian di SMPN 2 Jakarta Pusat. Terdapat tiga guru BK di SMPN 2 Jakarta, masing-masing guru membimbing kelas VII sebanyak 2 - 4 kelas dengan rincian sebagai berikut;

No.	Nama	Keterangan	Kelas VII dibimbing
1.	Hj. Mutia Ramses, S.Pd.	Koordinator BK	VII-6, VII-7
2.	Dra. Eri Djuwarini, M.Si.	Guru BK	VII-5, VII-8
3.	Hermiyetti, S.Pd.	Guru BK	VII-1, VII-2, VII-3, VII-4

Setelah diperoleh ijin dari koordinator BK, peneliti memulai pengumpulan data awal yang akan dijadikan sebagai dasar penelitian. Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner dengan hasil 89,5% siswa mengalami kesulitan dalam memahami macam-macam emosi yang dirasakannya serta melakukan wawancara

kepada ketiga guru BK dan observasi kelas, didapatkan bahwa pemberian layanan bimbingan klasikal masih menggunakan metode ceramah, setelah data awal di dapatkan, selanjutnya peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk penelitian, seperti memilih materi, memilih media pembelajaran yang akan digunakan, dan menyusun proposal penelitian.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua belas kali pertemuan dengan sebelas sesi, terdiri dari uji coba instrumen, pemberian *pretest-posttest*, dan sembilan kali sesi pertemuan pemberian layanan atau *treatment* dengan rincian kegiatan sebagai berikut;

**Tabel 3.2**  
Tahap Pelaksanaan

Pertemuan	Kegiatan
Uji coba instrumen	Memberikan instrumen uji coba tentang pemahaman emosi kepada siswa kelas VII sebanyak satu kelas dengan jumlah 35 siswa.
Sesi 1 <i>Pre Test</i>	Peneliti memberikan instrumen <i>Pemahaman Macam-Macam Emosi</i> kepada siswa kelas VII sebanyak dua kelas yang terdiri dari satu kelas sebagai kelompok kontrol dan satu kelas lagi sebagai kelompok eksperimen. Hal tersebut untuk mengetahui pemahaman awal yang dimiliki oleh siswa tentang emosi.

Sesi 2	<p>Tema : “Hakekat Emosi”</p> <p>Pembahasan: mengenai pemahaman emosi secara umum menggunakan metode ceramah dan diskusi.</p> <p>Metode : Diskusi dan tanya jawab</p> <p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu: (Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi)</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembukaan<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengucapkan salam</li><li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li><li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li></ul></li><li>2. Kegiatan Inti<ul style="list-style-type: none"><li>• Menentukan kelompok</li><li>• Menanyakan persepsi awal para siswa mengenai emosi</li><li>• Mempersilahkan siswa berdiskusi</li><li>• Mempersilahkan siswa mengutarakan hasil diskusi dan menanggapi kelompok lain</li><li>• Peneliti menanggapi hasil diskusi</li><li>• Mempersilahkan siswa menyimpulkan hasil dari diskusi secara keseluruhan</li></ul></li><li>3. Penutup<ul style="list-style-type: none"><li>• Peneliti memberikan kesimpulan</li><li>• Memberikan evaluasi</li><li>• Mengucapkan salam</li></ul></li></ol> <p>Secara kondisional dalam pertemuan ini, peneliti akan memberikan <i>ice breaking</i> atau <i>games</i> tentang emosi yang</p>
--------	--

	sedang di bahas atau disampaikan sebelumnya.
Sesi 3	<p>Tema : “Jenis Emosi”</p> <p>Pembahasan : mengenai jenis emosi positif dan emosi negatif menggunakan metode ceramah dan diskusi.</p> <p>Metode : Diskusi dan tanya jawab</p> <p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:  <i>(Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li> <li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan kelompok</li> <li>• Peneliti menjelaskan apa itu jenis emosi positif dan emosi negatif</li> <li>• Memamparkan macam-macam emosi tanpa menyebutkan termasuk dalam jenis emosi apa macam-macam emosi tersebut</li> <li>• Mempersilahkan siswa berdiskusi</li> <li>• Mempersilahkan siswa mengutarakan hasil diskusi dan menanggapi kelompok lain</li> <li>• Peneliti menanggapi hasil diskusi</li> <li>• Mempersilahkan siswa menyimpulkan hasil dari diskusi secara keseluruhan</li> </ul> </li> <li>3. Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan kesimpulan</li> <li>• Memberikan evaluasi</li> </ul> </li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul> <p>Secara kondisional dalam pertemuan ini, peneliti akan memberikan <i>ice breaking</i> atau <i>games</i> tentang emosi yang sedang di bahas atau disampaikan sebelumnya.</p>
Sesi 4	<p>Tema : “Emosi Terkejut, Emosi Ingin Tahu, Emosi Malu” dengan metode diskusi dan tanya jawab.</p> <p>Metode : ceramah dan tanya jawab</p> <p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu: (Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li> <li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan persepsi awal para siswa mengenai emosi terkejut, emosi ingin tahu, dan emosi malu</li> <li>• Menampilkan dan menjelaskan materi yang ada di <i>slide power point</i></li> <li>• Manampilkan film ”<i>Stand By Me, Doraemon!</i>” sambil menjelaskan kembali emosi yang ditampilkan di dalam adegan-adegan di film tersebut.</li> <li>• Mempersilahkan siswa bertanya atau menanggapi</li> <li>• Peneliti menanggapi pendapat siswa</li> </ul> </li> <li>3. Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan kesimpulan</li> <li>• Memberikan evaluasi</li> </ul> </li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul> <p>Secara kondisional dalam pertemuan ini, peneliti akan memberikan <i>ice breaking</i> atau <i>games</i> tentang emosi yang sedang di bahas atau disampaikan sebelumnya.</p>
Sesi 5	<p>Tema : “Emosi Ketakutan, Emosi Kesedihan, Emosi Cemburu” dengan metode diskusi dan tanya jawab.</p> <p>Metode : Ceramah dan tanya jawab</p> <p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu: (<i>Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li> <li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan persepsi awal para siswa mengenai emosi ketakutan, emosi kesedihan, dan emosi cemburu.</li> <li>• Menampilkan dan menjelaskan materi yang ada di <i>slide power point</i></li> <li>• Manampilkan film “<i>Stand By Me, Doraemon!</i>” sambil menjelaskan kembali emosi yang ditampilkan di dalam adegan-adegan di film tersebut.</li> <li>• Mempersilahkan siswa bertanya atau menanggapi</li> <li>• Peneliti menanggapi pendapat siswa</li> </ul> </li> <li>3. Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan kesimpulan</li> </ul> </li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan evaluasi</li> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul> <p>Secara kondisional dalam pertemuan ini, peneliti akan memberikan <i>ice breaking</i> atau <i>games</i> tentang emosi yang sedang di bahas atau disampaikan sebelumnya.</p>
Sesi 6	<p>Pada sesi ke-6, kegiatan yang dilakukan adalah <i>Ice Breaking</i> Macam-Macam Emosi yang telah dipelajari dan di pahami dengan teknik <i>Team Game Tournament</i>, dimana kelompok yang dapat skor terbanyak akan mendapatkan <i>reward</i>.</p> <p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu: (Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li> <li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Inti       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti menentukan kelompok</li> <li>• Peneliti menjelaskan permainannya</li> <li>• Peneliti meminta perwakilan kelompok untuk maju ke depan membacakan soal dan peserta kelompok lain menebaknya.</li> </ul> </li> <li>3. Penutup       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti mengucapkan salam</li> </ul> </li> </ol>
Sesi 7	<p>Tema : “Emosi Kasih Sayang dan Emosi Bahagia” dengan metode diskusi dan tanya jawab.</p> <p>Metode : ceramah dan tanya jawab</p>

	<p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:  <i>(Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li> <li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan persepsi awal para siswa mengenai emosi kasih sayang dan emosi bahagia</li> <li>• Menampilkan dan menjelaskan materi yang ada di <i>slide power point</i></li> <li>• Menampilkan film "<i>Stand By Me, Doraemon!</i>" sambil menjelaskan kembali emosi yang ditampilkan di dalam adegan-adegan di film tersebut.</li> <li>• Mempersilahkan siswa bertanya atau menanggapi</li> <li>• Peneliti menanggapi pendapat siswa</li> </ul> </li> <li>3. Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan kesimpulan</li> <li>• Memberikan evaluasi</li> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul> </li> </ol> <p>Secara kondisional dalam pertemuan ini, peneliti akan memberikan <i>ice breaking</i> atau <i>games</i> tentang emosi yang sedang di bahas atau disampaikan sebelumnya.</p>
Sesi 8	<p>Tema : "Emosi Marah" dengan metode diskusi dan tanya jawab.</p> <p>Metode : ceramah dan tanya jawab</p>

	<p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:  <i>(Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li> <li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan persepsi awal para siswa mengenai emosi marah</li> <li>• Menampilkan dan menjelaskan materi yang ada di <i>slide power point</i></li> <li>• Menampilkan film "<i>Stand By Me, Doraemon!</i>" sambil menjelaskan kembali emosi yang ditampilkan di dalam adegan-adegan di film tersebut.</li> <li>• Mempersilahkan siswa bertanya atau menanggapi</li> <li>• Peneliti menanggapi pendapat siswa</li> </ul> </li> <li>3. Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan kesimpulan</li> <li>• Memberikan evaluasi</li> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul> </li> </ol> <p>Secara kondisional dalam pertemuan ini, peneliti akan memberikan <i>ice breaking</i> atau <i>games</i> tentang emosi yang sedang di bahas atau disampaikan sebelumnya.</p>
Sesi 9	<p>Pada sesi ke-9 kegiatan yang dilakukan adalah "Me-review Film <i>Stand By Me, Doraemon!</i>" sambil mengulas kembali emosi-emosi yang di tampilkan pada film tersebut.</p> <p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:</p>

	<p><i>(Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li> <li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti menayangkan film “<i>Stand By Me, Doraemon!</i>”</li> <li>• Peneliti menjelaskan atau menanyakan emosi apa yang ditampilkan pada film tersebut.</li> </ul> </li> <li>3. Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul> </li> </ol>
Sesi 10	<p>Pada sesi ke-10 kegiatan yang dilakukan adalah “Me-review Film <i>Stand By Me, Doraemon!</i>” sambil mengulas kembali emosi-emosi yang di tampilkan pada film tersebut.</p> <p>Kegiatan ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:</p> <p><i>(Kegiatan lebih lengkap terlampir di RPL per-sesi)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Menyampaikan maksud dan tujuan</li> <li>• Mengajak dan mempersiapkan siswa</li> </ul> </li> <li>2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti menayangkan film “<i>Stand By Me, Doraemon!</i>”</li> <li>• Peneliti menjelaskan atau menanyakan emosi apa yang ditampilkan pada film tersebut.</li> </ul> </li> <li>3. Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul> </li> </ol>
Sesi 11	Peneliti memberikan intrumen <i>Pemahaman Macam-Macam</i>

<i>Post Test</i>	<i>Emosi</i> kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui pemahaman akhir yang dimiliki oleh siswa tentang macam-macam emosi.
------------------	---

## F. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

### 1. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini yaitu 280 siswa kelas VII SMPN 2

Jakarta Pusat dengan rincian sebagai berikut:

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
VII – 1	36 siswa
VII – 2	34 siswa
VII – 3	36 siswa
VII – 4	35 siswa
VII – 5	35 siswa
VII – 6	34 siswa
VII – 7	35 siswa
VII – 8	35 siswa
<b>Jumlah keseluruhan</b>	280 siswa

Sampel ditetapkan sebanyak tiga kelas. Satu kelas untuk uji coba instrumen dan dua kelas untuk sampel dalam penelitian. Penetapan sampel dari populasi yang telah ditentukan untuk mewakili populasi tersebut disebabkan untuk mendapatkan kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi.

## 2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang digunakan untuk mendapatkan sampel uji coba instrumen yaitu *random sampling*, dimana setelah berkonsultasi dengan guru BK lalu dipilih secara acak dan dijadikan sampel uji coba instrumen. Sedangkan, penentuan sampel untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan teknik sampling secara nonprobabilitas jenis *purposive sampling*.

Teknik nonprobabilitas adalah teknik pengambilan sampel yang ditemukan atau ditentukan sendiri oleh peneliti atau menurut pertimbangan pakar, sedangkan teknik nonprobabilitas jenis *purposive sampling* atau *judgmental sampling* adalah penarikan sampel secara *purposive* dimana cara penarikan sampel yaitu dengan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti yaitu kelas yang memiliki nilai rendah dalam memahami macam-macam emosi dan dengan pertimbangan dari Guru BK.

$$n_0 = \left[ \frac{z \alpha}{2 \cdot BE} \right]^2$$

**Gambar 3.2** Rumus Menentukan Sampel – Al Rasyid (*Ridwan, 2013: 22*)

### Keterangan:

Z = Nilai Tabel Z = 1,99

BE = Bound of error = 15%

$\alpha$  = Taraf kesalahan = 0,05  
 N = 280 siswa

**Penyelesaian:**

$$no = \left[ \frac{1,99}{2 \cdot 0,15} \right]^2$$

$$no = [6,63]^2$$

$$no = 43,96$$

$$no = 0,05 N = 0,05 \times 280 = 43,96$$

$$no > 0,05 N \text{ atau } 43,96 > 14$$

**Jadi, Rumus Sampel adalah:**

$$n = \frac{no}{1 + \frac{no - 1}{n}}$$

**Gambar 3.3** Rumus sampel

**Penyelesaiannya:**

$$n = \frac{43,96}{1 + \frac{43,96 - 1}{280}}$$

$$n = \frac{43,96}{1,1534}$$

$$n = 34,79 = 35 \text{ siswa} = 1 \text{ kelas}$$

## G. Teknik Pengumpulan Data

Riduwan, metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui: angket, wawancara, pengamatan, ujian (tes), dokumentasi, dan lainnya (2005).

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- **Kuesioner**, salah satu alat pengumpulan data dalam asesmen nontes, berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diberikan pada responden (Komalasari, 2011: 81). Peneliti menggunakan kuesioner pada studi pendahuluan untuk mendapatkan data mengenai sejauh mana pemahaman siswa terhadap macam-macam emosi selama ini.
- **Wawancara**, salah satu metode yang sering digunakan peneliti dalam praktek bimbingan dan konseling. Wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi, bertatap muka yang disengaja, terencana dan sistematis antara pewawancara (*interviewer*) dengan individu yang diwawancarai (*interviewee*) (Komalasari, 2011: 43).

Wawancara digunakan peneliti pada saat melakukan studi pendahuluan untuk memperoleh data atau informasi mengenai mengenai media atau metode apa yang sering digunakan saat pemberian layanan bimbingan klasikal kepada guru BK dan memperoleh data mengenai film kartun apa yang banyak diminati oleh para siswa.

- **Observasi**, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang diselidiki, sebagai salah satu teknik dalam asesmen nontes, observasi memiliki nilai: (a) memberikan informasi yang tidak mungkin didapatkan melalui teknik lain; (b) memberi tambahan informasi yang sudah didapat melalui teknik lain; (c) dapat menjangkau tingkah laku nyata bila sebelumnya tidak diketahui; (d) pengamatan bersifat selektif; (e) pengamatan mendorong perkembangan subjek pengamatan.

Peneliti menggunakan pengumpulan data ketika studi pendahuluan pada penelitian ini salah satunya dengan menggunakan observasi atau pengamatan terhadap bagaimana guru BK memberikan layanan bimbingan klasikal di sekolah khususnya dengan metode atau media apa yang biasa digunakan oleh guru BK.

- **Tes Objektif bentuk Pilihan Ganda (*Multiple Choice*)**, merupakan tes objektif dimana masing-masing item disediakan lebih dari dua kemungkinan jawaban dan hanya satu dari pilihan-pilihan tersebut yang benar (Muhajir, 1991: 81). Setiap item terdiri dari satu pertanyaan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban, satu pilihan yang benar dan satu pilihan yang salah mengikuti skala Guttman. Adapun cara penskor untuk bentuk tes ini adalah item yang di jawab benar diberi

skor 1, dan yang salah diberi skor 0. Rumus yang digunakan untuk mengolah skor dalam penelitian ini adalah  $\text{Skor} = \text{Jumlah jawaban benar}$  (Sudijono, 2008: 305). Pada penelitian ini, untuk memperoleh data tentang pemahaman siswa mengenai macam-macam emosi, peneliti menggunakan tes pemahaman siswa mengenai macam-macam emosi dalam bentuk *multiple choice* dengan jumlah soal 63 butir.

## **1. Instrumen Penelitian**

### **1) Definisi Konseptual**

Secara konseptual, emosi adalah suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak dengan ditandai oleh intensitas yang tinggi, sering kali ditampilkan, bersifat sementara, cenderung mencerminkan; individualitas, bervariasi seiring meningkatnya usia, dan dapat diketahui melalui gejala perilaku.

### **2) Definisi Operasional**

Secara operasional, pemahaman siswa mengenai macam-macam emosi dapat didefinisikan sebagai tingkat kemampuan yang diharapkan siswa untuk mengerti atau memahami arti, konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya sehingga siswa

mampu mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Pemahaman siswa mengenai macam-macam emosi dapat dilihat melalui indikator pemahaman diantaranya adalah menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

### 3) Kisi-kisi Instrumen

**Tabel 3.3**  
Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Siswa terhadap Macam-macam Emosi

\* (Keterangan):

1: Kasih sayang/ cinta

2: Kenikmatan/ Gembira

3: Ingin tahu

4: Amarah/ jengkel

5: Ketakutan

6: Cemburu/ iri hati

7: Kesedihan

8: Terkejut

9: Malu

Variabel	Kategorisasi Pemahaman	Indikator	Macam-macam Emosi								
			Emosi Positif			Emosi Negatif					
			1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*
Pemahaman Siswa terhadap Macam-macam Emosi	Menafsirkan ( <i>Interpreting</i> )	Mengubah simbol tertentu menjadi simbol lain tanpa merubah makna	8	1	15	22	29	36	42	49	56
	Memberikan contoh ( <i>Exemplifying</i> )	Memberikan contoh menuntut kemampuan mengidentifikasi ciri khas suatu konsep dan selanjutnya menggunakan ciri tersebut untuk membuat contoh	57	2	9	16	23	30	37	43	50
	Mengklasifikasikan ( <i>Classifying</i> )	Mengenali ciri-ciri yang dimiliki suatu benda atau fenomena	51	58	3	10	17	24	31	38	44
	Meringkas ( <i>Summarizing</i> )	Membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan	45	52	59	4	11	18	25	32	39
	Menarik inferensi ( <i>Inferring</i> )	Menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta	46	53	60	63	5	12	19	26	33
	Membandingkan ( <i>Comparing</i> )	Mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide, ataupun situasi	34	40	47	54	61	6	13	20	27
	Menjelaskan ( <i>Explaining</i> )	Mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem	28	35	41	48	55	62	14	7	21

Keterangan : Macam-macam emosi disesuaikan dengan teori pada halaman 26

## 2. Uji Persyaratan Instrumen

### 1) Pengujian Validitas Isi

Uji validitas isi dilakukan untuk mengetahui kisi-kisi yang peneliti buat sudah sesuai atau belum sesuai dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Validitas isi hanya dapat ditentukan berdasarkan penilaian para ahli (Sumarna, 2005 : 53). Pada penelitian ini *expert judgment* dilakukan oleh dosen pembimbing, satu dosen Bimbingan dan Konseling, yaitu ibu Dra. Michiko Mamesah, M. Psi. dan satu dosen Teknologi Pendidikan, yaitu bapak Cecep Kustandi, M.Pd.

### 2) Pengujian Validitas Butir

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2010: 211). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan Poin Biserial (R hitung) dengan rumus (Arikunto, 2010: 326):

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

**Gambar 3.4** Rumus Poin Biserial

**Keterangan :**

$M_p$  : Rata-rata skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasinya dengan tes

$M_t$  : Rata-rata skor total

$SD_t$  : Standar deviasi skor total

$p$  : Proporsi siswa yang menjawab ( $p = \text{banyak siswa yang benar/jumlah seluruh siswa}$ )

$q$  : Proporsi subjek yang menjawab salah item ( $1 - p$ )

Cara untuk mengetahui tingkat validitas dari suatu soal adalah dengan membandingkan  $r_{hitung}$  (koefisien biserial) dengan  $r_{tabel}$ . Kriteria pengujian tingkat validitas dari suatu soal adalah jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka item valid, tetapi jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item tidak valid.

Uji coba dilakukan kepada 35 siswa kelas VII di SMPN 2 Jakarta Pusat. Berdasarkan uji validitas *point biserial* yang dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010*, diperoleh hasil jumlah soal yang valid sebanyak 40 butir item dari 63 butir item. Jumlah responden adalah 35 sehingga nilai  $r_{tabel}$  dalam taraf signifikan 5% adalah 0,334. Butir yang valid dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4

## Kisi – Kisi setelah Uji Coba Instrumen

\* (Keterangan):

1 : Kasih sayang/ cinta  
 2 : Kenikmatan/ Gembira  
 3 : Ingin tahu

4 : Amarah/ jengkel  
 5 : Ketakutan  
 6 : Cemburu/ iri hati

7 : Kesedihan  
 8 : Terkejut  
 9 : Malu

Variabel	Kategorisasi Pemahaman	Indikator	Macam-macam Emosi									$\Sigma$
			Emosi Positif			Emosi Negatif						
			1*	2*	3*	4*	5*	6*	7*	8*	9*	
Pemahaman Siswa terhadap Macam-macam Emosi	Menafsirkan ( <i>Interpreting</i> )	Mengubah simbol tertentu menjadi simbol lain tanpa merubah makna	8	15	-	-	1	31	22	-	-	5
	Memberikan contoh ( <i>Exemplifying</i> )	Memberikan contoh menuntun kemampuan mengidentifikasi ciri khas suatu konsep dan selanjutnya menggunakan ciri tersebut untuk membuat contoh	23	2	40	9	35	28	16	37	32	9
	Mengklasifikasikan ( <i>Classifying</i> )	Mengenali ciri-ciri yang dimiliki suatu benda atau fenomena	10	-	-	3	17	-	34	24	-	5
	Meringkas ( <i>Summarizing</i> )	Membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan	-	-	4	-	11	18	-	27	-	4
	Menarik inferensi ( <i>Inferring</i> )	Menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta	19	12	-	25	-	-	5	38	-	5
	Membandingkan ( <i>Comparing</i> )	Mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide, ataupun situasi	-	6	30	39	33	20	13	-	-	6
	Menjelaskan ( <i>Explaining</i> )	Mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem	-	21	14	36	26	-	-	7	29	5
$\Sigma$			4	5	4	5	6	4	5	5	2	40

Keterangan : Macam-macam emosi disesuaikan dengan teori pada halaman 26

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan disimpulkan bahwa meskipun tidak semua butir soal pada tujuh indikator pemahaman terhadap sembilan macam emosi itu valid, namun dapat dikatakan sudah dapat mewakili untuk mengetahui pemahaman macam-macam emosi pada siswa dengan menggunakan film doraemon.

### 3) Perhitungan Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa suatu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama pula (Sugiyono, 2008: 173). Sehingga instrumen tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu (Arikunto S., 2010 : 178). Pada penelitian ini perhitungan reliabilitas menggunakan K-R 20 (Kuder Richardson), dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{K}{K-1} \frac{(V_{tot} - \sum pq)}{V_{tot}}$$

**Gambar 3.5** Rumus Kuder Richardson

**Keterangan :**

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

K : Jumlah item valid

$V_{tot}$  : Varians total

$\Sigma$  : Jumlah

p : Proporsi banyak subjek yang menjawab pada *item 1*

q :  $1 - p =$  skor 0

Nilai r yang diperoleh kemudian diinterpretasi dengan menggunakan klasifikasi Guilford, sebagai berikut:

**Tabel 3.5**

Kaidah Reliabilitas Guilford

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,00 – 0,20	Tidak Reliabel
0,20 – 0,40	Kurang Reliabel
0,40 – 0,70	Cukup Reliabel
0,70 – 0,90	Reliabel
0,90 – 1,00	Sangat Reliabel

Setelah dilakukan uji validitas, item yang valid sejumlah 40 butir digunakan untuk menghitung uji reliabilitas. Angka reliabilitas yang diperoleh berdasarkan perhitungan menggunakan rumus KR-20 dengan bantuan *Microsoft Excel 2010* adalah sebesar 0,8304, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen dalam penelitian ini reliabel.

#### 4) Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

Instrumen oleh peneliti juga diuji taraf kesukarannya. Hal ini dilakukan agar diketahui apakah butir-butir soal yang telah dibuat berada dalam taraf mudah, sedang, atau sukar. Menurut Arikunto (2010 : 207), soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan untuk menguji taraf kesukaran adalah :

$$P = \frac{B}{JS}$$

**Gambar 3.6** Rumus taraf kesukaran

#### **Keterangan :**

P : Proporsi/indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

#### **Kriteria uji taraf kesukaran (Arikunto, 2010 : 210):**

- Soal dengan P 1,00 sampai 0,30 adalah skor sukar
- Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah.

Uji taraf kesukaran dilakukan kepada 35 siswa kelas VII di SMPN 2

Jakarta Pusat, hasilnya dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini:

**Tabel 3.6**  
Taraf Kesukaran Butir Soal

Taraf kesukaran	Nomor soal	Σ
Sukar	50, 59	2
Sedang	5, 11, 13, 38, 40, 47, 54, 61	8
Mudah	1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 26, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 46, 48, 51, 53, 57, 63	30

### 5) Perhitungan Daya Beda Butir Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk dapat membedakan antara *testee* yang berkemampuan tinggi (pandai), dengan *testee* yang kemampuannya rendah (bodoh) (Anas Sudjono, 385). Hal ini penting karena butir-butir soal harus mampu memberikan hasil tes yang mencerminkan adanya perbedaan kemampuan yang dimiliki setiap siswa. Rumus yang digunakan untuk menguji daya beda adalah (Arikunto, 2010: 214):

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

**Gambar 3.7** Rumus daya pembeda

**Keterangan :**

J : Jumlah peserta tes

J<sub>A</sub> : Banyaknya peserta kelompok atas

- $J_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah  
 $B_A$  : Banyaknya peserta kelompok atas menjawab soal benar  
 $B_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah menjawab soal benar  
 $P_A$  : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $P_B$  : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Klasifikasi daya pembeda** (Arikunto, 2010 : 218) :

$D = 0,00 - 0,20$  (jelek)

$D = 0,20 - 0,40$  (cukup)

$D = 0,40 - 0,70$  (baik)

$D = 0,70 - 1,00$  (baik sekali)

Uji daya beda dilakukan kepada 35 siswa kelas VII di SMPN 2 Jakarta Pusat, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
Uji Daya Beda Butir Soal

Uji Daya Beda	Nomor Soal	$\Sigma$
Baik Sekali	38, 43, 47	3
Baik	40, 51, 57, 59, 61	5
Cukup	1, 2, 7, 8, 9, 11, 16, 17, 18, 21, 23, 26, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 41, 42, 46, 48, 53, 54, 63	26
Jelek	5, 6, 13, 19, 29, 50	6

## H. Teknik Analisis Data

### 1) Analisa Deskriptif

Untuk mengetahui persentase pemahaman siswa mengenai beragam macam emosi, digunakan teknik deskriptif presentatif dengan rumus sebagai berikut (Ridwan dkk., 2007 : 27) :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

**Gambar 3.8** Rumus Deskriptif Presentatif

#### Keterangan :

P : Hasil pembagi dalam bentuk %

F : Frekuensi responden

N : Jumlah responden

Untuk menentukan kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah diperlukan mean dan standar deviasi sebagai patokan dalam kategorisasi. Kategorisasi tersebut adalah:

**Tabel 3.9**  
Kategorisasi

Kategori	Rumus	Keterangan
Tinggi	Mean+1xSt.Devi s/d Mean+3xSt.Dev	> kurang memahami macam emosi
Sedang	Mean-1xSt.Dev s/d Mean+1xSt.Dev	= dapat memahami macam-macam emosi
Rendah	Mean-3xSt.Dev s/d Mean-1xSt.Dev	< dapat memahami macam-macam emosi

## 2) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data normal atau tidak (Sugiono, 2008: 241). Formula yang digunakan adalah chi kuadrat:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

**Gambar 3.9** Chi Kuadrat

### Keterangan :

$X^2$  : nilai chi-kuadrat

$f_o$  : frekuensi hasil pengamatan

$f_e$  : frekuensi teoritik

## 3) Uji Homogenitas

Uji homegenitas data dilakukan untuk mengetahui data homogeny atau tidak (Sugiyono, 2008: 276). Formula yang digunakan adalah uji F:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

**Gambar 3.10** Formula Uji F

### Kriteria pengujian:

$F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data sampel homogeny

$F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka data sampel tidak homogeny

## I. Hipotesis Statistik

Untuk menghitung efektivitas perlakuan yang diberikan penelitian ini digunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 300):

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

**Gambar 3.11** Rumus Hipotesis

### Keterangan :

- Md : Mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test  
 Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi  
 N : Banyaknya subjek  
 df : atau db adalah N-1

Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut (*one tail*// pihak kanan):

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

**Gambar 3.12** Hipotesis Statistik (*One tail*)

### Keterangan :

- $\mu_1$  : Rata-rata *post test* (parameter/ukuran pada populasi)  
 $\mu_2$  : Rata-rata *pre test* (parameter/ukuran pada populasi)

**Kriteria pengujian hipotesis :**

Terima $H_0$	Jika $t_{hit} < t_{tabel}$
Tolak $H_0$	Jika $t_{hit} > t_{tabel}$

**Gambar 3.13** Kriteria pengujian hipotesis







