

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh penerapan teknik bermain peran (*role play*) dalam layanan bimbingan kelompok terhadap kemampuan komunikasi antarpribadi pada anak tunggal siswa SMA Diponegoro 1 Jakarta.

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

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

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Diponegoro 1 Jakarta yang memiliki alamat di Jl. Sunan Giri No.5, Rawamangun, Jakarta Timur.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Oktober s.d. Juli 2018. Dimulai pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- Tahap perencanaan : Oktober 2017
- Uji coba instrumen : Maret 2018
- Pre test : 5 Juni 2018

- Treatment : 1) Pertemuan 1: 16 Juli 2018  
2) Pertemuan 2: 18 Juli 2018  
3) Pertemuan 3: 19 Juli 2018  
4) Pertemuan 4: 22 Juli 2018  
5) Pertemuan 5: 24 Juli 2018  
6) Pertemuan 6: 25 Juli 2018
- Post test : 30 Juli 2018

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

### **1. Metode Penelitian**

Suatu penelitian dapat dikatakan berhasil dan dapat dipertanggungjawabkan apabila proses penelitiannya menggunakan metode yang tepat dan dengan sistematika yang baik. Untuk itu perlu suatu metode penelitian yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian *quasi experimental design*. Metode *quasi experimental design* merupakan salah satu bagian dari metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk

mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>1</sup>

## 2. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre test-posttest control group design*. Metode quasi eksperimen ini merupakan penelitian yang mirip dengan metode eksperimen namun lebih fleksibel karena tidak memasukkan subjek penelitian secara acak ke dalam kelompok penelitian.<sup>2</sup> Penelitian *pretest-posttest nonequivalent control group design* melibatkan dua kelompok, salah satu kelompok diberikan perlakuan sementara kelompok lainnya tidak diberikan perlakuan, atau biasa yang disebut dengan kelompok kontrol. Fungsi dari kelompok kontrol adalah untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan eksperimen dengan membandingkan hasil pelaksanaan eksperimen pada dua kelompok.

Pada desain ini kelompok eksperimen menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi pada anak tunggal. Desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h.114

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), h.57

<sup>3</sup> *Ibid*, h.59

KE	R1	X	R2
KK	R3	-X	R4

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

R1 : Pengukuran awal kelompok eksperimen

R2 : Pengukuran akhir kelompok eksperimen

R3 : Pengukuran awal kelompok kontrol

R4 : Pengukuran akhir kelompok kontrol

X : Perlakuan (*treatment*)

-X : Tanpa perlakuan (tanpa *treatment*)

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>4</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Diponegoro 1 Jakarta.

---

<sup>4</sup> *Ibid*, h.130

Jumlah populasi terjangkau yang berstatus sebagai anak tunggal berjumlah 38 orang siswa.

## 2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah suatu bagian dari suatu populasi.<sup>5</sup> Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel bertujuan atau *purposive sample*. Sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.<sup>6</sup> Untuk menentukan jumlah sampel, Sugiyono menjelaskan bahwa makin besar jumlah sampel mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka makin besar kesalahan generalisasi.<sup>7</sup> Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa yang memiliki komunikasi antarpribadi rendah dengan masing-masing jumlah anggota sampel 10 orang siswa untuk kelompok kontrol dan 10 orang siswa untuk kelompok eksperimen. Sugiyono menjelaskan bahwa untuk penelitian eksperimen sederhana, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10-20 orang.

Setelah dilakukan pre-test dengan menggunakan instrumen keterampilan komunikasi antarpribadi akan diukur hasil skor keterampilan

---

<sup>5</sup> Sugiyono, *op cit*, h.81

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *op cit*, h.112

<sup>7</sup> Sugiyono, *op cit*, h.126

komunikasi antarpribadi dan dimasukkan ke dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kategori dilakukan dengan terlebih dahulu menemukan skor rata-rata kelompok dengan rumus:<sup>8</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor tes

$N$  = jumlah responden

Selanjutnya menemukan skor standar deviasi yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:<sup>9</sup>

$$S = \frac{\sqrt{\sum(X - \bar{X})}}{N - 1}$$

Keterangan:

$S$  = Standar deviasi

$X$  = Skor

$\bar{X}$  = Rata-rata keseluruhan skor

$N$  = Jumlah responden

---

<sup>8</sup> Drummond, R.J., & Jones, K.D. "Assessment Procedures for Counselor and Helping Professionals 7 Edition" (New Jersey: Pearson Education, Inc., 2010), p.254

<sup>9</sup> *Ibid*, p. 250

Menentukan kategorisasi rendah, sedang dan tinggi pada subjek dapat diketahui dengan rumus, sebagai berikut:<sup>10</sup>

<b>Kriteria Pengelompokan</b>	<b>Kriteria</b>
$X > (\text{Mean} + \text{SD})$	Tinggi
$(\text{Mean} - \text{SD}) \leq X < \text{Mean} + \text{SD}$	Sedang
$X \leq (\text{Mean} - \text{SD})$	Rendah

  

Kategori	Rentang	Frekuensi
Tinggi	127-160	13
Sedang	125-126	1
Rendah	105-124	24

Berdasarkan hasil perhitungan pada populasi diperoleh 24 orang dengan kategori rendah. Dengan memperhatikan ukuran jumlah yang tepat untuk mengikuti proses bimbingan kelompok yaitu jumlah anggota yang terbatas sebanyak 10 orang siswa idealnya.<sup>11</sup> Maka peneliti memutuskan mengambil jumlah terbanyak yaitu 10 orang pada satu kelompok, sehingga untuk membentuk 2 kelompok bimbingan, peneliti memilih 20 orang responden untuk dijadikan sampel penelitian, yang terbagi 10 orang akan masuk ke dalam kelompok eksperimen dan 10 orang akan masuk ke dalam

<sup>10</sup> Azwar, Saifuddin, "Metode Penelitian", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.82

<sup>11</sup> Jacobs, Masson, Harvil & Schimmel, "Group counseling: Strategies and skill (7th ed.), (USA: Brooks/Cole, Cengage Learning, 2009), h. 165.

kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Jumlah anggota ini diambil berdasarkan pertimbangan untuk melihat pengaruh dan keefektifan jalannya proses kegiatan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role play* dalam kemampuan komunikasi antarpribadi pada anak tunggal di SMA Diponegoro 1 Jakarta.

## **E. Definisi Konseptual**

### **1. Komunikasi Antarpribadi**

Secara konseptual, komunikasi antarpribadi menurut Josep A Devito didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi antara dua orang yang sebelumnya sudah memiliki hubungan diantara keduanya. Pada proses komunikasi, terdapat saling menanggapi berbagai informasi dan umpan balik yang diterima secara nyata. Dilakukan baik secara verbal maupun non verbal serta memiliki beberapa tujuan tertentu.

### **2. Teknik Bermain Peran (Role Play)**

Secara konseptual, *role play* menurut Silberman didefinisikan sebagai metode belajar pengamatan (eksperensial) yang sangat bermanfaat. Metode ini bisa digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, mempraktikkan keterampilan, dan untuk merasakan atau mengalami. *Role play* adalah salah satu bentuk teknik-teknik di dalam melakukan layanan bimbingan kelompok. Penggunaan *role play* dalam bimbingan kelompok

terdiri dari tiga tahapan, meliputi tahapan pembukaan, tahapan inti dan tahapan penutup.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Komunikasi Antarpribadi**

Komunikasi antarpribadi adalah skor yang diperoleh peserta didik dari aspek keterbukaan, empati, dukungan, positifitas, dan kesetaraan melalui inventori komunikasi antarpribadi.

### **2. Bermain Peran (*Role Play*)**

*Role Play* merupakan metode layanan dalam bimbingan kelompok yang akan membantu siswa dalam mengeksplorasi perasaan, mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan tingkah laku. Pelaksanaan *role play* dilakukan melalui 3 tahap didalam layanan bimbingan kelompok meliputi tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Angket/Kuesioner**

Angket/kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket baku yang dikembangkan De Vito untuk mengukur kemampuan komunikasi antarpribadi. Angket ini menggunakan berbahasa Inggris. Untuk

memudahkan siswa mengisi angket, maka sebelum digunakan angket ini diterjemahkan oleh peneliti ke dalam bahasa Indonesia melalui Lembaga Pengembangan Bahasa Universitas Negeri Jakarta. Hasil terjemahan ini kemudian dilakukan uji ahli (*expert judgement*) dari pembimbing untuk memastikan layak tidaknya angket ini untuk digunakan dalam penelitian ini.

Angket ini terdiri dari 40 pertanyaan dan menggunakan skala Likert. Adapun rentang nilai angket ini menggunakan skala poin (4 = selalu; 3 = sering; 2 = kadang-kadang; 1 = jarang/tidak pernah). Hal ini dimaksudkan agar siswa mudah mengartikan dan merefleksikan perasaannya sendiri. Reliabilitas angket ini adalah 0,95.<sup>12</sup>

## **2. Kisi-kisi Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen komunikasi antarpribadi yang dikembangkan berdasarkan teori humanistik dari Joseph A DeVito, terdiri dari 5 komponen yaitu keterbukaan, empati, dukungan, positifitas dan kesetaraan yang terdiri dari 14 indikator.

---

<sup>12</sup> De Vito, J.A, "*The Interpersonal communication book (13th ed)*", (New York: Pearson, 2013), h. 117

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Komunikasi Antarpribadi**

Variabel	Aspek	Indikator
Komunikasi Antarpribadi	Keterbukaan	Bersedia untuk membuka diri
		Bereaksi secara jujur dalam merespon pesan orang lain
		Bertanggung jawab atas perasaan dan pikiran
	Empati	Mampu menunjukkan perasaan yang dirasakan orang lain secara verbal
		Mampu menunjukkan perasaan yang dirasakan orang lain secara nonverbal
	Dukungan	Dapat menjelaskan informasi secara deskriptif
		Mengemukakan pikiran dan perasaan secara terus terang
		Mampu memberikan respon secara sementara
	Positifan	Menyatakan sesuatu dalam bentuk positif
	Kesetaraan	Menempatkan diri setara dengan orang lain
		Menyadari akan adanya kepentingan yang berbeda
		Mengakui pentingnya kehadiran orang lain

Sebagai penunjang pengambilan data, maka observasi dilakukan selama kegiatan/treatment. Observasi akan lebih efektif jika informasi yang hendak diambil berupa kondisi atau fakta alami. Sebaliknya, instrumen observasi memiliki keterbatasan dalam menggali informasi yang berupa pendapat atau persepsi dari subyek yang diteliti.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara langsung dan terstruktur dalam proses bimbingan kelompok. Observasi dilakukan saat kegiatan berlangsung dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Observasi digunakan untuk mengungkap data yang tidak dapat diungkap oleh skala keterampilan komunikasi antarpribadi saat proses kegiatan/treatment. Adapun observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan penelitian berkenaan dengan perilaku manusia digunakan dan responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>13</sup> Hasil observasi dapat digunakan untuk penguat hasil penelitian dari skala keterampilan komunikasi antarpribadi.

## H. Uji Instrument

### 1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah (valid) atau tidaknya suatu kuesioner.<sup>14</sup> Suatu kuesioner dikatakan valid atau sah memiliki validitas tinggi. Sebaliknya kuesioner yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* melalui program SPSS 20.0 *for windows*. Untuk menentukan kuesioner itu valid atau tidak valid dapat dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan *product moment* (rhitung) dengan (rtabel).

---

<sup>13</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D) (Bandung: CV Alfabeta, 2015), h.78

<sup>14</sup> Arikunto, "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek" (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.211.

$$r_{xy} = \frac{n \Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{\sqrt{[n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2][n \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

$\Sigma_{xy}$  = Jumlah hasil perkalian skor total dan butir

$\Sigma_X$  = Jumlah skor item X

$\Sigma_Y$  = Jumlah skor item Y

N = Jumlah responden

Hasil  $r$  *Product Moment* tiap butir dikonsultasikan dengan  $r$  tabel  $r$  *Product Moment* dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika  $r_{xy} \geq r_{\text{tabel}}$ , maka item valid

Jika  $r_{xy} \leq r_{\text{tabel}}$ , maka item drop

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner komunikasi antarpribadi. Sebelum digunakan maka dilakukan uji validitas eksternal yaitu diuji coba kepada 30 siswa yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan subyek penelitian yaitu siswa SMA Negeri 22 Jakarta. Uji validitas yang dilakukan didapat hasil 35 item pernyataan yang valid dan 5 yang tidak valid. Item yang dianggap valid jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel.  $r$  tabel dengan  $n$  30 adalah sebesar 0.320 dengan taraf signifikansi 0.05%

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk.<sup>15</sup> Pengujian reliabilitas

---

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 221.

instrumen dalam penelitian ini menggunakan *Alpha Cronbach's* melalui program SPSS 20.0 *for windows*.

Uji reliabilitas pada kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui konsistensi responden dalam menjawab pernyataan-pernyataan. Uji reliabilitas ini dilakukan secara bersama-sama pada seluruh butir pernyataan dan hasilnya dapat dilihat pada nilai *Alpa Cronbach's*. Jika nilai  $\alpha > 0.60$ , maka konstruk pernyataan yang merupakan dimensi variabel dinyatakan reliabel. Tabel menunjukkan nilai Alpha Cronbach's sebesar  $0.847 > 0.60$  maka kuesioner ini reliabel.

## **I. Teknik Analisis Data**

### **1. Pengaktegorisian**

Peneliti menggunakan kajian kategorisasi jenjang terhadap keterampilan komunikasi antarpribadi kedalam bagian, yaitu rendah. Tujuan kategorisasi ini untuk menempatkan individu dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang telah di ukur, kemudian dinyatakan sebagai acuan norma dalam pengelompokan skor individu yang dikenai skala pada instrumen keterampilan komunikasi antarpribadi.

## 2. Pengujian Gain Ternormalisasi

Pengujian gain ternormalisasi dilakukan untuk melihat kualitas peningkatan skor sampel penelitian. Rumus yang digunakan untuk pengujian gain ternormalisasi adalah dengan menggunakan rumus Lei Bao sebagai berikut:

$$\text{Gain ternormalisasi (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Selanjutnya, hasil perhitungan gain ternormalisasi tersebut diinterpretasikan seperti yang dikemukakan Hake sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Klasifikasi Gain Ternormalisasi**

Kategori	Besar Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g < 0,7$
Rendah	$g < 0,3$

## 3. Uji Hipotesis

### a. Uji Hipotesis dengan Uji Paired Sampel T Test

Pada uji ini peneliti menggunakan uji Wilcoxon untuk melihat pengaruh perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji Paired Sampel T Test atau uji sampel berpasangan digunakan untuk mengetahui atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang

berpasangan(berhubungan). Peneliti menggunakan *SPSS for windows 20.0* Version. Dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. pemberian perlakuan dapat dikatakan signifikan jika taraf signifikansinya lebih dari 0,05. Sedangkan dapat dikatakan tidak sama jika taraf signifikansinya kurang dari 0,05.

#### **b. Uji Independen Sampel**

Pada uji ini peneliti menggunakan Mann Whitney untuk melihat pengaruh perlakuan atau menguji hipotesis penelitiannya, yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan Hipotesis nol ( $H_0$ ). Uji Independen sampel digunakan untuk menguji perbedaan dua sampel yang tidak berpasangan. Peneliti menentukan  $H_a$  nya yaitu bermain peran (*role play*) berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa. Sedangkan  $H_0$  nya bermain peran (*role play*) tidak berpengaruh dalam meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa. Adapun hipotesisnya sebagai berikut:

$H_a$  (Sig) = 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

$H_0$  (Sig) = 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak