

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami dan menerapkan kecerdasan interpersonal. Siswa yang dimaksud disini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMAN 5 Karawang, serta sejauh mana pengaruh penerapan metode *role play* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah.

##### B. Tempat dan Waktu Penelitian

###### 1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 5 Karawang

###### 2. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dari bulan Maret 2013 sampai dengan bulan Mei 2013

Tabel 3.1  
Waktu pelaksanaan penelitian

No	Kegiatan	Waktu
1	Studi pendahuluan	Maret 2013
2	Uji coba	23 April 2013
3	<i>Pre test</i>	02 Mei 2013
4	Materi	06 Mei 2013
5	Perlakuan I	13 Mei 2013
6	Perlakuan II	16 Mei 2013
7	Perlakuan III	21 Mei 2012
8	<i>Post test</i>	30 Mei 2012

### C. Metode Penelitian

#### 1. Metode penelitian

Sesuai dengan judul yang diajukan, yaitu penerapan metode *role play* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah, maka dapat dipahami bahwa metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan jenis eksperimen yang dilakukan adalah *Pre-Post eksperimen*. Menurut Sugiyono, metode penelitian *eksperimen* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang lain

dalam kondisi yang terkendali.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Arikunto penelitian *eksperimen* adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu.<sup>2</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa penelitian *eksperimen* adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan pada individu untuk mengetahui akibat dari perlakuan peneliti terhadap keterampilan individu yang diamati.

## 2. Desain penelitian

Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan *one group pre-test post-test design*.<sup>3</sup> Desain penelitian ini digunakan untuk meneliti pada satu kelompok penelitian dengan melakukan satu kali pengukuran di awal (*pre-test*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Desain ini dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Desain penelitian ini juga digunakan untuk menganalisa efek suatu

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h.107

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.3

<sup>3</sup> Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Jakarta: Alfabet, 2007)

perlakuan dengan kasus tunggal. Jadi, dalam penelitian ini kelompok yang dipakai berfungsi sebagai kelompok eksperimen sekaligus sebagai kelompok pembanding.

Tabel 3.2  
Desain *One Group Pre- Post test*



Keterangan :

$O_1$  = Pengukuran pertama, kecerdasan interpersonal siswa sebelum diberikan perlakuan.

$X$  = Pelaksanaan bimbingan klasikal dengan menggunakan metode *role play*.

$O_2$  = pengukuran kedua, kecerdasan interpersonal sesudah diberikan perlakuan.

#### D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>4</sup> Maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 5 Karawang yaitu sebanyak 16 kelas.

---

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

## 2. Sampel

Sampel yaitu sebagian atau wakil populasi yang di teliti.<sup>5</sup> Pemilihan kelas dilakukan dengan teknik penarikan *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.<sup>6</sup> Kelas yang diberikan perlakuan/ eksperimen adalah kelas XI IPA 1 dengan menggunakan keseluruhan subjek sebagai sampel.

## E. Prosedur pelaksanaan

Pelaksanaan perlakuan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Ada tiga tahap dalam melakukan kegiatan perlakuan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Tahap persiapan dilakukan untuk memperkenalkan teknik *role play* dan materi kecerdasan interpersonal. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Setelah itu, melakukan tahap pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan *pre-test* dan kegiatan perlakuan dengan jumlah 3 kali pertemuan. Kemudian, pada tahap akhir peneliti melakukan *pos-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Setiap pertemuan, peneliti melakukan kegiatan-kegiatan

---

<sup>5</sup> Ibid.,p.109

<sup>6</sup> Sugiyono., *Op Cit.*,p.120

yang berkaitan dengan perlakuan yang diberikan kepada siswa guna meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

Perencanaan *treatment* (layanan bimbingan klasikal dengan metode *role play*) untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah.

#### 1. Deskripsi umum

Perlakuan/ eksperimen dilaksanakan dalam bentuk layanan dasar bimbingan klasikal dengan menggunakan metode *role play*. Kegiatan *role play* menitikberatkan pada kegiatan mengikutsertakan siswa untuk memainkan peran dalam mendramatisirkan hubungan sosial seperti kecerdasan interpersonal. Layanan ini dirancang untuk menghadirkan peran-peran di dalam kelas, melalui peran-peran tersebut secara langsung siswa belajar untuk menerapkan kecerdasan interpersonal dalam kegiatan sehari-hari.

#### 2. Tujuan

Tujuan dari layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan metode *role play*, adalah:

- a) Membantu siswa memahami pengertian kecerdasan interpersonal.
- b) Membantu siswa memahami manfaat kecerdasan interpersonal.
- c) Membantu siswa memahami ciri-ciri kecerdasan interpersonal.

d) Membantu siswa menerapkan kecerdasan interpersonal yang sudah dimiliki olehnya.

### 3. Peran peneliti dan siswa

Dalam metode ini, peneliti adalah sebagai *fasiitator*, sedangkan siswa sebagai pemain (yang berperan) dan juga sebagai pengamat.

### 4. Keterampilan dan teknik

Dalam layanan ini peneliti harus memiliki keterampilan dalam mengarahkan siswa untuk memunculkan respon-respon yang diharapkan, kemudian membantu siswa dalam menarik kesimpulan.

### 5. Pelaksanaan

#### a) Tahap persiapan

Guru pembimbing menyiapkan materi mengenai kecerdasan interpersonal dan *role play*. Kemudian menyiapkan skema-skema yang akan diperankan siswa.

#### b) Tahap kegiatan

##### 1) Pemanasan kelompok atau memotivasi

Terdiri dari: mengidentifikasi atau mengenal masalah, menyatakan masalah secara *eksplisit*, menginterpretasikan cerita, mengungkapkan berbagai isu dan menjelaskan *role play*.

- 2) Memilih partisipan  
Terdiri dari: menganalisa peran dan memilih pemain peran.
- 3) Mengatur tempat  
Terdiri dari: mengatur peran, mengatur ulang peran, memahami situasi masalah.
- 4) Mempersiapkan pengamat  
Terdiri dari: memutuskan apa yang harus diperhatikan dan membuat catatan-catatan tugas pengamat.
- 5) Memerankan  
Terdiri dari: mulai bermain peran, mempertahankan peran, menghentikan peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi  
Terdiri dari: meninjau peran (peristiwa, posisi, dan realisasinya), mendiskusikan fokus utama dan mengembangkan peran selanjutnya.
- 7) Memerankan kembali  
Yaitu memerankan kembali peran yang sudah diperbaiki; mengusulkan langkah selanjutnya atau alternatif-alternatif perilaku.
- 8) Diskusi dan evaluasi



9) Membagi pengalaman dan menyimpulkan

Yaitu menghubungkan situasi yang ada dengan pengalaman dan masalah sekarang, memeriksa prinsip umum perilaku.

Berikut keterangan prosedur pelaksanaan metode *role play* dalam bentuk tabel:

Tabel 3.3

Prosedur pelaksanaan kegiatan bimbingan klasikal selama penelitian

Tahapan Kegiatan	Keterangan
- Pertemuan I	<i>Pre-test</i>
- Pertemuan II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperkenalkan metode <i>role play</i> dan kecerdasan interpersonal.</li> <li>- Tanya jawab</li> </ul>
- Pertemuan III	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas materi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Menghangatkan situasi</li> <li>- Melaksanakan <i>role play</i> dengan indikator kecerdasan interpersonal pertama yaitu kemampuan memahami orang lain dan merangkul mereka.</li> <li>- Diskusi dan tanya jawab.</li> <li>- Memerankan kembali</li> <li>- Pembahasan</li> </ul>
- Pertemuan IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas materi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Melaksanakan <i>role play</i> dengan indikator kecerdasan interpersonal kedua yaitu menolong dan membantu sesama</li> <li>- Diskusi dan tanya jawab</li> <li>- Memerankan kembali</li> <li>- Pembahasan</li> </ul>
- Pertemuan V	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas materi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Melaksanakan <i>role play</i> dengan indikator kecerdasan interpersonal ketiga yaitu kemampuan memimpin.</li> <li>- Diskusi dan tanya jawab</li> <li>- Memerankan kembali</li> <li>- Pembahasan</li> </ul>
- Pertemuan VI	<i>Post-test</i>

## F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting dalam suatu penelitian, karena data yang diperoleh digunakan untuk menguji hipotesis yang akan dirumuskan. Untuk mendapatkan data yang diharapkan dalam pelaksanaan eksperimen maka diperlukan instrumen yang didasarkan pada teori-teori dalam kajian teoritik yang ada. Dari teori-teori tersebut, ditentukan indikator-indikator mana yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa tes kecerdasan interpersonal dalam bentuk skala likert yang memiliki rentang dari selalu sampai tidak pernah.

Tabel 3.4  
Kategorisasi

<b>KATEGORI</b>	<b>RUMUS</b>
Rendah	$M - 1 SD > X$
Sedang	$M - 1 SD \text{ s/d } M + 1 SD$
Tinggi	$M + 1 SD < X$

### 1. Definisi konseptual variabel

Secara konseptual, penerapan dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur atau

teori tertentu pada situasi tertentu. Seseorang menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberikan contoh, menggunakan, mengaplikasi, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi mana yang sama.

Secara konseptual kecerdasan interpersonal adalah suatu kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menguntungkan.

Sedangkan secara konseptual metode *role play* dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti menguraikan sebuah masalah, memeragakan, dan mendiskusikan masalah tersebut.

## 2. Definisi operasional variabel

Secara operasional, penerapan/ aplikasi merupakan proses dalam menentukan, menerapkan, menyesuaikan, membiasakan, mencegah, penggunaan, menilai, mengemukakan, memecahkan dan lain sebagainya.

Penerapan metode *role play* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal meliputi kemampuan memahami orang lain dan merangkul mereka, kemampuan menolong dan membantu sesama dan kemampuan memimpin.

## 3. Kisi-kisi instrument

Tabel 3.5

Kisi-kisi instrumen kecerdasan interpersonal sebelum validitas

INDIKATOR PENERAPAN	KECERDASAN INTERPERSONAL					
	MEMAHAMI ORANG LAIN DAN MERANGKUL MEREKA		MENOLONG DAN MEMBANTU SESAMA		KEMAMPUAN MEMIMPIN	
	+	-	+	-	+	-
MENENTUKAN	41;43	16;40	50	42	23	4
MENERAPKAN	13;35	24	2	15	22	60
MENYESUAIKAN	1	48	18	59	33	7
MEMBIASAKAN	38		26		25;29	5
MENCEGAH		17				
MENGGUNAKAN	54	39	44	6	52	
MENILAI	12	11;31	57	10;49		27;51
MENGEMUKAKAN	58	20;21	55	53		39
MEMECAHKAN	30	37	8		19	
MELAKUKAN	28;;47	14;34; 36;56	3;9	32;46	45	
TOTAL	12	15	10	9	8	7
	+	31		-	31	

#### 4. Uji coba

Uji coba dilakukan pada 48 siswa kelas XI IPA 2 SMA N 5 Karawang dengan jumlah item 60 item.

#### 5. Uji validitas

Instrumen yang valid adalah instrumen yang mampu mengukur apa yang diinginkan.<sup>77</sup> Pengujian validitas butir yang digunakan dalam penelitian adalah rumus *product moment*.

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

N= sampel

X= skor item yang diperoleh

Y= skor total tiap sampel untuk seluruh item

Berdasarkan uji validitas diperoleh hasil jumlah item yang valid sebanyak 45 butir. Butir yang valid adalah no 1, 2, 3, 5, 6, 7,8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 41, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57 dan 60, terdiri dari 22 item positif dan 23 item negatif. Berdasarkan

<sup>77</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002),p. 173

butir-butir yang valid digunakan sebanyak 44 butir item untuk *pre-test* (22 item positif dan 22 item negatif).

Tabel 3.6

Kisi-kisi penerapan kecerdasan interpersonal setelah validitas

INDIKATOR PENERAPAN	KECERDASAN INTERPERSONAL					
	MEMAHAMI ORANG LAIN DAN MERANGKUL MEREKA		MENOLONG DAN MEMBANTU SESAMA		KEMAMPUAN MEMIMPIN	
	+	-	+	-	+	-
MENENTUKAN		14	37			
MENERAPKAN	11;29	19	2	13	18	44
MENYESUAIKAN	1	23	15		27	6
MEMBIASAKAN	43		21		20	4
MENGGUNAKAN		31		5		
MENILAI	10	9;25		8;36	32	22;38
MENGEMUKAKAN		17	40;41	39		
MEMECAHKAN	24		7		16	
MELAKUKAN	30;35	12;28; 42	3	26;34	33	
TOTAL	8	10	8	7	6	5
	+	22		-	22	

## 6. Uji reliabilitas

Pada suatu item agar ketetapan (konsistensi) nilai yang diperoleh dapat digunakan pada kesempatan yang berbeda dengan tes yang sama ataupun item yang ekuivalen. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbach*.<sup>8</sup>

$$r = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right]$$

Keterangan :

r = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pernyataan yang valid

$S_t^2$  = varians total

$S_i^2$  = jumlah varians butir

Setelah didapatkan hasil penghitungan dengan rumus *alpha cronbach*, nilai reliabilitas berdasarkan ukuran sampel yang dikatakan signifikan jika korelasi signifikan terkecil pada tingkat 0,05 adalah  $\geq 0,63$ .<sup>9</sup> Nilai Reliabilitas yang diperoleh setelah dilakukan uji validitas pada uji instrumen berdasarkan

<sup>8</sup> *Ibid*, p.275

<sup>9</sup> Anne Anastasi dan Susan Urbina. *Tes Psikologi*. (Jakarta: Indeks, 2007)p.100



penghitungan rumus sebesar 0,9, sehingga dapat dikatakan instrumen penelitian reliabel.

## G. Teknik Analisa Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan rumus *Chi Kuadrat*, yaitu sebagai berikut:<sup>10</sup>

Rumus :

$$\chi^2 = \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan :

$\chi^2$  : Chi Kuadrat hitung

fo : Jumlah banyaknya nilai pada penelitian

fh : Frekuensi yang diharapkan

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel memiliki kesaaman atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan rumus uji F, yaitu sebagai berikut:<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Sugiono, 2008: p. 244

<sup>11</sup> Sudjana, 1996 p. 250

Rumus :

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

a) Hipotesis Statistik

- $H_0 : \mu_1 > \mu_2$  : Tidak ada pengaruh antara penerapan metode *role play* terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal dalam pergaulan di sekolah.
- $H_0 : \mu_1 < \mu_2$  : Adanya pengaruh antara penerapan metode *role play* terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal dalam pergaulan di sekolah.

H. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan *role play* terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah. Untuk menganalisis, hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*, maka rumusnya adalah sebagai berikut:<sup>12</sup>

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

---

<sup>12</sup> Arikunto, 2002.p.276

Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test

$\sum x^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subjek