

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian adalah SD Negeri Harapan 1-2 Bandung yang terletak di Jalan Pak Gatot Raya Bandung. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Harapan Bandung 1-2 Tahun Ajaran 2013/2014.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010). Secara spesifik, sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV yang ditentukan dengan teknik penentuan sampel secara acak (*random sampling*). Adapun pertimbangan dalam menentukan populasi dan sampel pada penelitian di SDN Harapan 1-2 adalah sebagai berikut.

1. Siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam rentang usia anak yaitu usia 9-10 tahun, anak sedang mengalami masa transisi di sekolah, yaitu masa peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi sehingga siswa tersebut di tuntut untuk memiliki kemampuan menyesuaikan diri yang baik.
2. Siswa kelas IV merupakan kelas tinggi. Pada tahap ini anak masih bergantung pada orang tuanya.
3. Siswa yang memiliki penyesuaian diri dengan katagori rendah, sedang dan batas nilai penyesuaian diri terbawah pada kategori tinggi.

Sukmadinata (2005:100), yaitu “apabila populasi di bawah 100 dapat dipergunakan sampel sebesar 15% - 50 % dari jumlah populasi”. Adapun cara menghitung besarnya sampel untuk mengukur proporsi dengan derajat akurasi

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada tingkatan yang signifikan adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$d^2 = Z \times \sqrt{\frac{p \times q}{n} \times \sqrt{\frac{N - n}{N - 1}}}$$

Gambar 3.1
Gambar Rumus Pengambilan Sampel

(Arjatmo, 1979; Zuriah, 2009: 131)

Keterangan:

- d = penyimpangan terhadap populasi atau derajat ketepatan yang diinginkan
- Z = standar deviasi normal, biasanya ditentukan pada 1,95 atau 2,0 yang sesuai dengan derajat kemaknaan 95%
- p = proporsi untuk sifat tertentu yang diperkirakan terjadi pada populasi. Apabila tidak diketahui proporsi tersebut, maka $p = 0,05$
- q = $1,0 - p$

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

N = besarnya populasi

n = besarnya sampel

Untuk Sampel penelitian peserta didik yang memperoleh intervensi dipilih sebanyak 20 peserta didik berdasarkan standar kelompok ideal dengan jumlah anggota pada setiap kelompok 5-10 anggota.

B. Pendekatan, Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Weak Experiments* (Pra-Eksperimen) yaitu metode penelitian eksperimen yang desain dan perlakuannya seperti eksperimen tetapi tidak ada pengontrolan variabel sama sekali (Sukmadinata, 2005). Metode pra-eksperimen adalah suatu metode penelitian yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2010: 109)

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan kebenaran generalisasi prediktif teori tersebut. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu untuk mendapatkan angka secara numerikal (Creswell, 2010:1-2). Maka penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang di gunakan untuk menungkap data-data

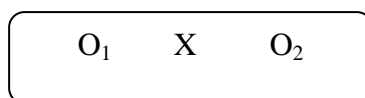
Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian melalui pendekatan penyebaran angket, penggunaan pedoman obsevasi dan pedoman wawancara yang diberikan kepada kepala sekolah dan guru.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain satu kelompok subjek (*one group pre-post design*). Desain satu kelompok subjek (*one group pre-post design*) adalah eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok kontrol, dengan alasan bahwa pre-test memberikan landasan untuk membuat komparasi perubahan yang dialami oleh subjek yang sama sebelum dan sesudah dilaksanakan eksperimen *treatment* (Arikunto (2010: 212).



Gambar 3.2
Desain Penelitian

Keterangan :

X : Permainan Kelompok

O₁ : Penyesuaian Diri

O₂ : Peningkatan Penyesuaian Diri

Dimana O₁ adalah hasil pengukuran yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*), X adalah pemberian perlakuan (*treatment*), dan adalah hasil pengukuran setelah pemberian perlakuan (*treatment*).

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel pada penelitian ini terdapat dua variabel utama, yakni Penyesuaian diri dan permainan kelompok. Adapun uraian definisi operasional variabel adalah sebagai berikut.

1. Penyesuaian Diri

Penyesuaian diri dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa Kelas IV SD Negeri Harapan 1-2 Bandung dalam menyelaraskan diri dengan tuntutan sekolah dan lingkungan sekitarnya agar dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dapat menghadapi persoalan-persoalan di lingkungan sekolah.

Schneiders (1964:51) mendefinisikan penyesuaian sebagai proses yang meliputi respon mental dan perilaku yang merupakan usaha individu untuk mengatasi dan menguasai kebutuhan-kebutuhan dalam dirinya, ketegangan-ketegangan, frustrasi, dan konflik-konflik agar terdapat keselarasan antara tuntutan dari dalam dirinya dengan tuntutan atau harapan dari lingkungan di tempat ia tinggal.

Secara Operasional yang dimaksud penyesuaian dalam penelitian merupakan keseluruhan dari aspek-aspek dan indikator-indikator penyesuaian diri siswa di sekolah. Adapun aspek-aspek dan indikatornya adalah sebagai berikut.

a) Terhindar dari ekspresi emosi yang berlebih-lebihan

Penyesuaian diri yang normal; ditandai tidak ada emosi yang berlebihan dan tidak terdapat gangguan dalam hal emosi. Individu yang memiliki kontrol emosi yang baik, maka dapat mengatasi situasi yang baik. Sebaliknya individu yang kurang tanggap atau terlalu berlebihan dalam menanggapi sesuatu atau situasi tertentu akan menunjukkan kontrol emosi

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang tidak baik dan mengarah pada penyesuaian diri yang buruk. Adapun indikatornya adalah mampu mengendalikan amarah, mampu mengekspresikan emosi secara wajar.

b) Terhindar dari mekanisme-mekanisme psikologis

Individu yang dapat memberi reaksi yang wajar terhadap masalah yang dihadapi. Seseorang yang ketika menghadapi masalah akan melakukan rasionalisasi, proyeksi, dan kompensasi, maka individu tersebut dapat dikatakan memiliki penyesuaian diri yang buruk. Indikatornya adalah mampu menghadapi permasalahan di sekolah, bertanggung jawab terhadap masalah yang dimiliki.

c) Terhindar dari perasaan frustrasi

Penyesuaian diri yang normal ditandai dengan tidak ada frustrasi yang dapat membuat individu mengalami kesulitan untuk bereaksi secara wajar terhadap situasi atau masalah yang dihadapi. Indikatornya adalah terhindar dari kekecewaan, tidak mudah putus asa.

d) Memiliki pertimbangan dan pengarahan diri yang rasional

Memiliki pertimbangan rasional, yaitu mampu memecahkan dan mengarahkan diri sesuai dengan keputusan yang diambil. Indikatornya mampu menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi, mampu menjaga sikap dan sopan santun.

e) Memiliki kemampuan untuk belajar

Mampu belajar, mampu mengembangkan dirinya, khususnya yang berkaitan dengan upaya memenuhi kebutuhan atau mengatasi masalah. Sejumlah perkembangan yang berkaitan dengan cara individu belajar

mengatasi situasi tanpa menimbulkan konflik, frustrasi dan stres. Melalui belajar secara terus menerus individu akan mengembangkan kualitas diri, terutama dalam menghadapi tuntutan hidup sehari-hari. Indikatornya berprestasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, memiliki motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

f) Mampu memanfaatkan terkait pengalaman masa lalu

Bercermin dari masa lalu baik yang terkait dengan keberhasilan maupun kegagalan untuk mengembangkan kualitas hidup yang lebih baik. Jika individu tidak mampu memanfaatkan pengalamannya maka individu tersebut akan kesulitan untuk menghadapi situasi dan kondisi yang sama. Indikatornya adalah dapat mengambil hikmah dari setiap kejadian, memiliki sikap optimis terhadap masa depan.

g) Bersikap objektif dan realistis

Kegagalan dalam menilai kualitas diri yang tidak terlepas dari perasaan curiga akan mempersulit individu dalam bereaksi secara normal dalam situasi dengan dihadapi. Indikatornya adalah mengetahui kekuatan dan menerima keterbatasan diri, memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan di sekolah.

2. Permainan Kelompok

Teknik permainan kelompok merupakan teknik yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengembangkan penyesuaian diri siswa kelas IV SD Negeri Harapan 1-2 Bandung. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rusmana (2009) yakni, melalui permainan kelompok siswa-siswa belajar mengenal

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dirinya, mereka belajar karena mereka dipersilahkan berkomunikasi dengan bahasa mereka, belajar mendengar dan mengamati persepsi konselor dan siswa-siswa lain terhadap mereka. Siswa-siswa belajar bahwa menjadi seseorang dengan jati diri mandiri bukan hanya dianjurkan dan diterima melainkan juga dinilai dengan penghargaan. Selain itu permainan merupakan hubungan dinamik antara terapis-siswa melalui permainan sehingga mereka mampu mengeksplorasi dan mengekspresikan diri. Sebagai konselor tentu harus memanfaatkan situasi ini untuk mengeksplor dan mengembangkan kemampuan penyesuaian diri siswa di sekolah.

Proses pelaksanaan permainan kelompok pada penelitian ini dilakukan melalui permainan di dalam dan di luar ruangan/di lapangan. Permainan kelompok yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan aspek dan indikator penyesuaian diri.

Mekanisme pelaksanaan permainan kelompok ini terdiri atas empat langkah kegiatan yaitu; a) Eksperientasi, b) Identifikasi, c) Analisis, d) Generalisasi.

D. Pengembangan Instrumen dan Program Permainan Kelompok untuk Mengembangkan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar

1. Proses Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ialah angket dengan

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan skala Guttman. Melalui skala Guttman, data yang diharapkan berada dalam ukuran yang jelas (tegas) dan konsisten terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2010:139)

Instrumen yang dibuat berupa angket disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat, kemudian jawaban item pernyataan penyesuaian diri siswa dalam bentuk “YA” atau “TIDAK”. Jawaban “Ya” untuk pernyataan yang sesuai dengan diri siswa sedangkan jawaban “Tidak” untuk pernyataan yang tidak sesuai dengan diri siswa. Adapun format penilaian angket dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Format Penilaian Angket

Pernyataan	Ya	Tidak
Positif (+)	1	0
Negatif (-)	0	1

a. Penyusunan Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap tingkat penyesuaian diri siswa sekolah dasar dikembangkan dari definisi operasional variable penelitian. Sebelum angket diberikan kepada responden, kisi-kisi instrumen ini di *judgement* oleh 3 pakar bimbingan dan konseling. Adapun kisi-kisi instrumen penyesuaian diri siswa sekolah dasar sebelum *judgement* tersaji pada tabel sebagai berikut.

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar
Sebelum *Judgement*

Aspek	Indikator	Nomor Item		Σ
		(+)	(-)	
1. Mampu mengontrol emosi	a. Mampu mengendalikan amarah	(1,2)	(3,4)	4
	b. Mampu mengekspresikan emosi secara wajar	(5,6)	(7,8)	4
2. Mampu mengatasi mekanisme psikologis	a. Mampu menghadapi permasalahan di sekolah	(9)	(10,11,12)	4
	b. Bertanggung jawab terhadap masalah yang dimiliki	(13)	(14,15,16)	4
3. Mampu mengatasi frustrasi	a. Terhindar dari kekecewaan	(17)	(18,19)	3
	b. Tidak mudah putus asa	(20)	(21,22)	3
4. Memiliki pertimbangan dan pengarahan diri yang rasional	a. Mampu menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi	(23)	(24,25,26)	4
	b. Mampu menjaga sikap dan sopan santun	(27,28)	(29)	3
5. Memiliki kemampuan untuk belajar	a. Berpretasi dalam kegiatan	(30)	(31,32,33)	4

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	pembelajaran di kelas			
	b. Memiliki motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar di sekolah	(34,35)	(36)	3
6. Mampu memanfaatkan pengalaman masa lalu	a. Dapat mengambil hikmah dari setiap kejadian	(37,38)	(39)	3
	b. Memiliki sikap optimis terhadap masa depan	(40,41)	(42)	3
7. Bersikap objektif dan realistik	a. Mengetahui kekuatan dan menerima keterbatasan diri	(43,44)	(45)	3
	b. Memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan di sekolah	(46,47)	(48,49)	4
Total				49

Adapun kisi-kisi instrumen penyesuaian diri siswa sekolah dasar setelah *judgement* tersaji pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar
Setelah *Judgement*

Aspek	Indikator	Nomor Item		Σ
		(+)	(-)	
1. Mampu mengontrol emosi	a. Mampu mengendalikan amarah	(1,2)	(16)	3
	b. Mampu mengekspresikan emosi secara wajar	(50)	(3,7)	3
2. Mampu mengatasi mekanisme	a. Mampu menghadapi permasalahan di sekolah	(4,12)	(10,11)	4

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

psikologis				
	b. Bertanggung jawab terhadap masalah yang dimiliki	(5,8,14)	(15)	4
3. Mampu mengatasi frustrasi	a. Terhindar dari kekecewaan	(17)	(18,19)	3
	b. Tidak mudah putus asa	(20)	(21,22)	3
4. Memiliki pertimbangan dan pengarahannya diri yang rasional	a. Mampu menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi	(23)	(24,25,26)	4
	b. Mampu menjaga sikap dan sopan santun	(6,27)	(28,29)	4
5. Memiliki kemampuan untuk belajar	a. Berprestasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas	(13,30)	(31,32,33)	5
	b. Memiliki motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar di sekolah	(34,35,43)	(36)	4
6. Mampu memanfaatkan pengalaman masa lalu	a. Dapat mengambil hikmah dari setiap kejadian	(37,38)	(39)	3
	b. Memiliki sikap optimis terhadap masa depan	(40,41)	(42)	3
7. Bersikap objektif dan realistis	a. Mengetahui kekuatan dan menerima keterbatasan diri	(44)	(45)	2
	b. Memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan di sekolah	(9,46,47)	(48,49)	5
Jumlah				50

b. Uji Coba Instrumen

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1) Uji Validitas Rasional

Uji validitas yang dilakukan terdiri atas uji validitas rasional dan empiris. Uji validitas rasional bertujuan untuk mengetahui tingkat keayakan instrumen dari segi bahasa, konstruk dan isi. Uji validitas rasional dilakukan dengan meminta pendapat dosen ahli, kemudian penilaian dosen ahli dilakukan dengan memberikan penilaian pada setiap item dengan kualifikasi Memadai (M) dan Tidak Memadai (TM). Item yang diberi nilai M menyatakan bahwa item tersebut bisa digunakan, dan item yang diberi nilai TM menyatakan dua kemungkinan yaitu item tersebut tidak bisa digunakan atau diperlukan revisi pada item tersebut.

Langkah selanjutnya dilakukan Uji keterbacaan item yaitu dilakukan kepada lima orang siswa kelas IV SD, dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Setelah itu untuk pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami kemudian direvisi dan kemudian dilakukan uji validitas.

2) Uji Validitas Empiris

Uji validitas alat pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur". Semakin tinggi nilai validasi maka menunjukkan semakin valid instrumen yang akan digunakan, Sugiyono (2010: 267).

Untuk menguji setiap item pernyataan maka dilakukan perhitungan statistik dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2007* pada rumus korelasi *point biserial* sebagai berikut.

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan. :

M_p = Rata-rata siswa yang menjawab benar

M_t = Rata-rata total

S_t = Standar Deviasi Total

p = Proporsi untuk orang yang menjawab benar

$q = 1 - p$

(Sudjana, 2005)

Berdasarkan pengolahan data, hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 50 item pernyataan dari angket penyesuaian diri siswa terdapat 39 item pernyataan yang valid dan 11 item pernyataan yang tidak valid. (Hasil perhitungan validitas terlampir). Berikut disajikan item-item pernyataan setelah validasi.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Penyesuaian Diri Siswa

Signifikansi	No.Item	Jumlah
Valid	2,4,5,7,6,8,9,10,11,13,15,16,18,20,21,22,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,42,43,44,46,47,48,49	39
Tidak Valid	1,3,12,14,17,19,23,24,41,45,50	11
	Jumlah	50

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun kisi-kisi instrumen penyesuaian diri siswa sekolah dasar setelah uji coba tersaji pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar
Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	Nomor Item		Σ
		(+)	(-)	
8. Mampu mengontrol emosi	c. Mampu mengendalikan amarah	(2)	(16)	2
	d. Mampu mengekspresikan emosi secara wajar		(7)	1
9. Mampu mengatasi mekanisme psikologis	c. Mampu menghadapi permasalahan di sekolah	(4)	(10,11)	3
	d. Bertanggung jawab terhadap masalah yang dimiliki	(5,8)	(15)	3
10. Mampu mengatasi frustrasi	c. Terhindar dari kekecewaan		(18)	1
	d. Tidak mudah putus asa	(20)	(21,22)	3
11. Memiliki pertimbangan dan pengarah diri yang rasional	c. Mampu menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi		(25,26)	2
	d. Mampu menjaga sikap dan sopan santun	(6,27)	(28,29)	4
12. Memiliki kemampuan untuk belajar	c. Berpretasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas	(13,30)	(31,32,33)	5
	d. Memiliki motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar di sekolah	(34,35,43)	(36)	4

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

13. Mampu memanfaatkan pengalaman masa lalu	c. Dapat mengambil hikmah dari setiap kejadian	(37,38)	(39)	3
	d. Memiliki sikap optimis terhadap masa depan	(40)	(42)	2
14. Bersikap objektif dan realistik	c. Mengetahui kekuatan dan menerima keterbatasan diri	(44)		1
	d. Memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan di sekolah	(9,46,47)	(48,49)	5
Jumlah				39

3) Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen menunjukkan instrumen penelitian dapat dipercaya atau derajat keajegan (konsistensi) skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda. Arikunto (2006: 178) mengungkapkan “suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat data karena instrumen tersebut sudah baik”. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya, karena berapa kali pun data diambil hasilnya akan tetap sama.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah rumus *Alpha Cronbach* dengan memanfaatkan program *Microsoft Office Excel 2007*. Pengujian reliabilitas alat pengumpul data menggunakan rumus Koefisien *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Salamah Mutiara
Teknik Permukiman
sekolah dasar

ristik penyesuaian diri siswa

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi tes

(Sudjana, 2005)

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan klasifikasi rentang koefisien reliabilitas disajikan pada Tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6
Tabel Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
0,000 – 0,199	Sangat rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi

(Arikunto, 2010:319)

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 39 item pernyataan, menunjukkan koefisien reliabilitas (konsistensi internal) instrumen penyesuaian diri sebesar 0.9116 artinya , tingkat korelasi dan derajat instrumen penyesuaian diri berada pada kategori sangat tinggi.

2. Proses Pengembangan Program Permainan Kelompok untuk Mengembangkan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar

a. Perancangan dan Pengembangan

Perencanaan program meliputi *need assment* berdasarkan gambaran umum penyesuaian diri siswa sekolah dasar yang didapatkan dari instrument penyesuaian diri siswa berdasarkan aspek dan indikator. Sasaran program bimbingan pribadi sosial untuk mengembangkan penyesuaian diri siswa yaitu peserta didik kelas IV SDN Harapan 1-2 Bandung tahun ajaran 2013/2014.

Program dirancang untuk membantu peserta didik agar dapat lebih mengembangkan penyesuaian diri lebih baik. sehingga pada saat di kelas siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Selanjutnya program hipotetik permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuin diri siswa sekolah dasar di validasi oleh tiga dosen Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Adapun yang menjadi penilaiannya yaitu rasional, deskripsi kebutuhan, tujuan, sasaran, kompetensi pelaksana program, rencana operasional, pengembangan satuan layanan dan evaluasi.

- 1) Program sebelum *judgement* (terlampir)
- 2) Program setelah *judgement* (terlampir)

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan program dilakukan sesuai dengan rancangan operasional yang telah disusun dan divalidasi. Pelaksanaan program dilakukan selama satu bulan sesuai dengan rancangan yang sudah disusun.

c. Evaluasi

Evaluasi program meliputi komponen evaluasi proses, dan evaluasi hasil.

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Teknik pengumpulan data melalui angket adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010 :151). Penelitian menggunakan skala *guttment* dalam pengumpulan datanya. Dalam pengumpulan data terlebih dahulu menentukan sumber data, kemudian jenis data, teknik pengumpulan data, dan instrumen yang digunakan. Teknik pengumpulan data secara lengkap dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7
Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1.	Peserta didik	Kemampuan penyesuaian diri	<i>Pre test dan Post test</i>	Angket

F. Prosedur Pengolahan Data

Pada penelitian ini telah dirumuskan tiga pertanyaan penelitian pada rumusan masalah. Secara berurutan masing-masing pernyataan akan dijawab dengan cara sebagai berikut.

1. Pertanyaan penelitian mengenai gambaran profil penyesuaian diri siswa Kelas IV SDN Harapan 1-2 Bandung, dijawab dengan cara mengelompokkan penyesuaian diri siswa ke dalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

rendah. Pengkatagorian tersebut dilakukan dengan mengubah skor mentah menjadi skor matang, Tahapan-tahapan yang ditempuh dalam menentukan siswa ke dalam tiga kategori tersebut adalah sebagai berikut.

a. Menentukan *Z Score*, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Z_{Score} = \frac{x - \bar{x}}{s_d}$$

Keterangan :

x = skor responden yang hendak diubah menjadi skor T

\bar{x} = rata-rata skor kelompok

s = standar deviasi skor kelompok

(Azwar, 2011:156)

b. Data instrumen ditransformasikan ke dalam data interval, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$T = 50 + 10 \times Z$$

Keterangan :

Skor T = Skor matang yang dicari

50 = konstanta nilai tengah sebagai rata-rata

10 = konstanta standar deviasi

(Azwar, 2011:109)

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.8
Kualifikasi Keterampilan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar

Skor	Kategori	Keterangan
>=50	Tinggi	Siswa pada kategori tinggi menunjukkan telah mempunyai keterampilan penyesuaian diri yang baik. Artinya siswa mampu terhindar dari ekspresi emosi yang berlebih-lebihan, terhindar dari mekanisme-mekanisme psikologis, terhindar dari perasaan frustrasi, memiliki pertimbangan dan pengarahan diri yang rasional, memiliki kemampuan untuk belajar, mampu memanfaatkan terkait pengalaman masa lalu, dan bersikap objektif dan realistik untuk kebutuhan dan masalah.
50 <	Rendah	Siswa pada kategori rendah menunjukkan belum mencapai keterampilan perkembangan penyesuaian diri yang baik. Artinya siswa belum mampu terhindar dari ekspresi emosi yang berlebih-lebihan, terhindar dari mekanisme-mekanisme psikologis, terhindar dari perasaan frustrasi, memiliki pertimbangan dan pengarahan diri yang rasional, memiliki kemampuan untuk belajar, mampu memanfaatkan terkait pengalaman masa lalu, dan

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		bersikap objektif dan realistis untuk kebutuhan dan masalah.
--	--	--

2. Pertanyaan penelitian kedua mengenai rancangan program dengan teknik bimbingan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian diri siswa sekolah dasar. Adapun rancangan operasional program tersebut terdapat pada Tabel 3.9 berikut.

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.9
Rancangan Operasional Permainan Kelompok Untuk
Mengembangkan Penyesuaian Diri Siswa Kelas IV
SDN Harapan 1-2 Bandung

	Aspek	Tujuan	Permainan	Indikator Keberhasilan
1	Mampu mengontrol emosi	1. Membantu siswa agar mampu mengendalikan amarah 2. Membantu siswa agar mampu mengekspresikan emosi secara wajar	Balon emosi	1. Siswa mampu mengendalikan amarah 2. Siswa mampu mengekspresikan emosi secara wajar
2	Mampu mengatasi mekanisme psikologis	1. Membantu siswa agar mampu menghadapi permasalahan di sekolah 2. Membantu siswa agar bertanggung jawab terhadap masalah yang dimiliki	Susun Kata	1. Siswa mampu menghadapi permasalahan di sekolah 2. Siswa mampu bertanggung jawab terhadap masalah yang dimiliki
3	Mampu mengatasi frustrasi	1. Membantu siswa agar terhindar dari kekecewaan 2. Membantu siswa agar tidak mudah putus asa	Transfer Karet	1. Siswa mampu terhindar dari kekecewaan 2. Siswa tidak mudah putus asa
4	Memiliki pertimbangan	1. Membantu siswa agar mampu	Kapal karam	1. Siswa mampu menemukan solusi

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	dan pengarahan diri yang rasional	menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi 2. Membantu siswa agar mampu menjaga sikap dan sopan santun		untuk masalah yang dihadapi 2. Siswa mampu menjaga sikap dan sopan santun
5	Memiliki kemampuan untuk belajar	1. Membantu siswa agar berprestasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas 2. Membantu siswa agar memiliki motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar di sekolah	Kami suka semua pelajaran	1. Siswa mampu berprestasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas 2. Siswa mampu memiliki motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar di sekolah
6	Mampu memanfaatkan pengalaman masa lalu	1. Membantu siswa agar dapat mengambil hikmah dari setiap kejadian 2. Membantu siswa agar memiliki sikap optimis terhadap masa depan	"masa depanku, keputusanku..."	1. Siswa dapat mengambil hikmah dari setiap kejadian 2. Siswa memiliki sikap optimis terhadap masa depan
7	Bersikap objektif dan realistis	1. Membantu siswa agar mengetahui kekuatan dan menerima keterbatasan diri 2. Membantu siswa	Pohon harapan	1. Siswa mampu mengetahui kekuatan dan menerima keterbatasan diri 2. Siswa memiliki

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		agar memiliki kesadaran akan pentingnya peraturan di sekolah		kesadaran akan pentingnya peraturan di sekolah
--	--	--	--	--

3. Pertanyaan penelitian ketiga mengenai keefektifan teknik bimbingan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian diri siswa sekolah dasar. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan kelompok, maka terdapat tahapan-tahapan yang ditempuh adalah sebagai berikut.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah normal atau tidaknya distribusi data. Pengujian normalitas ini menggunakan bantuan *software SPSS versi 20 for windows* dengan uji statistik *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji normalitas tersebut digunakan untuk menentukan metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian. Jika setelah di uji data berdistribusi normal, maka statistik yang digunakan adalah parametrik, dan jika data yang dihasilkan berdistribusi tidak normal, maka statistik yang digunakan adalah non parametrik.

Adapun hipotesis uji normalitas skor *pre-test* dan *post-test* penyesuaian diri siswa adalah sebagai berikut.

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Dengan kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jika $\text{Sig.} \geq 0.05$ maka H_0 diterima.

Jika $\text{Sig} < 0.05$ maka H_0 ditolak.

b) Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Uji perbedaan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah diberikan permainan kelompok. Uji perbedaan rata-rata ini menggunakan uji *Mann-Whitney*. Adapun hipotesis uji perbedaan dua rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* penyesuaian diri siswa adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata data *pre-test* dan *post-test*

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata data *pre-test* dan *post-test*

Dengan kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

Jika $\text{Sig.} \geq 0.05$ maka H_0 diterima.

Jika $\text{Sig} < 0.05$ maka H_0 ditolak.

c) Uji *Gain* Ternormalisasi

Uji *Gain* ternormalisasi bertujuan untuk mengetahui kualitas dari skor peningkatan sampel penelitian. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui skor peningkatan dari setiap sampel adalah sebagai berikut.

$$\text{Gain ternormalisasi} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor Pretest}}$$

Dengan $N\text{-Gain} \leq 1$, skor maksimal adalah 39 dan kategori $N\text{-Gain}$ -nya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.10
Klasifikasi $N\text{-Gain}$

Indeks Gain	Klasifikasi
$N - \text{Gain} > 0,7$	Tinggi
$0,30 < N - \text{Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N - \text{Gain} \leq 0,3$	Rendah

Uji $N\text{-Gain}$ yang diperoleh untuk melihat peningkatan penyesuaian diri siswa, jika terdapat peningkatan penyesuaian diri siswa, maka pelaksanaan permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian diri siswa dikatakan efektif, namun apabila tidak terdapat peningkatan penyesuaian diri siswa setelah diberikan permainan kelompok maka layanan tersebut dapat dikatakan tidak efektif.

d) Observasi

Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memeriksa atau memvalidasi data hasil *post-test* yang telah diperoleh. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2013: 203). Observasi ini dilakukan dengan cara melihat langsung kegiatan siswa dalam kegiatan KBM, mengamati kegiatan siswa pada saat istirahat, serta menggunakan observer lain dalam proses observasi. Kemudian untuk

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjang perolehan informasi pada proses observasi maka terdapat penggunaan instrumen sederhana, yaitu berupa pedoman observasi, catatan lapangan, dan kamera.

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini meliputi tiga tahapan, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan, dengan deskripsi sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Penyusunan proposal penelitian dan mengkonsultasikan proposal pada dosen pengampu mata kuliah Metode Riset Bimbingan Konseling kemudian disahkan dengan persetujuan dari dewan skripsi, dosen pembimbing skripsi serta ketua jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.
- b. Pengajuan permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi pada tingkat fakultas yang telah disahkan oleh dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 serta ketua jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.
- c. Pengajuan permohonan izin penelitian dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang memberikan rekomendasi untuk melanjutkan ke tingkat fakultas untuk disahkan kemudian disampaikan kepada pihak Sekolah Dasar Negeri Harapan 1-2 Bandung.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pre-test* sebagai pengumpulan data studi pendahuluan dengan menyebarkan instrumen pada siswa kelas IV SDN Harapan 1-2 Bandung.
- b. Menentukan sampel penelitian yaitu sebanyak 21 siswa kelas IV SDN Harapan 1-2 Bandung..
- c. Melaksanakan permainan kelompok sebagai proses eksperimen untuk mengembangkan penyesuaian diri siswa.
- d. Mengumpulkan data *post-test* untuk memperoleh data mengenai perubahan penyesuaian diri siswa SD setelah dilakukan intervensi.

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir penulisan skripsi ini dilakukan membuat kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Salamah Mutmainah, 2014

Teknik permainan kelompok untuk mengembangkan karakteristik penyesuaian diri siswa sekolah dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu