

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan tahapan penelitian.

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memudahkan proses analisis dan penafsiran dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik, karena penelitian ini menguji efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati yang secara nyata dalam bentuk skor atau angka. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Creswell (2008:150) dalam pendekatan kuantitatif, “peneliti menentukan rumusan masalah yang akan diteliti, mengajukan pertanyaan yang spesifik, mengumpulkan data kuantitatif dari responden, menganalisa data yang didapat melalui statistika dan menyajikan hasil yang didapat secara obyektif tanpa bias”

Mengingat penelitian mengenai efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik dilakukan dalam pembelajaran sehari-hari bukan dalam kondisi laboratorium, sehingga tidak memungkinkan mengontrol variabel lain selain variabel bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan variabel kemampuan empati secara ketat. Maka metode penelitian yang cocok dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuasi (*quasi experiment*) dengan *nonequivalent (pretest dan posttest) control group design*, serta kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Sebagaimana yang diungkapkan oleh

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sugiyono (2008:79) “penelitian eksperimen kuasi merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada peserta didik.” Adapun desain penelitian disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X = Perlakuan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*

B. Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Pindad, yang beralamatkan di Jalan Papanggungan No. 1 Bandung. Alasan dipilihnya SDN Pindad sebagai lokasi penelitian karena di SD tersebut terdapat fenomena perilaku peserta didik yang kurang berempati terhadap temannya, serta dengan pertimbangan bahwa perilaku pada peserta didik usia sekolah dasar masih bisa dikendalikan dan berada pada tahap perkembangan.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik Kelas IV SDN Pindad Bandung Tahun Ajaran 2013-2014 yang berjumlah 126 orang yang terbagi ke dalam tiga kelas. Adapun pertimbangan menjadikan peserta didik Kelas IV SDN Pindad sebagai populasi penelitian, diantaranya sebagai berikut ini.

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Peserta didik Kelas IV berada pada rentang usia 9-10 tahun, peserta didik mulai sadar bahwa perspektif orang unik dan berbeda. Peserta didik Kelas IV telah memiliki kesadaran untuk merespons dengan lebih sesuai terhadap *personal distress* dan kemampuan untuk dapat mengambil sudut pandang (*perspective taking*) orang lain.
- b. Secara sosial, peserta didik Kelas IV telah berinteraksi dengan teman sebaya sehingga pertemanan di antara mereka terjalin lebih intensif, bermain dalam kelompok, sehingga mereka telah mengenal perbedaan nasib dan belas kasih yang merupakan inti dari level empati di tingkat sekolah dasar.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Secara spesifik teknik yang dilakukan untuk penarikan subjek penelitian secara *purposive sampling*, artinya “penarikan subjek penelitian yang dilakukan atas dasar tujuan atau pertimbangan tertentu” (Sugiyono, 2012:126). Tujuan yang dimaksud adalah untuk meningkatkan kemampuan empati dengan menggunakan teknik *role playing*.

Penentuan sampel didasarkan atas data hasil pengukuran tingkat empati pada populasi. Sampel yang dipilih untuk menjadi kelompok penelitian dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah peserta didik yang mempunyai tingkat kemampuan empati pada kategori rendah yang berjumlah 18 orang peserta didik. Penentuan jumlah sampel penelitian, penelitian ini mengacu pada pendapat Creswell (2008:156), “dalam penelitian eksperimen, estimasi jumlah sampel yang dibutuhkan untuk prosedur pengolahan statistik sehingga dapat mewakili populasi secara tepat adalah sekitar 15 orang”. Sampel yang diambil untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah peserta didik dengan kategori tingkat kemampuan empati rendah masing-masing kelompok berjumlah 18 orang.

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat adalah kemampuan empati, sedangkan variabel bebas adalah bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Empati

Eisenberg dan Strayer (1987:93) menyampaikan bahwa “empati adalah respon afeksi yang ditunjukkan seseorang setelah ia dapat memahami perasaan atau kondisi orang lain dan kemudian menyesuaikan respon afeksinya dengan perasaan atau kondisi orang lain”. Menurut Beatty (1998:148), “*empathy is the capacity to feel as someone else feels*”. Empati merupakan kemampuan untuk merasakan yang dirasakan orang lain rasakan. Hoffman (2000:4) menyatakan “*empathy defined as an affective response more appropriate to another’s situation than one’s own*”. Empati merupakan respon afeksi yang ditunjukkan oleh seseorang pada orang lain dan respon tersebut lebih disesuaikan dengan situasi orang lain daripada situasi diri sendiri. Sejalan dengan Hoffman, Feshbach (Cress & Holm, 2000:595) ‘mendefinisikan kemampuan empati sebagai kemampuan seseorang untuk menunjukkan respon afeksi kepada orang lain yang diperoleh dari kemampuannya untuk membedakan antara perspektif dirinya dengan perspektif orang lain’.

Pandangan Hodges dan Klein (2001:135) berkenaan definisi empati adalah sebagai berikut.

Empati adalah kemampuan dengan berbagai definisi yang berbeda yang mencakup spektrum yang luas, berkisar pada orang lain yang menciptakan keinginan untuk menolong, mengalami emosi yang serupa dengan emosi

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

orang lain, mengetahui yang dirasakan dan dipikirkan orang lain, membedakan garis antara dirinya dan orang lain.

Selanjutnya, Baron dan Byrne (2011:111) mendefinisikan “empati sebagai respons afektif dan kognitif yang kompleks pada distress emosional orang lain”. Secara afektif, orang yang berempati merasakan perasaan emosional orang lain yaitu ikut merasakan ketika orang lain merasa sedih, menangis, terluka, menderita, bahkan disakiti. Secara kognitif, orang yang berempati memahami perspektif/sudut pandang orang lain dengan tepat dan menerima pandangan mereka.

Adapun komponen-komponen empati terdiri dari komponen kognitif dan afektif (Taufik, 2012).

- a. Komponen kognitif. Komponen kognitif merupakan komponen yang menimbulkan pemahaman terhadap perasaan orang lain. Feshbach (1997) mendefinisikan ‘komponen kognitif sebagai kemampuan untuk membedakan dan mengenali kondisi emosional yang berbeda’ (Taufik, 2012:44). Hal yang paling mendasar pada proses empati adalah pemahaman adanya perbedaan antara individu dan orang lain (Eisenberg, N., & Miller, P. A., 1987). Berdasarkan uraian tersebut, bahwa komponen kognitif dari empati meliputi aspek pemahaman atas kondisi orang lain. Ungkapan Taufik (2012:44) mengenai komponen-komponen kognitif adalah sebagai berikut.

Komponen-komponen kognitif merupakan perwujudan dari *multiple dimensions*, seperti kemampuan seseorang dalam menjelaskan suatu perilaku, kemampuan untuk mengingat jejak-jejak intelektual dan verbal tentang orang lain, dan kemampuan untuk membedakan atau menselaraskan kondisi emosional dirinya dengan lain.

Oleh karena itu, konsep-konsep dasar tentang komponen kognitif tersebut menjadi referensi bahwa komponen kognitif sangat berperan penting dalam berempati. Tanpa kemampuan empati yang memadai seseorang akan selalu

melewat dalam memahami kondisi orang lain, karena realitas-realitas sosial yang ditangkap tidak sesuai dengan realitas yang sebenarnya.

- b. Komponen afektif. Pada dasarnya empati adalah pengalaman afektif dan *vicarious emotional response* (yaitu respons emosional yang seolah-olah terjadi pada diri sendiri). Dua komponen afektif yang diperlukan untuk terjadinya pengalaman empati, yaitu kemampuan untuk mengalami secara emosi dan tingkat reaktivitas emosional yang memadai yaitu kecenderungan individu untuk bereaksi secara emosional terhadap situasi-situasi yang dihadapi termasuk emosi yang tampak pada orang lain. 'Aspek empati ini terdiri atas simpati, sensitivitas, dan *sharing* penderitaan yang dialami orang lain seperti perasaan dekat terhadap kesulitan-kesulitan orang lain yang diimajinasikan seakan-akan dialami oleh diri sendiri' (Colley dalam Taufik, 2012:51). Untuk menjelaskan proses kognitif dan afektif, Oswald (1996:613) menggunakan konsep *perspective-taking*. Dia mendefinisikan *perspective-taking* sebagai konstruk multidimensional yang dapat diatur secara konseptual dan metodis ke dalam tiga kategori: kognitif, afektif, dan perseptual. *Perspective-taking* terdiri atas dua kategori, yaitu: *cognitive perspective-taking* dan *affective perspective-taking*. *Cognitive perspective-taking* didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami pikiran-pikiran atau perasaan-perasaan orang lain. *Affective perspective-taking* didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi perasaan orang lain atau apa yang dirasakan oleh orang lain.

Secara operasional, definisi empati dalam penelitian ini adalah kemampuan afektif dan kognitif peserta didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014 untuk memasuki ruang psikofisik orang lain sehingga mampu merasakan, menyesuaikan, memahami, memikirkan serta mengkomunikasikan perasaan dan pemahamannya terhadap orang lain baik dengan verbal maupun non verbal yang ditujukan dalam bentuk skor mengenai kemampuan empati. Secara afektif, peserta

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

didik dapat merasakan perasaan emosional yang dialami oleh orang lain/temannya, ikut merasakan dan menyesuaikan ketika temannya merasa senang, sedih, menangis, terluka, menderita, bahkan tersakiti serta mengkomunikasikan kemampuannya baik dengan verbal maupun non verbal seperti keinginan untuk menolong. Secara kognitif, peserta didik dapat memahami, memikirkan, dan memberikan solusi terhadap permasalahan orang lain.

b. Bimbingan Kelompok melalui Teknik *Role Playing*

“Bimbingan kelompok merupakan teknik bimbingan yang menggunakan pendekatan kelompok dalam upaya memberikan bantuan kepada individu” (Surya dan Natawidjaja, 1986:103). Yang dimaksud dengan pendekatan kelompok adalah penggunaan situasi interaksi sosial-psikologis yang terjadi dalam kelompok untuk keperluan pencapaian tujuan bimbingan. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Rusmana (2009:13) mendefinisikan bimbingan kelompok sebagai berikut.

Bimbingan kelompok sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan diri.

“Teknik *role playing* adalah suatu alat belajar untuk meningkatkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan apa yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya” (Romlah, 2001:34). Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga peserta didik dapat mengenali karakter tokoh (Nugraha, 2012). “*Role playing* digunakan untuk membantu individu meningkatkan pemahaman yang lebih baik terhadap diri mereka sendiri, orang lain, atau untuk latihan perilaku” (Brown, 1994:58).

Berdasarkan definisi bimbingan kelompok dan teknik *role playing* di atas maka definisi operasional bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* adalah proses pemberian bantuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik kelas IV di SDN Pindad yang dilaksanakan dalam kelompok, ditujukan bagi individu; memiliki sifat suasana kelompok; dengan teknik bermain peran yang diarahkan untuk meningkatkan pemahaman yang lebih baik terhadap diri mereka sendiri, orang lain, atau untuk latihan perilaku. Adapun tahapan bermain peran meliputi: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; 2) memilih peran; 3) menyusun tahap-tahap peran; 4) menyiapkan pengamat; 5) tahap pemeranan; 6) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I ; 7) pemeranan ulang; 8) diskusi dan evaluasi tahap II; dan 9) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan sebagai pengungkap data dalam penelitian ini yaitu instrumen untuk mengukur kemampuan empati yang dikembangkan dari definisi operasional variabel serta aspek-aspek empati yang didalamnya dipaparkan dalam bentuk indikator kemudian dijabarkan dalam bentuk pernyataan. Pada pengembangannya, instrumen pengungkap kemampuan empati peserta didik kelas IV berlandaskan pada aspek-aspek empati yang diungkapkan oleh Einsenberg dan Strayer (1987), Hodges dan Klein (2001), dan Baron dan Byrne (2011). Aspek empati yang diungkapkan terdiri dua macam, yaitu aspek afektif dan aspek kognitif. Adapun kisi-kisi instrumen empati terdapat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Empati

ASPEK	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	NO ITEM
AFEKTIF	1. Kemampuan merasakan perasaan	Mampu merasakan perasaan senang seseorang.	1,2

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	orang lain	Mampu merasakan perasaan sedih seseorang.	3,4,5,6
	2. Kemampuan menyesuaikan dirinya dengan perasaan atau kondisi orang lain.	Sedih saat melihat teman berduka.	7,8
		Senang melihat teman sedang bahagia.	9,10
		Terganggu ketika melihat orang lain diganggu.	11,12,13
	3. Kemampuan mengkomunikasikan perasaan secara verbal.	Mengucapkan selamat kepada teman yang mendapatkan kebahagiaan.	14,15
		Mengucapkan bela sungkawa kepada teman yang berduka.	16,17,18
	4. Kemampuan mengkomunikasikan perasaan secara non verbal.	Menunjukkan mimik muka yang sesuai dengan kondisi orang lain.	19,20,21
		Menunjukkan perilaku yang sesuai dengan kondisi orang lain.	22,23,24,25,26,27
		Menunjukkan cara berpakaian yang sesuai dengan kondisi orang lain.	28,29
KOGNI-TIF	1. Kemampuan untuk memahami sesuatu hal yang dialami orang lain.	Mengetahui waktu yang tepat untuk meminta sesuatu dari ayah/ibu.	30,31,32
		Mampu memahami perilaku teman.	33,34
	2. Kemampuan memikirkan sesuatu hal yang dialami dari sudut pandang orang lain	Mengerti keadaan orang lain.	35,36,37
	3. Kemampuan memberikan solusi terhadap masalah teman/orang lain.	Mampu memberikan solusi terhadap masalah teman/orang lain.	38,39,40
Jumlah Item Pernyataan			40

E. Uji Coba Instrumen Pengumpul Data

1. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum angket disebar, terlebih dahulu dilakukan analisis (*judgment instrument*) oleh pakar/dosen ahli dalam bidang instrumen serta bimbingan dan

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

konseling. *Expert judgment* bertujuan untuk mengetahui kelayakan alat ukur dari segi konstruk, isi dan bahasa yang sesuai dengan kebutuhan. Apabila terdapat butir pernyataan yang tidak sesuai, maka butir pernyataan tersebut akan dihilangkan atau direvisi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian.

Adapun *judgment instrument* dilakukan oleh Dr. Yusi Riksa Yustiana, M.Pd. dan Nandang Budiman, S.Pd. M.Si. Instrumen yang telah memperoleh penilaian dari kedua pakar kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli tersebut.

2. Uji Validitas Instrumen

Langkah selanjutnya dilakukan uji coba instrumen yang dilakukan kepada siswa Kelas IV untuk melakukan uji validitas setiap item pernyataan. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut valid. “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur” (Sugiyono, 2012:168).

Instrumen empati dilakukan uji validitas isi dan validitas konstruk, yaitu suatu bentuk uji validitas yang menguji secara statistik dan kepraktisan mengenai skor yang didapat tersebut agar signifikan, mempunyai arti, dapat digunakan dan bertujuan (Cresweel, 2008:172). Oleh karena itu, uji validitas dilakukan untuk melihat skor yang didapat dari hasil penelitian tersebut menjadi berarti dan pernyataan-pernyataan yang diungkapkan dapat mengukur kemampuan empati.

Uji validitas instrumen kuesioner dilakukan dengan menggunakan software Microsoft Excel 2010 dan SPSS *version 17.0 for Windows*. Uji validitas item menggunakan Uji Korelasi *Pearson Product Moment*.

Rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien validitas empirik adalah rumus korelasi *product moment* memakai angka kasar (*raw score*), yaitu:

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

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

Keterangan:

Untuk validitas setiap item pernyataan

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = banyaknya peserta tes (testi)

X = skor yang diperoleh untuk setiap item pernyataan

Y = skor total setiap item pernyataan yang diperoleh keseluruhan testi

Kemudian koefisien validitas (r_{xy}) diinterpretasikan (Suherman, 2003:113) dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kriteria Koefisien Validitas

Nilai	Keterangan
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Validitas tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Validitas sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Validitas rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Validitas sangat rendah
$r_{xy} < 0,00$	Tidak valid

Nilai r_{xy} yang diperoleh kemudian diuji signifikansinya dengan cara membandingkan antara nilai r_{xy} dan nilai r_{tabel} *product moment* untuk $N = 42$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, yaitu $r_{42(0,05)} = 0,304$. Menurut Martapura (Nirawati, 2009:23), jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka item tersebut valid.

Hasil perhitungan validitas tiap item pernyataan instrumen empati dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut.

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Tiap Item Pernyataan

Item ke	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria	Interpretasi	Keterangan
1	0.512	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
2	0.267	0,304	Tidak Valid	Validitas rendah	Direvisi
3	0.100	0,304	Tidak Valid	Validitas sangat rendah	Dibuang
4	-2.617	0,304	Tidak Valid	Tidak Valid	Dibuang
5	-0.067	0,304	Tidak Valid	Tidak Valid	Dibuang
6	0.447	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
7	0.479	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
8	0.227	0,304	Tidak Valid	Validitas rendah	Dibuang
9	0.361	0,304	Valid	Validitas rendah	Dipakai
10	0.438	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
11	0.481	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
12	0.272	0,304	Tidak Valid	Validitas rendah	Dibuang
13	0.343	0,304	Valid	Validitas rendah	Dipakai
14	0.250	0,304	Tidak Valid	Validitas rendah	Dibuang
15	0.452	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
16	0.668	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
17	0.383	0,304	Valid	Validitas rendah	Dipakai
18	0.507	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
19	0.504	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
20	0.442	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
21	0.294	0,304	Tidak Valid	Validitas rendah	Direvisi
22	0.465	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
23	0.688	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
24	0.295	0,304	Tidak Valid	Validitas rendah	Direvisi
25	0.476	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
26	0.529	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
27	0.480	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
28	0.568	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
29	0.390	0,304	Valid	Validitas rendah	Dipakai
30	0.569	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
31	0.502	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
32	0.532	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
33	0.438	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
34	0.359	0,304	Valid	Validitas rendah	Dipakai
35	0.557	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

36	-0.061	0,304	Tidak Valid	Tidak valid	Dibuang
37	0.607	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
38	0.381	0,304	Valid	Validitas rendah	Dipakai
39	0.460	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
Item ke	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria	Interpretasi	Keterangan
40	0.369	0,304	Valid	Validitas rendah	Dipakai
41	0.542	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
42	0.269	0,304	Tidak Valid	Validitas rendah	Dibuang
43	0.737	0,304	Valid	Validitas tinggi	Dipakai
44	0.526	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
45	0.435	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
46	0.656	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
47	0.511	0,304	Valid	Validitas sedang	Dipakai
48	0.739	0,304	Valid	Validitas tinggi	Dipakai
Jumlah Item yang Dipakai					37
Jumlah Item yang Direvisi					3
Jumlah Item yang Dibuang					8

3. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kestabilan. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama. Uji reliabilitas instrumen menggunakan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*. Koefisien reliabilitas menyatakan derajat keandalan alat evaluasi, dinotasikan dengan r_{11} (Sudjana, 2005:94). Rumus yang digunakan untuk mencari koefisien reliabilitas, yaitu sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

$\sum S_i^2$ = jumlah varians skor setiap soal

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

S_t^2 = varians skor total

Untuk mencari varians akan digunakan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas menggunakan pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (Siregar, 2013:82) yang disajikan dalam Tabel 3.5.

Tabel 3.5
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan perhitungan menggunakan *Microsoft Excell* 2010 dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, uji reliabilitas instrumen empati memiliki skor 0,945 artinya derajat kestabilan tergolong sangat tinggi.

4. Pedoman Skoring

Instrumen pengungkap kemampuan empati ini menggunakan skala sikap dengan tiga skala penilaian yaitu “Sangat sesuai”, “Kadang-Kadang” dan “Sangat Tidak Sesuai” (Brigen dalam Chang, 1994:205). Tiga skala penilaian tersebut memperhatikan perkembangan kognitif anak yang dianggap sulit membedakan kata “Tidak Selalu” dan “Seringkali” (Siregar, 2013:77). Semakin tinggi suatu skor, semakin tinggi kemampuan empati peserta didik. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah suatu skor, semakin rendah pula kemampuan empati peserta didik. Adapun pedoman skoring instrumen empati terdapat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6
Pedoman Skoring Instrumen Empati

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

PRNYATAAN	SKOR		
	STS	KK	SS
	1	2	3

Langkah berikutnya adalah menetapkan konversi skor sebagai standardisasi dalam menafsirkan skor. Hal ini dilakukan untuk mengetahui makna skor yang dicapai individu dalam pendistribusian responsnya terhadap instrumen dan untuk menentukan pengelompokan tingkat kemampuan empati siswa Kelas IV SD. Konversi skor disusun berdasarkan skor yang diperoleh subjek uji coba pada setiap aspek maupun skor total instrumen yang kemudian dikonversikan menjadi tiga kategori yaitu kemampuan empati tinggi, sedang, dan rendah. Adapun langkah-langkah penetapan konversi skor adalah sebagai berikut.

- Menghitung skor total masing-masing responden.
- Menghitung rata-rata dari skor total responden.
- Menentukan standar deviasi dari skor total responden.
- Mengelompokkan data menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah dengan pedoman seperti pada Tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7
Konversi Skor Mentah Menjadi Skor Matang dengan Batas Aktual

Skala Skor Mentah	Kategori Skor
$X \geq \bar{X} + 0.5 SD$	Tinggi
$X \geq \bar{X} - 0.5 SD$	Sedang
$X \geq \bar{X} - 1.5 SD$	Rendah

Dari rumusan di atas, maka diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 3.8
Hasil Perhitungan Batas Aktual

\bar{X}_{ideal}	Nilai Z	SD_{ideal}	Skala Skor Mentah
101,77	+ 0.5	10,44	107
101,77	- 0.5	10,44	96

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

101,77	- 1.5	10,44	86
--------	-------	-------	----

Tabel 3.9
Kategorisasi Tingkat Kemampuan Empati

Kategori	Rentang
Tinggi	$X \geq 107$
Sedang	$96 < X < 107$
Rendah	$X \leq 96$

Tabel 3.10
Hasil Perhitungan Batas Aktual Aspek Afektif

\bar{X}_{ideal}	Nilai Z	SD_{ideal}	Skala Skor Mentah
72	+ 0.5	7,2	75,6
72	- 0.5	7,2	68,4
72	- 1.5	7,2	61,2

Tabel 3.11
Hasil Perhitungan Batas Aktual Aspek Kognitif

\bar{X}_{ideal}	Nilai Z	SD_{ideal}	Skala Skor Mentah
26	+ 0.5	4	28
26	- 0.5	4	24
26	- 1.5	4	20

Tabel 3.12
Kategorisasi Per Aspek Empati

Aspek Empati	Kategori	Rentang
Afektif	Tinggi	$X \geq 76$
	Sedang	$68 < X < 76$
	Rendah	$X \leq 68$

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kognitif	Tinggi	$X \geq 28$
	Sedang	$24 < X < 28$
	Rendah	$X \leq 24$

Tabel 3.13
Hasil Perhitungan Batas Aktual Per Indikator

Aspek Empati	Indikator	Kategori	Rata _{ideal}	Nilai Z	SD _{ideal}	Skala Skor Mentah	Rentang
Afektif	1. Kemampuan merasakan perasaan orang lain	Tinggi	15	+ 0.5	2,5	16	$X \geq 16$
		Sedang	15	- 0.5	2,5	14	$14 < X < 16$
		Rendah	15	- 1.5	2,5	11	$X \leq 14$
	2. Kemampuan menyesuaikan dirinya dengan perasaan atau kondisi orang lain.	Tinggi	18	+ 0.5	2,65	19	$X \geq 19$
		Sedang	18	- 0.5	2,65	17	$17 < X < 19$
		Rendah	18	- 1.5	2,65	14	$X \leq 17$
	3. Kemampuan mengkomunikasi-kan perasaan secara verbal.	Tinggi	13	+ 0.5	1,77	14	$X \geq 14$
		Sedang	13	- 0.5	1,77	12	$12 < X < 14$
		Rendah	13	- 1.5	1,77	10	$X \leq 12$
	4. Kemampuan mengkomunikasikan perasaan secara non verbal.	Tinggi	26	+ 0.5	3,73	28	$X \geq 28$
		Sedang	26	- 0.5	3,73	24	$24 < X < 28$
		Rendah	26	- 1.5	3,73	20	$X \leq 24$
Kognitif	4. Kemampuan untuk memahami sesuatu hal yang dialami orang lain.	Tinggi	12	+ 0.5	1,97	13	$X \geq 13$
		Sedang	12	- 0.5	1,97	11	$11 < X < 13$
		Rendah	12	- 1.5	1,97	9	$X \leq 11$
	5. Kemampuan memikirkan sesuatu hal yang dialami dari sudut pandang orang lain.	Tinggi	7	+ 0.5	1,68	8	$X \geq 8$
		Sedang	7	- 0.5	1,68	6	$6 < X < 8$
		Rendah	7	- 1.5	1,68	4	$X \leq 6$
	6. Kemampuan memberikan solusi terhadap masalah teman/orang lain.	Tinggi	7	+ 0.5	1,85	8	$X \geq 8$
		Sedang	7	- 0.5	1,85	6	$6 < X < 8$
		Rendah	7	- 1.5	1,85	4	$X \leq 6$

Tabel 3.14
Kategorisasi Per Indikator

Aspek Empati	Indikator	Kategori	Rentang
Afektif	1. Kemampuan merasakan perasaan orang lain	Tinggi	$X \geq 16$
		Sedang	$14 < X < 16$
		Rendah	$X \leq 14$
	2. Kemampuan menyesuaikan dirinya dengan perasaan atau	Tinggi	$X \geq 19$
		Sedang	$17 < X < 19$

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	kondisi orang lain.	Rendah	$X \leq 17$
	3. Kemampuan mengkomunikasikan perasaan secara verbal.	Tinggi	$X \geq 14$
		Sedang	$12 < X < 14$
		Rendah	$X \leq 12$
4. Kemampuan mengkomunikasikan perasaan secara non verbal.	Tinggi	$X \geq 28$	
	Sedang	$24 < X < 28$	
	Rendah	$X \leq 24$	
Kognitif	1. Kemampuan untuk memahami sesuatu hal yang dialami orang lain.	Tinggi	$X \geq 13$
		Sedang	$11 < X < 13$
		Rendah	$X \leq 11$
	2. Kemampuan memikirkan sesuatu hal yang dialami dari sudut pandang orang lain.	Tinggi	$X \geq 8$
		Sedang	$6 < X < 8$
		Rendah	$X \leq 6$
	3. Kemampuan memberikan solusi terhadap masalah teman/orang lain.	Tinggi	$X \geq 8$
		Sedang	$6 < X < 8$
		Rendah	$X \leq 6$

Setiap kategori interval mengandung pengertian sebagai berikut.

Kategori	Rentang	Deskripsi
Tinggi	$X \geq 107$	<p>Peserta didik yang masuk kategori tinggi telah menunjukkan kemampuan empati yang ditandai dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> peserta didik mampu merasakan dan menyesuaikan dengan perasaan atau kondisi orang lain, peserta didik mampu mengkomunikasikan perasaannya baik secara verbal maupun non verbal, seperti menunjukkan mimik muka, perilaku, dan cara berpakaian yang sesuai dengan kondisi orang lain, peserta didik mampu memahami dan memikirkan yang dialami orang lain serta memberikan solusi terhadap permasalahan orang lain.
Sedang	$96 < X < 107$	<p>Peserta didik yang masuk kategori sedang telah menunjukkan kemampuan empati tetapi belum teraktualisasikan secara konsisten baik dalam kognitif, afektif maupun psikomotornya. Indikator yang</p>

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		<p>muncul pada kategori ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> peserta didik terkadang mampu merasakan dan menyesuaikan dengan perasaan atau kondisi orang lain, peserta didik terkadang berucap atau bertindak laku yang menunjukkan empati. peserta didik terkadang mampu memahami dan memikirkan yang dialami orang lain serta mampu memberikan solusi terhadap permasalahan orang lain.
Rendah	$X \leq 96$	<p>Peserta didik yang masuk kategori rendah belum menunjukkan kemampuan empati. Indikator yang muncul pada kategori ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> peserta didik bersikap acuh tak acuh terhadap perasaan atau kondisi orang lain. peserta didik belum mampu merasakan dan menyesuaikan dirinya dengan perasaan atau kondisi orang lain, peserta didik belum mampu mengkomunikasikan perasaannya baik secara verbal maupun non verbal, peserta didik belum mampu memahami dan memikirkan yang dialami orang lain serta belum mampu memberikan solusi terhadap permasalahan orang lain.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengkaji keefektifan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dalam meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV di SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014 dilakukan dengan menggunakan kuesioner.

Instrumen untuk mengukur empati menggunakan kuesioner empati dengan skala sikap yang terdiri dari tiga skala penilaian yaitu “Sangat sesuai”, “Kadang-Kadang” dan “Sangat Tidak Sesuai (Brigen dalam Chang, 1994:205). Untuk

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mendapatkan gambaran umum tentang profil kemampuan empati peserta didik Kelas IV di SDN Pindad sebelum dan sesudah intervensi disebarakan kuesioner empati.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif mengenai kemampuan empati pada peserta didik Kelas IV SDN Pindad. Data tersebut dibutuhkan untuk menguji efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik.

Sebelum menguji efektivitas suatu intervensi, terlebih dahulu dilakukan pengelompokkan kategori kemampuan empati peserta didik ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah. Pengelompokkan tersebut menggunakan skor z. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014 baik dilihat berdasarkan aspek afektif dan kognitif maupun indikator-indikatornya. Berdasarkan pengelompokan tersebut, diambil beberapa peserta didik untuk dijadikan sampel penelitian dan diberikan intervensi.

Adapun langkah-langkah analisa untuk menjawab rumusan masalah mengenai gambaran umum tingkat kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014 sebelum dan sesudah dilakukan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*” adalah sebagai berikut.

1. Mendistribusikan skor skala responden pada tabel konversi skor yang tujuan untuk memberikan makna nilai diagnostik pada setiap skor.
2. Untuk memperoleh profil tingkat kemampuan empati secara keseluruhan maupun gambaran pada setiap aspek dan indikatornya, dipergunakan teknik menghitung persentase. Rumus persentase yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Persentase keseluruhan} = \frac{\sum \text{skor responden keseluruhan item}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati pesrta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$\text{Persentase per aspek} = \frac{\sum \text{skor responden item per aspek}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase per indikator} = \frac{\sum \text{skor responden item per indikator}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, untuk menjawab rumusan masalah berkenaan pengukuran efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad, teknik analisis data yang digunakan yaitu uji Wilcoxon satu sisi kanan. Penelitian ini menggunakan skala pengukuran berupa skala ordinal dengan sampel penelitian 18 orang peserta didik Kelas IV di SDN Pindad untuk membandingkan efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati.

Uji Wilcoxon termasuk statistik nonparametrik. Statistik nonparametrik digunakan untuk menguji hipotesis yang tidak didasarkan pada distribusi tertentu, dan jenis data yang digunakan skala nominal atau ordinal (Furqon, 2009:5). Menurut Furqon (2009:243), mengenai uji Wilcoxon sebagai berikut.

Uji ini sangat berguna untuk menguji tingkah laku, karena diantaranya dapat menunjukkan: a) anggota manakah dalam satu pasangan yang “lebih besar dari”, yaitu yang menyatakan tanda perbedaan amatan dalam setiap pasangan, dan b) membuat rang perbedaan di dalam urutan dengan memberikan harga absolutnya.

Adapun hipotesis statistik yang diujikan dalam penelitian yaitu sebagai berikut ini.

H_0 : bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik kelas IV SDN Pindad,

H_1 : bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik kelas IV SDN Pindad.

Statistik uji yang digunakan adalah statistik w_+ dan w_- . Adapun langkah-langkah perhitungan untuk mencari besarnya harga w_+ dan w_- adalah sebagai berikut.

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

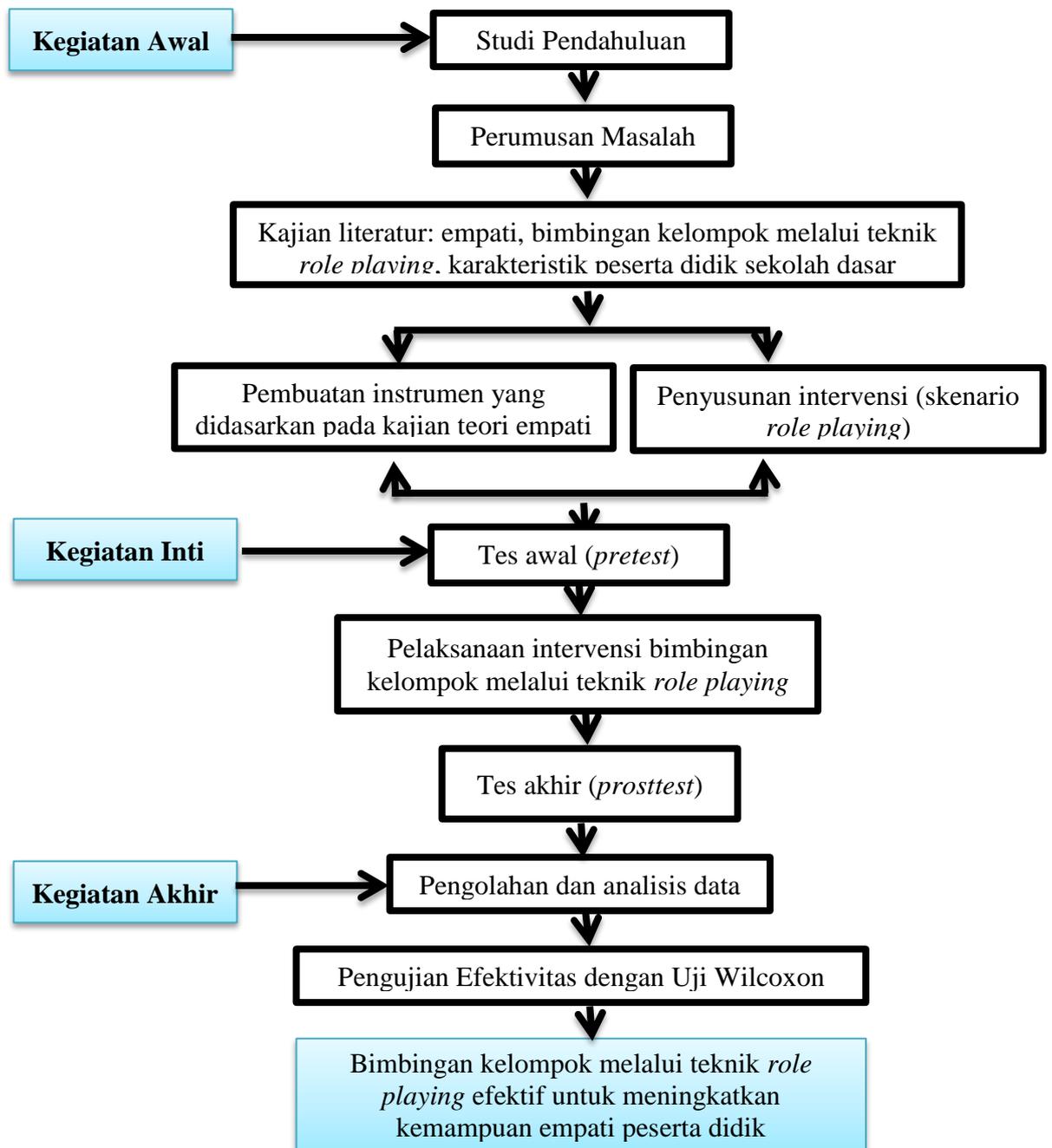
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Setiap nilai sampel dikurangi dengan m_B , buang selisih yang sama dengan nol, yaitu $m_A = m_B$.
2. Selisih yang diperoleh selanjutnya dirang tanpa menghiraukan tandanya (diberikan harga mutlak). Rang 1 diberikan kepada selisih terkecil (yaitu, tanpa tanda) dan berada pada urutan pertama, rang 2 pada yang terkecil berikutnya sebagai urutan kedua, dan seterusnya.
3. Jika terdapat dua atau lebih hasil selisih nilai mutlaknya sama, masing-masing diberi rang sama dengan rata-rata rang seandainya nilai itu berbeda.
4. Harga statistik w_+ diperoleh dengan menjumlahkan bilangan rang yang sebelumnya merupakan harga hasil selisih yang bertanda positif sebagai w_+ hitung atau w_+ untuk uji statistik satu sisi kiri.
5. Harga statistik w_- diperoleh dengan cara menjumlahkan bilangan rang yang sebelumnya merupakan harga hasil selisih yang bertanda negatif sebagai w_- hitung atau w_- untuk uji statistik satu sisi kanan.

Taraf keyakinan (α) yang digunakan sebagai kriteria dasar pengambilan keputusan hipotesisnya adalah pada taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ dan statistik uji w_+ sisi kanan. Dengan demikian pengambilan keputusannya adalah: (1) jika $w_+ > w_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima; dan (2) jika $w_+ < w_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

H. Tahapan Penelitian

Guna mewujudkan penelitian yang terarah, sistematis dan baik, berikut disajikan tahapan-tahapan yang dilalui. Tahapan-tahapan yang dilalui digambarkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1
Tahapan Penelitian

Rina Kurnia, 2014

Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu