

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Populasi/Sampel Penelitian

Penelitian mengambil lokasi di Sekolah Dasar Negeri Perumnas 2 Kabupaten Subang. Populasi dalam penelitian yaitu siswa Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2012/2013.

Pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Adapun yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan populasi dan sampel yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas V merupakan masa akhir anak-anak menuju remaja yang merupakan usia berkelompok, sehingga harus memiliki keterampilan sosial untuk dapat diterima oleh teman sebaya.
2. Siswa kelas V merupakan kelas tinggi. Pada tahapan ini siswa mulai tidak tergantung dengan orang tua.
3. Batasan minimal jumlah siswa yang sesuai untuk mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* sebanyak 10 orang dengan jumlah anggota masing-masing kelompok sebanyak 5 orang. Menurut Depdikbud (1983: 54) jumlah anggota masing-masing regu antara 5-10 orang anak, dapat anak laki-laki semua dapat pula anak putri semua atau campuran putra-putri.
4. Siswa yang memiliki keterampilan sosial dengan kategori rendah, sedang dan batas nilai keterampilan sosial terbawah pada kategori tinggi.

B. Pendekatan, Metode dan Desain Penelitian

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian digunakan untuk memperoleh gambaran umum tentang tingkat keterampilan sosial siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Perumnas 2 Kabupaten Subang periode 2012/2013 dan efektivitas pelaksanaan

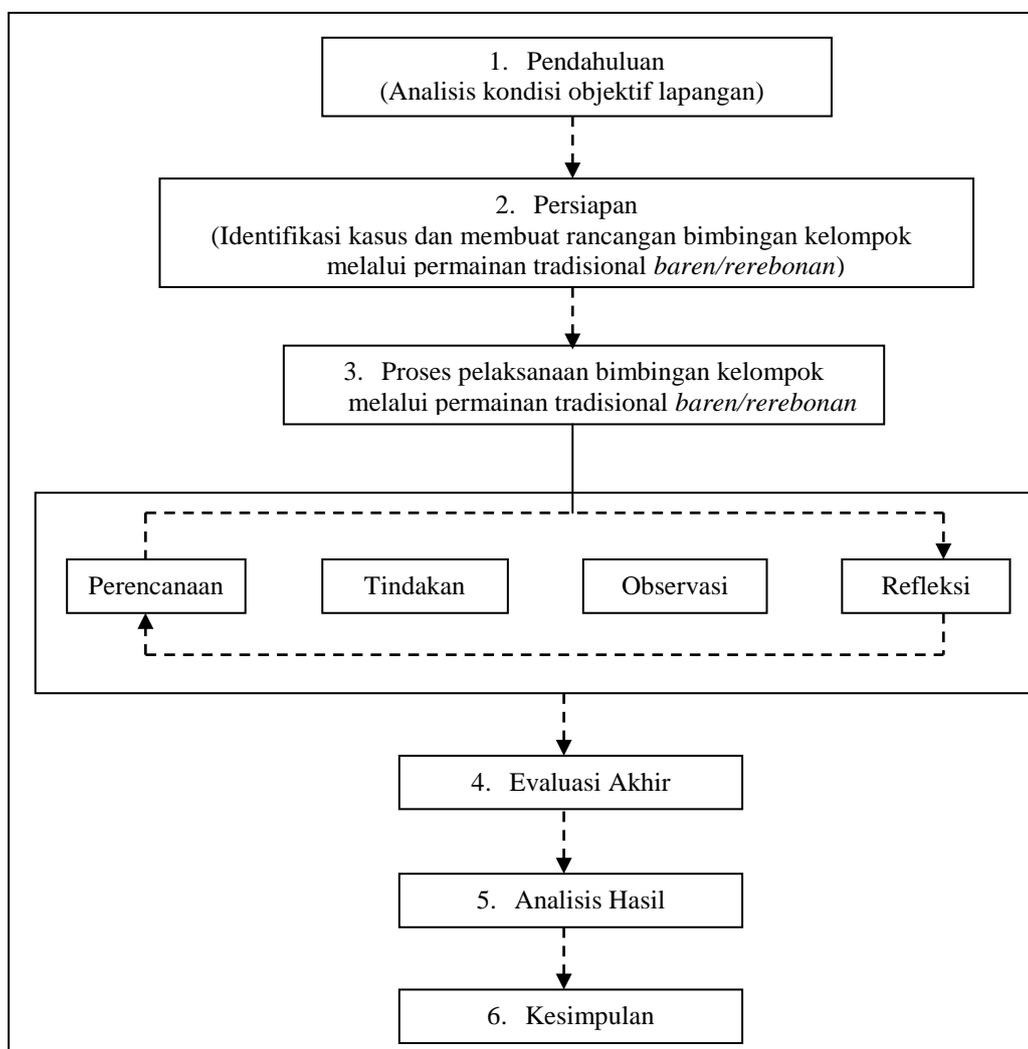
Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

permainan tradisional *baren/rerebonan*. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran saat terjadinya proses *treatment* (bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan*).

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan merupakan penelitian reflektif yang memperbaiki kualitas pembelajaran saat ini dan menuntut segera menemukan pemecahannya. Penelitian tindakan dipilih atas dasar pertimbangan mencari solusi permasalahan. Desain penelitian tindakan dilakukan melalui langkah-langkah yang dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1
Desain Penelitian Tindakan

Keterangan:

----- = Menunjukkan Siklus

1. Pendahuluan

Tahap ini merupakan analisis kondisi objektif lapangan di SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang. Analisis dilakukan dengan mengamati kondisi lapangan pada saat studi pendahuluan yang dilaksanakan pada bulan April 2012, meliputi perilaku keterampilan sosial siswa yang dilakukan melalui observasi pada saat kegiatan belajar mengajar dan istirahat. Dari hasil pengamatan terdapat beberapa siswa yang diindikasikan memiliki keterampilan sosial yang rendah dengan indikator perilaku di antaranya meminjam alat tulis teman tanpa izin, mencoret coret fasilitas sekolah, berkata kasar, berkelahi, mengobrol pada saat pelajaran berlangsung, dan bolos dari sekolah.

2. Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan rencana tindakan bagi siswa kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang yang memiliki keterampilan sosial rendah. Berikut rincian kegiatan yang dilakukan.

- a. Penetapan fokus permasalahan yaitu indikator yang akan diberikan perhatian.
- b. Menetapkan *treatment* yang akan diberikan kepada siswa yang mengalami keterampilan sosial rendah yaitu dengan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan*. Tahap ini dilakukan pada perencanaan setiap siklus sebelum melaksanakan tindakan yang berupa layanan bimbingan kelompok.

3. Proses Pelaksanaan Bimbingan Kelompok melalui Permainan Tradisional *Baren/Rerebonan*

Tahap ini merupakan pelaksanaan intervensi yang didokumentasikan melalui pedoman observasi, angket, dan pengambilan gambar. Berikut ini rincian kegiatan pelaksanaan intervensi, yaitu:

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Pelaksanaan tindakan yang dimulai dari perencanaan dan tindakan dengan menggunakan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan*.
- b. Observasi pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- c. Refleksi berupa meningkatnya keterampilan sosial siswa berdasarkan temuan dalam proses pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan*.
- d. Secara berkelanjutan dilakukan pada siklus satu, dua hingga tiga yang diharapkan dapat ditemukan perubahan perilaku siswa.

4. Evaluasi Akhir

Evaluasi akhir bertujuan sebagai evaluasi dari seluruh kegiatan pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan*. Evaluasi dilakukan dengan melakukan observasi terhadap perilaku siswa selama proses kegiatan bimbingan kelompok berlangsung menggunakan format observasi proses dan jurnal harian.

5. Analisis Hasil

Data yang diperoleh dari evaluasi akhir dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara menguraikan, membandingkan, mengkategorikan, mensintesis serta menyusun atau mengurutkan secara sistematis, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan uji statistik.

6. Kesimpulan

Hasil analisis dan pemaknaan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan sebagai umpan balik bagi intervensi. Pada akhir penelitian tindakan, hasil analisis dan pemaknaan data digunakan untuk menarik kesimpulan.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian adalah kemampuan siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Perumnas 2 Kabupaten Subang dalam berinteraksi sosial dengan menggunakan perilaku-perilaku positif yang dapat diterima oleh lingkungan sosial dan menghindari perilaku-perilaku negatif yang tidak dapat diterima oleh lingkungan sosial. Keterampilan sosial siswa dikategorikan ke dalam tingkatan tinggi, sedang dan rendah.

Secara operasional yang dimaksud keterampilan sosial dalam penelitian merupakan skor total dari aspek-aspek dan indikator-indikator berikut.

a. *Environmental behaviors* (Perilaku terhadap lingkungan)

Aspek *environmental behaviors* terdiri dari beberapa indikator yaitu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan peduli terhadap lingkungan sekitar.

b. *Interpersonal behaviors* (Perilaku interpersonal)

Interpersonal behaviors meliputi beberapa indikator di antaranya menerima kepemimpinan/otoritas, mengatasi konflik, memperoleh/menarik perhatian, bergaul dengan teman, dan bersikap positif kepada orang lain.

c. *Self-related behaviors* (Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri)

Self-related behaviors (Perilaku yang berhubungan dengan Diri Sendiri) mencakup: perilaku etis, mengekspresikan perasaan, sikap positif terhadap diri, dan perilaku tanggung jawab

d. *Task-related behaviors* (Perilaku yang berhubungan dengan tugas)

Perilaku yang berhubungan dengan tugas terdiri dari beberapa indikator yaitu melengkapi tugas/menyelesaikan tugas-tugas, kegiatan kelompok, memiliki kualitas belajar yang baik dan tampil sebelum yang lain

2. Permainan Tradisional *Baren/Rerebonan*

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Permainan tradisional *baren/rerebonan* yang dimaksudkan dalam penelitian adalah permainan tradisional yang memiliki peran dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Perumnas 2 Kabupaten Subang. Peranan permainan tradisional *baren/rerebonan* terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa, dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Peranan Permainan *Baren/Rerebonan* dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

No	Aspek Keterampilan Sosial	Perilaku keterampilan sosial	Deskripsi
1	<i>Environmental behaviors</i>	Keterampilan dalam menyesuaikan diri	Munculnya kesempatan untuk berada dalam kelompok yang berbeda (perubahan kelompok). Berdasarkan hal tersebut anak-anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru tanpa mengalami kesulitan, disisi lainnya memunculkan sikap anak untuk bersikeras terhadap pendapatnya sendiri, munculnya perilaku memilih teman-temannya sendiri.
2	<i>Interpersonal behaviors</i>	Keterampilan dalam berinteraksi	Memunculkan sikap untuk mengajak bermain bersama, mau membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan ini.
		Keterampilan dalam mengontrol diri	Mampu menahan diri dari keinginan untuk melakukan kegiatan yang bukan gilirannya, adanya kemampuan untuk menghindari diri dari kegiatan yang membahayakan dirinya, mampu menyelesaikan konflik yang dihadapi dengan cara yang baik (mengajukan dan melakukan berbagai alternatif-alternatif pilihan)
		Keterampilan dalam menghargai orang lain	Adanya sikap mau menghargai berbagai kemampuan yang dimiliki teman-temannya dan memiliki kesempatan untuk melihat permainan anak lainnya.
		Keterampilan dalam menaati aturan	Anak-anak mampu menyelesaikan semua prosedur permainan, mampu menunggu gilirannya untuk bermain.
3	<i>Self-related behaviors</i>	Keterampilan dalam berempati	Munculnya perasaan senang apabila temannya mencapai keberhasilan dan memiliki pengalaman baru, namun disisi lain juga memunculkan sikap mencela teman yang gagal.
4	<i>Task-related behaviors</i>	Keterampilan dalam bekerjasama	Peserta permainan ini dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok memiliki keterikatan yang kuat antara satu dengan yang lainnya, terjadinya proses pemberian bantuan kepada mereka yang membutuhkan, setiap kelompok akan mempertahankan benteng masing-masing dan untuk hal tersebut membutuhkan kerjasama yang baik antar kelompok, namun terdapat anak yang ingin menang sendiri, tidak mau bergabung dengan salah satu kelompok, munculnya kesempatan untuk memainkan permainan yang

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

			telah dilakukannya.
--	--	--	---------------------

Penelitian ini dilaksanakan dalam proses berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahapan, *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observation/evaluation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Prosedur permainan tradisional *baren/rerebonan* meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

1. Siswa menentukan dua kelompok yang akan berlawanan. Misalnya jumlah siswa 10 orang, maka setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Cara menentukan kelompok dengan *hompimpa*, yaitu anak-anak menggerakkan telapak tangan kanannya untuk melihat kesamaan posisi telapak tersebut pada saat mereka mengucapkan "*limaan limaana.....an*". jika yang dicari untuk setiap kelompok adalah lima orang, maka harus ada sejumlah 5 orang anak yang memiliki posisi tangan yang sama, jika kuota belum terpenuhi maka *hompimpa* harus terus dilakukan sampai jumlah kelompok dapat dipenuhi. Posisi telapak tangan terdiri dari dua posisi yaitu tertelungkup dan terlentang.
2. Setiap kelompok akan mengatur jarak dan benteng mereka masing-masing dengan posisi saling berhadapan. Setiap kelompok akan berunding untuk menentukan siapa yang akan menjadi penyerang dan siapa yang akan menjadi penjaga benteng.
3. Hal yang penting dilakukan dalam melakukan permainan *baren/rerebonan* adalah bagaimana memperoleh tawanan sebanyak-banyaknya dari lawan dan mempertahankan benteng dari serangan lawan. Untuk mendapatkan tawanan, setiap kelompok akan saling menstimulasi (*mancing*). Pemain yang lebih dulu keluar dari bentengnya dapat disergap oleh lawan yang baru keluar dari bentengnya. Jika pemain tersebut tidak dapat menghindari kejaran lawan, maka dia akan ditawan dan posisinya akan berbaris di daerah pertahanan lawan. Permainan ini terus dilakukan sampai tawanan bertambah banyak dan jika kekuatan telah dirasa cukup untuk menjebolkan pertahanan lawan, kelompok tersebut dapat membobol pertahanan lawan dengan cara terlebih

dulu menginjakkan kakinya dibenteng lawan, maka kelompoknya lah yang akan keluar sebagai pemenang.

4. Pada tahap selanjutnya seluruh siswa yang telah mengikuti permainan bersama konselor menyimpulkan pelajaran yang didapatkan selama permainan *baren/rerebonan* berlangsung. Hikmah/pelajaran yang telah didapatkan dianalisis dengan kehidupan sehari-hari siswa (refleksi).
5. Evaluasi. Pada tahap ini, siswa diberikan angket keterampilan sosial untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan sosial yang didapatkan oleh siswa. Pada penelitian ini, evaluasi menjadi acuan untuk memperbaiki tindakan pada siklus selanjutnya sehingga didapatkan hasil yang diharapkan.

D. Pengembangan Instrumen dan Program Bimbingan Kelompok melalui Permainan Tradisional *Baren/Rerebonan* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa.

1. Proses Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket yang dikembangkan diangkat dari teori Stephen (Cartledge & Millburn, 1986: 15) yang dirancang oleh Mulyani (2011) dan Widyanti (2008) yang kemudian direvisi kembali disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

a. Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen

Angket diberikan sebelum dan setelah pemberian *treatment*. Sebelum angket diberikan kepada responden (Siswa Kelas V SDN Perumnas 2), angket berupa kisi-kisi instrumen di*judgement* oleh 3 pakar bimbingan dan konseling. Kisi-kisi instrumen sebelum *judgement* tersaji pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar
Sebelum *Judgement*

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Σ
			(+)	(-)	
<i>Environmental behaviors</i>	Menyesuaikan diri dengan lingkungan	1. Bersedia ditempatkan dalam kelompok yang berbeda		1	1
		2. Dapat berbaur ketika ditempatkan pada kelompok yang berbeda	2		1
	Peduli kepada lingkungan sekitar	3. Tidak mengganggu kenyamanan orang lain		3	1
<i>Interpersonal behaviors</i>	Menerima kepemimpinan/otoritas	4. Mampu memenuhi aturan kelompok	4		1
		5. Menghargai seseorang yang sedang berbicara, dengan mendengarkan dan tidak memotong pembicaraan	5		1
	Mengatasi konflik	6. Mengabaikan bila ada teman yang mengejek		6	1
		7. Mengabaikan bila ada teman yang mengajak berkelahi		7	1
		8. Mengabaikan bila ada teman yang menjahili		8	1
<i>Interpersonal behaviors</i>	Memperoleh/memberi perhatian	9. Mengucapkan “terima kasih” setelah dibantu teman	9		1
		10. Mengucapkan “tolong” ketika meminta bantuan teman	10		1
	Bergaul dengan Teman	11. Menyapa teman dengan baik	11, 12, 13		3
		12. Berani memperkenalkan diri pada orang lain		14	1
		13. Berani memulai percakapan dengan teman	15		1
		14. Menyukai permainan kelompok		16	1
		15. Mengikuti aturan dalam permainan	17		1
		16. Menunggu giliran untuk bermain (kemampuan mengontrol diri)		18	1
17. Membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan suatu kegiatan	20	19	2		

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Σ
			(+)	(-)	
		18. Berlapang dada menerima kekalahan		21	1
	Sikap Positif kepada Orang lain	19. Memberikan ucapan “selamat” kepada teman yang memenangkan pertandingan.	22		1
		20. Memberi pujian kepada teman	23		1
<i>Self-related behaviors</i>	Perilaku Etis	21. Tidak berkata kasar/mengejek teman		24 25	2
		22. Meminta maaf ketika melakukan kesalahan	26		1
		23. Jujur dalam berbicara dan berperilaku		27	1
	Ekspresi perasaan	24. Merasa senang ketika temannya mencapai keberhasilan	28		1
		25. Merasa sedih ketika teman sedang susah	29		1
	Sikap Positif terhadap Diri	26. Membuat pernyataan positif ketika ditanya mengenai diri sendiri	30	31	2
	Perilaku tanggung Jawab	27. Tiba di sekolah tepat waktu	32		1
		28. Melaksanakan kewajiban sebagai anggota dalam suatu kelompok maupun sebagai individu		33	1
<i>Task-related behaviors</i>	Melengkapi tugas	29. Mengerjakan tugas tepat waktu	34		1
		30. Mengumpulkan tugas tepat waktu	35		1
	Kegiatan kelompok	31. Menerima perbedaan pendapat dalam berkelompok	36		1
		32. Menumbuhkan kerjasama dalam kelompok	37		1
		33. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok	38		1
	Memiliki kualitas belajar yang baik	34. Memperhatikan ketika guru/pemimpin kelompok sedang berbicara	39		1
		35. Aktif dalam aktivitas belajar	40	41	2
	Tampil sebelum yang lain	36. Berani menjadi pemimpin dalam kegiatan kelompok	42	43	2
Total					43

Masukan dari tiga pakar dijadikan bahan untuk menyempurnakan angket sehingga layak diberikan kepada responden (Siswa Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang). Kisi-kisi instrumen setelah *dijudgement* dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar
(Setelah *Judgement*)

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Σ
			(+)	(-)	
<i>Environmental behaviors</i>	Menyesuaikan diri dengan lingkungan	1. Bersedia ditempatkan dalam kelompok yang berbeda	1	25	2
		2. Dapat berbaur ketika ditempatkan pada kelompok yang berbeda	22	11	2
	Peduli kepada lingkungan sekitar	3. Tidak mengganggu kenyamanan orang lain		5	1
<i>Interpersonal behaviors</i>	Menerima kepemimpinan/otoritas	4. Mampu memenuhi aturan kelompok		9	1
	Mengatasi konflik	5. Menghargai seseorang yang sedang berbicara, dengan mendengarkan dan tidak memotong pembicaraan	7		1
		6. Mengabaikan bila ada teman yang mengejek		8	1
		7. Mengabaikan bila ada teman yang mengajak berkelahi	10	18	2
		8. Mengabaikan bila ada teman yang menjahili		4	1
	Memperoleh/memberi perhatian	9. Mengucapkan “terima kasih” setelah dibantu teman	2		1
		10. Mengucapkan “tolong” ketika meminta bantuan teman	13		1
	Bergaul dengan Teman	11. Menyapa teman dengan baik	14, 16, 21	31	4
		12. Berani memperkenalkan diri pada orang lain	6	19	2
		13. Berani memulai percakapan dengan teman		28	1
		14. Menyukai permainan kelompok		15	1

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		15. Mengikuti aturan dalam permainan	3		1
Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Σ
			(+)	(-)	
<i>Interpersonal behaviors</i>	Bergaul dengan Teman	16. Menunggu giliran untuk bermain (kemampuan mengontrol diri)	40	23	2
		17. Membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan suatu kegiatan	12	38	2
		18. Berlapang dada menerima kekalahan		27	1
	Sikap Positif kepada Orang lain	19. Memberikan ucapan “selamat” kepada teman	20		1
		20. Memberi pujian kepada teman	33		1
<i>Self-related behaviors</i>	Perilaku Etis	21. Tidak berkata kasar/mengejek teman		17, 30	2
		22. Meminta maaf ketika melakukan kesalahan	32		1
		23. Jujur dalam berbicara dan berperilaku		29	1
	Ekspresi perasaan	24. Merasa senang ketika temannya mencapai keberhasilan	34		1
		25. Merasa sedih ketika teman sedang susah	44	36	2
	Sikap Positif terhadap Diri	26. Membuat pernyataan positif ketika ditanya mengenai diri sendiri	37	26	2
	Perilaku tanggung Jawab	27. Tepat waktu dalam melakukan aktivitas di sekolah	39	24	2
		28. Melaksanakan kewajiban sebagai anggota dalam suatu kelompok maupun sebagai individu		49	1
<i>Task-related behaviors</i>	Melengkapi tugas	29. Menyelesaikan tugas tepat waktu	42	43	2
	Kegiatan kelompok	30. Menerima perbedaan pendapat dalam berkelompok		35	1
		31. Menumbuhkan kerjasama dalam kelompok	45		1
		32. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok	50		1
	Memiliki kualitas belajar yang baik	33. Memperhatikan ketika guru/pemimpin kelompok sedang berbicara	47		1
		34. Aktif dalam aktivitas belajar	48	41	2
	Tampil sebelum yang lain	35. Berani menjadi pemimpin dalam kegiatan kelompok	46		1
Total					50

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

b. Uji Keterbacaan Item

Uji keterbacaan item dilakukan dengan memberikan angket kepada sampel setara, yaitu lima orang siswa kelas V SD. Setelah uji keterbacaan maka untuk pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami kemudian direvisi sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat dimengerti oleh siswa usia SD dan kemudian dilakukan uji validitas.

c. Uji Coba Instrumen

Setelah melalui proses *judgment* kisi-kisi instrumen, selanjutnya instrumen diuji melalui dua tahap yaitu sebagai berikut.

1) Uji Validitas Butir Item

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Pengujian validitas butir item dilakukan terhadap seluruh item yang terdapat dalam angket keterampilan sosial siswa. Pengujian validitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan mampu mengukur keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Uji validitas yang dilakukan terdiri atas uji validitas rasional dan empiris. Uji validitas rasional dilakukan oleh kelompok penilai terdiri dari dosen jurusan PPB yang berkompeten dibidangnya. Sebelum diujicobakan, angket yang berisi 43 item dinilai oleh kelompok penilai menyangkut konstruk (*construct*), bahasa dan isi (*content*). Uji validitas empiris dilakukan dengan mengujicobakan angket hasil *judgement*.

Penilaian oleh kelompok penilai dilakukan dengan memberikan penilaian pada setiap item dengan kualifikasi Memadai (M) dan Tidak Memadai (TM). Item yang diberi nilai M menyatakan bahwa item tersebut dapat digunakan, dan item yang diberi nilai TM menyatakan dua kemungkinan yaitu item tersebut tidak bisa digunakan atau diperlukannya revisi pada item tersebut. Setelah melalui penilaian, angket kemudian direvisi dan dapat diujicobakan.

Pengujian validitas alat pengumpul data menggunakan rumus korelasi *point biserial* (r_{pbi}) sebagai berikut.

$$r_{pbi} = \frac{\bar{x}_p - \bar{x}_q}{s} \sqrt{pq}$$

Keterangan :

\bar{x}_p = rata-rata hitung data interval yang berkategori dikotomi 1

\bar{x}_q = rata-rata hitung data interval yang berkategori dikotomi 0

S = simpangan baku dari keseluruhan interval

P = proporsi kasus berkategori dikotomi 0

Q = proporsi kasus berkategori dikotomi 1

(Hasan, 2004:55)

Hasil rekapitulasi uji validitas dari 50 item pernyataan pada instrumen tergambar pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4
Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid (Memadai)	1-5, 7, 9, 10, 14, 16-19, 20-23, 26-37, 38, 39, 42, 44, 47-49	36
Tidak Valid (Dibuang)	6, 8, 11-13, 15, 24, 25, 40, 41, 43, 45, 46, 50	14
Jumlah		50

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merupakan derajat keajegan (konsistensi) skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan koefisien Reliabilitas Kuder Richardson 20 (KR-20) yaitu sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

V_t = Varians total

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

p = Proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

p = $\frac{\text{banyaknya subjek yang skornya 1}}{N}$

q = $\frac{\text{banyaknya subjek yang skornya 0}}{(q = 1-p)}$

(Arikunto, 2006: 188)

Dari pengujian reliabilitas instrumen diperoleh hasil reliabilitas tes sebesar 0,869. Titik tolak ukur koefisien reliabilitas yang digunakan adalah pedoman interpretasi koefisien korelasi yang disajikan pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5
Tabel Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah (Tak Berkorelasi)

(Arikunto, 2010: 319)

Merujuk pada Tabel 3.6, reliabilitas instrumen dinyatakan sangat tinggi karena 0,869 berada diantara 0,800-1,00 artinya instrumen yang digunakan baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

3) Pedoman Skoring

Angket dikembangkan dalam bentuk *force choice*, yaitu berisi pernyataan yang bersifat positif dan negatif dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Siswa diberi sejumlah pernyataan kemudian menjawab setiap pernyataan dengan cara memberi tanda silang pada kolom “Ya” untuk jawaban yang sesuai dengan keadaan diri siswa atau kolom “Tidak” untuk jawaban yang tidak sesuai dengan keadaan diri siswa. Format penilaian angket dapat dilihat pada Tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6
Format Penilaian Angket

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

d. Jurnal Kegiatan Harian

Jurnal harian merupakan instrumen yang digunakan untuk mengungkap apresiasi anak terhadap proses bimbingan kelompok pasca perlakuan. Instrumen ini berupa daftar isian empat kuadran. Setiap kuadran merefleksikan pandangan konseli dalam memaknai proses bimbingan meliputi: “aku adalah”, “aku punya”, “aku dapat”, dan “aku akan”.

e. Pedoman Observasi

Pedoman observasi merupakan panduan yang diberikan kepada *observer* berkaitan dengan tindakan yang dilakukan selama pemberian tindakan, yang diukur adalah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung.

f. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap gambar-gambar yang diambil pada saat pelaksanaan *treatment* berlangsung berupa foto dan video.

2. Proses Pengembangan Program Bimbingan Kelompok melalui Permainan Tradisional *Baren/Rerebonan* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa.

Proses pengembangan program bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* untuk meningkatkan keterampilan sosial di antaranya sebagai berikut.

- a. Perencanaan program meliputi *need assessment* berdasarkan gambaran umum keterampilan sosial siswa, rancangan program, validasi program, dan revisi program.
- b. Pelaksanaan program meliputi pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III.
- c. Evaluasi program meliputi ruang lingkup komponen proses dan komponen hasil.

Pengembangan program bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* terlebih dahulu harus dilakukan validasi. Adapun yang menjadi penilaiannya yaitu rasional, deskripsi kebutuhan, tujuan, sasaran, kompetensi pelaksana program, rencana operasional tindakan, pengembangan satuan layanan, dan evaluasi. Penilaian dalam satuan kegiatan layanan bimbingan kelompok (SKLBK) di antaranya nama kegiatan, jenis kegiatan, tujuan, kompetensi yang dicapai, alat/bahan, durasi, dan proses kegiatan (tahap awal, *stroming*, *norming*, dan tahap kerja).

a. Uji Validasi Program

Hasil pengolahan data yang menghasilkan profil keterampilan sosial siswa dijadikan landasan dalam rancangan program bimbingan dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Hasil pengelompokan data berdasarkan kategori dan interpretasinya dapat dilihat pada Tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7
Interpretasi Kategori Profil Keterampilan Sosial Siswa

Kualifikasi	Interpretasi
Tinggi	Siswa SD pada kategori tinggi telah mencapai keterampilan sosial yang optimal. Artinya siswa mampu menunjukkan perilaku dengan cara-cara yang dapat diterima lingkungan sosialnya dilihat dari aspek perilaku terhadap lingkungan, perilaku kepada orang lain, perilaku yang berhubungan dengan tugas dan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri.
Sedang	Siswa SD pada kategori sedang, tengah menuju pada penguasaan keterampilan sosial yang tinggi. Artinya siswa pada kualifikasi sedang masih memerlukan bimbingan dari orang lain, atau belum menunjukkan konsistensi perilaku dengan cara-cara yang dapat diterima lingkungan sosialnya dilihat dari aspek perilaku terhadap lingkungan, perilaku kepada orang lain, perilaku yang berhubungan dengan tugas dan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri.
Rendah	Siswa SD pada kualifikasi rendah menunjukkan siswa memiliki keinginan untuk menampilkan keterampilan sosial, namun belum teraktualkan baik dari aspek perilaku terhadap lingkungan, perilaku kepada orang lain, perilaku yang berhubungan dengan tugas dan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri. Keterampilan sosialnya belum sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan Tabel 3.5 pemberian layanan difokuskan pada kualifikasi interpretasi skor kategori profil keterampilan sosial siswa.

Uji validasi program bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa menggunakan teknik delphi. Teknik delphi yaitu proses pengambilan keputusan mengenai struktur dan konten program, yang digunakan untuk memperoleh tanggapan tertulis dan mengumpulkan pendapat dari beberapa pakar atau ahli.

Komponen program bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yang dianalisis di antaranya penambahan teori tugas-

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tugas perkembangan siswa SD dan fenomena yang terjadi di luar tempat penelitian pada komponen rasional, perencanaan tindakan untuk memelihara keterampilan sosial siswa yang sudah tinggi pada komponen deskripsi kebutuhan, rumusan visi dan misi setelah komponen tujuan, penomoran tabel pada komponen rencana operasional tindakan, teknik evaluasi, dan lampiran ilustrasi gambar permainan tradisional *baren/rerebonan* pada SKLBK. (*Hasil dan kesimpulan dari masukan pakar bimbingan dan konseling dapat dilihat pada lampiran IV*).

b. Uji Coba Program

Sesuai dengan kebutuhan layanan bimbingan, maka uji coba program bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* disusun berdasarkan profil siswa yaitu siswa yang memiliki skor keterampilan sosial terendah dengan batas minimal siswa sebanyak sepuluh orang. Pelaksanaan tindakan akan dilaksanakan melalui tiga siklus.

Uji coba program bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* dapat berubah dan mengalami perbaikan berdasarkan hasil dari siklus sebelumnya.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan meliputi 4 tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Studi pendahuluan

Tahap ini merupakan analisis kondisi objektif lapangan di SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang. Analisis dilakukan melalui observasi awal pada bulan April 2012, meliputi perilaku siswa pada saat proses pembelajaran dan kegiatan siswa pada saat istirahat.

Upaya mengamati kondisi objektif siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang dengan cara mengobservasi perilaku siswa di sekolah.

2. Pelaksanaan penelitian

Kegiatan pelaksanaan penelitian dilakukan secara berdaur (siklus). Tahapan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

1) Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil observasi awal, maka dirumuskan rancangan tindakan bagi siswa Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang yang teridentifikasi memiliki masalah keterampilan sosial. Rincian kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan meliputi:

- a) Mengidentifikasi siswa yang mengalami masalah keterampilan sosial. Terdapat 4 aspek yang akan diberi bantuan yaitu *environmental behaviors*, *interpersonal behaviors*, *self-related behaviors*, dan *task-related behaviors*.
- b) Penetapan fokus permasalahan yaitu meningkatkan keterampilan sosial siswa Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang. Dalam membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa digunakan penerapan permainan tradisional *baren/rerebonan*.
- c) Penyusunan program intervensi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang melalui penggunaan bimbingan kelompok. Dalam program intervensi ditetapkan strategi pemberian bantuan dengan menentukan rancangan permainan tradisional *baren/rerebonan* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- d) Persiapan yang telah dipaparkan di atas, kemudian disusun secara tertulis dalam bentuk Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling (SKLBK).

Rancangan program bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa Kelas V SD Negeri Perumnas 2 Kabupaten Subang tersaji pada Tabel 3.8 berikut

Tabel 3.8
Rancangan Operasional Bimbingan Kelompok melalui Permainan Tradisional
Baren/Rerebonan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V
SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang

Siklus	Aspek	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Bantuan Layanan	Waktu
I	<i>Interpersonal behaviors</i> (Perilaku Interpersonal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu siswa agar mampu mengatasi konflik terutama ketika ada temannya yang mengajak berkelahi 2. Membantu siswa agar berani memperkenalkan diri kepada orang lain 3. Membantu siswa agar mampu mengontrol diri 4. Membantu siswa untuk memiliki sikap saling tolong menolong dengan teman 5. Membantu siswa agar memiliki sikap lapang dada dalam menerima kekalahan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menghindari teman yang mengajak berkelahi 2. Siswa mampu untuk memperkenalkan diri kepada orang lain 3. Siswa mampu menunggu giliran ketika bermain di sekolah 4. Siswa mampu membantu teman yang mengalami kesulitan 5. Siswa mampu berlapang dada dalam menerima kekalahan 	Permainan Tradisional <i>Baren/Rerebonan</i>	60 menit

Siklus	Aspek	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Bantuan Layanan	Waktu
II	<i>Self-Related Behaviors</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu siswa untuk tidak berkata kasar dan mengejek teman 2. Membantu siswa untuk menumbuhkan rasa empati dalam dirinya 3. Membantu siswa agar mampu membuat pernyataan positif ketika ditanya mengenai diri sendiri 4. Membantu siswa untuk melaksanakan kewajiban sebagai anggota dalam suatu kelompok maupun sebagai individu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu untuk tidak berkata kasar ketika bermain dengan teman-temannya 2. Siswa mampu untuk tidak mengejek teman yang kalah dalam permainan di sekolah 3. Siswa merasa senang ketika temannya mencapai keberhasilan 4. Siswa merasa sedih ketika temannya mengalami kesulitan 5. Siswa mampu membuat pernyataan positif mengenai dirinya 6. Siswa mampu mengerjakan tugas kelompok bersama-sama 	Permainan Tradisional <i>Baren/Rerebonan</i>	60 menit

III*	<i>Task-Related Behaviors</i> <i>*dilakukan dalam 2 sesi</i>	Sesi I 1. Membantu siswa agar mampu menyelesaikan tugas tepat waktu 2. Membantu siswa untuk aktif dalam aktivitas belajar	1. Siswa mampu menyelesaikan tugas dari guru tepat waktu 2. Siswa mampu menjawab setiap pertanyaan yang diberikan guru dalam setiap kegiatan belajar di kelas	Permainan Tradisional <i>Baren/Rerebonan</i>	60 menit
-------------	---	--	--	---	----------

Siklus	Aspek	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Bantuan Layanan	Waktu
	<i>Environmental Behaviors</i>	Sesi II Membantu siswa agar bersedia ditempatkan dalam kelompok yang berbeda	Siswa terlihat nyaman (tidak murung) ketika berteman dengan kelompok yang berbeda di sekolah	Permainan Tradisional <i>Baren/Rerebonan</i>	60 menit

2) Tindakan (*Action*)

Setelah dilakukan perencanaan kegiatan, langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, dilakukan kegiatan *treatment* yaitu penggunaan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang. Proses pelaksanaan tindakan dalam program ini dikembangkan ke dalam empat satuan layanan dengan menggunakan teknik yang sama yaitu permainan tradisional *baren/rerebonan*. Adapun tema dari keempat satuan kegiatan layanan bimbingan dan konseling yaitu sebagai berikut.

1. Ayo, berperilaku baik kepada teman!!! (*interpersonal behaviors*)
2. *Positive thinking*, kamu pasti bisa!!! (*self-related behaviors*)
3. Tugas itu asyik!!! (*task-related behaviors*)
4. Berkelompok dengan teman berbeda, siapa takut!!! (*environmental behaviors*)

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Pengamatan (*Observation/Evaluation*)

Pengamatan dilakukan oleh Wali Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang dan peneliti yang bertugas sebagai *observer*. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi yang telah disusun, untuk memperoleh seperangkat data tentang perubahan perilaku siswa selama pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan*.

Evaluasi bertujuan sebagai evaluasi dari keseluruhan kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan tradisional *baren/rerebonan*. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan jurnal kegiatan harian setelah pelaksanaan tindakan di setiap siklus untuk melihat perubahan perilaku siswa.

Pengamatan/evaluasi tindakan dilakukan dari siklus 1 sampai siklus 3 secara berkesinambungan. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan antara peneliti dan *observer*, sehingga berpengaruh pada perencanaan siklus berikutnya.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan bagian yang penting untuk memahami proses dan hasil perubahan yang terjadi dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung. Sehingga pada siklus berikutnya merupakan revisi dan daur ulang dari siklus sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai perenungan untuk melakukan *treatment* yang lebih baik lagi.

F. Pengolahan Data dan Analisis Data

Pada penelitian dirumuskan tiga pertanyaan penelitian. Secara berurutan, masing-masing pertanyaan penelitian akan dijawab dengan cara sebagai berikut.

1. Pertanyaan penelitian mengenai profil keterampilan sosial siswa Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang berdasarkan jenis kelamin, prestasi belajar dan sosial ekonomi serta profil individual siswa yang menjadi sampel penelitian, dijawab dengan cara mengelompokkan keterampilan sosial siswa ke dalam 3 kategori yaitu tinggi (T), sedang (S), dan rendah (R). Hal yang pertama dilakukan adalah mengubah skor mentah menjadi skor matang, dengan menggunakan skor skala 100. Kemudian menentukan panjang kelas,

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

sebelumnya terlebih dahulu perlu diketahui rentang (R) antara skor terbesar dengan skor terkecil, berikut rumus yang digunakan:

$$R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

(Furqon, 2004: 24)

Setelah diketahui nilai rentang (R), maka panjang kelas (p), dapat diketahui dengan rumus:

$$bk = \frac{R}{p}$$

(Furqon, 2004: 25)

Pada instrumen mengungkap keterampilan sosial siswa yang telah disebarkan, diketahui bahwa skor terbesar ideal adalah 100 dan skor terkecil ideal adalah 0, sehingga dapat diketahui bahwa skor rentang, yaitu 100.

Dengan menggunakan rumus di atas, didapat nilai panjang kelas, yaitu 33. Jadi untuk mengelompokkan data dengan rentang sebesar 100 dan banyak kelas sebanyak 3, diperlukan panjang kelas 33. Secara terperinci interval skor keterampilan sosial siswa dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut.

Tabel 3.9
Interval Skor Profil Keterampilan Sosial Siswa
Kelas V SD Negeri Perumnas 2 Subang

Skor	Kualifikasi
68-100	Tinggi
34-67	Sedang
0-33	Rendah

- Pertanyaan penelitian kedua mengenai rancangan dengan teknik bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* untuk

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

meningkatkan keterampilan sosial siswa. Adapun rancangan operasional bimbingan kelompok setelah *judgement* terdapat pada Tabel 3.10 berikut.

Tabel 3.10
Rancangan Operasional Bimbingan Kelompok melalui Permainan Tradisional *Baren/Rerebonan* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SDN Perumnas 2 Kabupaten Subang

Siklus	Aspek	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Bantuan Layanan	Waktu
I	<i>Interpersonal behaviors</i> (Perilaku Interpersonal)	<ol style="list-style-type: none"> Membantu siswa agar mampu mengatasi konflik terutama ketika ada temannya yang mengajak berkelahi Membantu siswa agar berani memperkenalkan diri kepada orang lain Membantu siswa agar mampu mengontrol diri Membantu siswa untuk memiliki sikap saling tolong menolong dengan teman 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menghindari teman yang mengajak berkelahi Siswa mampu untuk memperkenalkan diri kepada orang lain Siswa mampu menunggu giliran ketika bermain di sekolah Siswa mampu membantu teman yang mengalami kesulitan Siswa mampu berlapang dada dalam menerima kekalahan 	Permainan Tradisional <i>Baren/Rerebonan</i>	60 menit

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		5. Membantu siswa agar memiliki sikap lapang dada dalam menerima kekalahan			
--	--	--	--	--	--

Siklus	Aspek	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Bantuan Layanan	Waktu
II	<i>Self-Related Behaviors</i>	1. Membantu siswa untuk tidak berkata kasar dan mengejek teman 2. Membantu siswa untuk menumbuhkan rasa empati dalam dirinya 3. Membantu siswa agar mampu membuat pernyataan positif ketika ditanya mengenai diri sendiri 4. Membantu	1. Siswa mampu untuk tidak berkata kasar ketika bermain dengan teman-temannya 2. Siswa mampu untuk tidak mengejek teman yang kalah dalam permainan di sekolah 3. Siswa merasa senang ketika temannya mencapai keberhasilan 4. Siswa merasa sedih ketika temannya mengalami	Permainan Tradisional <i>Baren/Rerebonan</i>	60 meni

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		siswa untuk melaksanakan kewajiban sebagai anggota dalam suatu kelompok maupun sebagai individu	kesulitan 5. Siswa mampu membuat pernyataan positif mengenai dirinya 6. Siswa mampu mengerjakan tugas kelompok bersama-sama		
III*	<i>Task-Related Behaviors</i> <i>*dilakukan dalam 2 sesi</i>	Sesi I 1. Membantu siswa agar mampu menyelesaikan tugas tepat waktu 2. Membantu siswa untuk aktif dalam aktivitas belajar	1. Siswa mampu menyelesaikan tugas dari guru tepat waktu 2. Siswa mampu menjawab setiap pertanyaan yang diberikan guru dalam setiap kegiatan belajar di kelas	Permainan Tradisional <i>Baren/Rerebonan</i>	60 menit

Siklus	Aspek	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Bantuan Layanan	Waktu
III	<i>Environmental Behaviors</i>	Sesi II Membantu siswa agar bersedia ditempatkan dalam kelompok yang berbeda	Siswa terlihat nyaman (tidak murung) ketika berteman dengan kelompok yang berbeda di sekolah	Permainan Tradisional <i>Baren/Rerebonan</i>	60 menit

3. Pertanyaan penelitian ketiga mengenai efektivitas bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* dirumuskan ke dalam hipotesis “bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.” Untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan*, maka dilakukan pengujian terhadap hipotesis yang telah dirumuskan yaitu sebagai berikut.

Ida Rosita, 2013

Efektifitas Bimbingan kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

“Bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa”

Kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak jika nilai p -value pada kolom *Asymp. Sig(2-tailed)* < level of significant (0,05) (Nugroho, 2005: 121). Pengujian H_0 menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan bantuan SPSS 16 *for windows*. Hasil analisis dengan uji *Mann-Whitney* diperoleh kesimpulan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,022 < 0,05$ level of significant, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *baren/rerebonan* terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.